

| | |
|--|--|
| <p>En 6^e : L'OBJET ET L'ŒUVRE (à lire comme : L'ŒUVRE COMME OBJET)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. L'objet et les réalisations plastiques 2. L'objet et son environnement 3. L'objet dans la culture artistique |
| <p>Apprentissages</p> <p>En sixième les situations de cours qui permettent de :</p> <p>inventer, fabriquer et détourner des objets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative ; - Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet. <p>représenter et présenter des objets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploiter différents modes de représentation ; - Expérimenter des techniques variées - Explorer différentes modalités de présentation <p>étudier des oeuvres et maîtriser des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des objets (objet d'art, objet usuel, objet symbolique, design) ; - Étudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie. | <p>Compétences</p> <p>En fin de sixième</p> <p>expérience artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés ; - Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés ; - Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication. <p>compétence numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données. <p>culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître, distinguer, et nommer différentes formes de productions plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif approprié ; - Reconnaître différents statuts de l'objet ; - Identifier les modalités de présentation de l'objet ; - Reconnaître, identifier et décrire quelques oeuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement. <p>comportement autonome et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir ; - Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres ; - Travailler seul ou en groupe ; - Participer à une verbalisation, analyser, commenter, donner leur avis. |

| | |
|---|--|
| <p>En 5^e : IMAGES, ŒUVRES ET FICTION (à lire comme : L'ŒUVRE comme image et espace de FICTION)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. La construction, la transformation des images 2. L'image et son référent 3. Les images dans la culture artistique |
| <p>Apprentissages</p> <p>En cinquième les situations de cours qui permettent de :</p> <p>fabriquer des images de fiction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film) ; - Utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil) ; - Utiliser divers modes de représentation. <p>modifier et détourner des images pour en travailler le sens</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle ; - Modifier le statut d'une image. <p>comprendre et analyser des images</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et identifier différents moyens mis en oeuvre dans l'image pour communiquer ; - Différencier les images artistiques des images de communication et des images documentaires. <p>étudier des oeuvres et maîtriser des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des images ; - Étudier quelques oeuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie. | <p>Compétences</p> <p>En fin de cinquième</p> <p>expérience artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer une image à partir d'éléments d'origines diverses en sachant choisir les instruments, outils, matériaux, supports, médiums ; - Utiliser quelques pratiques conventionnelles du dessin (schéma, esquisse, croquis), des procédures techniques de la peinture et de techniques mixtes, dont le travail en volume n'est pas exclu ; - Identifier les procédures utilisées (prélèvement, assemblage, collage) ; - Organiser des images en travaillant le cadrage et l'échelle des plans dans une intention narrative. <p>compétence numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des appareils et logiciels simples à des fins de production (photographier, filmer, scanner, imprimer), de trouver des documents sur Internet, les discriminer et conserver des données. <p>culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminer différents statuts des images pour comprendre et réinvestir leurs diverses potentialités ; - Interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur ; - Reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes, les différencier des images de communication et de documentation ; - Connaître quelques productions artistiques patrimoniales et contemporaines et repérer des créations artistiques dans leur environnement quotidien. <p>comportement autonome et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter, choisir et prendre des initiatives ; - Faire preuve de curiosité, comprendre les productions des autres ; - Travailler en équipe ; - Participer à une verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, argumenter, débattre, contribuer à la construction collective du sens porté par les réalisations de la classe ou des œuvres. |

