



TITRE DE L'ACTIVITÉ :
PABLO PICASSO

DISCIPLINES ET DOMAINES D'ACTIVITÉS :
PRATIQUES ARTISTIQUES, HISTOIRE DES ARTS ET TUIC

SÉANCES D'APPRENTISSAGE

nombre
de séances
4

durée de
l'activité
3h

Séance 1 : exploitation du cédérom Mobiclic n° 139 (durée : 1 heure)

Séance 2 : témoignage de Pablo Picasso (30 minutes)

Séance 3 : Picasso en « art numérique » (durée : 1 h 30)

Séance 4 : pistes pour l'évaluation

La visite d'un musée d'art contemporain est aussi souhaitable si la proximité géographique le permet.

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

Objectifs : développer la sensibilité artistique par la fréquentation d'œuvres comparées (œuvres de Pablo Picasso et œuvres des grands maîtres dont il s'est inspiré) ; développer des pratiques artistiques (inspirées des œuvres de Picasso) sous forme numérique ; mettre en contexte les œuvres sur une période de l'histoire (Deuxième Guerre mondiale).

Compétence 1 (maîtrise de la langue française) : effectuer [...] des recherches dans des ouvrages documentaires.

Compétence 4 (B2i niveau école) : lire [et exploiter] un document numérique ; chercher des informations par voie électronique.

Compétence 5 (culture humaniste) : avoir des repères [en histoire] ; pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts : distinguer les grandes catégories de la création artistique ([...] peinture [...]) ; [...] inventer et réaliser des [...] œuvres plastiques.

Compétence 7 (autonomie et initiative) : [avoir des méthodes de travail autonomes], respecter des consignes simples [...] ; commencer à savoir s'autoévaluer [...] ; soutenir une écoute prolongée.

MOTS CLÉS

Mot clé 1 : arts, histoire

Mot clé 2 : peinture, histoire contemporaine

Mots clés 3 : Picasso, XXe siècle, Deuxième Guerre mondiale



CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

ce qu'il faut retenir de la notion visée en histoire des arts
(niveau de formulation pour les élèves pouvant servir à une trame de leçon type)

Pablo Picasso

Picasso est un peintre (mais aussi un dessinateur et un sculpteur) mondialement connu du XX^e siècle. Né en Espagne, il a passé une grande partie de sa vie en France. Il est célèbre, notamment, pour ses œuvres qui s'éloignent des représentations réalistes des artistes qui l'ont précédé, et a été un initiateur du mouvement dit « cubiste ». Le cubisme est une forme d'art qui représente les objets, les formes à l'aide de figures géométriques, de lignes et d'angles, « déformant » la réalité. La peinture quitte ainsi l'imitation du réel.

L'une de ses œuvres les plus célèbres est le tableau intitulé Guernica, qui représente les horreurs de la guerre d'Espagne (Guernica est un village basque espagnol bombardé par l'armée de Hitler en 1937, un peu plus de deux ans avant le début de la Deuxième Guerre mondiale).

« *La peinture n'est pas faite pour décorer les appartements, c'est un instrument de guerre, offensif et défensif, contre l'ennemi.* » Picasso, à propos de Guernica.

Histoire des arts*

L'enseignement de l'histoire des arts vise à :

- susciter la curiosité de l'élève, développer son désir d'apprendre, stimuler sa créativité, notamment en lien avec une pratique sensible ;
- développer chez lui l'aptitude à voir et regarder, à entendre et écouter, à observer, décrire et comprendre ;
- enrichir sa mémoire de quelques exemples diversifiés et précis d'œuvres constituant autant de repères historiques ;
- mettre en évidence l'importance des arts dans l'histoire de la France et de l'Europe.

* Source : Éduscol (exemples de mise en œuvre pour l'école primaire, septembre 2008 : <http://eduscol.education.fr/cid45674/enseignement-de-l-histoire-des-arts-a-l-ecole-au-college-et-au-lycee.html>).

