

LES ARTS PLASTIQUES AU COLLEGE

Les arts plastiques sont une discipline expressive et de communication.

La mise en forme du parcours artistique de l'élève, dans le cadre des enseignements obligatoires du collège, de la sixième à la troisième, est le résultat de la découverte, du questionnement et de l'expérimentation de différents objets d'étude proposés par l'enseignant, en référence aux axes du programme et selon le niveau d'enseignement (6° : objet, 5° : image et fiction, 4° : image et documentaire, 3° : espace).

Les différentes séquences pédagogiques proposées permettent à l'élève de réaliser des sujets, pour finalement aborder les notions plus complexes de projet et de démarche artistique.

La pratique plastique (peinture, dessin, vidéo...), nourrie de références et de compétences culturelles, théoriques et argumentatives, reste le centre de cet enseignement.

Enfin, le parcours de l'élève, qui marque le début de ses études de second cycle, est à même de lui permettre d'envisager une orientation avec une forte composante artistique au lycée.

ARTICULATIONS PEDAGOGIQUES

Qu'est-ce qu'un sujet en arts plastiques ?

Des situations d'enseignement diversifiées permettent à l'élève d'aborder certaines questions liées à l'art (objets d'étude).

À partir et au-delà du territoire pratique et culturel commun proposé aux élèves pour chaque sujet (points d'amorce tels que énoncé, image, objet, association des deux..., contraintes matérielles, opérations à faire, méthodes, notions, références, vocabulaire...), ceux-ci sont invités à s'approprier ces objets d'étude et problématiques, tout en restant dans le cadre du programme.

Par cette appropriation, ils élaborent la construction d'un territoire individuel et personnel, toujours en frottement avec autrui.

Ils produisent ainsi des réalisations articulant dans l'idéal la pratique (aspect « technique »), le sens (objet d'étude problématisé, abordé selon un ou des angles spécifiques) et le théorique-culturel (références et méthodes critiques). Le cadre restant scolaire, on ne parlera pas réellement « d'œuvre ».

En arts plastiques, il n'existe pas à proprement parler une seule et unique bonne réponse à un problème : toute réalisation, si elle est justement argumentée, est recevable.

Les phases de recherches et d'expérimentations sont à mettre en avant : l'élève doit comprendre qu'elles sont essentielles au développement d'une véritable pratique artistique, qui ne peut se contenter de la première idée venue. Il doit accepter et intégrer la part d'inconnu inhérente à ces phases du travail. Cette dernière est liée à l'expérience vivante et directe de la pratique artistique (réfléchir, tâtonner, essayer, rater, utiliser le hasard, se documenter, s'inspirer, faire des choix...).

De fait, chaque élève acquiert, consolide et améliore différentes compétences artistiques tout au long de sa scolarité.

Si les compétences attendues restent les mêmes quels que soient l'histoire privée et scolaire des élèves, leur mise en œuvre est adaptable à chacun (par exemple, tous n'ont pas la même maîtrise technique ni les mêmes connaissances).

La notion d'engagement reste centrale, ne serait-ce que parce que les réalisations sont personnelles : rien ne viendra remplacer ce que l'élève ne fait pas.

Ainsi, l'ouverture d'esprit demandée, la curiosité nécessaire, dépassent le cadre des seuls horaires scolaires. Tout peut venir nourrir l'inspiration. Il suffit d'être réceptif, à l'écoute. La pratique du « carnet d'accompagnement » ou « carnet de travail » est envisageable. Elle peut prendre une forme papier ou numérique.

Si une progression est envisagée pour l'année par l'enseignant, celle-ci peut évoluer en cours de route afin de mieux répondre aux nécessités techniques et signifiantes des réalisations des élèves.

Sont ainsi favorisés :

- L'émergence d'une expression plastique personnelle, diversifiée et exigeante, et ce par la mise en œuvre de réalisations personnelles ou collectives (initiative et autonomie, créativité, capacités à opérer des choix, maîtrises techniques diverses, capacités d'analyse, d'interprétation et d'argumentation...).
- Le développement d'une éducation du regard favorisant une rencontre critique et approfondie avec la diversité des œuvres d'art (méthodes d'analyse, d'interprétation et d'argumentation).
- La prise en compte d'une culture commune et la construction d'une culture personnelle.