| | |
|--|--|
| <p>En 4^e : IMAGES, ŒUVRE ET RÉALITÉ (à lire comme : L'ŒUVRE comme image dans son rapport à la RÉALITÉ)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. La nature et les modalités de production des images 2. Les images et leurs relations au réel 3. Les images et leurs relations au temps et à l'espace 4. Les images dans la culture artistique |
| <p>Apprentissages</p> <p>En quatrième les situations de cours qui permettent de :</p> <p>réaliser des images dans leur rapport au réel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent ; - Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur ; - Exploiter la dimension temporelle dans la production ; - Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités : la dématérialisation par exemple. <p>explorer les intentions visées dans la production des images</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier le statut d'une image ; - Expérimenter les aspects artistiques liés aux techniques de reproduction ; - Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie ; - Construire une image en exploitant les stratégies de communication : publicité, propagande. <p>percevoir et analyser l'implication des images dans l'environnement quotidien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déterminer ce qui relève de l'oeuvre et de sa reproduction ; - Se saisir de la singularité des images d'artistes et les différencier des images de communication et de documentation ; - Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ; - Utiliser des images à des fins d'argumentation. <p>étudier des oeuvres et maîtriser des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des images ; - Étudier quelques oeuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie. | <p>Compétences</p> <p>En fin de quatrième</p> <p>expérience artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborer des plans et les monter en séquence, évaluer le degré de virtualité des images, différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles et utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images ; <p>compétence numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion, d'utiliser quelques fonctions avancées de logiciels, de faire des recherches avancées sur Internet et partager des données. <p>culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des oeuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs. - Différencier images matérielles et immatérielles ; uniques et reproductibles ; distinguer et utiliser et nommer divers médium : photographie, vidéo, peinture, dessin, gravure, infographie, connaître les principaux termes du vocabulaire spécifique de l'image ; - Décrypter certains codes des images et les utiliser à des fins d'argumentation. <p>comportement autonome et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre des initiatives, organiser et gérer un travail, savoir travailler en équipe, conduire un petit groupe ; - Faire preuve de curiosité envers l'art sous toutes ses formes ; - Participer à une verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, argumenter, débattre, contribuer à la construction collective du sens porté par les réalisations de la classe ou des oeuvres. |
| <p>En 3^e : L'ESPACE, L'ŒUVRE ET LE SPECTATEUR (à lire comme : L'ŒUVRE dans son rapport spatial au SPECTATEUR)</p> <p>Apprentissages</p> <p>En troisième les situations de cours qui permettent de :</p> <p>expérimenter et de réaliser des productions en rapport avec l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborer des travaux bidimensionnels suggérant un espace par des moyens graphiques et picturaux ; - Construire ou fabriquer des volumes en tirant parti des qualités physiques et formelles : plein et vide, proportions, lumières, matières, couleurs ; - Utiliser les fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace ; - Produire in situ ; - Exposer leurs travaux selon différentes modalités. <p>modifier des espaces pour en travailler le sens</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter physiquement l'espace bâti ; - S'emparer du rapport d'échelle et jouer avec les proportions ; - Modifier les points de vue fixes et mobiles ; - Transformer la perception d'un espace par modification de la lumière, des couleurs, et intrusion d'effets visuels ou d'objets. <p>découvrir et de s'appropriier l'environnement quotidien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répertoire des modalités d'exposition : accrochage, mise en scène, mise en espace ; - Découvrir des pratiques artistiques contemporaines en relation avec l'espace : in situ, installation, environnement, land art. <p>étudier des oeuvres et maîtriser des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des caractères qui permettent de distinguer la nature des espaces ; - Étudier quelques oeuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie ; - Repérer, identifier la fonction des espaces bâtis, leur dimension symbolique, esthétique, politique ; - S'ouvrir sur les arts du spectacle vivant : théâtre, danse, cirque. | <ol style="list-style-type: none"> 1. La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'oeuvre 2. L'expérience sensible de l'espace 3. L'espace, l'oeuvre et le spectateur dans la culture artistique <p>Compétences</p> <p>En fin de troisième</p> <p>expérience artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en considération, dans une production artistique, les données physiques d'un espace plan (longueur, largeur, proportions) ; - Associer différents modes de traduction de l'espace dans une production ; - Réaliser une production artistique qui implique le corps (geste, mouvement, déplacement, positionnement, dans l'espace) ; - Produire du sens en disposant des objets, des matériaux, des volumes dans un espace déterminé ; - Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique ; - Transformer la perception d'un espace (représenté naturel ou construit). <p>compétence numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - De mettre en oeuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique, de diffuser et publier des données. <p>une culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter de façon sensible l'espace des oeuvres, l'espace de l'architecture ; - Connaître des termes spécifiques aux arts plastiques, à l'architecture, aux arts du spectacle ; - Connaître des oeuvres, tant patrimoniales que modernes et contemporaines, des artistes, des courants emblématiques de la relation espace et spectateur ; - Appréhender les créations artistiques et architecturales de leur environnement au regard des acquis culturels développés en classe. <p>comportement autonome et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir et conduire un projet, l'évaluer ; - Faire preuve de curiosité et d'esprit critique envers l'art sous toutes ses formes ; - Travailler en équipe, animer un groupe ; - Analyser, argumenter, critiquer, participer à la verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, en rendre compte. |