



METTRE EN ŒUVRE L'ACTION « Calendrier de l'OCCE »

Guide pédagogique
cycles 1, 2, 3 et 4

Sommaire

Préambule	3
Introduction	4
La coopération au cœur de la création plastique.....	4
Mettre en œuvre l'action	
« Calendrier de l'OCCE ».....	5
1. Cadre général de l'action	5
1.1. Comment préparer les élèves au projet en développant la coopération par la pratique d'activités plastiques ?	5
1.2 Place des rituels	6
1.3 Apprendre à décider et agir ensemble.....	9
2. Pistes d'activités pédagogiques coopératives pour le projet artistique Calendrier de l'OCCE	12
2.1 Activités pour les différentes phases du projet Calendrier de l'OCCE.....	13
2.1.1 Lancement du projet.....	13
2.1.2 Activités pour la phase d'exploration et d'amorce du projet	13
2.1.3. Activités pour la phase de réalisation coopérative.....	14
2.1.4. Activités pour la phase de finalisation et de regard critique partagé.....	15
2.2. Scénarios pédagogiques adaptés aux différents cycles	16
2.2.1 Scénario pour le cycle 1 (maternelle).....	16
2.2.2 Scénario pour le cycle 2 (CP-CE2).....	17
2.2.3 Scénario pour le cycle 3 (CM1-6^e)	17
2.2.4 Scénario pour le cycle 4 (5^e).....	18
3. Dispositifs et outils pratiques pour l'enseignant.....	19
3.1. Organiser la classe en ateliers	19
3.2. Outils de gestion du projet	21
3.2.1. Outils de gestion collective	21
3.2.2. Outils d'auto-évaluation.....	21
3.2.3 Outils d'évaluation collective	21

Préambule

Depuis un siècle, l'OCCE œuvre pour introduire et développer les pratiques pédagogiques coopératives dans les écoles publiques, en s'appuyant sur la conviction que l'école peut et doit être un lieu d'apprentissage de la vie démocratique et du vivre-ensemble.

Ce document vise à outiller les classes engagées dans l'action « Calendrier de l'OCCE » pour organiser la coopération autour d'un projet collectif en arts plastiques / arts visuels, en mobilisant les principes fondateurs de la pédagogie coopérative propres à l'OCCE.

Ce document s'inscrit dans le cadre du projet pédagogique annuel « Calendrier de l'OCCE », qui invite des classes de tous cycles à réaliser collectivement une production plastique ou visuelle. Il constitue la partie fixe d'un ensemble documentaire en deux volets :

- la partie fixe (ce document) : un cadre méthodologique stable, réutilisable d'une année sur l'autre, centré sur les modalités de mise en œuvre de la coopération dans un projet d'arts plastiques.
- la partie annexe : un document complémentaire propose des références et des pistes culturelles et artistiques en lien avec la thématique de l'année.

L'enjeu central est de permettre aux élèves d'articuler leur expression personnelle (émotions, imaginaire, représentations, relations interpersonnelles) avec une dynamique collective de création, dans le respect de chaque voix et de chaque geste. Coopérer ne signifie pas effacer les individualités. Dans un projet coopératif réussi, les voix singulières se font entendre et contribuent à enrichir le collectif. La tension entre expression personnelle et décision collective est constitutive de l'expérience coopérative.

Introduction

La coopération au cœur de la création plastique

La création artistique a longtemps été pensée comme un acte solitaire, l'expression d'une individualité irréductible. Pourtant, de nombreuses formes artistiques — des fresques médiévales aux œuvres participatives contemporaines — témoignent d'une créativité profondément collective. C'est cette tension féconde entre le geste personnel et la dynamique de groupe que ce document invite à explorer.

Pour l'OCCE, la coopération est un principe éducatif fondamental. Coopérer, c'est apprendre à mettre en commun des ressources, des idées et des décisions pour parvenir à un résultat que personne n'aurait atteint seul. Dans le champ des arts plastiques, cette dynamique prend une dimension particulièrement riche : chaque élève apporte sa sensibilité, ses représentations, sa façon de voir et de faire ; la production collective devient alors le reflet d'une intelligence partagée.

Chaque année, des classes de toute la France participent à la création coopérative d'un calendrier illustré. Chaque classe produit une ou deux réalisations illustrant une thématique commune. Cette action mobilise les arts plastiques et visuels comme vecteurs d'expression personnelle et collective, dans un cadre coopératif.

L'invitation à participer au **projet national « Calendrier de l'OCCE »** constitue un cadre idéal pour expérimenter ces principes : elle suppose une production concrète pouvant être rendue visible et lisible, délimitée dans l'espace et le temps, adossée à une thématique commune et destinée à être diffusée. Ce document propose aux enseignant-es des repères conceptuels, des outils pratiques et des exemples de démarches pour organiser ce cheminement collectif — de l'émergence du projet jusqu'à la présentation de l'œuvre finale.

Cette action poursuit plusieurs objectifs complémentaires : développer les compétences d'expression artistique visuelle des élèves, mettre en œuvre des pratiques coopératives concrètes, ancrer le projet de classe dans un réseau plus large (national), et produire un objet concret et valorisé (le calendrier imprimé et diffusé) permettant aux classes de **financer les projets coopératifs** de l'année suivante.

Mettre en œuvre l'action « Calendrier de l'OCCE »

1. Cadre général de l'action

1.1. Comment préparer les élèves au projet en développant la coopération par la pratique d'activités plastiques ?

Prenant place sur la première moitié de l'année scolaire, le projet « Calendrier de l'OCCE » est propice à la mise en place d'un fonctionnement coopératif et à la consolidation du collectif. Il travaille et valorise les relations entre les enfants, car un collectif se construit aussi à partir du plaisir à être ensemble. Il permet d'instaurer des moments de face-à-face : les rencontres individuelles et directes sont indispensables pour apprendre à mieux se connaître. Des rotations régulières des binômes instaurent et diversifient des relations duelles qui développent des complicités profitables à la cohésion du groupe.

Le projet renforce la conscience de l'appartenance à une communauté et la coopération se nourrit des actions communes et des souvenirs communs : la classe pourra exposer les réalisations collectives et les présenter aux autres élèves de l'école et aux parents, prendre des photos des différentes étapes de la création, des moments heureux partagés et des réalisations qui en résultent. Celles-ci tout au long de l'année permettront de consulter et de raviver les souvenirs des expériences passées.

