

Numéro spécial
Juin 2017

MISE EN ŒUVRE DES
PROGRAMMES
ARTS PLASTIQUES

La Réunion des

ARTS



LES ARTS, LE RÉEL, LE SENSIBLE ET LA VÉRITÉ

L'art est nécessaire parce que nous ne vivons pas, chaque jour et en tous endroits du monde, en parfaite communion ; parce que les sens et la conscience de tous les hommes ne sont pas en parfaite harmonie avec la nature. L'éducation à l'art développe l'intelligence sensible et procure des repères culturels nécessaires pour participer à la vie sociale, quand l'éducation par l'art contribue à la construction de la personnalité et à la formation du citoyen.

« *L'art est un mensonge qui permet de dévoiler la vérité* », ainsi s'exprimait Pablo Picasso. L'art est un moyen de nous faire redécouvrir le réel. Il joue et vit d'apparence. Il permet d'exprimer toute la dimension sensible des simples instants que nous ne voyons plus, auxquels nous ne portons plus aucun intérêt. La vérité réside dans l'intensité des émotions suscitées par l'œuvre. *La pédagogie du sensible permet de nourrir, révéler et renouveler le rapport que chaque élève développe avec le réel et donc avec lui-même. Elle est au fondement d'une culture commune et partagée qui lui permet de mieux comprendre le monde et les autres (Programmes de 2016).*

Les enseignements artistiques nourrissent la sensibilité et les capacités expressives de chaque élève. Les pratiques de création y sont au cœur. Les parcours d'éducation artistique et culturelle y sont adossés.

La lettre d'information « **La Réunion des arts** » a pour but de développer l'appétence pour les arts, d'alimenter la réflexion pédagogique et de proposer des ressources que l'on peut aisément investir dans sa pratique professionnelle. Nous consacrons **trois numéros spéciaux** aux enseignements artistiques tels que définis dans les nouveaux programmes : l'éducation musicale, les arts plastiques, et l'histoire des arts. Le second numéro est dédié aux Arts plastiques.

SOMMAIRE

2 Édito

Mise en oeuvre des programmes en arts plastiques

3 Les arts plastiques

7 Repères de progressivité au cycle 1

11 Repères de progressivité au cycle 2

14 Repères de progressivité au cycle 3

17 Pratiques d'enseignement

22 Ressources



**ARTS
PLASTIQUES**

Dans les programmes, la dénomination d'« arts visuels » s'est effacée au profit du champ élargi des arts plastiques pour une meilleure continuité entre les cycles 2, 3 et 4. L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. » (Domaines 2,3,5 du socle commun).

Il prend appui, dès le cycle 2, sur des **repères didactiques** et notamment des repères conceptuels permettant d'entrer dans les **langages plastiques** (forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps) (Domaine 1 du socle commun).

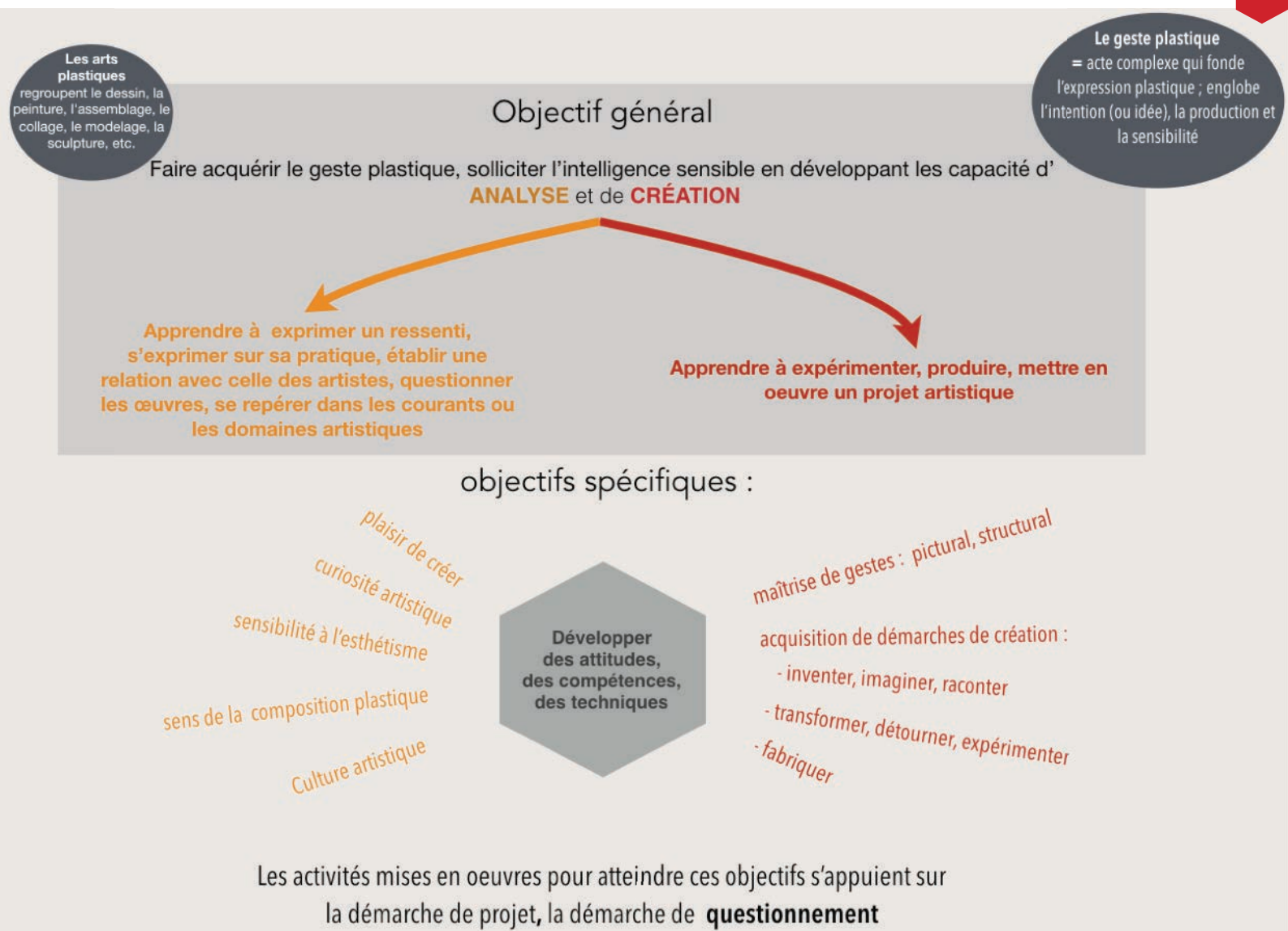
Les contenus d'enseignement et d'apprentissage sont organisés, au départ de la pratique plastique, présentés et compris comme des questionnements (non comme des thématiques) « *proches des préoccupations des élèves et permettant d'investir progressivement l'art* » (cycle 2), visant « *à développer et structurer la capacité des élèves, à situer ce qu'ils expérimentent et à se situer par rapport aux productions des artistes* » (cycle 3).