Pour aller plus loin

Sur Pablo Picasso et les repères chronologiques en peinture :

- http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/91110203/0/fiche__ressourcepedagogique/&RH=1174322089984 ;
- <http://histoiredesarts.culture.fr/reperes/peinture>.

En mathématiques : un prolongement disciplinaire sur les figures géométriques trouvera facilement sa place dans la progression prévue.

Documents annexes

Annexe 1 : fiche interactive Mobiclic n° 139 corrigée (et version « papier » élève vierge)

Annexe 2 : articulation avec les programmes 2008 et le socle commun de connaissances et de compétences



SÉANCE 1 SUR 4 : EXPLOITATION DU CÉDÉROM MOBI-CLIC N° 139

Cette séance sur support multimédia permet une découverte des œuvres de Pablo Picasso. Le cédérom offre un panorama complet de la vie de Picasso et de nombre de ses œuvres. La fiche interactive se concentre sur l'étude de quelques œuvres, notamment dans leur contexte historique (ex. : les prémices de la Deuxième Guerre mondiale en Espagne avec le bombardement de Guernica), s'intéresse aux sources d'inspiration du peintre et évoque quelques techniques de peinture.

Support d'apprentissage :

Fiche* interactive Mobiclic n° 139, « ClicArt – Joue avec Pablo Picasso ».

Quatre exercices y sont proposés :

Exercice n° 1 : Le vrai-faux de la vie de Picasso

Exercice n° 2 : Quand Picasso s'inspire des grands maîtres

Exercice n° 3 : Panorama de quelques œuvres et techniques de Pablo Picasso

Exercice n° 4 : Guernica

Durée de mise en œuvre : 1 heure

Compter 30 minutes par ordinateur pour visionner le cédérom, 20 minutes pour compléter la fiche interactive, puis 10 minutes de regroupement collectif pour la correction finale.

Dispositif :

Les élèves pourront utiliser la fiche dans le cadre d'un atelier autonome, en fond de classe, sur un ordinateur (seuls, à deux ou à trois). Une utilisation en salle informatique par demi-classe ou classe entière est aussi envisageable. Ils utiliseront conjointement la fiche interactive et le cédérom.

L'élève peut interrompre un travail en cours sur la fiche interactive et le reprendre à tout moment sans perte d'informations. La fiche interactive est également réinitialisable à volonté.

Rappel : le cédérom peut être facilement copié sur le disque dur de l'ordinateur (consulter l'onglet « Espace parents profs » du cédérom).

Modalités d'apprentissage :

L'élève est en situation de recherche autonome. Pendant le temps d'utilisation de la fiche interactive, l'enseignant n'accompagne l'élève que pour lui éviter de rester bloqué, l'interactivité de la fiche permettant une grande autonomie de travail. Chaque élève a la possibilité d'imprimer sa fiche. L'annexe 1 ci-après donne une version corrigée de la fiche (une version « papier » vierge pour les élèves est aussi disponible). L'enseignant proposera ensuite une correction collective.

Il est souhaitable que le support multimédia Mobiclic soit utilisé régulièrement par les élèves, avant et après la séance proprement dite.

* Ces fiches sont téléchargeables dans l'espace ressources du site [Milan Enseignants](http://www.milan-enseignants.fr). Le cédérom précise l'« utilisation de Mobiclic en classe » (onglet « Espace parents profs »).



SÉANCE 2 SUR 4 : TÉMOIGNAGE DE PABLO PICASSO

Cette séance multimédia sur Internet permet de visionner un document d'archives de 1966 où Pablo Picasso évoque avec humour quelques idées : l'amour, la télévision (qui est alors une invention récente !) et sa conception des œuvres qu'il a produites.

Support d'apprentissage :

Lien Internet : <http://www.ina.fr/fresques/jalons/fiche-media/InaEdu01201/interview-de-picasso-en-1966?video=InaEdu01201>

Ce document d'archives dure moins de deux minutes. Le questionnaire proposé ci-après dans la consigne est un exemple d'exploitation de ce document.

