

Arts-plastiques¹

Qui peut prendre forme que ce soit par le modelage, ou par des jeux de lignes ou de coloris. Les arts plastiques sont un domaine artistique et une qualité de la matière artistique : la plasticité. A partir du XIX^{ème} siècle les arts plastiques concernent tout art qui a une action sur la matière. Les arts plastiques comprennent les arts du volume (sculpture) et les arts de surface (dessin, peinture, gravure). Au XX^{ème} siècle s'ajoutent la photographie, le cinéma, l'art numérique et les arts plastiques deviennent les «arts visuels».

Le dessin au crayon

Art de représenter des objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques.
Ensemble des procédés relatifs à cet art.



Précurseur de l'écriture, le dessin est une forme d'expression et de communication. «*Art de représenter des objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques*», plusieurs typologies de dessin existent. L'utilisation d'un calque ou de quadrillages sont des moyens pour réaliser un **dessin technique**. La finalisation peut nécessiter l'outil numérique. Le **dessin d'observation** est un dessin représentatif de la réalité, il impose un va et vient continue entre l'observation du modèle et la représentation qui nécessite la mémorisation des éléments à reproduire et participe ainsi à affiner la perception visuelle. Le **dessin narratif** mobilise des capacités d'anticipation, d'élaboration, et s'appuie sur les connaissances, il peut comprendre la bande dessinée ou les story board publicitaires avec ses codifications. Le **dessin d'imagination** est une expression personnelle qui prime sur l'objet, un style propre à l'auteur à partir de sa perception. Le **dessin de trait libre** permet de laisser une trace dont le but n'est pas l'idéal esthétique mais le processus. Le dessin peut être spontané ou élaboré, abstrait ou figuratif, les styles sont variés

Le **dessin au crayon de bois** offre le droit à l'erreur dans la possibilité d'être corrigé, effacé à la gomme. Le choix de la pression sur l'outil déterminera l'impact sur le support (en général le papier). L'utilisation de l'outil depuis sa pointe ou avec sa tranche modifie l'aspect et induit un résultat permettant d'orienter une intention vers un but (choix de l'effet recherché/ souhait d'un idéal). Il implique la motricité fine : Maintien/orientation de l'outil pour laisser une trace et/ou la sensorialité (estompage au doigt). La composition et la qualité de la mine permettront l'obtention de rendus différenciés (crayon gras : tous les B = noirs épais/ crayon maigre : tous les H = nuances de gris). Il participe au développement de la graphie. Ce médium peu onéreux est facilement transportable. Cette dominante permet l'exploration, la communication, l'expression, la préparation, la représentation, la compréhension, l'explication et/ou l'illustration.

Les mécanismes humains

En art-thérapie moderne : mode de fonctionnement des éléments qui composent le corps humain. Concerne les activités physiques, mentales et sociales

Mécanismes physiques	Mécanismes mentaux	Mécanismes sociaux
<p>Développement moteur. Adaptation percivomotrice (pression du trait/intensité de la mine). Implication corporelle. Développe la Kinesthésie et la coordination. Implique la structure corporelle (partie variée selon l'échelle du dessin) Sollicite la vue essentiellement et le toucher (dégradé/fonds descendus/ombres au doigt).</p>	<p>Participe à la plasticité neuronale. Participe au développement psychomoteur. Participe à l'expression de l'imaginaire. Nécessite des capacités de projection (répartition spatiale/rendu des ombres et des lumières/échelle..etc). Modalité d'expression non verbale. Rapport pouvoir/vouloir.</p>	<p>Facilite l'engagement dans l'action par le jeu. (S'efface/permets la correction et offre un droit à l'erreur). Capacité d'écoute (dosage/ séquençage) Crée du lien entre l'auteur et le spectateur. Peut-être vecteur de valorisation sociale. Est un support servant l'expression verbale (ressentis/goûts) des codes de représentation (Savoir-faire /technique).</p>

¹ FORESTIER, Richard, Dictionnaire raisonné de l'art en médecine, Favre, Tours, 2017

Lien avec les programmes cycle 3 et 4 (collège)

Les programmes présentent les enjeux et les objectifs de formation de chaque cycle, mettent en évidence la contribution des différents champs disciplinaires à l'acquisition de chacun des cinq domaines de formation du socle commun et précisent, par champ disciplinaire ou discipline, les niveaux de maîtrise attendus à la fin du cycle, les connaissances et les compétences à acquérir. Ils indiquent également les repères de progressivité nécessaires pour organiser la formation des élèves durant les trois années du cycle.

Lettres	EPS	Arts plastiques
Développe des compétences langagières Etablit un dialogue entre des images fixes et mobiles Inventer des mondes	Développer la motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps S'exprimer devant les autres par une prestation artistique	Mettre en œuvre un projet La représentation, les images, la réalité et la fiction Expérimenter, produire et créer Proposer une analyse critique simple
Sciences et Technologie	Histoire-Géographie-EMC	Ed. médias informations
Pratiquer des langages. Mobiliser des outils numériques Développer des compétences dans la représentation (dessin technique) Intégrer la démarche de projet à partir d'enjeux, de problématiques identifiées, d'un cahier des charges et de contraintes et conditions connues	Pratiquer différents langages Coopérer Mutualiser S'informer dans un monde numérique	Produire, communiquer, partager des informations