Deux démarches sont **privilegiées** et corrélées (articulation entre pratique et réflexion) :

- la démarche de projet ;
- la démarche de questionnement.



LES GRANDS OBJECTIFS DES ARTS PLASTIQUES



SOLLICITER LA CRÉATIVITÉ DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1	Les productions plastiques et visuelles
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. - Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
Observer, comprendre et transformer des images	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.


CYCLE 2	THÈMES		
	La représentation du monde	L'expression des émotions	La narration et le témoignage par les images
Connaissances et compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression. - Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. - Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions. - Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique. - Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques. - Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. - Transformer ou restructurer des images ou des objets. - Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.

CYCLE 3	THÈMES		
	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre
Questionnements sur les différents axes	<ul style="list-style-type: none"> - La ressemblance, - L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations - La narration visuelle - La mise en regard et en espace - La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'hétérogénéité et la cohérence plastiques - L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets - L'espace en trois dimensions. 	<ul style="list-style-type: none"> - La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre - Les qualités physiques des matériaux - Les effets du geste et de l'instrument - La matérialité et la qualité de la couleur.

LES QUATRE COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Les compétences travaillées sont identiques aux cycles 2 et 3 assurant ainsi une continuité des apprentissages. Elles s'exercent dans une logique d'approfondissement : la démarche de questionnement est privilégiée avec une articulation entre pratique et réflexion, un va-et-vient entre « l'intérieur et l'extérieur ». Les compétences travaillées structurent les contenus d'enseignement. Ceux-ci sont développés dans une complexité croissante.

	CYCLE 2	CYCLE 3
Expérimenter, produire, créer	<ul style="list-style-type: none"> - S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur... - Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. - Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard. - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). - Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.
Mettre en œuvre un projet artistique	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. - Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. - Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. - Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. - Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. - Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. - Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support... 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation. - Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. - Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. - S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial. - S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer, pour les dépasser, certains <i>a priori</i> et stéréotypes culturels et artistiques. - Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. - Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

A collection of colorful origami cranes in various colors (red, blue, yellow, green, pink) scattered on a dark surface. In the background, a book and a pen are visible. The text is overlaid on the left side of the image.

**REPÈRES DE
PROGRESSIVITÉ
CYCLE 1**

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

Objectifs	Attendus fin de cycle 1	Moins de 3 ans	Entre 3 et 4 ans	Entre 4 et 5 ans	Entre 5 et 6 ans
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Dessiner librement	Dessiner librement ou à partir d'une consigne et parler de son dessin reproduire le dessin du bonhomme réinvestir dans le dessin les graphismes étudiés	- Dessiner avec ou sans consigne, avec ou sans modèle - Dessiner à partir d'un thème (lieu, personnages, etc...) dessiner pour exprimer dessiner pour retranscrire un événement vécu	- Dessiner à partir d'une histoire d'une œuvre d'art, à partir d'une fiche technique - Dessiner en respectant une contrainte - Dessiner en reproduisant des graphismes de plus en plus aboutis
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	Réaliser des traces graphiques spontanées et variées (dans toutes les directions)	Reproduire des graphismes connus : points, ronds, traits	Reproduire des graphismes connus : ponts, boucles, obliques, vagues, créneaux, spirales avec une intention	Affiner les graphismes dans des espaces variés et intégrant la complexité de l'intention
	Créer des graphismes nouveaux.			Assembler plusieurs signes pour créer un graphisme nouveau	- Constituer un répertoire graphique et l'enrichir en imaginant des signes nouveaux - Utiliser le graphisme pour symboliser - Elargir la palette des possibilités.
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste		Choisir et nommer un outil, un médium, un support pour réaliser une production,	- Associer plusieurs outils et médiums pour réaliser une intention ou traiter une idée. - Nommer des outils médiums, décrire les actions et expliquer les effets produits	- À partir de contraintes matérielles (outils, techniques, matériaux) réaliser des compositions plastiques traitant plusieurs idées. - Choisir en expliquant et argumentant les effets produits
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	- Manipuler différentes matières, déchirer, froisser, étaler, rouler, froter, griffer, pincer, laisser une empreinte - Explorer la couleur. - Utiliser différents supports.	- Manipuler différentes matières, déchirer, froisser, étaler, rouler, froter, griffer, pincer, ... - Explorer la couleur. - Utiliser différents supports - Participer à un projet collectif	- Manipuler différentes matières, déchirer, froisser, étaler, coller, découper, - Explorer de façon consciente différentes techniques - Explorer la couleur et ses nuances - Utiliser différents supports. Participer à un projet collectif	- Manipuler différentes matières, déchirer, froisser, étaler, coller, découper, superposer, agrandir, réduire, - Explorer la couleur et ses caractéristiques techniques (primaires secondaires nuances etc...) - Utiliser différents supports. - Participer à un projet collectif

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES (SUITE)

Objectifs	Attendus fin de cycle 1	Moins de 3 ans	Entre 3 et 4 ans	Entre 4 et 5 ans	Entre 5 et 6 ans
Observer, comprendre et transformer des images	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Exprimer de façon spontanée une émotion par le corps, la voix devant une image ou une œuvre d'art	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un sentiment (j'aime, j'aime pas, la peur) - Décrire une image, une œuvre d'art à partir d'un critère artistique (couleur) 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une image ou une œuvre d'art et donner son ressenti (esthétisme...) - Décrire à partir de 2 critères (couleur, forme) - Comprendre qu'une trace peut représenter ou non quelque chose du monde 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une image et une œuvre d'art et donner son ressenti - Décrire une image représentant l'art architectural, le design, les arts de la rue - Décrire à partir de 3 critères (couleur, forme, composition, technique, lumière) - Rencontrer des œuvres qui ne sont pas uniquement figuratives et réaliser une production abstraite

LE SPECTACLE VIVANT

Objectifs	Attendus fin de cycle 1	Moins de 3 ans	Entre 3 et 4 ans	Entre 4 et 5 ans	Entre 5 et 6 ans
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes avec son corps, sa voix ou des objets sonores.		Découvrir la démarche de création en cirque/ danse, théâtre, arts musicaux réaliser une mini production (en danse 1 à 2 phrases dansées)	Réaliser une production visant à être vue interpréter avec son corps ou sa voix des personnages, objets actions et émotions	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une production visant à être vue - Interpréter avec son corps ou sa voix des personnages, objets actions et émotions - Exprimer son ressenti en tant que spectateur - En danse : réaliser un enchaînement de 5 éléments - En mime et en théâtre : réaliser une mini saynète



**REPÈRES DE
PROGRESSIVITÉ
CYCLE 2**



REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ AU CYCLE 2

Des attendus de fin de cycle:

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- Coopérer dans un projet artistique.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Comparer quelques œuvres d'art.