En l'absence de connexion Internet, il est tout à fait possible de capturer facilement cette vidéo pour la visionner hors connexion. Pour cela, il suffit de télécharger, à l'aide du navigateur gratuit Mozilla Firefox, le module complémentaire « DownloadHelper ».

Durée de mise en œuvre : 30 minutes

Dispositif :

Travail par groupes de deux élèves par ordinateur. Le nombre de groupes dépendra de la disponibilité des postes informatiques.

Modalités d'apprentissage :

Les élèves travailleront en binôme en respectant la consigne* et produiront une trace écrite provisoire (10 minutes).

Une mise en commun permettra un échange autour de la personnalité de Pablo Picasso (10 minutes).

Un écrit collectif « mémoire » sera produit en fin de séance (10 minutes). Il s'appuiera sur le témoignage visionné et sur le chapitre « Contenus d'apprentissage : ce qu'il faut retenir de la notion visée en histoire des arts ».

* Consigne :

- Que pense Picasso de la télévision ?
- Qu'est-ce qu'une œuvre artistique selon Picasso ?



SÉANCE 3 SUR 4 : PICASSO EN « ART NUMÉRIQUE »

Cette séance d'arts visuels intègre les TUIC par l'utilisation d'un logiciel de dessin qui permettra de réaliser des œuvres plastiques sur support numérique.

Les élèves devront réaliser un portrait à partir d'un fond de dessin donné comme support de production (laissé à l'appréciation de l'enseignant : portrait de l'élève, œuvre d'artiste...), qu'ils modifieront en reprenant les modalités artistiques de Pablo Picasso (simplification des formes par des figures géométriques, « morphing »). Attention, il n'est pas question, ici, de réaliser ce portrait « à la manière de » ; il s'agit de s'inspirer d'une forme artistique en laissant les élèves libres d'explorer les potentialités du logiciel en matière plastique.

Support d'apprentissage :

Logiciel de dessin ou de morphing (Paint, PhotoFiltre, ArtRage...)*.

Portraits d'élèves pris avec un appareil photo numérique ou œuvre d'artiste similaire.

Durée de mise en œuvre : 2 fois 15 minutes (découverte-appropriation) + 1 heure

Dispositif :

Travail individuel en demi-groupe-classe, l'autre demi-groupe réalisant une autre tâche indépendante. Il est utile de proposer plusieurs moments de découverte-appropriation du logiciel avant de réaliser une « œuvre finale ».

Modalités d'apprentissage :

Les élèves travailleront individuellement en respectant la consigne*, mais ils pourront échanger leurs expériences entre voisins. L'enseignant accompagnera les élèves en fonction de leurs besoins. Il pourra les guider en alternance en leur montrant quelques-unes des fonctionnalités du logiciel et l'effet produit. Les élèves expérimenteront librement des transformations diverses à l'aide des palettes d'outils disponibles.

Il est important de mettre un fond de dessin à la disposition de l'élève. Cela lui évitera ainsi de connaître le « syndrome de la page blanche ».

À la fin de la production, l'œuvre pourra être imprimée, mise en ligne ou gravée sur un cédérom compilant les travaux de la classe.

*** Consigne :**

En t'inspirant des œuvres de Picasso, réalise ton propre portrait. Modifie le fond de dessin proposé en utilisant les formes géométriques et les outils de déformation que tu trouveras dans le logiciel. Tu peux aussi explorer librement le contenu du logiciel pour réaliser une œuvre « unique ». N'hésite pas à partager tes expérimentations avec ton voisin.

* Le logiciel Paint présente l'avantage d'être présent sur tous les PC. Bien que simple d'utilisation, il est très efficace pour modifier facilement des images. PhotoFiltre et ArtRage sont des logiciels libres téléchargeables sur Internet (accès : <http://www.ac-toulouse.fr/web/ia-haute-garonne/6823-le-cd-ressources-2008-2009.php>). Leur utilisation est plus complexe pour les élèves, mais offre plus de possibilités de transformation.