La prise en compte globale et positive de l'ensemble de ces éléments est à même de favoriser chez l'élève l'autonomie et l'initiative nécessaires pour pouvoir passer du sujet à la notion de projet. Cette dernière permettrait de comprendre et d'être au plus proche de la réalité d'une démarche artistique. Le « sujet libre », pour lequel l'élève choisit son propre objet d'étude, répond le mieux à cette dernière.

Quels sont les délais pour un rendu et combien de travaux par trimestre ?

Un minimum de deux réalisations abouties par trimestre est envisagé.

Dans l'idéal, les rendus liés à la mise en œuvre d'un sujet comprennent, au final : la réalisation aboutie, les recherches et les textes explicatifs.

Les délais pour chaque sujet sont données dès le départ, afin de permettre à chacun de gérer au mieux le temps de mise en œuvre. Ce dernier se fait principalement en classe. Un travail régulier est donc nécessaire afin de faire exister une certaine dynamique positive, tant pour soi que pour le groupe. Ces délais doivent être respectés, sous peine de pénalités.

Il faut avoir conscience qu'il existe en outre des délais administratifs correspondant à chaque fin de trimestre, au-delà desquels il est impossible d'aller.

Il est possible de proposer à l'évaluation, en complément, des réalisations plus personnelles, à condition qu'elles soient accompagnées d'un court texte en expliquant le sens.

Quel matériel ?

Il n'existe pas de liste exhaustive de matériel. Le projet plastique guide les techniques et donc les outils, supports et matériaux dont l'élève a besoin. Ce dernier doit pouvoir dessiner, colorer, produire des images photographiques ou animées, découper, assembler...

Néanmoins, dans le cadre du collège, une liste est envisageable.

Culture et actions artistiques

Une œuvre est un objet culturel inscrit dans des contextes particuliers : histoire, géographie, économie, politique, social, esthétique... Elle peut être artistique, symbolique, décorative, utilitaire, publicitaire...

Les élèves peuvent en faire l'expérience directe, à l'intérieur et à l'extérieur de l'établissement (programme d'actions culturelles pour l'année scolaire : visite d'expositions, lien avec des structures culturelles - galeries, musées, voyages... / rencontre avec des professionnels : créateurs, institutionnels, galeristes, critiques...), ou l'expérience indirecte (reproductions, documentaires, catalogues, sites internet...).

Les références proposées aux élèves, et apportées en début, en cours et en fin de sujet, sont diversifiées, en lien avec les problématiques (objets d'étude) abordées en classe dans la pratique plastique, et représentatives des thématiques et des grandes questions artistiques.

Ces références ne sont pas abordées chronologiquement.

Elles peuvent être transversales, c'est-à-dire être liées à d'autres formes d'art que les arts plastiques, mises en relations avec d'autres disciplines et enseignements, ou encore avec des domaines non artistiques (sciences...).

Elles font aussi écho aux thématiques du programme d'Histoire des arts. Il faut noter que la pratique plastique n'est pas centrale à cet enseignement, mais qu'elle peut intervenir dans son élaboration.

Cette connaissance des œuvres enrichit les productions de chacun et en développe sens et méthode.

Par elle, le groupe se crée une culture commune, partagée, mais ouverte à la pluralité et à la diversité des expressions artistiques. La culture joue ici son rôle social et rejoint la compétence comportementale.

Si les mêmes références culturelles sont proposées à tous, chacun construira, à partir de son vécu, de ses souvenirs, de ses goûts, sa culture personnelle, individuelle. En ce sens, cette culture ne peut être que dynamique.