COMMENT REPRÉSENTE-T-ON LE MONDE ?

Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner).

Connaissances et compétences travaillées	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 6 et 7 ans	Entre 7 et 8 ans	Entre 8 et 9 ans
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.	Représenter un corps de façon conventionnelle (ressemblance).	Prendre conscience qu'un corps peut être représenté dans différentes postures.	Représenter x fois un même corps en respectant des contraintes graphiques.
Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.	Représenter le corps avec pastels, pâte à modeler, fils et ficelles, fil de fer...	Représenter le corps dans différentes postures (corps au travail ou posé) avec des outils numériques: appareil photo, tablette avec des logiciels d'animation	Représenter x fois un même corps en avec différents outils picturaux et numériques (logiciels d'animation d'images), photographier en variant les points de vue et le cadrage.
Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.	Approfondir et expérimenter différents outils, supports, matériaux pour représenter le corps en deux et trois dimensions.	Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.	Approfondir et expérimenter différents outils, supports, matériaux pour représenter le corps en deux et trois dimensions.
Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales.	Klee, dancing under the empire, 1938 Giacometti , L'homme qui marche Calder, Joséphine Baker Les marionnettes Degas, la danseuse	Jean-François Millet, Les glaneuses, 1857 ; Gustave Caillebote, Les raboteurs de parquet, 1875 ; Henri Rousseau, Les joueurs de football, 1908 ; Jeff Wall, A Sudden gust of Wind, 1993. BD	Léonard de Vinci, L'homme de Vitruve, 1492 ; G. Braque, La femme à la guitare, 1913 ; A. Giacometti, Louis Clayeux, 1963 ; H. Matisse, Nu bleu, 1952 ; F. Bacon, Trois études de Lucian Freud, 1969; Keith Haring, sans titre, 1984. Les nanas de Niki de Saint-Phalles (sculpture) Liu Bolin (photos) Street art (Méo, Flo Réunion)

COMMENT EXPRIME-T-ON DES ÉMOTIONS ?

À cet âge, l'enfant entre dans une production plastique à partir de ses peurs, ses rêves, ses souvenirs, ses émotions... Il prend plaisir à inventer des formes, des univers, des langages imaginaires. L'enjeu est de l'amener à expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports..., allant jusqu'à se détacher de la seule imitation du monde visible. Les élèves sont peu à peu rendus tolérants et curieux des fonctions de l'art qui peuvent être liés aux usages symboliques, à l'expression des émotions individuelles ou collectives, ou encore à l'affirmation de soi (construction identitaire).

Connaissances et compétences travaillées	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 6 et 7 ans	Entre 7 et 8 ans	Entre 8 et 9 ans
Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.	<ul style="list-style-type: none"> - Associer un sentiment (colère, joie, peur...) à un geste, à une couleur... - Mesurer les effets du geste et de l'instrument : amplitude, trace... - Présenter une œuvre de Vermeer (La laitière) afin de susciter une émotion par le langage plastique de la lumière. - La matière colorée peut être épaisse, visqueuse... peut exprimer une sensibilité particulière - Les éléments du langage plastique : forme, espace, lumière, matière, couleur, corps, supports, outils et temps (voir ressources « lexique pour les arts plastiques »). 		
Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.	<ul style="list-style-type: none"> - Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et les objets : peindre avec des matières épaisses, fluides, sans dessin préalable ; coller, superposer des papiers et des images ; modeler, creuser pour explorer le volume... - Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (carton, bois, argile...), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller... Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre... 		
Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.	L'enfant porte un regard plus critique sur les productions artistiques et sur le monde qui l'entoure. Il utilise ses découvertes pour réaliser et créer lui-même des images, des objets, et des réalisations sonores.		

COMMENT RACONTER OU TÉMOIGNER PAR LES IMAGES ?

L'enfant raconte souvent des histoires, s'invente des univers et les met en récit par le biais de ses productions. Progressivement, il prend conscience de l'importance de les conserver pour raconter, témoigner de situations qu'il vit seul ou avec ses pairs. L'enjeu est de lui permettre de fréquenter les images, d'en être progressivement un spectateur averti, d'en produire lui-même (création, transformation, détournement, etc).

Connaissances et compétences travaillées	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 6 et 7 ans	Entre 7 et 8 ans	Entre 8 et 9 ans
Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines. - Illustrer une histoire. - Témoigner par un carnet de voyage. 		
Transformer ou restructurer des images ou des objets.	Transformer un récit en une image en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre). Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.		



**REPÈRES DE
PROGRESSIVITÉ
CYCLE 3**



REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ AU CYCLE 3

Des attendus de fin de cycle :

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses à partir d'une intention.
- Dans un projet artistique, repérer les écarts entre l'intention de l'auteur, la production et l'interprétation par les spectateurs.
- Formuler ses émotions, argumenter une intention.
- Identifier et interroger les caractéristiques plastiques qui inscrivent une œuvre d'art dans des repères culturels historiques et géographiques.

LA REPRÉSENTATION PLASTIQUE ET LES DISPOSITIFS DE PRÉSENTATION

Thèmes	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 9 et 10 ans	Entre 10 et 11 ans	Entre 11 et 12 ans
<i>La ressemblance</i>	Déterminer les similitudes et les écarts plastiques et sémantiques par le choix d'un outil, d'un support, d'une technique lors d'une représentation		- À partir d'un cadrage de sujet, le faire surgir d'autre chose (par une mise en scène), manipulation numérique. - Rendre une image du réel fictionnelle
	Différencier reproduire/copier, objet unique et série	Varié le cadrage, le point de vue, les effets induits par l'outil photographique pour prendre conscience de la représentation et de l'écart	
<i>L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural</i>	Prendre conscience de l'unicité de l'œuvre (l'aléatoire, texture...)	Aborder la notion de multiple et de série (pop art, sérigraphie, accumulation...)	
<i>Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations</i>	- Différencier les catégories d'images (artistique, scientifique ou documentaire) - Transformer une image (collage, techniques mixtes)	- Intervenir sur les images (collage, montage, dessin) - Transformer une image dessinée et existante dans une visée poétique (exemple: écriture de calligrammes, usage de logiciel gratuit)	- Établir des photomontages (réel/ imaginaire, chimère..) - Différencier images à caractère artistiques et images scientifiques
<i>La narration visuelle</i>	Photographier, organiser, séquencer à des fins de récit ou de témoignage	Organiser des images fixes	Organiser des images fixes et animées
<i>La mise en regard et en espace</i>	Découvrir les modalités de mise en espace (présence ou absence de cadre, du socle, du piédestal...)	Découvrir des lieux: salle d'exposition, installation, in situ, intégration dans des espaces existants...	Découvrir l'exploration des présentations des productions plastiques (rôle du rapport à l'échelle)
<i>La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché</i>	Découvrir les différentes modalités de présentation (accrochage, circulation, mise en espace)	Découvrir les rôles du spectateur (participation ou passivité)	Découvrir les différentes mises en scène