ANNEXE 1 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

Clicart		Fiche élève	Lis chaque proposition, puis clique sur la bonne réponse.	
		"Mobiclic" n° 139	XX YY	15/12/2011
Exercice n° 1 : Le vrai-faux de la vie de Picasso				
La devise de Picasso est : "Qui cherche trouve."	☒ VRAI ☐ FAUX	Picasso ne cherche pas... il trouve !		
Le cubisme est une forme d'art qui consiste à ne peindre que des cubes.	☒ VRAI ☐ FAUX	Le cubisme simplifie la représentation des sujets à l'aide de figures géométriques.		
Picasso a aussi peint des œuvres "réalistes".	☐ VRAI ☒ FAUX	Picasso s'est parfois inspiré du style "classique" d'œuvres de l'Antiquité.		
Picasso a connu les deux Guerres mondiales.	☐ VRAI ☒ FAUX	Naissance : 1881 ; mort : 1973.		
Une fois que tu auras donné ta proposition, tu auras un indice supplémentaire pour justifier ton choix dans la colonne de droite.				

Clicart		Fiche élève	Retrouve la date et l'auteur de chaque oeuvre.	
		"Mobiclic" n° 139	XX YY	19/12/2011
Exercice n° 2 : Quand Picasso s'inspire des grands maîtres				
L'infante Marguerite Picasso - 1957	Nature morte au crâne de mouton Picasso - 1939	Le matador Picasso - 1970		
L'infante Marie Marguerite Velázquez - 1653	Nature morte à la tête de mouton Goya - 1808	Matador saluant Manet - 1865		
Retrouve ces informations dans le tableau 8 ("D'après les maîtres"), aux rubriques "Joue avec mon tableau" et "Écoute mon histoire".				



ANNEXE 1 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

Fiche élève

Retrouve le nom de l'oeuvre de Picasso qui correspond à la technique donnée, et associe son image. Si tu n'as pas assez de place, écris seulement le mot le plus important du titre.

"Mobiclic" n° 139

XX YY

...

19/12/2011

Exercice n° 3 : Quelques oeuvres et techniques de Pablo Picasso

Technique	Nom de l'oeuvre	Choisis une image
Peinture à l'huile sur toile collée sur un panneau de bois	Les deux soeurs	
Peinture à l'huile sur toile tendue	Saïlimbanques	
Peinture à l'huile sur toile tendue	Demoiselles d'Avignon	
Peinture à l'eau (gouache) sur panneau de bois	La course	
Peinture à l'huile sur toile tendue	Grand nu fauteuil rouge	
Peinture à l'huile sur toile tendue (25 m2)	Guernica	

Parcours rapidement les différents tableaux pour retrouver les informations en allant directement à la rubrique "Joue avec mon tableau", puis en cliquant sur "Les secrets du tableau" et sur "Ma technique".

Fiche élève

Réponds aux deux questions dans les zones de texte.

"Mobiclic" n° 139

XX YY

...

15/12/2011

Exercice n° 4 : "Guernica"

Décris cette peinture.	Que ressens-tu en regardant ce tableau ?
L'important est ici de permettre à l'élève de s'imprégner de l'oeuvre en la décrivant précisément. Tout contenu en rapport avec l'observation sera accepté. A noter que le jeu associé à ce tableau dans le cédérom aide à une observation fine de l'oeuvre.	On acceptera tout contenu qui exprime la pensée de l'élève. L'idée de guerre pourra être évoquée lors d'un échange avec le groupe-classe.

Sois précis dans tes observations. Après ce travail, n'hésite pas à retrouver "Les secrets du tableau" n° 7 dans le cédérom.