Trimestre 01 Trimestre 02 Trimestre 03	6° (cycle d'adaptation)	5° (cycle central)	4° (cycle central)	3° (cycle d'orientation)
	Une méthode d'analyse d'œuvre est expérimentée dès la sixième pour être consolidée au fil des cycles. Elle s'organise notamment autour de notions plastiques génériques permettant d'en faire apparaître le sens (sujet, couleur, espace, temps...). Cette analyse doit éventuellement permettre de contextualiser l'œuvre analysée de manières diverses (relation à d'autres œuvres, d'autres artistes, à une situation politique, sociale, économique...). Enfin, elle constitue aussi une méthode d'analyse pour les réalisations plastiques élaborées au fil des séquences.			
	Question centrale : L'objet et l'œuvre L'œuvre d'art est elle-même un objet culturel inscrit dans l'histoire et dans la géographie. Trois entrées, toujours plus ou moins liées entre elles, permettent d'explorer la thématique : <ul style="list-style-type: none"> • <u>L'objet et les réalisations plastiques.</u> Fabrications, détournements et représentations en deux et trois dimensions, à des fins imitatives, expressives, narratives, décoratives, utilitaires, publicitaires, symboliques, imaginaires... • <u>L'objet, son environnement, sa mise en espace.</u> Explorer les modalités et les lieux de présentation de l'objet (exposition, installation, scénographie, intégration... ; musée, vitrine, espace quotidien, écran...), ainsi que le traitement (cadre, socle, piédestal). Mettre en relation le point de vue du créateur et celui du spectateur. • <u>L'objet dans la culture artistique.</u> Aborder le statut de l'objet, lequel peut être artistique, symbolique, rituel, décoratif, utilitaire, publicitaire... Découvrir la place de l'objet non artistique dans l'art (papiers collés, objets naturels ou manufacturés, détournés). Il faut noter que nombre d'objets n'ont pris de valeur artistique qu'après coup (exemple d'objets de culte, décoratifs ou utilitaires, qui, exposés dans les lieux d'art, acquièrent une nouvelle vie, sans relation avec leur usage premier). 	Question centrale : Images, œuvre et fiction Les situations pédagogiques ont pour objectif la mise en image d'univers imaginaires, fictionnels. Trois entrées, toujours plus ou moins liées entre elles, permettent d'explorer la thématique : <ul style="list-style-type: none"> • <u>La construction, la transformation des images.</u> Aborder certaines questions et opérations (point de vue, cadrage, montage, collage, narration, détournement, cohérence et hétérogénéité...). Expérimenter différents types d'interventions (recouvrement, gommage, déchirure...) • <u>L'image et son référent, son modèle (réel ou imaginaire).</u> Explorer les questions de la ressemblance, de la dissemblance, de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation... Expérimenter le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion... • <u>Les images dans la culture artistique.</u> Aborder la question du statut de l'image (artistique, symbolique, décorative, utilitaire, publicitaire...). Interroger ses significations, les symboliques auxquelles elle réfère, ses relations avec les mythologies. 	Question centrale : Images, œuvre et réalité Les situations pédagogiques ont pour objectif de capter, d'enregistrer, de représenter et de produire de la réalité. Quatre entrées, toujours plus ou moins liées entre elles, permettent d'explorer la thématique : <ul style="list-style-type: none"> • <u>La nature et les modalités de production des images.</u> Interroger les relations entre la nature de l'image (image unique, multiple, séquentielle, sérielle, fixe, animée...), les moyens de production et de reproduction (dessin, peinture, estampe, impression, photographie, image numérique...), les processus mis en œuvre (gestes, support...). • <u>Les images et leurs relations au réel.</u> Explorer le dialogue entre l'image et son référent, son modèle réel. Aborder la valeur expressive, symbolique, métaphorique, allégorique des images. Expliquer les termes de « matérialité » et de « virtualité ». • <u>Les images et leurs relations au temps et à l'espace.</u> Explorer et expérimenter les notions de durée, de vitesse, de rythme, de séquence... en faisant appel à différentes procédures (montage, découpage, ellipse...). La bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo... servent de références. • <u>Les images dans la culture artistique.</u> Étudier les supports et les lieux de diffusion des images artistiques ; la place de l'art dans son époque ; les relations entre les images et les pouvoirs (politique, religieux, économique...). 	Question centrale : L'espace, l'œuvre et le spectateur La question de l'espace, de sa représentation ou de sa création, a été vue dès la classe de 6°. Le niveau 3° en approfondi l'approche et ouvre notamment sur l'espace réel à expérimenter physiquement, c'est-à-dire l'espace comme matériau de l'architecture et des œuvres liées à l'environnement, comme lieu de l'interaction entre l'œuvre et le spectateur. Trois entrées, toujours plus ou moins liées entre elles, permettent d'explorer la thématique : <ul style="list-style-type: none"> • <u>La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre.</u> Pour suivre l'exploration des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'œuvre et de sa présentation : œuvre in situ, installation, environnement, rapport entre l'échelle de l'œuvre et l'échelle du lieu, accrochage, mise en scène, scénographie, éclairage, corps, son, durée, pérennité, instantanéité, éphémère... • <u>L'expérience sensible de l'espace.</u> Interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, entre le corps du créateur et l'œuvre (geste, posture, performance...), entre le corps du spectateur et l'œuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir...), la question du point de vue (fixe et mobile). • <u>L'espace, l'œuvre et le spectateur dans la culture artistique.</u> Il s'agit d'aborder l'œuvre dans ses dimensions culturelles, sociales et politiques (symbolisation, engagement de l'artiste, œuvre de commande, œuvre publique, mécénat) et sa réception par le spectateur. Cette entrée concerne également l'insertion de l'architecture dans son environnement : intégration, domination, dilution, marquage.