LES FABRICATIONS ET LA RELATION ENTRE L'OBJET ET L'ESPACE

Thèmes	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 9 et 10 ans	Entre 10 et 11 ans	Entre 11 et 12 ans
<i>L'hétérogénéité et la cohérence plastiques</i>	Associer, coller, ajouter des images, des papiers des éléments disparates en 2 dimensions.	- Associer, coller, ajouter des images, des papiers des éléments disparates en 3 dimensions - Faire des choix	Modifier les qualités physiques d'un objet. Introduire des éléments « perturbateurs »
<i>L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets</i>	- Créer, fabriquer, transformer des objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; - Etablir une relation d'un objet entre sa forme et sa fonction.	- Observer dans l'environnement proche de réalisations ou de situations porteuses des questions que posent l'espace, l'objet et l'architecture. - Déformer des éléments architecturaux par des procédés mécaniques (découpages, collages...) ou par le numérique. - Créer un objet à des fins narratives (marionnettes).	- Détourner un objet, voir sa relation entre sa forme et sa fonction. - Transformer un objet à des fins symboliques et poétiques.
<i>L'espace en trois dimensions</i>	- Découvrir l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur - Découvrir le point de vue dans une installation ou l'usage d'anamorphose	Réaliser des œuvres in situ à partir de rythmes, de répétitions	Explorer les conditions du déploiement de volumes dans l'espace, en lien notamment avec l'architecture (équilibre et déséquilibre ; orme ouverte, fermée).



LA MATÉRIALITÉ DE LA PRODUCTION PLASTIQUE ET LA SENSIBILITÉ AUX CONSTITUANTS DE L'ŒUVRE

Thèmes	EXEMPLES D'ACTIVITÉS		
	Entre 9 et 10 ans	Entre 10 et 11 ans	Entre 11 et 12 ans
<i>La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre</i>	Réaliser des empreintes de main négative soufflée	Réaliser des frottages ou des grattages (identifier la part du hasard)	Réaliser des intentions à partir de plâtre et de relief
<i>Les qualités physiques des matériaux</i>	Explorer des supports (poreux, rugueux, liquide, malléable...)	Explorer les qualités de divers matériaux (tissu, verre, journal, métal, bois...) et l'associer à des mélanges hétérogènes et du collage	Explorer les qualités physiques des matériaux et des supports pour une pratique plastique en volume (assembler, empiler, tresser, emboîter des objets ou de fragments d'objets)
<i>Les effets du geste et de l'instrument</i>	Laisser des traces (griffures, traînée)	- Varier le geste par l'élargissement d'usage d'outils (mains, chiffons, outils inventés, brosses...) - Réaliser des coulures ou un dialogue entre les instruments et la matière	
<i>La matérialité et la qualité de la couleur</i>	Notion abordée: effet Usage de glacis et de jus	Notions: comprendre les dimensions sensorielles de la couleur entre quantité (formats, surfaces, étendue, environnement) et qualité (teintes, intensité, nuances et lumière...)	

A close-up photograph of a hand holding a paintbrush, positioned over a wooden surface. The wood is covered in various shades of paint splatters and brush strokes, including dark brown, black, and yellow. The hand is in the foreground, slightly out of focus, with a red and white striped wristband visible. The background is a blurred, light-colored surface, possibly a wall or another part of the workspace.

**PRATIQUES
D'ENSEIGNEMENT**

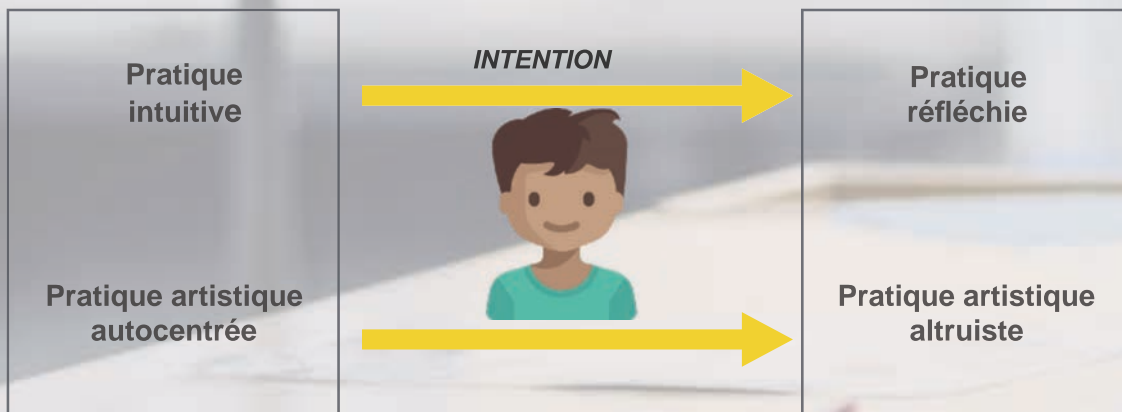


CONCEVOIR UNE SÉQUENCE

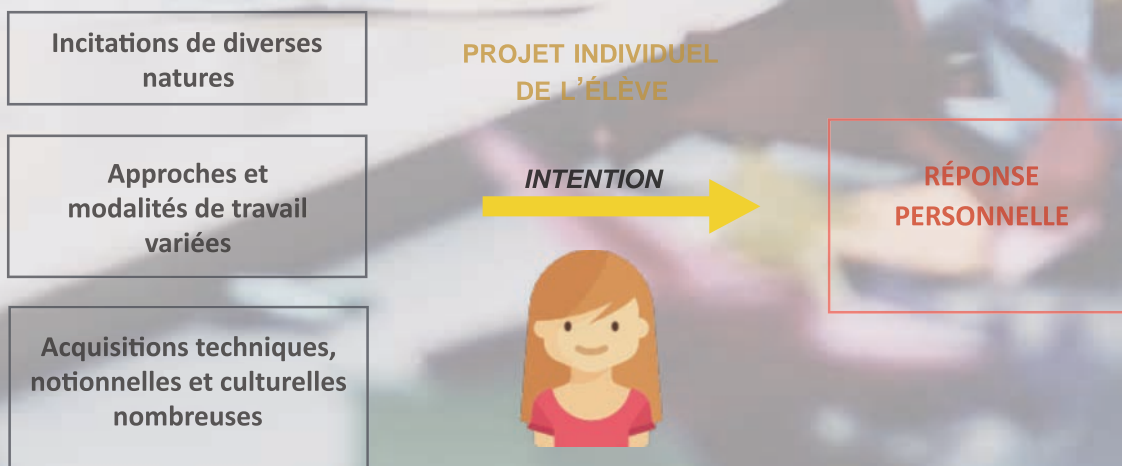
Il s'agit d'amener l'élève à passer d'une :

