

A vélo vers les jeux et arts plastiques

Proposition d'une séquence pour créer le **fanion de l'école** en initiant les élèves au **design graphique**

Dans le cadre de l'opération « A vélo vers les jeux » nous proposons aux écoles de fabriquer leur fanion en référence à la pratique du design graphique. La maîtrise de ses usages représente la possibilité pour les enfants d'être plus autonomes et de mieux appréhender le monde des images et des signes dans lequel ils sont immergés en permanence.

Articulé aux objectifs graphiques *Identifier, Orienter, Organiser* le scénario pédagogique proposé vise la création d'un logo. Après une phase de recherche pour caractériser l'école, la commune ... les élèves créent leur logo et peuvent y ajouter quelques éléments de décors.

Les fanions seront transmis de classe en classe lors du relais, puis, rassemblés et exposés à l'Espace Mayenne à l'issue des étapes.

Démarche, matériel et contraintes de création :

- Le support est confectionné par le lycée Robert Buron : Il a la forme d'un triangle isocèle (base : 40cm /hauteur 60 cm) et comporte un ourlet en creux au niveau de la base en vue de l'assemblage des fanions par couleur à l'Espace Mayenne. Livraison aux écoles prévues entre mi-mars et le 1^{er} avril.
- Chaque école reçoit un lot de tissu comprenant :
 - un triangle isocèle uni soit bleu, noir, rouge, jaune ou vert en référence aux 5 couleurs des anneaux ;
 - des chutes de tissus des 4 autres couleurs pour la fabrication du logo à compléter si besoin avec des morceaux de tissus fournis par l'école dans le respect des couleurs imposées.
- Orientation verticale obligatoire ;
- Création du logo sur papier (patron) puis réalisation en tissu et assemblage sur le support fourni :
 - soit collé à l'aide d'une colle thermocollante (principe : vaporiser l'envers des éléments à coller, les positionner sur le support, recouvrir d'un tissu en coton et repasser au fer en position « coton » pendant 45 secondes)
 - soit cousu (possibilité de solliciter la participation des familles).



► Une ressource pédagogique du Centre National des Arts Plastiques :

« Ludographe – Série graphique - Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire »

Livret du Ludographe et objets à manipuler à télécharger gratuitement : <https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-serie-graphique-connaître-et-pratiquer-le-design-graphique-l%E2%80%99ecole-elementaire>

► La démarche de design suit plusieurs étapes

- 1) Découvrir et collecter
- 2) Réfléchir et classer
- 3) Reconnaître et définir
- 4) Créer un document graphique

1) Découvrir et collecter (page 6 du livret)

ENTRER EN MATIÈRE
DÉCOUVRIR ET COLLECTER

Le Ludographe agit comme un révélateur de la matière qui compose le design graphique.

Objectifs

- Rendre les élèves curieux du design graphique en leur révélant ce qu'ils connaissent déjà.
- Faire les constats des notions de base du design graphique.

**Temps 0 : L'enseignant-e rencontre et repère la matière graphique**

Couleurs, formes, contre-formes, lignes, quadrillages, lettres, chiffres, ponctuation, images en noir et blanc, images en couleurs, pictogrammes, supports.

Temps 1 : Collecter et décortiquer de la matière

Dispositif : Les élèves sont invités à collecter des supports de matière graphique : flyers, dépliants, journaux, magazines, affiches, livres.

En groupes, les supports sont organisés par catégories et les entités distinctes (cf. les notions abordées précédemment au temps 0 ainsi que les items inattendus qui seront trouvés par les élèves) sont désignées, découpées puis collectées dans un grand carton.

La classe a désormais une grosse boîte de matière graphique à sa disposition.

**Temps 2 : Extraire sa matière graphique**

Dispositif : L'élève effectue le même travail seul en repérant la matière qu'il aime : il la conserve dans une grande enveloppe.

L'élève débute une collection individuelle de matière graphique.

**Connaissances / compétences travaillées dans les programmes**

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur, etc.
- Explorer les qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports.
- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles.
- Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.
- Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec les images présentes dans l'environnement quotidien des élèves (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums jeunesse, etc.).
- Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.
- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.