Évaluations	<p>Les compétences attendues en fin de collège qualifient un parcours durant lequel l'élève se sera approprié de manière pertinente et personnelle chaque objet d'étude abordé au fil des situations pédagogiques. Certaines compétences, génériques, sont développées dès la sixième et restent valables jusqu'en troisième. D'autres, spécifiques, sont à relier au programme de chaque niveau d'étude.</p> <p><u>Trois compétences génériques sont évaluées au collège :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences techniques et plasticiennes (expérimenter, réaliser). • Compétences culturelles, théoriques et argumentatives (oral et écrit, connaître, analyser, décrire, contextualiser, donner du sens). • Compétences comportementales. <p>Ces compétences sont évaluées comme « à développer », « satisfaisantes » ou « très satisfaisantes » sachant qu'en aucune manière une telle évaluation ne pose un constat définitif sur l'engagement de l'élève et ses compétences réelles, qui restent à renforcer et à renouveler en permanence.</p> <p><u>Un ensemble de compétences spécifiques</u>, clairement énoncé à la classe, voire construit avec les élèves, et ce dès la mise en œuvre de la séquence, permet d'évaluer plus précisément tel ou tel sujet.</p> <p><u>Synthèse des évaluations : note et appréciation :</u> Si l'évaluation ne donne pas systématiquement lieu à une note, elle est cependant permanente : elle se fait lors des échanges continus élèves-enseignant / élèves-élèves au fil des séances. Elle peut parfois intégrer ou prendre la forme d'un écrit ou d'un oral (présentation à la classe ou à l'enseignant de la réalisation et de sa mise en œuvre).</p> <p>L'ensemble de ces évaluations donne une synthèse à chaque fin de trimestre : bulletin faisant apparaître une note (sur 20 coefficient 01) et une appréciation.</p> <p><u>Il faut noter que les arts plastiques participent à l'obtention du Diplôme National du Brevet :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Par le biais des résultats acquis en cours de 3^e et qui comptent au titre du contrôle continu. • Par l'enseignement d'Histoire des arts, délivré dès la 6^e et évalué en 3^e dans le cadre de l'examen par un oral. • Par la validation du Socle commun de connaissances et de compétences, palier 3, mis en œuvre dès la 6^e et nécessaire à l'obtention du Diplôme. <p>Compétences génériques</p> <p>Compétences techniques et plasticiennes (expérimenter, réaliser)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer et expérimenter des pratiques diversifiées (faire preuve de curiosité, tâtonner, utiliser le hasard, essayer différentes pistes, différentes techniques, chercher des documents, choisir, prendre des initiatives...). • Comprendre le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels (medium, geste, outils). • Concevoir, projeter, organiser, gérer, conduire, réaliser un projet artistique jusqu'à son terme, de l'expérimentation à la réalisation finale, en étant capable de choisir, mobiliser, développer, associer et maîtriser des moyens plastiques expressifs et de communication. • Être capable de s'adapter, de modifier, de revisiter ses projets artistiques en prenant en compte de nouveaux paramètres. • Réutiliser ces savoirs et savoirs-faire expressifs afin de les approfondir, de les améliorer. Les élèves s'approprient et créent ainsi des méthodes de travail. <p>Compétences culturelles, théoriques et argumentatives (oral et écrit, connaître, analyser, décrire, contextualiser, donner du sens)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier des œuvres d'art. • Faire appel à des documents (dictionnaires, encyclopédies, revues, catalogues, internet...), les exploiter de manière critique, y rechercher de l'information pertinente, archiver, enregistrer, publier et diffuser des données. • Utiliser un vocabulaire précis à des fins de description, d'interprétation, d'argumentation et d'expression. Ce vocabulaire, nécessaire pour une transmission de l'information et une communication efficaces, doit pouvoir se retrouver lors des verbalisations orales ou écrites. • Être capable d'exprimer ses émotions, d'explicitier ses choix et le sens de sa production ou d'une œuvre de manière argumentée. • Établir des liens entre une pratique personnelle et des références artistiques et culturelles. • Être capable de présenter un oral ou un écrit clair et structuré. • Être capable d'accompagner son projet artistique à l'oral et à l'écrit au sein du collectif. • Analyser avec méthode une œuvre, ses productions personnelles ou les productions d'autres élèves afin d'en identifier les partis pris plastiques et esthétiques. • Faire preuve d'esprit critique et évaluer les productions et les interventions d'autres élèves, en relation avec une situation pédagogique précise (rendre compte, donner son avis, argumenter, débattre). • Être capable de prendre en compte l'intervention d'un tiers (écouter, accepter les avis des autres). • Situer une œuvre dans son contexte de production et d'exposition, afin d'en éclairer le sens (moyens mis en œuvre, cadre géographique, historique, scientifique, social, économique, politique, religieux...). • Situer une œuvre dans sa relation avec d'autres œuvres ou mouvements artistiques. Savoir confronter deux œuvres. <p>Compétences comportementales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler seul ou en groupe. • Faire preuve d'engagement et de régularité. • Être curieux des démarches artistiques, et, au-delà, d'autres champs disciplinaires. • Savoir conduire un projet personnel jusqu'à son terme de manière autonome, tout en maîtrisant son temps d'effectuation (recherches-expérimentations, réalisation, analyse). • S'autoévaluer : se situer dans un apprentissage, prendre conscience de son parcours (vérifier ses savoirs, ses savoirs-faire) et se fixer des objectifs en vue de progresser (réinvestir des savoirs, des savoirs-faire, des notions). • Adapter son comportement au contact direct d'une œuvre et d'un public dans un lieu d'exposition ou de diffusion.
--------------------	--