Les moments conviviaux sont essentiels pour partager le simple plaisir d'être ensemble. Les arts plastiques sont un terrain de jeu formidable pour créer du lien, libérer la créativité et partager des rires. Le recours au grand format (peinture murale, fresque, pavement, banderole, installation...) est un allié précieux pour permettre aux élèves d'être en mouvement et de ressentir le besoin de se mettre à plusieurs pour arriver au bout de la tâche.

Quelques astuces pour en assurer la réussite

Fond musical : rien de tel qu'une petite playlist douce ou légèrement entraînante en fond pour changer totalement l'énergie de la pièce.

Rituel du « vernissage » : à la fin de l'activité, on peut se donner l'habitude de prendre 5 à 10 minutes pour admirer le travail et pour en parler. On regarde, on commente, on fait part de ses ressentis, mais les participations individuelles ne sont jamais détachées de la réalisation collective.

EXEMPLES DE GRANDS FORMATS

Fresque murale

Sur une feuille pliée en trois ou quatre, le premier enfant dessine la tête d'un animal, d'un personnage ou d'un monstre, il rabat la feuille pour cacher son dessin en laissant juste dépasser le cou, puis il la passe à un camarade qui dessine le corps, et ainsi de suite. Il est possible sur le même principe de créer également immeubles, monuments, ... Le moment du dépliage de la feuille est toujours un grand moment de rires complices, qui, en révélant une œuvre inattendue, ouvre un débat sur l'harmonie, la cohérence et le choix. Les dessins des différents sous-groupes pourront ensuite être affinis, harmonisés, décalqués pour reproduction à la verticale afin de constituer une fresque murale.

Dessin musical (chaises musicales version art)

Les élèves disposent de grandes feuilles (ou une seule immense table recouverte de papier) avec différents outils (feutres, peinture, pastels) et sont invités à se placer tout autour. Tant que la musique tourne, chacun dessine sur sa zone. Dès que la musique s'arrête, tout le monde se décale et continue la création de son voisin en y ajoutant sa touche. Cette activité apprend à lâcher prise sur son propre travail et à collaborer avec les idées des autres dans une ambiance dynamique.

Land Art coopératif

Une sortie est l'occasion d'aller en extérieur et de rassembler des éléments naturels (feuilles, branches, cailloux, fleurs tombées). Les enfants créent ensemble un mandala géant, un habitat, ou une sculpture éphémère. C'est un moment qui favorise les échanges et l'entraide.

Sculpture en vieux cartons

La classe accumule des boîtes à œufs, des rouleaux d'essuie-tout, des briques de lait. Au moment de les réutiliser, ils ont à disposition du scotch de masquage (facile à déchirer pour les enfants) et sont mis au défi de construire, ensemble, la plus haute tour, la plus grande statue ou le plus grand château fort. L'échange de matériel et l'entraide pour faire tenir la structure, en plus de générer des recherches et expérimentations techniques, créent une vraie complicité.

1.2 Place des rituels

Dès la rentrée, tout au long de la période de travail sur le projet « Calendrier de l'OCCE » et même à l'issue, l'instauration de rituels et de rendez-vous fixes permet au groupe de se retrouver régulièrement autour de pratiques artistiques simples. Il peut s'agir de nourrir le carnet de croquis personnel, de présenter un essai technique ou ornemental, de réinvestir avec sa main, ses pieds, son corps, en toute liberté, un motif de graphisme vu récemment...

Ces petits moments réguliers d'une durée de 10 à 15 minutes libèrent la créativité sans la pression du « chef-d'œuvre », délient les gestes graphiques ou picturaux et installent une complicité et un climat serein dans les activités artistiques. Surtout, il n'y a pas de jugement : le rituel n'est pas évalué. On ne cherche pas le « beau », on cherche l'exploration et le plaisir du geste.

EXEMPLES DE RITUELS

Rituels autour du graphisme ou du trait

Fil d'Ariane (le dessin continu) : en groupes de 4, 6, 8 élèves ou plus autour d'une grande feuille, il va falloir remplir l'espace de la feuille en dessinant des boucles, des vagues, des lignes droites ou des lignes brisées mais le feutre donné au groupe ne devra jamais être levé. A un signal donné, l'élève qui a le feutre commence à dessiner en disant à haute voix la phrase : « Je suis (prénom), je dessine et je vais passer le feutre à (prénom) ». Le camarade désigné reprendra le feutre et au temps suivant, dessinera en prononçant la phrase à son tour. Et l'activité se poursuivra ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient dessiné et jusqu'à ce que la ligne ait bien voyagé dans tout l'espace de la feuille.

A l'issue du traçage, pour finaliser la production, des feutres ou des pots de peinture peuvent alors être mis à disposition de chaque groupe pour que tous ensemble, les élèves colorient les différentes surfaces contenues entre les intersections de la ligne.

Variante : pour une activité non ritualisée, d'un tenant, au début de l'activité chacun dans le groupe dispose d'un feutre (pas nécessairement de la même couleur). La feuille est transmise à l'élève qui se trouve juste à côté en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et il doit venir placer son feutre au point d'arrêt du camarade pour reprendre le fil.

Météo du jour en gribouillage : chaque jour, ou un jour par semaine, une feuille A3 est affichée dans la classe et chaque enfant profite d'un moment de la journée pour aller y traduire son état émotionnel ou l'ambiance météo extérieure par un dessin très simple, qu'il s'agisse de courbes ou de traits. Chacun est libre du choix de son outil et de sa couleur. Seule contrainte, on ne recouvre pas la météo d'un autre. Les feuilles de plusieurs jours peuvent ainsi être comparées et pourquoi pas assemblées pour réaliser une grande composition qu'il faudra achever en la mettant en couleurs et en accentuant les traits pour les rendre plus visibles.

Rituels d'imagination pour stimuler l'inventivité et l'humour

Tout s'éclaire : un jour par semaine, répartir des taches, des gommettes ou des formes de papier coloré découpées au hasard sur une feuille. Il faut qu'il y ait autant d'éléments que d'élèves présents ce jour-là. Afficher la feuille dans la classe. Chaque enfant profite d'un moment de la journée pour aller choisir un élément et dessiner autour à l'aide d'un feutre noir pour le transformer en monstre, en animal, en véhicule, en personnage ou en élément de la nature.