PROJET INDIVIDUEL DE L'ÉLÈVE

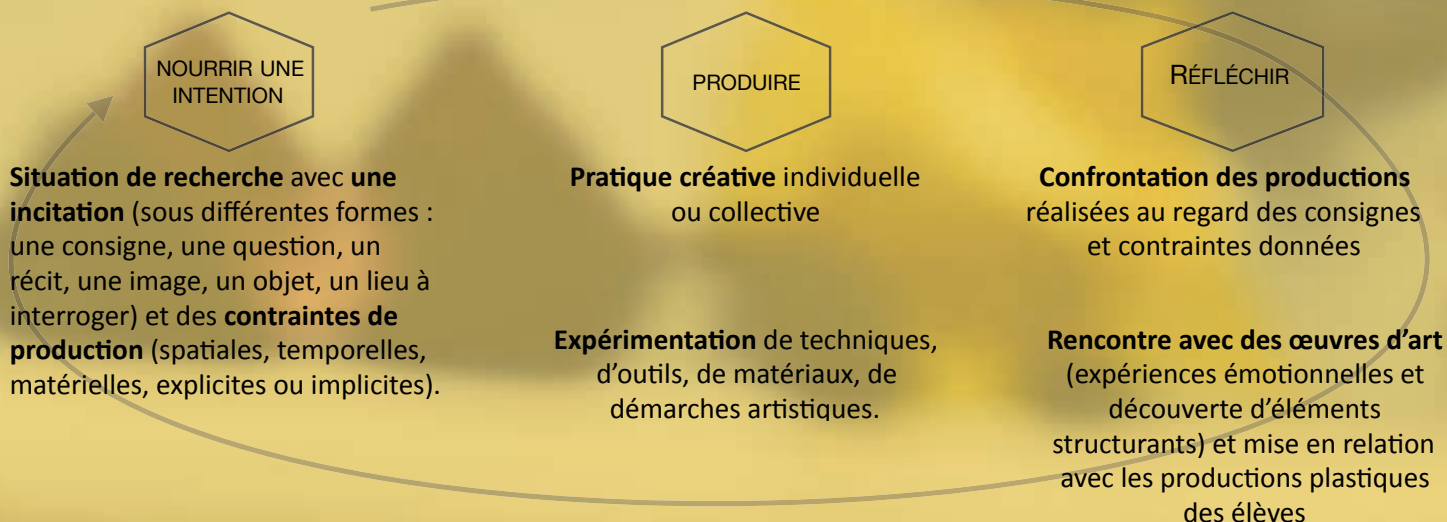
à une :



Une séquence s'organise à partir d'une progression qui suppose des invariants didactiques :



LA DÉMARCHE ARTISTIQUE





EXEMPLES DE CONTRAINTES DANS UNE SÉQUENCE SUR LE PORTRAIT


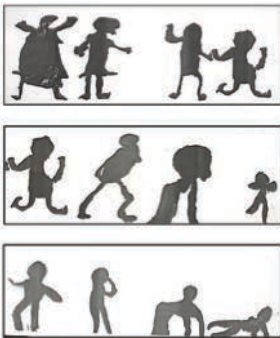

éduscol

TYPE DE CONTRAINTE DE PRODUCTION	OBJECTIF INHÉRENT À LA CONTRAINTE	EXEMPLE DE CONSIGNE
Contrainte temporelle	Libérer le geste et le tracé dans l'acte de dessiner.	Croquer une longue série de portrait en temps limité (30s par portrait).
Contrainte spatiale	S'amuser des supports utilisés. Dédramatiser l'acte de dessiner.	Réaliser un portrait sur un objet ou un volume en tenant compte de la forme de celui-ci.
Contrainte matérielle	Remettre en question les stéréotypes. Élargir le champ des possibles dans le domaine des outils utilisés en arts plastiques	Réaliser un portrait en utilisant un outil qui ne soit pas un outil scripteur.
Contrainte technique	Remettre en question les stéréotypes. Élargir le champ des possibles dans le domaine des outils utilisés en arts plastiques.	Réaliser un portrait uniquement en découpant collant des papiers de couleur aux ciseaux et sans tracés préalables.
Contrainte gestuelle	S'ouvrir à de nouvelles modalités de représentation.	Réaliser un portrait gribouillant.
Contrainte implicite	Lire une image, en appréhender les caractéristiques essentielles et s'en saisir pour produire à son tour.	Réaliser un portrait en prolongeant un fragment proposé.
Consigne ouverte	Placer d'emblée la représentation du côté de l'expression.	Réaliser au choix le portrait d'une personne agitée, distraite, rêveuse, dispersée, indisciplinée, brouillonne, superficielle...

Le corps en représentation(s)

Poser un diagnostic sur les conceptions et les repères des élèves et travailler à partir de constats réalisés. Partir des représentations premières des élèves.

Se situant du point de vue, notamment, d'un élève de CP, on évoquera notamment ici le désir ou l'attendu de ressemblance. Le besoin de représenter, de faire ressemblant, de produire un récit (vraisemblable) par des moyens plastiques est donc abordé en premier lieu dans les premières séances. **Puis, poursuivre le questionnement engagé en variant les approches et les situations pédagogiques proposées.**

<p><i>Représenter un corps de façon conventionnelle.</i> Chercher à garantir la cohérence de l'image. Lire une image et sélectionner des indices pertinents pour réaliser un prolongement.</p>	<p><i>Prendre conscience qu'un corps peut être représenté dans différentes postures.</i> Représenter des corps ayant pris la pose, des corps au travail...</p> <p>Références : Jean-François Millet, <i>Les glaneuses</i>, 1857 ; Gustave Caillebote, <i>Les raboteurs de parquet</i>, 1875 ; Henri Rousseau, <i>Les joueurs de football</i>, 1908 ; Jeff Wall, <i>A Sudden gust of Wind</i>, 1993.</p>	<p><i>Comprendre que différents dispositifs de représentation sont possibles et qu'ils sont signifiants.</i> Représenter x fois un même corps en respectant des contraintes graphiques.</p> <p>Références : Léonard de Vinci, <i>L'homme de Vitruve</i>, 1492 ; G. Braque, <i>La femme à la guitare</i>, 1913 ; A. Giacometti, <i>Louis Clayeux</i>, 1963 ; H. Matisse, <i>Nu bleu</i>, 1952 ; F. Bacon, <i>Trois études de Lucian Freud</i>, 1969 ; Keith Haring, <i>sans titre</i>, 1984.</p>
		

Introduire et étayer des connaissances nouvelles, en les complexifiant et les faisant jouer avec d'autres questions au programme. Connecter des savoirs et des pratiques différentes. Amener les élèves à une conception ouverte et élargie de la création artistique et de l'œuvre d'art

Approfondir la réflexion sur la signification des dispositifs de représentation.