Compétences spécifiques : les élèves doivent pouvoir, à des fins d'expression, de narration, d'information ou de communication :			
6° (cycle d'adaptation)	5° (cycle central)	4° (cycle central)	3° (cycle d'orientation)
Par la représentation et la fabrication d'objets :	Par la fabrication d'images de fiction :	Par la fabrication d'images entretenant un rapport direct avec la réalité :	Par la représentation et la fabrication de productions en rapport avec l'espace :
<ul style="list-style-type: none"> Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer le statut des objets (objet d'art, objet usuel, objet symbolique, objet de culte, design...). Représenter par différents moyens bidimensionnels des objets observés, mémorisés ou imaginés. Tirer parti des caractéristiques physiques, sensorielles, fonctionnelles et expressives des matériaux et des outils afin de réaliser des objets. Exploiter les caractéristiques matérielles et fonctionnelles des objets afin de les organiser entre eux, de les détourner, d'en inventer de nouveaux. Concevoir un objet dont la forme s'adapte à la fonction. Explorer différentes types de présentation de l'objet et choisir la plus pertinente en relation avec un projet. 	<ul style="list-style-type: none"> Interroger le point de vue du créateur et celui du spectateur / regardeur / public. Créer une image selon différents modes de production en étant capable de les distinguer et de les nommer (pratiques bi et tri dimensionnelles : photographie, vidéo, peinture, dessin, gravure, infographie...) / en sachant tirer parti de sa nature (fixe ou animée), de sa matérialité (couleur, dimensions...), et des techniques (matériaux, outils, supports, procédures) les plus pertinents en rapport avec le projet. Exploiter la dimension spatio-temporelle dans la production : représentation du mouvement, construction d'une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film... ; cadrage, échelle des plans, séquence, plans filmés...). Différencier, utiliser et créer des images uniques, sérielles ou séquentielles. Créer des images à partir d'éléments d'origines diverses (hétérogénéité, prélèvement, assemblage, collage). Explorer le détournement, la réappropriation et la modification d'images existantes, afin d'en changer le sens, le statut. Explorer différentes types de présentation des images et choisir la plus pertinente en relation avec un projet. 	<ul style="list-style-type: none"> Aborder les relations entre la réalité et son image : documentaire, représentation, imitation, ressemblance, dissemblance, écart (réfèrent, modèle, trace, témoignage, indice d'un fait, d'un événement, d'une présence). Distinguer ce qui relève de l'œuvre originale et de sa reproduction. Aborder l'œuvre « unique » et l'œuvre « reproductible », ainsi que les techniques concernées. Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer le statut des images (image artistique, image de communication et de documentation, image symbolique, métaphorique, décorative...). Prendre conscience de la spécificité des images numériques et être capable d'en produire (différencier images matérielles et immatérielles ; notions de virtuel, de dématérialisation, d'interactivité...). Décrypter et construire une image exploitant les codes et les stratégies de communication (publicité, propagande) et les éléments de rhétorique (allégorie, métaphore, métonymie). Utiliser une image à des fins d'argumentation. Développer un point de vue analytique et critique sur les images croisées au quotidien. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborer des travaux bidimensionnels (moyens graphiques, picturaux, infographiques...) suggérant un espace tridimensionnel, ou prenant en considération les caractéristiques physiques d'un espace plan (longueur, largeur, proportions...) et des moyens utilisés (matériaux, outils, gestes...). Construire, fabriquer et organiser des volumes en tirant parti des qualités physiques, formelles, sensorielles, expressives... des matériaux : plein et vide, intérieur et extérieur, masses, proportions, aspect géométrique ou organique, lumières, matières, couleurs... Développer la création sculpturale, aborder l'espace habitable (architecture et urbanisme), l'espace scénique... Réaliser une production artistique qui implique le corps (geste, mouvement, déplacement, positionnement...). Exposer ses travaux selon différentes modalités, repérées et nommées : accrochage, mise en scène, scénographie, mise en espace, projection... Elaborer des productions en relation avec un environnement représenté, bâti ou naturel, déterminé et perçu comme constitutif de l'œuvre (disposition d'objets, de matériaux, de volumes...) : œuvre in situ, installation, environnementale, land art... Expérimenter et modifier des espaces représentés, bâtis ou naturels pour en travailler le sens et la perception (jouer avec les proportions et les rapports d'échelle, modifier les points de vue fixes et mobiles, la lumière, les couleurs, introduire des effets visuels ou des objets...). Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature et la fonction des espaces (espace bâti, dimension artistique, décorative, symbolique, politique...). S'ouvrir sur les arts du spectacle vivant : théâtre, danse, cirque...