Variante : sur une plus grande feuille remplacez les éléments par de petits objets du quotidien fixés à l'aide de ruban adhésif (un trombone, une clé, une cuillère, une feuille d'arbre...)

Rituels de perception et de couleur pour aiguïser le regard

Chasse aux textures (frottage) : munis d'un papier calque ou d'un papier fin, d'un crayon de couleur ou d'une craie grasse, les enfants explorent l'espace, la salle de classe ou les autres espaces intérieurs ou extérieurs de l'école, pour «photographier» une texture en frottant leur crayon sur la feuille posée sur un support (écorce d'arbre, grille, semelle de chaussure, mur en brique, bloc lego...). Chacun vient ensuite fixer sa collecte, en la juxtaposant à celle des autres, sur une feuille affichée dans la classe.

Rituels « zéro déchet »

Une fois de temps en temps, une grande feuille de papier est affichée dans la classe avec du ruban adhésif et de la colle à proximité.

A l'exception des denrées périssables et des objets relatifs à l'hygiène (mouchoir, pansement...) les enfants sont invités à ne rien jeter dans la poubelle et à venir coller leurs déchets sur la feuille.

Lorsque la feuille est saturée, elle est enlevée du mur et posée sur une table.

Tous les enfants sont alors invités à venir la regarder et à émettre des idées pour la transformer en une production plastique par l'ajout de dessins avec des stylos-feutres ou de couleurs à l'aide de peinture et de pinceaux. Des temps sont ensuite aménagés pour permettre à chaque élève de venir contribuer à la réalisation de la production collective.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS À PRATIQUER EN BINÔMES

Tableau «ping-pong» : une création qui se construit dans un dialogue visuel

L'enseignant-e invite les duos à se placer face à face, assis au sol ou de part et d'autre d'une table. Il pose une feuille entre les deux enfants et met à leur disposition des feutres, des pastels ou des pinceaux, puis désigne un élève A et un élève B. L'espace de la feuille n'est pas divisé par une frontière, chacun peut intervenir où il le veut. La règle d'or : interdiction de critiquer, effacer ou recouvrir ce que l'autre fait. Il faut « faire avec » et transformer l'idée de son partenaire. A un signal donné, l'élève A trace une forme ou une ligne (par exemple, un grand cercle bleu) puis il s'arrête. L'enfant B doit alors rebondir dessus et ajouter un élément (par exemple, transformer le cercle en soleil ou y ajouter des tentacules). Ils « jouent » ainsi à tour de rôle pendant 10 ou 15 minutes. A la fin, les deux enfants peuvent cosigner leur production commune.

Copie en parallèle

L'enseignant-e invite les duos à se placer face à face, assis au sol ou de part et d'autre d'une table. Il pose une feuille entre les deux enfants et met à leur disposition des feutres, des pastels ou des pinceaux, puis désigne un élève A et un élève B. Les deux enfants se mettent d'accord pour choisir un même outil. A un signal donné, l'élève A commence à dessiner sur sa feuille et l'élève B doit essayer de reproduire exactement les mêmes mouvements en temps réel. Après quelques secondes, un nouveau signal sonore avertit d'inverser les rôles ; l'alternance « meneur »/« copieur » se poursuit avec régularité. A la fin de l'activité, les duos pourront comparer leurs productions qui devraient logiquement se ressembler très fortement et les cosigner puisque ce sont des créations partagées.

Naissance des monstres (peinture à la paille)

L'enseignant-e dépose quelques grosses gouttes d'encres de couleur ou de peinture assez liquide en partie centrale d'une feuille. Munis chacun d'une paille, les deux enfants se placent de chaque côté de la feuille et soufflent sur la peinture pour la faire s'étirer dans tous les sens. Cela va créer des formes de taches très organiques avec des «branches». Une fois la peinture sèche, ils utilisent des feutres noirs pour y dessiner ensemble des yeux, des bouches, des bras et des jambes afin de donner vie à leurs créatures nées de la conjugaison de leurs souffles. A la fin, les deux enfants peuvent cosigner leur production.

1.3 Apprendre à décider et agir ensemble

Décider ensemble de produire une œuvre collective et en coopération dans le cadre du projet « Calendrier de l'OCCE », c'est ne laisser personne au bord du chemin, en veillant à permettre à chaque enfant de participer comme il le peut, en préférant décider ensemble de ce qu'on pourrait décider seul. Le groupe sera systématiquement réuni et consulté lorsqu'un choix devra être effectué, de préférence en s'abstenant de recourir au processus traditionnel de vote qui crée de la frustration et de la démobilisation chez ceux qui ont été minoritaires. Il n'y a pas de méthode de vote parfaite pour vos prises de décisions collectives. Chaque méthode a ses défauts, il peut donc être nécessaire d'observer celles qui fonctionnent le mieux avec vos élèves et de varier les méthodes utilisées pour décider.

Quelques astuces permettent de faire en sorte que la pratique collective augmente la capacité de chacun à s'impliquer, en lui offrant un accès facile à toutes les informations relatives au projet.

Un affichage visible dans la classe répondra, entre autres, aux questions essentielles au projet :

« Que voulons-nous faire ? De quoi avons-nous besoin ? Comment va-t-on faire ? Comment allons-nous nous organiser ? Qui va faire quoi ? Quand va-t-on le faire ? Par quoi va-t-on commencer ? Que reste-t-il à faire ? Qu'est-ce qui ne va pas ? Qu'est-ce qui est déjà réussi ? ... »

EXEMPLE DE DISPOSITIF D'EXPRESSION ÉMOTIONNELLE AU CYCLE 1

La boîte à sentiments

En début de chaque séance de réalisation, L'enseignant·e place au centre de la table une « boîte à sentiments » contenant 5 cartes couleur associées à des états (● En colère / ● Content / ● Triste / ● Fier / ○ Hésitant). Chaque élève choisit sa carte avant de commencer à travailler. L'enseignant·e peut ainsi adapter son accompagnement individuel. En fin de séance, un court temps collectif permet à ceux qui le souhaitent de dire comment ils se sentent par rapport à leur production.