2) Réfléchir et classer (page 7 du livret)

FAIRE LE TRI
RÉFLÉCHIR ET CLASSER

Un deuxième temps d'appréhension permet de structurer la matière graphique.

Objectifs

- Penser-classer.
- Énoncer les termes du design graphique.

**Temps 0 : L'enseignant-e compose et réfléchit la matière graphique, guidé-e par le Ludographe :**

L'enseignant-e propose un classement des éléments du Ludographe selon les familles graphiques ci-dessous, avant d'inviter les élèves à faire de même avec leur propre matière graphique collectée.

La matière COLORÉE : des verts, des jaunes, des noirs, des gris, des blancs (à cause du papier).

La matière FORMELLE : géométrique/à main levée, contenu/contenant, contours/aplat/réserve.

La matière TYPOGRAPHIQUE : minuscule/majuscule, grasse/maigre, déliée/liée.

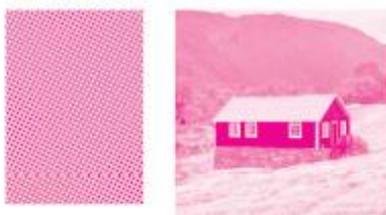
La matière IMAGE : bi/quadrichromie, picturale, manuscrite, photographique, sérigraphique.

La matière TACTILE : légère, lourde, fine, épaisse, transparente, opaque, lisse, granuleuse.

Temps 1 : Trouver de grandes familles graphiques et ordonner la matière (selon le classement énoncé au temps 0 et celles qui ont été découvertes par les élèves et/ou l'enseignant-e)

Dispositif : L'enseignant-e introduit un langage plastique spécifique et les élèves sont invités à organiser tout ce qu'ils ont collecté en vrac : diverses boîtes permettent de répartir les éléments, puis les boîtes sont rapprochées pour former des ensembles et enfin à l'intérieur de ces ensembles les élèves prennent conscience des multiples nuances de chaque famille de couleurs (« le vert devient les verts ! »).

La classe a désormais un grand trieur de matière graphique.

**Temps 2 : Fabriquer son Ludographe**

Dispositif : En fonction du cycle, l'enseignant-e propose un contenant commun ou bien laisse libre cours aux envies des élèves (par exemple : boîtes avec séparations, cahier avec petites poches, etc.).

L'élève a son Ludographe, dans lequel il pourra piocher des éléments en fonction de ses besoins et envies.

**Connaissances / compétences travaillées dans les programmes**

- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Agir sur les formes (supports, matériaux, composants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et sur les objets.
- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Découvrir la matérialité et la qualité de la couleur.
- Connaître les différentes catégories d'images.
- Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.

3) Reconnaître et définir (page 8 du livret)

DEVENIR MAÎTRE EN LA MATIÈRE RECONNAÎTRE ET DÉFINIR

Un troisième temps permet de se servir de son Ludographe personnel en précisant les termes du design graphique et de leur mise en œuvre.

Objectifs

- Acquérir et utiliser des notions expertes.
- Mise en œuvre des termes et moyens du design graphique.

Temps 0 : L'enseignant-e intègre les termes, outils et objets du design graphique, guidé-e par le Ludographe

La couleur s'organise dans un nuancier.

Les caractères s'harmonisent au sein d'une typographie.

Un signe simplifie une représentation.

Chacun peut, seul ou combiné, devenir code, légende, pictogramme.

La mise en page structure le contenu selon une grille graphique alliant texte et images. Une identité visuelle décline un langage graphique cohérent et singulier.

Des compositions complexes mettent en œuvre ces éléments pour

IDENTIFIER
ORIENTER
ORGANISER



Temps 1 : Reconnecter les éléments triés à de nouveaux objets collectés

Dispositif : En groupes, les élèves reconstituent un flyer avec la matière graphique.

Un flyer est choisi et, avec la matière découpée du grand Ludographe de classe mais aussi la matière individuelle constituée, des prototypes sont re-formés. L'enseignant-e introduit les notions qu'il ou elle a intégrées (cf. ci-dessus, dans le temps 0). Les résultats sont comparés en comprenant pourquoi telle ou telle production est plus finement fidèle au flyer original.

La classe a désormais les termes du design graphique et ses enjeux à sa disposition.

