

FICHE-ACTION

« PEAC = Plaisir, Epanouissement, Adhésion, Créativité » !

OBJECTIFS OPERATIONNELS	Se lancer dans un Projet Artistique : Des exemples pour donner envie <i>« ces projets sont fondés sur la participation et l'implication des élèves » extrait le PEAC de l'élève, doc Eduscol 16 /12/ 2015</i>
ACTION	Adhérer – Créer – Laisser une trace
PUBLIC VISE	L'élève ET L'enseignant
COMPETENCES TRANSVERSALES TRAVAILLEES	Prendre du plaisir dans l'activité Trouver sa place/son rôle au regard de son identité au sein d'un collectif Se sentir utile et valorisé Trouver sa « nécessité intérieure » (Kandinsky) Dépasser les préjugés / s'ouvrir à d'autres modes de pratique - de diffusion
LIENS AVEC LES PROGRAMMES DISCIPLINAIRES	Contribuer à la formation singulière et à l'évolution personnelle
DESCRIPTIF DE L'ACTION	ADHERER <i>Trouver un équilibre entre le cadre proposé par l'enseignant et les représentations du public concerné.</i> <u>Quoi faire ?</u> ⇒ Nécessité d'impliquer les élèves/ leur laisser une part de responsabilité <u>Comment faire ?</u> ⇒ Construire un socle d'intérêts : « pourquoi ce projet ? » : créer la « nécessité » artistique de création (Kandinsky) <i>Exemples d'actions :</i> Sondage/ brainstorming / boîte à idées ou tableau d'affichage au préalable / retour après un événement inducteur ou déclencheur du projet (exposition, spectacle, rencontre). <i>Exemples d'entrées possibles :</i> - artistiques : programmation scène locale, œuvre cinématographique, chanson, dispositif académique (collégiens, lycéens au cinéma), transmission d'un patrimoine, - historiques : par exemple le centenaire de 1914-1918 - citoyennes : liens avec l'actualité, loi qui va être votée, peine de mort, immigration, chômage, place de la femme dans la société, mixité culturelle et sociale de la population, racines et partages - écologiques : développement durable :

l'environnement/climat...

- **sportives** : un évènement, les jeux olympiques, Coupe d'Europe de Football : UNSS : appel flashmob vers utilisation du milieu urbain,
- **projet spécifique en lien avec le projet d'établissement** : par exemple « toutes à l'école » (filles au Cambodge)

CREER / TROUVER SA PLACE

Quoi faire ?

- ⇒ Ouvrir les possibilités de participation dans le projet

Comment faire ?

- ⇒ EN PLUS DE SON ROLE DE PRATIQUANT
- ⇒ découvrir, diversifier et vivre différents rôles

Exemples : rôles liés à la scénographie : costumes, décors, musique, lumière, communication

- ⇒ Laisser un espace/temps d'expression

Exemples : « qu'est-ce que je ressens ? comment je me sens dans cette démarche ? »

- ⇒ Laisser un espace de propositions
- ⇒ L'enseignant crée un cadre pour que l'élève puisse apporter ses propositions à différents niveaux de la création : intellectuel, imaginaire, corporel, structurel.

Exemples :

- Faire des recherches sur un thème donné : texte, photo, vidéo, objet, musique : pourquoi as-tu rapporté cela ? qu'est-ce cela t'inspire ? comment l'interpréter corporellement ?
- Donner un lien d'une vidéo à voir pour le prochain temps de création (donner de l'inspiration)
- Se filmer / Chorégrapheur de manière plus ou moins guidée

LAISSER UNE TRACE / LISIBILITE

Quoi faire ?

=> Créer une « œuvre » et/ou un retour sur le projet

Comment faire ?

- Définir le cadre de restitution de la production élève: le public, le lieu, le contexte, le format (durée, répétition, show performance, flashmob, scènettes, création, freestyle, battle)
- Définir la ou les formes de restitution : spectacle vivant, vidéo, photo, texte (article, poème), exposition, blog
- Définir les groupes de travail: collectif (classe ou petit groupe)/ individuel

Quoi faire ?

=> Valoriser le travail, la proposition artistique dans différents espaces/temps :

Comment faire ?

- diffuser à l'intérieur et l'extérieur de l'établissement
- sur différents supports : presse écrite, audiovisuelle, radio, internet...

PARTENAIRES RESSOURCES

Associations
Lieux culturels
Artistes, compagnies professionnelles
Presse locale