EXEMPLES DE DISPOSITIFS DE MÉDIATION ET DE RÉGULATION

Règle des trois minutes

Chaque élève dispose de trois minutes pour défendre sa proposition sans interruption, en expliquant ce qui motive son choix.

« Oui, et... » plutôt que le « Non, mais... »

Une règle de communication empruntée à l'improvisation théâtrale, qui invite à construire sur les propositions des autres plutôt qu'à les rejeter.

Boîte à questions

Les élèves peuvent y déposer anonymement leurs interrogations ou résistances. L'enseignant·e les lit et en fait un ordre du jour pour le prochain conseil.

Vote différé

Quand un désaccord est vif, on peut décider de ne pas voter tout de suite et de se laisser jusqu'au lendemain pour y réfléchir.

EXEMPLE DE SITUATION DE CHOIX COLLECTIF

La classe doit choisir une palette de deux couleurs pour la production collective. Chaque élève propose deux couleurs. Les propositions sont affichées. Les propositions identiques sont regroupées. Un vote par points est organisé. Les couleurs les plus choisies constituent la palette de base. Les élèves qui avaient proposé d'autres couleurs expliquent leur choix ; certaines peuvent être intégrées comme couleurs d'accent (contours, ombres...). Le conseil valide la palette finale.

EXEMPLE DE GESTION D'UN DÉSACCORD ESTHÉTIQUE AU CYCLE 3

Contexte : deux groupes s'opposent sur l'utilisation du noir dans la composition finale. Un groupe veut des contours noirs, l'autre refuse toute couleur sombre.

L'enseignant·e propose d'aller chercher des références artistiques (2 œuvres avec contours noirs, 2 sans). Les deux camps présentent leur référence et expliquent ce qu'elle produit comme effet.

La classe teste les deux options sur un petit format (5 min). Chaque élève vote pour la version qui lui paraît la plus cohérente avec l'intention du projet.

Résultat : les deux options sont intégrées dans des zones différentes de la composition. Le désaccord devient une richesse visuelle.

QUELQUES EXEMPLES DE MÉTHODES ALTERNATIVES DE PRISES DE DÉCISIONS

Jugement majoritaire

Chacun a des papiers de trois couleurs : vert (« Je veux »), bleu (« J'accepte »), rouge (« Je ne veux pas »). Les différentes propositions sont notées sur des feuilles posées sur des tables. Chacun dépose un papier de couleur sur les propositions. On peut poser autant de papier que l'on souhaite mais un seul par proposition.

À la fin du vote, pour chaque proposition, on retire les papiers rouges mais en enlevant pour chaque rouge, un vert. Exemple : Si une proposition a 5 verts et 3 rouges, après retrait, elle aura 2 verts (5 - 3).

La proposition avec le plus de verts est retenue. En cas d'égalité, on compte les papiers bleus pour départager les propositions.

Vote cumulatif

Chacun a un même nombre de points (gommettes, petits cailloux, graines...) à répartir entre les propositions soumises au vote. Un récipient peut symboliser chaque proposition et recueillir les éléments figurant les points. On compte à la fin le nombre de points obtenu par chaque proposition et on les classe.

Vote Borda

Chacun reçoit des papiers pour toutes les propositions soumises au vote. Un papier représente un point. Il y a trois boîtes pour classer ses préférences :

- 5 points : pour les propositions qu'il préfère.
- 3 points : pour celles qu'il accepte.
- 1 point : pour celles qu'il aime le moins.

À la fin, on compte les points de chaque proposition et on les classe.

Vote alternatif

Chacun reçoit des papiers pour toutes les propositions soumises au vote. Il y a trois boîtes pour classer ses préférences : « je veux », « j'accepte » et « je ne veux pas ».

Première étape : on ouvre la boîte « Je veux ». Si une des propositions obtient la majorité absolue, elle est retenue.

Sinon, on passe à la seconde étape. On élimine la proposition la moins votée dans les boîtes « Je veux » et « j'accepte ». On mélange les papiers des deux boîtes. La proposition qui a le plus de papiers est retenue.

Vote Condorcet

Chacun est en binôme avec un autre élève. Toutes les propositions vont être présentées par deux sous la forme d'un duel. Par exemple, pour les propositions A, B, C, D $\rightarrow$ A/B, A/C, A/D, B/C, B/D, C/D, il y aura 6 duels.

Pour chaque duel, deux propositions sont données. Les élèves de chaque binôme se place à droite ou à gauche de la salle selon la proposition que chacun préfère. Des échanges peuvent être organisés et des élèves peuvent changer de place. Ceux qui ne souhaitent pas voter restent au centre de la salle. Pour chaque duel, on compte les points.

- 5 points : pour la proposition où les deux élèves sont ensemble
- 3 points : pour la proposition où il y a un élève avec l'autre qui est resté au centre de la salle
- 1 points : pour chaque proposition si les élèves n'ont pas fait le même choix

On compte à la fin le nombre de points obtenu par chaque proposition et on les classe.

Choix par consentement

Une proposition est soumise à décision. Chacun peut exprimer ses questions et son ressenti quant à la proposition énoncée. Tous les éléments de cette proposition sont discutés dans le groupe et clarifiés. Celui qui propose apporte les réponses nécessaires et modifie ou reporte éventuellement sa proposition en tenant compte des échanges.

On passe à la prise de décision. Ceux qui ont des objections lèvent la main. Ils pourront chacun leur tour expliquer leur objection. Le groupe donne des idées pour enrichir la proposition et enlever les objections les unes après les autres. Quand toutes les objections ont trouvé des solutions, la proposition est validée.

2. Pistes d'activités pédagogiques coopératives pour le projet artistique Calendrier de l'OCCE

Le **conseil** est le lieu par excellence du projet coopératif artistique des élèves dans le cadre du « Calendrier de l'OCCE ». Il vient soutenir le projet et permet d'échanger des informations, de discuter des propositions, de prendre des décisions ensemble pour que le groupe classe reste maître de ses orientations.

Un projet artistique coopératif se déroule en plusieurs phases distinctes, chacune présentant ses propres enjeux pédagogiques et ses opportunités de coopération :

PHASE 1

Amorce et exploration :

découverte de la thématique, exploration sensible, premières réactions individuelles.

PHASE 2

Émergence des idées :

recueil des propositions individuelles, mise en commun, premières négociations.