Temps 2 : Fabriquer son premier document de design graphique

Dispositif : En fonction du cycle, l'enseignant-e propose de réaliser un document graphique.

Ce temps peut être contextualisé et orchestré selon les séquences pédagogiques articulées aux fonctions majeures du design graphique : identifier/Orienter/Organiser.

Connaissances / compétences travaillées dans les programmes

- Observer et expérimenter des principes d'organisation et de composition plastique: répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre, etc.
- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Transformer ou restructurer des images ou des objets.
- Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.



4) Créer : un logo pour l'école

La démarche peut être adaptée à la création d'un logo pour la commune ou autre ...

Objectif : IDENTIFIER – Exprimer graphologiquement l'identité de l'école

Temps 0 : Définir son école en mots et en dessins, son « caractère » ce qui fait sa spécificité et la différencie des autres.

Temps 1 : Comprendre l'anatomie de la lettre

Dispositif : dans la classe avec le Ludographe, l'enseignant-e écrit un qualificatif au tableau, les élèves doivent sortir le caractère du Ludographe qui lui correspond et dire pourquoi.

Exemples :

- Trouver un caractère en capital (grande lettre) et un caractère en bas-de-casse (petite lettre).
- Trouver un caractère qui est gras et un maigre.
- Trouver des caractères avec un jambage inférieur (descendants) et des caractères avec un jambage supérieur (ascendants) par rapport à la ligne de pied, ligne sur laquelle s'alignent les caractères.
- Quels caractères ont une queue ? Une boucle ? Ou une panse ?

⇒ Ce temps initie aux paramètres communs et variables des caractères typographiques.

Temps 2 : Dessiner les majuscules des initiales du nom de son école en fonction de « son caractère »

Dispositif : dans la classe avec le fanion en papier uni de la couleur imposée et aux dimensions requises (40cmx60cm), crayons et feutres des 4 autres couleurs, papier dessin, ciseaux, patafix.

Conseil : faire chercher les élèves en pensant à l'organisation des éléments sur le support : taille, disposition, couleur, sens ...

- **Individuellement** : dessiner les initiales de l'école avec les formes qui expriment, selon l'élève, le mieux le caractère de l'école.
 - **Par groupe de 4** : partager les premières productions et en réaliser une commune en reprenant les idées des uns et des autres. Les découper et les organiser sur le support papier pour constater les premiers effets (sens, juxtaposition des couleurs, superposition, contrastes, effet de mouvement ...). Fixer temporairement à l'aide de patafix.
 - **En classe entière** : afficher toutes les productions réalisées en groupe de 4. La classe essaie de trouver les « traits » du travail réalisé par groupe.
 - **Par groupe de 4** : améliorer sa production, redessiner les caractères en fonction des remarques.
- ⇒ **Ce temps invite les élèves à créer leurs premières lettres.**

Temps 3 : Créer des monogrammes

Dispositif : Dans la salle de classe, des typographies différentes sont affichées, l'enseignant-e a au préalable imprimé en A3 des typographies (celles qui sont affichées).

Par groupe de 4, les élèves, vont rechercher quels caractères correspondent le mieux « l'identité de l'école » (corps, graisse, empattements, etc.).

Ils vont ainsi adapter leur monogramme avec des types référencés sur lesquels ils pourront « greffer » d'éventuels décors ou accentuer un tracé dans le sens de la typographie.

⇒ **Ce temps engage les élèves à élaborer des signes typographiques**

Temps 4 : Choisir du logo pour le fanion de l'école

Modalités de choix laissées à la convenance des enseignants : Echanges et discussion ? Tirage au sort ? Vote ?

Les créations des autres groupes pourront être valorisées au sein de l'école.

Temps 5 : Réalisation sur le support en tissu

Planification éventuelle des étapes de création et de fabrication des fanions		
Périodes	Etapes	Nombres de séances approximatives
Janvier -Février	Étapes 1 à 3 - Découvrir et collecter - Réfléchir et classer - Reconnaître et définir	3 séances
Mars - Avril Réception des fanions réalisés par le lycée Robert Buron <u>entre mi-mai et le 1^{er} avril au plus tard.</u>	Etape 4 - Créer	4 séances
Mai -Juin	Finalisation et restitution	