La pratique plastique, qui amène à la réalisation de sujets voire de projets, se situe dans la dimension sensible et vécue de l'action. Elle amène à une compréhension de la démarche artistique « de l'intérieur ». Les élèves ne sont plus uniquement spectateurs, ils sont aussi créateurs. Ils ne font certes pas des « œuvres », mais des « productions » qui les rapprochent de la démarche artistique.

Ils abordent la création dans le cadre de pratiques bidimensionnelles (créations graphiques, picturales, collagistes, numériques, liées à l'image fixe et à l'image animée analogiques et numériques (photographie, vidéo-graphie, cinéma, animation...)), et dans le cadre de pratiques tridimensionnelles (sculpture, modelage, assemblage, architecture, urbanisme).

De grands axes d'études annuels sont abordés selon les niveaux : l'objet et l'œuvre (6°) / images, œuvre et fiction (5°) / images, œuvre et réalité (4°) / l'espace, l'œuvre et le spectateur (3°). Certaines notions artistiques sont travaillées régulièrement : corps, forme, informe, matière, couleur, lumière, espace, temps, représentation, expression, abstraction, ressemblance, dissemblance, écart...

PRATIQUES BIDIMENSIONNELLES

Créations graphiques, picturales, collagistes, numériques, liées à l'image fixe et à l'image animée analogiques et numériques (photographie, vidéographie, cinéma, animation).