PHASE 3

Cadrage collectif :

choix des orientations (sujet, techniques, matériaux, organisation), vote ou consensus.

PHASE 4

Réalisation coopérative :

travail en ateliers (voir **3.1**) ou en équipes, avec des rôles (voir **3.1**) définis et des temps de mise en commun réguliers.

PHASE 5

Assemblage et finalisation :

mise en forme collective de la production, ajustements, regard critique partagé.

PHASE 6

Présentation et valorisation :

exposition, diffusion, prise de recul sur le processus.

2.1 Activités pour les différentes phases du projet Calendrier de l'OCCE

2.1.1 Lancement du projet

Pour faciliter la mise en route, une fiche de lancement « Calendrier de l'OCCE » peut être remise aux élèves en début de projet. Elle présentera : la thématique de l'année, les grandes étapes prévues, les rôles disponibles, les règles coopératives de base et les critères de réussite de la production. La séance de lancement est une séance à part entière (45 min à 1 h), distincte des premières séances de réalisation. Elle comprend généralement les phases suivantes :

Présentation de l'action (10 min) : l'enseignant·e présente le projet « Calendrier de l'OCCE », montre un exemplaire des années précédentes, explique ce que la classe va produire et comment cela sera utilisé.

Découverte de la thématique (15 min) : projection d'images, lecture d'un texte, écoute d'une musique ou manipulations d'objets en lien avec la thématique. Chaque élève note ou dessine sa première réaction.

Tour de table des premières impressions (10 min) : chaque élève partage en une phrase ce que la thématique lui évoque. Pas de commentaire, juste de l'écoute.

Présentation du cadre coopératif (10 min) : l'enseignant·e présente la fiche de lancement, les rôles, le calendrier du projet, et le conseil coopératif.

Questions et premiers échanges (10 min) : les élèves peuvent poser leurs questions, proposer des premières idées, exprimer des envies.

13

2.1.2 Activités pour la phase d'exploration et d'amorce du projet

Ces activités visent à engager sensiblement et individuellement chaque élève avant l'entrée dans la dynamique collective de projet. Elles permettent de recueillir des matériaux (visuels, gestuels, émotionnels) qui alimenteront ensuite les choix collectifs.

Carnet de bord personnel

Chaque élève note, dessine ou colle des éléments en lien avec la thématique. Ces carnets deviennent des réservoirs d'idées pour les débats collectifs.

Dessin automatique ou intuitif

En musique ou en silence, chaque élève trace librement. Ces traces sont ensuite regardées collectivement et les ressentis exprimés, sans jugement de valeur.

Galerie de regards

Chaque élève choisit une image en lien avec la thématique et l'affiche. La classe se promène dans la galerie et peut y réagir par des post-it.

Boîte à images

L'enseignant·e constitue un corpus d'images artistiques liées à la thématique. Les élèves les trient, les commentent, les classent selon leurs propres critères.

EXEMPLE DE PHASE D'EXPLORATION AU CYCLE 2

Le bestiaire (Durée : 2 séances de 45 minutes)

Séance 1 – Exploration individuelle : L'enseignant·e dispose sur chaque table 5 reproductions d'œuvres représentant des animaux (Franz Marc, Henri Rousseau, Keith Haring...). Chaque élève choisit l'image qui l'intéresse le plus et la décrit à l'écrit ou à l'oral : « Ce que je vois », « Ce que je ressens », « Ce que je voudrais faire ».

Séance 2 – Mise en commun : Les images choisies sont affichées. La classe observe les préférences collectives. Des groupes de 4 sont formés autour des images les plus choisies. Chaque groupe répond à la question : « Comment représenter notre animal collectivement ? »

2.1.3. Activités pour la phase de réalisation coopérative

Ces activités sont conçues pour être menées en petits groupes ou en collectif entier, avec des rôles (voir 3.1) définis et des temps de mise en commun intégrés.

Tableau coopératif par étapes

Un grand format circule entre les groupes ; chaque groupe intervient sur le format laissé par le précédent, en respectant des consignes communes (palette, matériaux, geste).

Technique du patchwork plastique

Chaque élève ou petit groupe produit un « module¹ » (format identique) qui sera ensuite assemblé avec ceux des autres pour former la composition collective.

Atelier de techniques à faire circuler

Différentes techniques (collage, peinture, encre, empreinte) sont proposées en ateliers ; chaque groupe expérimente puis transmet au suivant. La production finale intègre toutes les techniques.

Projet en miroir ou en écho

Des sous-groupes travaillent sur des variations d'un même motif ou d'une même consigne, puis mettent en dialogue leurs productions lors d'une séance commune.

1. Les lignes essentielles esquissant formes et volumes géométriques, sont un module.

EXEMPLE DE PHASE DE RÉALISATION (« PATCHWORK PLASTIQUE » AU CYCLE 3)

Séance	Activité	Coopération impliquée
1	Exploration thématique individuelle. Chaque élève remplit sa fiche d'impressions.	Aucune (base individuelle)
2	Conseil : choix de la charte graphique commune (palette, format du module, technique).	Décision collective par vote
3	Réalisation individuelle du module (20x20 cm), en respectant la charte.	Interdépendance positive
4	Par groupes de 4, les modules sont assemblés. Débat sur l'agencement.	Négociation, décision
5	Assemblage de la production finale. Regard collectif, ajustements.	Regard critique partagé
6	Bilan en conseil. Rédaction du verbatim (voir 3.2.3) de la classe.	Réflexivité coopérative

2.1.4. Activités pour la phase de finalisation et de regard critique partagé

Ces activités permettent aux élèves de prendre du recul sur leur production et de l'enrichir par un regard collectif informé.

Visite en atelier

La production en cours est présentée à une autre classe ou à des parents. Les retours extérieurs (sur un « Livre d'or ») alimentent une discussion interne sur ce que l'on veut garder, modifier, renforcer.

Portrait de l'œuvre

À partir de la production, les élèves rédigent (ou dictent) un texte court décrivant ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on a voulu dire. Ces textes peuvent accompagner la production finale, être projetés aux murs, être diffusés sonoremment ou affichés.

Carte mentale du projet

Collectivement, la classe cartographie les étapes traversées, les difficultés rencontrées, les choix opérés et ce que l'on a appris — artistiquement et humainement.

