




3P	Pictogrammes loufoques	<p style="text-align: center;">Surface</p> 
<p>L'universalité des pictogrammes n'est plus à prouver : Ils font partie de l'environnement visuel de tout un chacun.</p> <p>But : Repérer le fonctionnement des pictogrammes en perçant les secrets de leur efficacité. Mesurer son degré de compréhension de cette communication visuelle.</p> <p>Développer les connaissances de simplification de surface.</p> <p>Inventer son propre pictogramme et en vérifier l'efficacité.</p> <p>Encourager l'ouverture à la culture artistique.</p>		

<p>Phase 1</p> <p>PERCEPTION</p> <p>A disposition : reproductions de pictogrammes plastifiés</p> <p>1. À l'aide de reproductions de pictogrammes routiers les enfants classent du plus facile à comprendre au plus compliqué.</p> <p>2. En observant une série de reproductions de pictogrammes visibles dans leur environnement, les enfants tentent de classer les pictogrammes en choisissant eux-mêmes les critères du classement (ex par couleur, par forme, par sens, etc.)</p> <p>3. Sur la base des 2 activités précédentes les enfants tentent d'établir ensemble les caractéristiques de composition d'un "bon" pictogramme (simplicité du graphisme, code des formes, couleurs, aplats,...)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

Notions	Objectifs	Critères
<p>Observation individuelle ou collective de pictogrammes (mémoire de classe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - comparer des images, d'établir un classement et de le justifier. - formuler la signification d'un pictogramme. - nommer les caractéristiques d'un bon pictogramme. "Pourquoi ce pictogramme fonctionne-t-il ?" - évaluer son niveau de compréhension de son environnement visuel, - remarquer les procédés et les effets de simplification. 	<p>Les critères choisis sont pertinents</p> <p>Il comprend au moins 5 pictogrammes</p> <p>Le classement est correct</p> <p>les caractéristiques d'un bon pictogramme (lisible et compréhensible par tous) sont énoncées clairement.</p>

Phase 3

TECHNIQUE

Un peu sur le principe du jeu du *Pictionary*, l'élève tire un mot au sort, à l'aide d'un énorme marker il doit dessiner cet objet/personne/animal/chose pour le faire reconnaître le plus rapidement possible à son/ses camarades.

Règle :

- les formes sont pleines, entièrement noircies, pas de vide
- mots, lettres interdit

Exemple de mots : chaise – table – banc – moto – voiture – camion – vélo – cochon – girafe – éléphant – zèbre – bouche – oeil – oreille – botte – basket – pantalon – ciseaux – crayon – gomme – bonbon – etc...

Notions	Objectifs	Critères
La simplification de surface	Exercer des techniques de simplification d'une surface de différentes manières (compression, dilatation, déformation, exagération, symbolisation, isolation, zoom)	au moins 10 dessins simplifiés reconnus par les autres

Phase 2

CULTURE



Commentaire pour l'enseignant :

Emile Bernard, *Etude de Bretonnes* ou *La Ronde bretonne*.

L'artiste utilise des couleurs qui ne sont pas celles qu'il a vu sur le motif, il n'essaie pas de les reproduire dans leurs moindres effets. Il simplifie au maximum les formes en restreignant sa palette, tant dans le paysage réduit ici à son plus simple appareil, que dans les personnages : l'absence presque totale d'ombres laisse les corps et les vêtements sans modelé ; les deux musiciens au centre, en haut de la toile n'ont pas de traits de visages et surtout le groupe de femmes en habits sombres et coiffes blanches qui dansent la gavotte ressemble plutôt à un muret séparant les musiciens des deux femmes au premier plan. Cette simplification est renforcée par les cernes sombres qui entourent les formes concourant à les considérer comme totalement planes, ce qu'on appelle le cloisonnisme. A Pont-Aven la douceur du relief et la végétation abondante offrent des motifs simples qui s'accordent avec les idéaux de simplification artistique des formes des peintres de cette école.

<p>Notions</p> <p>La simplification des formes dans les œuvres de l'école de Pont-Aven.</p>	<p>Objectifs</p> <p>Se familiariser avec différentes formes d'expression visuelle.</p> <p>Exprimer ses impressions</p> <p>Identifier les simplifications et surtout l'effet qu'elles produisent !</p>	<p>Critères</p> <p>Participation et authenticité des impressions personnelles.</p> <p>Ouverture, curiosité, intérêt, sincérité</p>
--	--	---

Phase 4
EXPRESSION

Contrat : "Tu as organisés une grande fête dans ton jardin, imagine le panneau qui accueillera tes invités..."à

"A l'aide de papiers découpés, réalise le projet de ce pictogramme loufoque."

Questionnement souhaité : Est-ce que mon pictogramme sera compréhensible par tous?

<p>Notions</p> <p>Production et composition d'une image à partir de l'intégration des caractéristiques de fonctionnement d'un bon pictogramme</p> <p>Développement de l'imagination</p>	<p>Objectifs</p> <p>Appliquer intentionnellement les principes de simplification pour accroître le caractère et l'expression</p>	<p>Critères</p> <p>Produit en relation avec l'intention explicitée dans le contrat.</p> <p>Démarche</p> <p>Implication</p>
--	---	---

Bilan

PERCEPTION

L'organisation matérielle de la séquence ayant posé quelques problèmes (découpages des vignettes ? nombre de vignettes à disposition ? formes de classement ?), nous l'avons adaptée au fil des problèmes rencontrés.

CULTURE

Pour cette séquence, il nous est apparu incontournable de devoir cadrer l'analyse proposée aux enfants en énonçant les points auxquels nous voulions les rendre attentifs (formes, couleurs, graphisme...).

TECHNIQUE

Dans la phase technique on peut **appliquer** les règles repérées dans la phase de perception pour représenter par des pictogrammes les règles de comportement en classe. On veillera alors que dans la phase d'expression les élèves s'en libèrent pour s'exprimer librement, sans la contrainte des codes repérés.

EX Règles de comportement en classe ACM



EXPRESSION

Cette séquence a nécessité d'évoquer en préambule les effets liés à la fête et à l'insolite en se remémorant des ambiances festives ou en en imaginant.

Pour réaliser ces pictogrammes, nous avons tantôt proposé de travailler avec des gros feutres noirs, tantôt avec des papiers découpés (ciseaux ou cutter) : il semble que les résultats produits avec cette seconde technique soient plus intéressants.

Les enfants ont apprécié de façons disparates ce thème très vaste et les résultats de qualités inégales, tant du point de vue de la facture que de l'imagination, s'en ressentent évidemment.

Variantes

Peut-être que d'avoir mené les 4 séquences lors du même cours n'a pas permis aux enfants de prendre du recul et de mieux s'approprier la problématique.

A cet effet, il aurait été intéressant de tester cette leçon sur deux cours en développant davantage chaque séquence.

En perception on pourrait envoyer les enfants à la chasse aux pictogrammes/panneaux indicateurs du village ou du quartier. Muni d'appareils photos ou de carnet de croquis.

En culture, on pourrait travailler sur les différences « nationales » entre les pictogrammes (chez nous les vaches, chez eux les kangourous, etc.) ou sur l'évolution des pictogrammes courants (« attention écoliers », par exemple) au fil des décennies.

En expression, enfin, on pourrait chercher à créer des pictogrammes sans respecter les codes de formes et couleurs en vigueur mais en cherchant en deçà une universalité.

Prolongements

La réalisation de véritables panneaux signalétiques déjantés pour un village en fête, ou plus sérieux pour signaler la position de la bibliothèque, de la ludothèque, de la place de jeu.

Exemples

Papiers découpés :



Marker :



