

GRAAL

2016 / 2017

*comment susciter
l'envie de créer ?*

RÉFLEXION AUTOUR DU BESOIN DE CRÉER : POURQUOI CE BESOIN ?

Ce besoin ouvre de nouvelles perspectives aux élèves en donnant du sens à leur apprentissage et en les remotivant.

La création permet également d'appartenir à un groupe dans lequel l'élève sera acteur de ses apprentissages tout en sortant de son quotidien.

Accompagné dans l'expression de ses gestes, la création va lui permettre d'exprimer ses émotions et d'engendrer différentes formes de plaisir.

**UTILISER LE
CONTEXTE
PROFESSIONNEL**

OBJECTIF :

Explorer et apporter un regard nouveau sur le contexte professionnel de l'élève. L'amener à découvrir comment son univers professionnel peut devenir un espace : ludique, sensible, poétique, source de créativité.

Pour proposer des pistes d'expérimentation pédagogique, nous avons listé différentes notions communes à tous les métiers : outils, gestes, process, vocabulaire technique.

1. Les outils :

PERSONNIFICATION DE L'OBJET :

- Récit autobiographique d'un objet,
- Généalogie de l'objet : l'objet aujourd'hui, hier. Inventer le futur d'un objet,
- Mariage d'objets pour imaginer leur descendante, arbre généalogique, carte d'identité, création d'un jeu de sept familles.

IDENTIFICATION SENSITIVE ET LUDIQUE DE L'OBJET :

- Décrire un objet caché dans un carton en le touchant et le reconnaître (l'identifier),
- Décrire et reconnaître un outil ou une machine en écoutant une bande son,
- Jeu des odeurs.

L'OBJET COMME POINT DE DÉPART D'UN RÉCIT POÉTIQUE, SURREALISTE, IMAGINAIRE :

- Enquête sur l'objet : présenter un outil dont on ne connaît pas l'usage de prime abord et retrouver celle-ci à partir d'une analyse plastique et d'une enquête dans les ateliers.
- Echange d'outils entre deux sections professionnelles : confrontation écrite et visuelle des deux points de vue (les élèves qui inventent l'histoire et ceux qui décrivent la fonction réelle de l'objet).
- Transformer un outil en œuvre d'art : écrire un poésies, scénographier l'objet, la scénographie.

2. Les gestes

- Associer le vocabulaire technique au geste, ex. : photos d'un geste associé à un verbe d'action
- Dissocier le geste de son domaine professionnel : imaginer une chorégraphie à partir d'une série de gestes professionnels (danse hip hop, rap, slam constitués de vocabulaire pro et d'onomatopées, samples de sons professionnels)
- Jeu de mime des métiers : faire découvrir son métier par le geste (ex : en rituel)
- Imaginer un récit à partir d'une photo de geste ou de travailleurs en action.

3. Les process

- Comment naissent les objets ? Imaginer la machine ou le process pour fabriquer un objet donné (ex : Gavin Munro, le designer qui fait pousser des chaises)
- De la matière première à l'objet confectionné : imaginer ce qu'il s'est passé.
- Dessiner une carte heuristique pour imaginer des nouvelles fonctions d'usage à un objet.
- Créer une notice, un mode d'emploi, un tutoriel pour un outil.

4. Le vocabulaire

- Soumettre une liste de vocabulaire technique à une autre section : inventer, dessiner, mimer la définition, puis se confronter aux vraies définitions
- Faire parler les objets liés aux métiers à travers un jeu de Times Up.

Ressources :

- Vidéo L'art contemporain, Canal plus
- « Ma famille » et « Mes Amis », Caroline Pandolfo et Isabelle Simler, Editions du Rouerges
- « Les dieux sont tombés sur la tête », J.Uys, 1980.
- Le parti pris des choses, Francis Ponge,
- La vie des gens, François Morel, Edition les fourmis rouge.
- La plainte du progrès, Boris Vian
- Le schmilblic, jeu télévisé
- Biennale du design 2017

SUSCITER LA CRÉATIVITÉ

DIS-MOI, ET J'OUBLIERAI.
ENSEIGNE-MOI, ET JE ME SOUVIENDRAI.
IMPLIQUE-MOI, ET J'APPRENDRAI.

"ON NE CRÉE RIEN, DE RIEN"

« RIEN NE SE PERD, RIEN NE SE CRÉE, TOUT SE TRANSFORME » LAVOISIER
EN PARTANT DU CONSTAT QUE LES ÉLÈVES ONT DES DIFFICULTÉS À DÉPASSER LA PREMIÈRE IDÉE... PAR QUELS MOYENS, L'ENSEIGNANT PEUT-IL SUSCITER LA CURIOSITÉ, ANIMER L'IMAGINAIRE, DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ, FAIRE ÉMERGER DES IDÉES ?

CETTE CARTE HEURISTIQUE PROPOSE DES PISTES À EXPLOITER EN ARTS APPLIQUÉS ET DE MANIÈRE TRANSVERSALE.



LE BESOIN DE CRÉER