EXEMPLE DE REGARD CRITIQUE PARTAGÉ AU CYCLE 4

Protocole de la visite d'étude

Inspiré des pratiques de critique en école d'art, ce protocole structure le regard collectif en 4 temps distincts :

Description (5 min) :

« Je dis ce que je vois »,

sans jugement. Les élèves décrivent les formes, couleurs, volumes, rythmes présents dans la production.

Analyse (5 min) :

« Je cherche comment c'est fait ».

Quelles techniques ?
Quels choix de composition ?
Quelles récurrences ?

Interprétation (5 min) :

« Je propose un sens ».

Qu'est-ce que cela dit ?
Quels sentiments éveille-t-il ?

Évaluation (5 min) :

« Que veut-on garder ou modifier ? ».

Les ajustements sont votés en conseil.

2.2. Scénarios pédagogiques adaptés aux différents cycles

Le projet « Calendrier de l'OCCE » s'adresse aux classes de cycles 1 à 4. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples pour organiser des séquences permettant de répondre à des thématiques plastiques.

2.2.1 Scénario pour le cycle 1 (maternelle)

En maternelle, la coopération s'expérimente à travers le corps, le geste et le jeu. Le projet artistique sera centré sur des activités sensorielles et motrices, dans un cadre très structuré par l'adulte.

EXEMPLE DE SCÉNARIO – CYCLE 1 (« LES EMPREINTES DU MONDE », 4 SÉANCES)

Arts plastiques	Séquence .../...
Thématique de l'année	Moi et les autres
Titre de la séquence	Les empreintes du monde
Objectif artistique	Chaque élève laisse une trace visible sur le grand format commun.
Objectif coopératif	Apprendre à intervenir sur l'espace des autres sans effacer leur trace.
Matériel	Grand papier kraft (ou toile), peinture diluable, éponges / tampons / mains.
Organisation	Groupes de 5-6 autour d'une même table. Chacun intervient à tour de rôle.
Clôture	Regroupement : chacun montre sa trace et la nomme. L'enseignant-e prend une photo.

Séance	Activité	Coopération
1	Découverte de la thématique par un album illustré. Chaque enfant dessine ce que l'album lui a évoqué.	Individuelle
2	Exploration libre des matériaux : tamponnage, empreintes de mains, de feuilles. On nomme et compare les traces.	Partielle (observation mutuelle)
3	Grand format commun : chaque enfant imprime son empreinte en choisissant un emplacement. L'adulte guide.	Collective (espace commun)
4	Regroupement : observation de la production, échanges, ressentis, réajustements ; « je reconnais ma trace ici ».	Réflexive

2.2.2 Scénario pour le cycle 2 (CP–CE2)

Au cycle 2, les élèves peuvent commencer à prendre des décisions simples en groupe (choix de couleurs, de formes, de matériaux). Le rôle de l'enseignant·e est de structurer les échanges et d'introduire les premières règles de la vie coopérative.

EXEMPLE DE SCÉNARIO – CYCLE 2 (« LA FORÊT COOPÉRATIVE », 6 SÉANCES)

Séance	Activité et objectif	Coopération
1	Exploration : chaque élève choisit un végétal et un animal et réalise un dessin « comme il voit ».	Individuelle
2	Mise en commun : affichage des dessins. Débat : quels éléments a-t-on choisis ? Pourquoi ?	Partielle
3	Vote collectif (voir 1.3) : la classe choisit 6 végétaux et 6 animaux comme éléments constitutifs de la production.	Collective
4	Chaque groupe crée son végétal et son animal de la forêt. Réalisation en techniques mixtes (collage + peinture).	En petits groupes
5	Assemblage : discussion sur la composition de la frise. Qui met quoi où ? Pourquoi ?	Collective
6	Conseil bilan : « qu'a-t-on appris ? » Verbatim (voir 3.2.3) collectif dicté à l'enseignant·e.	Réflexive

2.2.3 Scénario pour le cycle 3 (CM1–6^e)

Au cycle 3, les élèves sont en mesure de gérer des projets plus complexes, avec des phases de négociation et de décision collective plus élaborées. Le conseil coopératif peut jouer un rôle central.

EXEMPLE DE SCÉNARIO – CYCLE 3 (« MÉMOIRE ET TERRITOIRE », 8 SÉANCES)

Phase	Séance(s) N°	Activité
Exploration	1-2	Collecte individuelle de matériaux visuels (photos, cartes, objets) liés à un « lieu de mémoire » personnel. Présentation en galerie de regards (voir 2.1.2).
Cadrage	3	Conseil coopératif : vote pour choisir 3-4 éléments représentatifs du territoire de la classe. Attribution des rôles (voir 3.1).
Réalisation	4-5-6	Trois équipes (dessin, collage, encre) produisent chacune une partie de la composition. Mise en commun à la séance 6.
Finalisation	7	Assemblage et regard critique avec le protocole décrit en 2.1.4 . Ajustements votés.
Bilan	8	Bilan en conseil. Rédaction du verbatim (voir 3.2.3). Photographie et envoi à la délégation.

2.2.4 Scénario pour le cycle 4 (5^e)

Au cycle 4, les élèves peuvent s'engager dans des projets davantage autonomes, avec une réflexion sur les choix artistiques et les engagements éthiques liés à la création collective. Les références artistiques contemporaines prennent une place importante.

La classe est organisée en « agence créative » avec quatre équipes tournantes, spécialisées à tour de rôles et des réunions plénières régulières.

EXEMPLE DE SCÉNARIO – CYCLE 4

L'agence créative

Des réunions plénières (conseils) sont tenues toutes les 2 séances. Chaque équipe présente son avancement, les tensions entre équipes sont arbitrées collectivement, et les décisions sont consignées. Les équipes peuvent tourner après la plénière, sans pouvoir modifier la « feuille de route » issue de la plénière.