Donner une autre dimension à la représentation du corps en la plaçant d'emblée du côté de l'expression.

Développer une intention relative au corps dans son activité.













Références : Charlie Chaplin, *Les temps modernes*, 1936 ; Giuseppe Arcimboldo, *Le Bibliothécaire (Wolfgang Lazius)*, 1562 ; Joan Miró, *Portrait d'une danseuse*, 1928 ; David Hockney, *Autoportrait*, 1984.



Les productions plastiques présentées ici ont été réalisées dans une classe de CP-CE1. Dans le cadre du programme 2015, les séances proposées auraient toutefois également pu être menées en cycle 3.

Approfondir / préciser – complexifier / relier / prolonger le travail engagé pour progresser dans le questionnement relatif à « la représentation du monde »

Mais également dans celui sur « l'expression des émotions ». **Faire appréhender et comprendre la polysémie des créations plastiques.**

<p><i>Approfondir la réflexion sur les dispositifs de représentation.</i> Représenter plastiquement une expression de la langue française relative au corps.</p>	<p><i>Faire du corps un médium plastique ; renouveler le regard porté sur le corps.</i> Écrire ou donner à voir avec le corps.</p>	<p><i>Faire du corps un médium plastique.</i> Représenter plastiquement une chose, une idée, un objet en utilisant le corps comme outil. Références : œuvres de Yves Klein, performances diverses. Références : Yves Klein, <i>Anthropométrie de l'époque bleue</i>, 1960 ; Jasper Johns, <i>Merce Cunningham</i>, portfolio, 1974.</p>	<p><i>Envisager des représentations codées et/ou abstraites du corps.</i> S'exprimer avec le corps et en proposer une transcription plastique. Références : Joan Miró, <i>La danseuse II</i>, 1929 ; Marcel Duchamp, <i>Nu descendant l'escalier</i>, 1914 ; Jules-Etienne Marey, <i>Locomotion</i>, vers 1870.</p>
 <p>Avoir un petit vélo dans la tête</p>  <p>Être mince comme un clou</p>  <p>Se creuser la tête</p>	 	 <p>S'affronter, se défier</p>  <p>Être épuisés</p>  <p>Avoir un gros chagrin</p>	   

Introduire et étayer des connaissances nouvelles, en les complexifiant et les faisant jouer avec d'autres questions au programme. Connecter des savoirs et des pratiques différentes. Amener les élèves à une conception ouverte et élargie de la création artistique et de l'œuvre d'art

Approfondir la réflexion sur la signification des dispositifs de représentation.

Donner une autre dimension à la représentation du corps en la plaçant d'emblée du côté de l'expression.

Développer une intention relative au corps dans son activité.

Références : Charlie Chaplin, *Les temps modernes*, 1936 ; Giuseppe Arcimboldo, *Le Bibliothécaire (Wolfgang Lazius)*, 1562 ; Joan Miró, *Portrait d'une danseuse*, 1928 ; David Hockney, *Autoportrait*, 1984.

 <p>Le facteur</p>	 <p>Le mécanicien</p>	 <p>Le cordonnier</p>	 <p>Installation : « L'élève modèle »</p>
---	--	---	--

Les productions plastiques présentées ici ont été réalisées dans une classe de CP-CE1. Dans le cadre du programme 2015, les séances proposées auraient toutefois également pu être menées en cycle 3.



PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

La Réunion des arts : lettre d'information n° 3 consacrée aux arts à la maternelle ([le site académique](#))

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

Graphic'arts - 4 à 7 ans (Gaëtan et Sophie DUPREY - ACCES éditions)
160 pages + 8 posters
Ouvrage qui traite du lien entre le graphisme et les Arts visuels.

Graphic'arts - Répertoire graphique - À partir de 4 ans (Gaëtan et Sophie DUPREY - ACCES éditions) - 54 posters
Le répertoire graphique est destiné à structurer et à organiser la mise en œuvre des propositions de Graphic'arts. Les reproductions permettent de fabriquer le répertoire graphique de la classe. Le DVD offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Hors d'œuvre d'arts - 3 à 8 ans (Patrick STRAUB - ACCES éditions)
Pour éviter le piège de la simple copie et son effet modélisant, l'auteur propose une alternative originale qui place l'enfant en situation de "re-création". L'élève refait le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre et devient ainsi compagnon susceptible de s'émanciper et de prendre le relais. La notion de « compréhension » - saisir ensemble - prend ici tout son sens.

Arts visuels et jeux graphiques (M.T. ZERBATO-POUDOU, M. BUFFIÈRE DE LAIR - RETZ)
Une mallette qui propose 4 jeux graphiques qui permettent aux élèves de développer et d'exercer leur attention et leur mémoire. Des situations riches et variées qui articulent arts visuels et exercices graphiques.

Activités graphiques et créatives (M.T. ZERBATO-POUDOU, M. BUFFIÈRE DE LAIR - RETZ)
Des activités qui s'inscrivent dans un projet éducatif prenant en compte les dimensions culturelles et cognitives de l'acte graphique. Les élèves sont mis en situation de découverte active grâce aux techniques proposées.

Les arts visuels à l'école maternelle (Sophie LACLOTTE - NATHAN) - Agir - Regarder - Sentir / 1 livret - 72 fiches - 1 poster
Cet ouvrage clés en main s'adresse aux enseignants, formateurs et étudiants qui souhaitent faire de l'éducation artistique un véritable domaine d'enseignement. La démarche couvre toutes les compétences en arts visuels du programme 2015, pour chaque niveau du cycle 1 : PS, MS et GS.

Art et savoirs en maternelle,

1. **Explorer et agir** (D. LAGOUTTE - Magnard, 2002 Pédagogie pratique)
2. **Ecrire et communiquer** (Magnard, 2003 Pédagogie pratique)

Collage et arts visuels - GS (Elisabeth GRIMAUULT - RETZ)

Actions plastiques - GS (Elisabeth GRIMAUULT - RETZ)

La collection **Arts visuels & ...**, éditions SCEREN CNDP CRDP

Traces à suivre - Répertoire d'images Maternelle ACCES Editions

Arts visuels et jeux graphiques Maternelle RETZ

PÉDAGOGIE DE PROJET

Réaliser un carnet d'artiste (S. SANCHIS, L. MÉNARD- RETZ)

Livre + DVD (un film, des photos et des tableaux)

Le projet permet aux élèves de rassembler les œuvres qu'ils ont peintes à travers différentes étapes : organiser, observer et commenter, peindre, composer son carnet, se préparer à l'offrir.

