



	1CG	2SA	2SP	3SA	3SP
Nbre de périodes :		1	2	1	2

Objectifs généraux

Ce cours emploie les moyens et techniques appartenant aux arts plastiques tels que la peinture, la sculpture, le maquettage, l'installation, la photographie et la vidéo.

Le cours engage l'élève dans une réflexion sur l'image au sens large (objet en deux ou trois dimensions), sans distinction de qualité et de nature, lui permettant ainsi de comprendre plus avant la culture et la société qui la produit. L'accent est mis sur le rapport qu'entretient l'élève avec sa production, celle-ci pouvant fonctionner comme un miroir lui offrant une possibilité de mieux se connaître. Cet objectif peut, suivant la personnalité et le vécu de l'élève, se révéler douloureux auquel cas il convient d'engager l'élève vers une issue la plus constructive possible.

En raison de l'implication intellectuelle et émotionnelle qu'exigent les arts plastiques pour celui qui les pratique, la personnalité et le tempérament de l'élève sont au cœur des processus du cours de créativité. La difficulté technique et les exigences sont adaptées afin de permettre l'épanouissement de sa personnalité et de lui donner les outils pour en cerner les potentialités ainsi que les limites.

La finalité du cours de créativité est de donner à l'élève les instruments les plus adéquats pour devenir un acteur entreprenant et inventif dans les formations et professions ultérieures.

Intentions pédagogiques et objectifs d'apprentissage

- Ouverture d'esprit par la discussion avec l'enseignant et les camarades.
- Esprit critique, doute, souplesse, mobilité mentale par une pratique réflexive
- Ponts avec l'histoire de l'art en lien avec les ateliers. L'enseignant exploite la matière abordée dans le cours d'histoire de l'art en s'informant auprès du maître de cette branche. Le but est de montrer que la culture n'est pas « inutile », selon un terme qui revient fréquemment dans les propos des élèves et que celle-ci les entoure puisqu'ils en font partie. Il est donc impératif de définir assez tôt ce que signifie le terme culture.
- Observation par le dessin et le modelage d'après un modèle afin d'aller au-delà des représentations préétablies et conventionnelles.
- Habileté par l'emploi d'outils dont l'usage peut être détourné de leur fonction première. Les matériaux tels que bois, terre, plâtre, pierre artificielle, etc., nécessitent le développement de stratégies manuelles adaptées.
- L'Imagination n'est pas un don mais une faculté qui doit se développer par des exercices simples (collage, illustration de contes, etc.) et une discussion sur ce sujet.
- Autonomie aussi bien dans la gestion des projets et du temps imparti que dans l'ordre, l'organisation et les rangements.
- Endurance face aux difficultés sur des projets de longue durée
- Intelligence sensible des matériaux qui engage vers l'exercice d'un regard poétique sur le monde.
- Confiance en soi, affirmation et construction de la personnalité.

Programmes et contenus

Programme 2^{ème} année « socio-pédagogique »

Deux périodes hebdomadaires. Pratique des techniques bidimensionnelles graphiques et picturales, tridimensionnelles telles que, la sculpture, le maquettage et l'installation.

Les travaux doivent offrir l'occasion à l'élève d'interpréter à sa manière un thème unique ou à choix parmi plusieurs autres. L'élève doit se confronter à la difficulté de traduire ses idées dans l'artefact qu'il réalise en passant du verbal au non verbal

Au second semestre, l'accent est mis sur la gestion de projet engageant plusieurs des techniques apprises au 1^{er} semestre.

Programme 2^{ème} année « santé »

Deux périodes hebdomadaires sur un semestre. Pratique des techniques bidimensionnelles graphiques et picturales, tridimensionnelles telles que, la sculpture, le maquettage et l'installation.

Programme 3^{ème} année « socio-pédagogique »

La créativité fait l'objet d'un examen d'une durée de six heures en vue de l'obtention du certificat de culture générale.

L'année est employée à entraîner l'autonomie et l'esprit d'entreprise de l'élève au moyen d'un travail interdisciplinaire qui est présenté dans un lieu d'exposition et de travaux avec un thème à interpréter.

Les travaux sont conséquents et comportent une phase de recherche pouvant se faire en dehors des heures de créativité. Cette phase commence par l'élaboration de trois projets dont le meilleur est retenu à l'issue d'une discussion entre formateur et élève et éventuellement avec le groupe classe.

Programme 3^{ème} année « santé »

Deux périodes hebdomadaires sur un semestre. Travail sur un thème avec gestion de projet. L'élève choisit la ou les techniques de réalisation pour l'un des trois pré projet retenu.

Moyens didactiques et méthodologiques

- Chaque phase technique nouvelle fait l'objet d'une démonstration par le maître afin de rassurer l'élève et de sécuriser les opérations (travaux avec outils coupants, machines).
- Exemples donnés par des travaux d'élèves ou d'artistes.
- Visite partielle ou complète de musées.
- Voyage d'étude.
- Travaux interdisciplinaires pour montrer que l'art n'appartient pas à une sphère isolée, que les compétences des autres branches, sciences humaines et sciences exactes, sont nécessaires au développement de sa forme et de son contenu.
- Travaux de groupe sont l'occasion de faire des réalisations plus conséquentes. Cela instaure une dynamique et améliore la cohésion par confrontation d'idées et la discussion.
- Les livres qui se trouvent dans la classe et dans l'école.
- Médiathèque, BPU.
- Ordinateur et projecteur vidéo + recherche sur Internet sur les machines disponibles en classe ou dans l'école.
- Magnétoscope VHS et lecteur DVD avec téléviseur.

- Diapositives, rétroprojecteur, praxinoscope pour montrer des documents, agrandir et reproduire un travail.
- Tableau noir, qui sert à exposer et expliquer un exercice et comme support pour des travaux gestuels en grand format.
- Photocopieuse.

Examens

L'examen est d'une durée de six heures continues.

Il a pour but de vérifier le degré d'assimilation des objectifs d'apprentissage.

Le sujet de l'examen est imposé par l'enseignant. Le travail de l'élève doit communiquer un contenu sensible en rapport avec ce sujet.

La forme la technique et le matériau sont soit du ressort de l'élève ou décidés spécifiquement par l'enseignant.

L'examen de créativité est jugé en même temps que l'examen de dessin par un expert et par l'enseignant.

Les critères d'évaluation sont discutés et fixés au préalable.

L'examen fait l'objet d'une note qui est la moyenne de celle de l'expert avec celle de l'enseignant.