

Programmation pratique artistique et histoire de l'art, cm2.

Arts visuels.

- utiliser le dessin comme composante plastique.
 - travail autour des instruments (dessin, pastels, peinture, fusain) et des gestes.
- Les procédés seront utilisés en s'aidant d'œuvres d'artistes ou de jeux artistiques.

D'autres toiles ou des recherches autour de ces artistes seront effectuées par Internet en TICE.

- travail autour des couleurs, des contrastes.
- réalisation d'une planche de BD.

- réalisation d'un volume à partir de matériaux divers.
- utilisation du papier comme support pour créer en 2, 3 dimensions.

Éducation musicale.

Intervenant :

Chant :

- pouvoir interpréter de mémoire plus de dix chansons parmi celles qui ont été apprises.
- contrôler volontairement sa voix et son attitude corporelle pour chanter.
- tenir sa voix et sa place en formation chorale, notamment dans une polyphonie.

Pratique instrumentale :

- assumer son rôle dans un travail d'accompagnement.
- réemployer des savoir-faire au profit d'une production musicale ou chorégraphique inventée, personnelle ou collective.

Écoute :

- soutenir une écoute prolongée, utiliser des consignes d'écoute.
- repérer des éléments musicaux caractéristiques, les désigner et caractériser leur organisation en faisant appel à un lexique approprié.
- reconnaître une oeuvre du répertoire travaillé, la situer dans son contexte de création, porter à son égard un jugement esthétique.
- témoigner de son aisance à évoluer dans une danse collective et dans des dispositifs scéniques divers.
- exprimer son appréciation pour qualifier une réalisation dansée, chantée ou jouée, à la fois comme acteur et comme spectateur.

Histoire des arts.

- Les Temps modernes.
 - une architecture royale (un château de la Loire, Versailles), une architecture militaire (une fortification) ; une place urbaine ; un jardin à la française.
 - des poésies de la Renaissance ; un conte ou une fable de l'époque classique.
 - une pièce de mobilier et de costume ; un moyen de transport ; une tapisserie.
 - musique instrumentale et vocale du répertoire baroque et classique (une symphonie ; une œuvre vocale religieuse). Une chanson du répertoire populaire.
 - un extrait de pièce de théâtre.
 - des peintures et sculptures de la Renaissance, des 17^{ème} et 18^{ème} siècles (Italie, Flandres, France).
- le 19^{ème} siècle.
 - une architecture industrielle (une gare). Urbanisme : un plan de ville.
 - des récits, des poésies.
 - des éléments de mobilier et de décoration et d'arts de la table (Sèvres, Limoges).
 - extrait musicaux de l'époque romantique (symphonie, opéra).
 - un extrait de pièce de théâtre, de ballet.
 - quelques œuvres illustrant les principaux mouvements picturaux (romantisme, réalisme, impressionnisme) ; un maître de la sculpture ; un court-métrage des débuts du cinématographe ; des photographies d'époque.
- Le 20^{ème} siècle et notre époque.
 - architecture : ouvrages d'art et d'habitat.
 - des récits, nouvelles, récits illustrés, poésies.
 - design graphique (une affiche) ; design de transport (un train).
 - des musiques du 20^{ème} siècle (dont jazz, musiques de films, chansons).
 - spectacle de mime, de cirque, de théâtre ; un extrait d'un spectacle de danse moderne ou contemporaine.
 - quelques œuvres illustrant les principaux mouvements picturaux contemporains ; une sculpture ; des œuvres cinématographiques illustrant les différentes périodes historiques.

- Compétences du socle commun attendues en fin de cm2.

- distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)
- reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées.
- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques.
- interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples.
- inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.