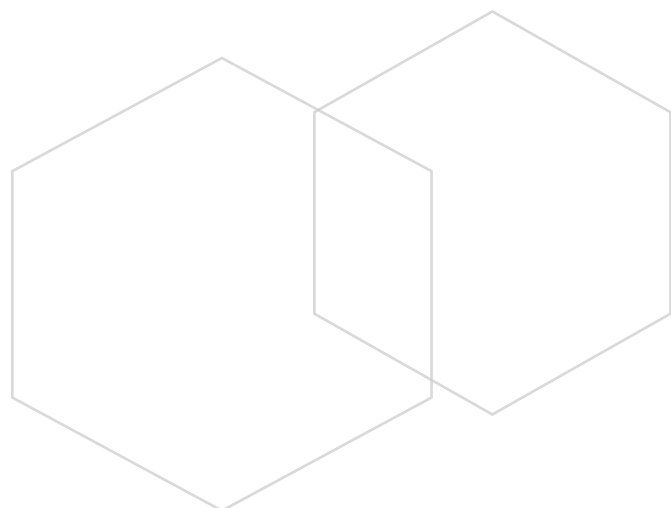
Monter un spectacle de cirque (S. SANCHIS, L. MÉNARD- RETZ)

Livre + CD-ROM (photos de numéros de cirque et un jeu de cartes)

Le projet engage les élèves dans une activité éducative, corporelle et artistique. Chaque enfant est impliqué dans la mise en scène d'un spectacle complet et s'inscrit dans une coopération où sont associées performances et création.

Concevoir des activités artistiques à objectifs langagiers (S. BONNET - RETZ) - Livre + DVD

La démarche proposée intègre des objectifs langagiers à une situation artistique, situation de référence sur laquelle une planification de situations langagières est envisagée. L'enseignant choisit le contenu lexical en fonction de la situation artistique liée au projet de classe.





RESSOURCES POUR L'ÉLÉMENTAIRE

ARTS PLASTIQUES ET ARTS VISUELS

PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Guide de mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle : M.E.N.

La Réunion des arts : lettre d'information n°1 ([le site académique](#))

ARTS VISUELS

Pas si bêtes, les arts plastiques ! - 4 à 12 ans (Patrick STRAUB - ACCES Editions)

Un ouvrage pour rassembler les équipes autour de projets dont le bestiaire est la thématique.

Arts plat du Jour - 5 à 12 ans (Patrick STRAUB - ACCES Editions)

Est d'abord un livre d'images regroupant des réalisations d'élèves. On le feuillette et on se laisse séduire. L'ouvrage contient plus de 260 images de réalisations. Les thèmes abordés touchent au quotidien ordinaire de la classe.

50 activités en Arts visuels - Cycle II (Elisabeth DOUMENC - Nouvelle édition 2012 - S.C.E.R.E.N)

L'ouvrage propose aux enseignants du cycle 2 un panel d'activités dans quatre volets des arts visuels : le dessin, les compositions plastiques, les images, l'approche et la connaissance des œuvres. Chaque activité suggère des pistes de travail pluridisciplinaires et favorise les liens entre le domaine du français (langage oral, vocabulaire, lecture, écriture) et celui des arts visuels.

50 activités en Arts visuels - Cycle III (Elisabeth DOUMENC - Nouvelle édition 2012 - S.C.E.R.E.N)

Séquences, références artistiques, pistes de travail pluridisciplinaire, liens entre l'Histoire et les Arts visuels dans les 5 domaines suivants : le dessin, le volume, les images, l'environnement, les œuvres d'art.

La valise-musée : 90 œuvres d'art pour l'éducation artistique (Daniel LAGOUTTE- Edition Hachette/Scolavox)

L'auteur puise dans différentes époques et propose une approche des œuvres à partir des intentions d'artistes.

Enseigner les Arts visuels (Daniel LAGOUTTE - HACHETTE, 2002)

Un livre qui fait le point sur la discipline.

Art Terre - 4 à 12 ans (Patrick STRAUB- ACCES Editions)

La collection Palette

OUVRAGES GÉNÉRAUX À PROPOS DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Penser l'art à l'école (BOURDIEU Pierre, CHAMPEY Inès, DAVID Catherine - Arles : Actes Sud, 2001)

L'urgence de l'art à l'école. Un plan artistique pour l'éducation nationale (COLLIN Pascal, Editions théâtrales, 2013)

L'art fait-il grandir ? (LAURET Jean-Marc ; Edition de l'attribut (coll. La politique culturelle en question, 2014)

La place des arts dans l'enseignement (PIRE Jean-Miguel, Paris : la Documentation française, 2010)

L'art à l'école. Réconcilier le sensé et le sensible (PIRE Jean-Miguel, LOCKWOOD Didier : Paris : La Documentation française, 2012)

OUVRAGES THÉMATIQUES

Ce que l'école fait avec le cinéma. Enjeux d'apprentissage dans la scolarisation de l'art à l'école primaire et au collège (ARCHAT-TATAH Caroline :, Presses universitaires de Rennes (coll. Paideia), 2013)

Quand l'artiste travaille dans l'école. Usages pluriels et diffus de la photographie numérique, in GAUDEZ Florent, Les arts moyens aujourd'hui, Tome II (FILIOD Jean-Paul : Paris : l'Harmattan, 2008)

Profession « musicien intervenant » à l'école, (LEBON Francis, Paris : L'Harmattan (coll. Sciences de l'éducation musicale), 2014.)

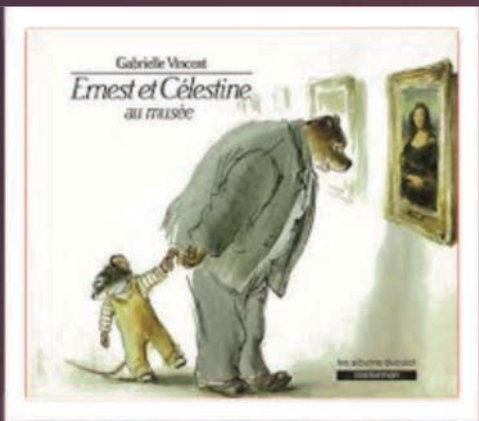
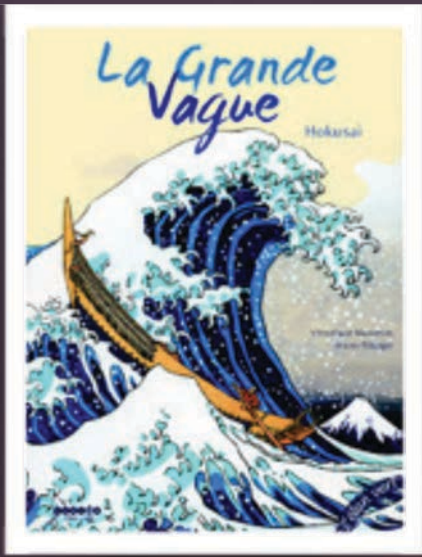
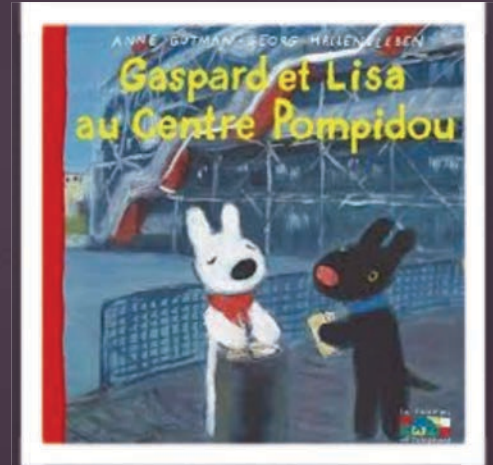
ÉTUDES ET RAPPORTS À PROPOS DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Consultation sur l'éducation artistique et culturelle - Pour un accès de tous les jeunes à l'art et à la culture, Ministère de la Culture et de la Communication, (DESPLECHIN Marie, BOUËT Jérôme : 2013)