ANNEXE 1BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE)

Clicart		Fiche élève	Lis chaque proposition, puis clique sur la bonne réponse.	
←	→	"Mobiclic" n° 139	XX YY	15/12/2011
Exercice n° 1 : Le vrai-faux de la vie de Picasso				

La devise de Picasso est : "Qui cherche trouve."	☐ VRAI ☐ FAUX	Tu trouveras l'information dans l'introduction du dossier.
Le cubisme est une forme d'art qui consiste à ne peindre que des cubes.	☐ VRAI ☐ FAUX	Tu trouveras l'information à l'aide du tableau 4.
Picasso a aussi peint des oeuvres "réalistes".	☐ VRAI ☐ FAUX	Tu trouveras l'information à l'aide du tableau 5.
Picasso a connu les deux Guerres mondiales.	☐ VRAI ☐ FAUX	Tu trouveras l'information en t'aidant de la frise générale.



Une fois que tu auras donné ta proposition, tu auras un indice supplémentaire pour justifier ton choix dans la colonne de droite.

Clicart		Fiche élève	Retrouve la date et l'auteur de chaque oeuvre.	
←	→	"Mobiclic" n° 139	XX YY	19/12/2011
Exercice n° 2 : Quand Picasso s'inspire des grands maîtres				



L'enfante Marguerite Peintre



Nature morte au crâne de mouton Peintre



Le matador Peintre



L'enfante Marie Marguerite Peintre



Nature morte à la tête de mouton Peintre



Matador saluant Peintre



Retrouve ces informations dans le tableau 8 ("D'après les maîtres"), aux rubriques "Joue avec mon tableau" et "Écoute mon histoire".



Exercice n° 3 : Quelques oeuvres et techniques de Pablo Picasso



Exercice n° 4 : "Guernica"



Décris cette peinture.	Que ressens-tu en regardant ce tableau ?





ANNEXE 2 : ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES 2008

EXTRAITS DU LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCES (SOCLE COMMUN), PALIER 2
CM2 (BULLETIN OFFICIEL N° 27 DU 8-7-2010)

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

– Lire : [...] effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédias) [...].

Compétence 4 : la maîtrise des TUIC – B2i niveau école

– S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques.
– Créer, produire, traiter, exploiter des données : produire un document numérique : texte, image, son ; utiliser l'outil informatique pour présenter un travail.
– S'informer, se documenter : lire un document numérique ; chercher des informations par voie électronique [...].

Compétence 5 : la culture humaniste

– Avoir des repères [en histoire].
– Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts : distinguer les grandes catégories de la création artistique ([...] peinture [...]) ; reconnaître et décrire des œuvres [...] étudiées ; [...] inventer et réaliser des [...] œuvres plastiques [...].

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

– S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome : respecter des consignes simples, en autonomie ; [...] commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples ; soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.) [...].

EXTRAITS SIMPLIFIÉS DES PROGRAMMES 2008 EN LIEN AVEC LES NOTIONS VISÉES

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

[...] Arts visuels

[...] Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art [...]. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent [...] à l'enseignement de l'histoire des arts.

[...] **L'histoire des arts** porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque [...], une forme d'expression ([...] peinture, sculpture [...]), et le cas échéant une technique (huile sur toile, gravure...) [...]. [...] Confrontés à des œuvres diverses, [les élèves] découvrent les richesses, la permanence et l'universalité de la création artistique. [...] les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. [...] Par ailleurs, une liste d'œuvres de référence [est] publiée dans laquelle chacun puisera à sa convenance.

[...] Le XXe siècle et notre époque

– [...] Quelques œuvres illustrant les principaux mouvements picturaux contemporains [...].

FRANÇAIS

Compréhension de textes informatifs et documentaires [qui] s'appuie sur le repérage des principaux éléments du texte (par exemple, le sujet d'un texte documentaire [...]), mais aussi sur son analyse précise.

TUIC (B2i)

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia [...]. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon [...] les textes réglementaires définissant le B2i [...]. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.