Équipe	Responsabilités	Livrable
Direction artistique (4-5 élèves)	Défense d'un parti pris esthétique argumenté. Choix de la technique principale. Validation des propositions.	Charte graphique écrite
Technique (5-6 élèves)	Mise en œuvre matérielle. Gestion du temps, des outils, de la qualité de finition.	Production finale
Communication (4-5 élèves)	Titrage de la production. Rédaction du verbatim (voir 3.2.3). Documentation photo.	Verbatim + photos
Documentation (5-6 élèves)	Recherche de références artistiques. Journal de bord collectif (voir 3.2.1). Fiche bilan (voir 3.2.3).	Journal de bord + bilan

3. Dispositifs et outils pratiques pour l'enseignant

3.1. Organiser la classe en ateliers

Le rapport au temps réel est l'un des atouts de l'action « Calendrier de l'OCCE » : contrairement à un projet « fictif », la date de rendu est réelle, la production sera imprimée et diffusée. Cette dimension motive les élèves et donne une signification concrète à leur travail.

Dans un projet réel avec une échéance (l'envoi de la production et des bilans), les élèves apprennent à planifier, à ajuster, à arbitrer entre perfection et contrainte de temps.

Les périodes de travail peuvent permettre la planification de rotations sur des rôles opérationnels (affichage, badges, tableau de rôles) au sein d'équipes, et d'en discuter collectivement : « Pourquoi ces rôles ? Comment les tenir ? Qu'apprend-on en tenant ce rôle ? ». Cette réflexivité est constitutive de l'apprentissage coopératif.

Outil pratique – Tableau des rôles coopératifs

Rôle	Ce que je fais	Ce que j'apprends	Signal pour changer
Porte-parole	Je présente les idées du groupe à la classe.	M'exprimer clairement, synthétiser.	Après 2 séances de mise en commun.
Secrétaire	Je note les décisions et les idées sur la feuille de route.	Écouter avec attention, organiser, garder trace des questions à résoudre	Après chaque phase.
Coordinateur	Je vérifie que l'on avance et que la production est cohérente.	Planifier, vérifier, anticiper, communiquer.	À la moitié du projet.
Référent matériel	Je distribue et range le matériel, je gère les stocks.	Organiser, responsabiliser, distribuer.	Dès que le stock change.
Médiateur	J'aide à résoudre les désaccords sans prendre parti.	Écouter, reformuler, proposer.	En cas de conflit déclaré.

Dans l'idéal, il faudrait offrir à chaque enfant la possibilité d'avoir recours à la matière, au matériel, à l'outil, à la technique qui lui permettront d'exprimer ce qu'il ressent et imagine comme il le ressent et l'imagine. Il s'agit de mettre à disposition de l'enfant tout ce dont il pourrait avoir besoin, à sa hauteur, à sa portée, qu'il connaisse ou non ce qu'il va prendre en main, et qu'il aime ou non ce qu'il a pris.

L'organisation fonctionnelle et concertée de la classe (mobilier, matériel, matériaux, rangements, ...) va permettre de s'adapter aux contraintes physiques et logistiques, mais aussi de répartir les responsabilités et discuter les temps et les espaces de liberté créative. La vie des ateliers, leurs règles, leur accès, leur aménagement, leur entretien, leur approvisionnement, est la première discussion à mener. Parmi les ateliers indispensables à l'expression artistique, on trouvera : l'expression graphique, la terre (sculpture, modelage...), le bricolage, la peinture (tous pigments, incluant les encres).

Outil pratique – Tableau des ateliers

Atelier	Ce que j'y trouve : exemples	Ce que j'y fais : exemples	Responsabilités : exemples	Signal pour changer : exemples
PEINTURE	Gouaches, aquarelle, acrylique, gesso, encres, pinceaux, rouleaux, brosses, éponges, palettes, cartons...	J'utilise mon carnet de croquis, je mets en couleurs. Je prépare mes couleurs à partir des couleurs primaires. Je choisis le support, le format, le grain, et la position les mieux adaptés. J'utilise la craie blanche et le pinceau adéquat.	Nettoyage des pinceaux, des palettes, du point d'eau. Changement de l'eau. Remplissage des pots de couleurs. Organisation de la corde à sécher. Rangement du bac de couleurs.	Quelques minutes avant la fin de séance, une musique rituelle laisse le temps de procéder ensemble au rangement et nettoyage.
EXPRESSION GRAPHIQUE	Fusains, sépias, crayons à papier, craies, crayons aquarellables, feutres, gommes, pastels gras et secs, stylos, papiers, chiffons, figurines articulées, banques d'images...	J'utilise mon carnet de croquis, je mets en forme. J'effectue des recherches de formes, de motifs et de styles. J'approfondis et j'affine des esquisses, des croquis. Je choisis le format, la disposition et le grain les plus adaptés. J'utilise l'estompe, le blanc et le noir consciemment.	Nettoyage des plans de travail. Rangement des pots ou boîtes d'outils. Rangement du meuble de livres et magazines. Rangement et distribution des dessins dans le classeur.	Quelques minutes avant la fin de séance, une musique rituelle laisse le temps de procéder ensemble au rangement et nettoyage.
BRICOLAGE	Fil de fer, fil nylon, attaches parisiennes, scotch, agrafeuse, colles, cartons, boîtes, bouchons, tissus, laine, plastiques, ciseaux, marteau, pointes, planchettes, baguettes et matériaux de récupération...	J'utilise mon carnet de croquis, je traduis une idée en plusieurs dimensions. Je choisis les outils selon leur utilité et les matériaux à et pour assembler selon leurs propriétés. J'adapte mon geste et ma force à l'outil, à l'effet recherché, au matériel disponible. Je vérifie et recherche la fonctionnalité et la faisabilité d'un schéma.	Rangement des outils et des matériaux. Nettoyage de la salle. Tri des déchets et du recyclable. Renseignement du cahier des stocks.	...
TERRE	Glaise, pâtes à sel ou à modeler, chiffons, toile cirée, planchettes, tabliers, fil à couper, rouleaux, ébauchoirs, couteaux ronds, emporte-pièces, ...	J'utilise mon carnet de croquis, je mets en volume. J'estime et découpe la portion de matière nécessaire. J'assemble, je modèle ou je sculpte.	Nettoyage des plans de travail, du sol, des outils. Rangement des tenues. Emballage de la matière.	...

3.2. Outils de gestion du projet

En plus de la grille de bilan figurant dans le dossier d'inscription et des pistes thématiques mises à disposition des enseignants chaque année pour entrer dans le projet « Calendrier de l'OCCE », la classe peut se doter d'outils de gestion du projet permettant de visualiser et analyser son cheminement.