État des lieux des dispositifs d'éducation artistique et culturelle, Inspection générale de l'Éducation nationale (MOIRIN Jean-Yves, LE GUEVEL Anne-Marie, LAURET Jean-Marc , 2012)

L'art pour l'art ? L'impact de l'éducation artistique (WINNER Ellen, GOLDSTEIN Thalia, VINCENT-LANCRIN Stéphan : Organisation de coopération et de développement économiques, 2013)

LITTÉRATURE DE JEUNESSE



SITOGRAPHIE

ARTS PLASTIQUES

ARTS VISUELS

La BNF (bibliothèque nationale de France)

<http://classes.bnf.fr/dossiers.php>

<http://eduscol.education.fr/arts-plastiques>

IHOI (iconothèque historique de l'océan Indien)

http://www.ihoi.org/app/photopro.sk/ihoi_ico/?

CAUE (conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement)

<http://www.caue974.com/fr/milieu-scolaire/outils-pedagogiques>

FRAC (fond régional d'art contemporain)

<http://fracreunion.org/>

Artothèque

<http://www.cg974.fr/culture>

Artistes de Streets Art réunionnais

<http://streetart-reunion-island.com/>

Artistes réunionnais

<http://www.opusartreunion.com/galerie-aleatoire/>

Cité des arts

www.citedesarts.re

Musées départementaux (Léon Dierx, musée historique de Villèle, Lazaret...)

<http://www.cg974.fr/culture/>

Musées régionaux de la Réunion

<http://www.museesreunion.re/>

Musée du MADOI

<http://madoi.re/>

Panorama de l'art

<http://www.panoramadelart.com/>

Vidéos en HDA

<http://canal-educatif.fr/arts.htm>

<http://www.videomuseum.fr>

CANOPÉ

<https://www.reseau-canope.fr/>

Éduthèque

www.eduthèque.fr/

PHOTOGRAPHIE

Atelier des photographes

(www.latelierdesphotographes.com)

Une plateforme numérique de ressources et d'ateliers créatifs.

L'éducation au regard pour tous grâce à un outil simple et gratuit.

L'ENSEIGNEMENT DU CINÉMA

Transmettre le cinéma

<http://transmettrelecinema.com> : Un outil pour comprendre, aimer, faire aimer le cinéma, à destination des enseignants. Partenaire de l'opération « École et cinéma ».

Le kinétoscope

<http://www.lekinetoscope.fr/>

La plateforme pédagogique (en ligne) de l'Agence du court métrage, accessible sur abonnement. À destination des enseignants, de leur formation également. Catalogue de 120 films dont les droits ont été achetés en raison de leur usage pédagogique. Des ateliers autour d'une thématique, à partir d'une problématique posée, avec des corpus de films.

Upopi

<http://upopi.ciclic.fr/>

Web magazine et plateforme pédagogique. Analyser, apprendre, transmettre : des objectifs pédagogiques, le vocabulaire de l'analyse filmique, l'histoire des images, les métiers du cinéma, les secrets du cinéma d'animation, des parcours pédagogiques, des retours d'expériences.

Ersilia

<http://www.ersilia.fr>

Plateforme numérique collaborative d'éducation à l'image, à destination des enseignants du cycle 3, du collège et du lycée, ainsi que des artistes. Objectifs : penser en images un monde d'images, former des regardeurs actifs concernés, former aux enjeux des images.

Des thématiques, des corpus d'œuvres, des mots-clés, des liens, des sites ressources, des parcours.

Danièle Pérez - Professeur d'arts plastiques à la Réunion

<https://perezartsplastiques.com/>

RESSOURCES ARTS VISUELS

STRUCTURES CULTURELLES À LA RÉUNION

AVIRONS

Écomusée du Tévelave

CILAOS

Zafer Lontan : Galerie d'art

HELL BOURG

La maison Folio / Musée des musiques et des instruments de l'Océan Indien

LA PLAINE DES CAFRES

La maison du volcan

LA PLAINE DES PALMISTES

Le domaine des tourelles

LE PORT

École supérieure d'Art / École d'architecture / Institut de l'Image de l'Océan Indien (ILOI) / Village Titan / La médiathèque Benoîte Boulard

SAINT-ANDRÉ

Musée dan'tan lontan

SAINT-DENIS

La cité des Arts / L'Artothèque / Le musée Léon Dierx / La villa de la Région / Le muséum d'histoire naturelle
Le CAUE / Les archives départementales / La bibliothèque départementale / La DACOI
Le Lazaret

SAINT-PIERRE

Lieu d'Art Contemporain / Galerie Hang'art
Tit' gale ri la kour
Le domaine du café grillé

SAINT-PAUL

L'aquarium / Le jardin d'Eden
Le musée historique de Villèle
La chapelle pointue

SAINT-LEU

Kélonia / Le musée du sel / Le musée Stella Matutina / le Mascarin jardin botanique de La Réunion / Le FRAC

SAINT-LOUIS

Le musée du MADOI et le domaine de Maison Rouge / Usine sucrière du Gol / Moulin maïs
Musée de la canne

PETITE-ÎLE

Le domaine de Manapany

SAINT-JOSEPH

Centre des arts du feu / Le labyrinthe en-champ-thé

SAINT-PHILIPPE

Vacoas Sud

LA RÉUNION

Les cinémas / Les médiathèques



**CONTRIBUTEURS DE CETTE REVUE
MEMBRES DU G.P.E.A.C 1^{er} degré**

BURKIC Jean-Paul, *I.E.N 1er degré*
CHONG-WING Christian, *Référent culture*
COVASSO Aurore, *CPDAV*
DORLA Nelsy, *CPDAV*
FONTAINE Nadia, *CPDEM*
GÉRAUD Lydie, *CPDEM*
GOURGOU Geneviève, *CPDAV*
HOAREAU Mathias, *CPDEM*
IDMONT Boris, *ERUN, concepteur multimédias*
PERRIN Dominique, *CPDEM*
VIVARES Véronique, *CPDAV*

académie
de la Réunion



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

