

LE REGARD ET LE GESTE CONNAISSEZ-VOUS ? PRATIQUÉZ-VOUS ?

Un petit quizz personnel

	Je ne connais pas	Je connais	Je pratique
1. Des explorations libres			
2. Des explorations avec contrainte			
3. Catégoriser les explorations : un outil, toutes ses traces par exemple			
4. Un répertoire de SMOG : avec les objets réels			
5. Plateau du SMOG : art plastique du jour			
6. La possibilité de faire des choix d'outils			
7. La possibilité de faire des choix de couleurs			
8. La possibilité de faire des choix d'ateliers			
9. Un inventaire d'actions plastiques			
10. Un répertoire qui associe traces et outils			
11. Un répertoire visible et affiché qui répertorie traces et outils			
12. Un répertoire de réponses plastiques à une situation problème posée			
13. Un inventaire d'actions plastiques			
14. Un inventaire de consignes			
15. Un inventaire de situations problèmes			
16. Un inventaire classé d'actions plastiques			
17. Un répertoire de techniques			
18. Une grammaire plastique			
19. Des jeux sans peinture			
20. Des ateliers arts visuels sans peinture			
21. Des espaces de contemplation			
22. Le champ lexical autour d'une lecture d'œuvre			
23. La lecture d'images avec des dispositifs			
24. La lecture d'images avec des outils			
25. La lecture d'images dans un espace dédié			
26. Mur d'images autour de la couleur			
27. Mur d'images autour des verbes d'action			
28. Un mur d'images autour d'un axe plastique : les genres picturaux			
29. Un mur d'images autour d'un artiste			
30. Un mur tactile			
31. Un mur tactile avec des référents plastiques			
32. Un mur tactile avec des référents iconographiques			

33. Le journal de bord du projet en cours			
34. La collection d'images à manipuler autour d'une thématique			
35. Des liens entre arts visuels et littérature : des albums en résonance			
36. Des liens entre œuvres d'art et littérature : choisir des œuvres pour faire écho à l'écrit			
37. Un cahier culturel : pages couleur			
38. Un cahier culturel : pages geste			
39. Un cahier culturel : pages projet / une piste d'étude à partir d'une œuvre (exemple : la chaise, art du quotidien)			
40. Le musée de classe			
41. La connaissance du musée			
42. La scénographie du musée			