3.2.1. Outils de gestion collective

Tableau de pilotage : affiché en classe, il visualise les étapes, les responsabilités et l'avancement du projet.

Journal de bord de la classe

un registre collectif où sont consignés les décisions du conseil, les idées retenues ou abandonnées, les moments forts.

Mur de références

un espace d'affichage dédié aux images artistiques, reproductions d'œuvres et documents visuels qui alimentent la réflexion collective.

Boîte à idées plastiques

une boîte accessible à tous, où les élèves peuvent déposer des propositions à tout moment, pour les partager lors du prochain conseil.

Portfolio coopératif

traces du processus (photos de séances, esquisses, notes de conseil, textes réflexifs) rassemblées dans un recueil collectif.

La classe peut également intégrer dans son fonctionnement l'outil « Roue des projets » pour conduire sa conception, son organisation, son avancement et son évaluation (La Roue des projets est à retrouver dans la ressource « [Quand les élèves investissent la coopérative scolaire](#) »).

Outil pratique – Tableau de pilotage du projet (affichage classe, A3)

Phase	Dates prévues	A faire :	Responsables	Fait ? (✓)
1. Exploration / Amorce		...	Tous	☐
2. Émergence des idées		...	Secrétaire + porte-parole	☐
3. Cadrage collectif (conseil)		...	Classe entière	☐
4. Réalisation coopérative		...	Équipes + coordinateurs	☐
5. Assemblage et finalisation		...	Coordinateurs + médiateurs	☐
6. Bilan en conseil		...	Classe entière	☐
7. Envoi à l'OCCE		...	Enseignant·e	☐

Outil pratique – Fiche de journal de bord artistique (cycles 2, 3 et 4)

JOURNAL DE BORD – Séance n°.... / Date :	
Ce que nous avons fait aujourd'hui	
Ce que nous avons aimé dans notre travail	
Ce qui a été difficile pour nous	
Ce que nous avions prévu de faire différemment	
Ce que nous avons appris sur le travail en groupe	
Ce que nous sommes fiers d'avoir réalisé ensemble	
Ce que nous voulons améliorer dans un prochain projet coopératif	

3.2.2. Outils d'auto-évaluation

OUTIL PRATIQUE

Affiche « Thermomètre de ma participation » (cycle 2 et +)

Cet outil, affiché en classe, permet à chaque élève de s'auto-évaluer de manière anonyme à la fin d'une séance. Il comprend 4 niveaux :

niveau 1 – « J'ai écouté les autres mais je n'ai pas encore osé proposer. »

niveau 2 – « J'ai proposé une idée, mais elle n'a pas été retenue. »

niveau 3 – « J'ai proposé une idée qui a été partiellement retenue. »

niveau 4 – « J'ai proposé une idée qui a été intégrée à la production. »

Chaque élève place une gommette colorée (prénom caché) sur le niveau qui lui correspond. L'enseignant-e peut ainsi repérer rapidement les élèves qui se trouvent durablement en niveau 1 et ajuster son accompagnement. Il-elle peut aussi s'appuyer sur « [l'échelle de la participation](#) » téléchargeable sur le site de l'OCCE.

Outil pratique – Grille d'auto-évaluation du projet coopératif (cycles 2 à 4)

Ce que j'ai su faire	Pas encore	Parfois	Souvent	Toujours
J'ai écouté les propositions des autres sans les interrompre.	☐	☐	☐	☐
J'ai proposé au moins une idée au groupe.	☐	☐	☐	☐
J'ai accepté qu'une décision collective ne soit pas la mienne.	☐	☐	☐	☐
J'ai tenu mon rôle dans le groupe (secrétaire, médiateur...).	☐	☐	☐	☐
J'ai contribué concrètement à la production (geste, technique, choix).	☐	☐	☐	☐
J'ai pu expliquer pourquoi j'ai fait tel choix artistique.	☐	☐	☐	☐
J'ai aidé un autre élève quand il en avait besoin.	☐	☐	☐	☐

3.2.3 Outils d'évaluation collective
Grille d'évaluation du projet

L'évaluation d'un projet coopératif en arts plastiques ne peut se limiter au résultat visuel. Elle doit prendre en compte la qualité du processus coopératif lui-même du début à la fin du projet : la façon dont les décisions ont été prises, dont les désaccords ont été gérés, dont chaque voix a été entendue. On peut distinguer trois dimensions à évaluer :

- **la dimension artistique** : qualité visuelle et expressivité de la production, cohérence de l'ensemble, maîtrise des techniques mobilisées ;
- **la dimension coopérative** : qualité des échanges, respect des rôles, capacité à décider ensemble, gestion des désaccords, efficacité et pertinence des modalités de travail ;
- **la dimension réflexive** : capacité des élèves à prendre du recul sur leur processus, à identifier ce qu'ils ont appris, à nommer ce qui a bien ou moins bien fonctionné.

Dans un projet, l'évaluation est envisagée dès le commencement et la conception, et peut être construite avec les élèves : « Que voulons-nous obtenir ? Comment voulons-nous y arriver ? Comment saurons-nous si nous avons réussi ? Sur quels critères pourrions-nous dire que nous sommes satisfaits de l'expérience, du résultat et du chemin parcouru ? ».

Verbatim de la classe

Le verbatim est un texte court (5 à 10 lignes) qui accompagne la production. Il est rédigé collectivement (dicté en cycles 1-2, rédigé en conseil en cycles 3-4). Dans les expositions, ce texte est généralement affiché à côté de l'œuvre qu'il présente, situe et explicite. Il reprend la genèse de la production, le processus de création, et explicite l'intention et les choix artistiques.

Outil pratique
FICHE-BILAN

(à renvoyer à l'OCCE avec le dossier complété
à télécharger sur ce lien)





Fédération nationale OCCE

Office Central de la Coopération à l'École

Association reconnue d'utilité publique

28 avenue Jean Lolive 93500 Pantin

federation@occe.coop

01 44 14 93 30

Toute l'actualité de l'OCCE sur :

www.occe.coop

Rejoignez-nous sur

facebook :

facebook.com/federation.occe

et Instagram :

[@occe_federation](https://instagram.com/occe_federation)

L'OCCE est agréé au titre des associations complémentaires de l'école par le ministère de l'Éducation nationale



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*