Création graphique : le dessin

Explorer différents aspects du dessin :

- Découvrir quelques « styles de dessin » élaborés par les artistes.
- Fonction d'imitation : recherche d'effets de ressemblance entre un « objet » (observé, mémorisé ou imaginé) et des traces sur une surface.
- Fonction préparatoire : un ensemble de dessins révèle l'élaboration progressive d'un projet jusqu'à la réalisation définitive (esquisses, études de détails, études d'ensemble...).
- Fonction expressive, ludique, expérimentale : laisser libre cours à son imagination, laisser apparaître des formes imprévues, écart avec le réel, exagérer, déformer...

Création picturale : la peinture

Explorer différents aspects de la peinture :

- Technique utilisée seule ou en articulation avec un dessin.
- Découvrir quelques « styles picturaux » élaborés par les peintres.
- Apprendre à choisir et à fabriquer ses propres couleurs.
- Caractéristiques physiques et sensorielles : peinture à l'eau (gouache, acrylique...), à l'huile... / couleur matière (dite matérielle : pâte des tubes de peinture...) et les notions de teinte-valeur-saturation / couleur lumière (dite immatérielle : soleil, feu, ampoule...) et les notions de chrominance-luminance-saturation / épaisseur, opacité, translucidité, transparence, étendue, peint-non peint... / relations aux caractéristiques physiques des supports (formats, toile, bois, papier...), des outils (main, pinceaux, éponge, couteau...) / gestes et traces effectués et qui s'inscrivent dans la matière de la peinture...
- Fonction d'imitation : la couleur permet de renforcer les effets de ressemblance avec la réalité (illusion de réalité), ou de donner plus de réalité à quelque chose d'imaginaire.
- Fonction expressive : relation entre une couleur et le sens d'un projet. Écart avec le réel, exagérer, valeur symbolique...

Création graphique et colorée : les crayons de couleur

Explorer différents aspects de cette technique qui réunit certaines caractéristiques du dessin et de la couleur :

- Découvrir quelques usages possibles de cette technique.
- Apprendre à choisir et à fabriquer ses propres couleurs.
- Fonction d'imitation : la couleur permet de renforcer les effets de ressemblance avec la réalité (illusion de réalité), ou de donner plus de réalité à quelque chose d'imaginaire.
- Fonction expressive : relation entre une couleur et le sens d'un projet. Écart avec le réel, exagérer, valeur symbolique...

Le collage

Cette technique correspond à l'intrusion de fragments de réel dans une œuvre d'art ou dans une œuvre de nature différente (du sable, ou encore une photographie dans une peinture par exemple...). En sculpture, on parle d'assemblage.

Son processus est souvent celui-ci : on déconstruit une unité première (objet, image...) en prélevant dans celle-ci des fragments, et on reconstruit une nouvelle unité par association, par collage.

Le collage permet l'expérience de l'hétérogénéité.

Création numérique

Explorer différents aspects de la création numérique qui, grâce à des logiciels, regroupe un ensemble de techniques dont certaines imitent celles du dessin, de la peinture, du collage..., et en renouvellent les caractéristiques.

- Création d'images 2D ou 3D.
- Création d'images fixes ou animées
- Retouches d'images.
- Création sonore en relation avec des éléments visuels.

Les élèves doivent pouvoir :

- Exploiter différents appareils et logiciels à des fins de création et d'exposition-présentation-diffusion-publication (photographier, filmer, scanner, retoucher, animer, monter, enregistrer, partager, imprimer...).
- Concernant Internet : l'exploiter de manière critique, faire des recherches, choisir les documents utiles, enregistrer, publier et diffuser des données.

Création d'images fixes : la photographie

Explorer différents aspects de la photographie :

- Caractéristiques physiques et sensorielles : photographie argentique ou numérique / cadre, profondeur de champ, angle de prise de vue, lumière, point de vue...
- Découvrir quelques usages courants de la photographie, comme enregistrement « documentaire » ou mise en scène du réel / fiction.
- Potentiel de manipulations : découpage, collage, montage, traitement numérique...

Création d'images animées : le cinéma, la vidéo et l'animation

Explorer différents aspects de l'image animée :

- Découvrir quelques usages courants des images animées comme enregistrement « documentaire » ou mise en scène du réel / fiction.
- Capacité à construire du temps et de la narration.
- Relations entre les images et le son.
- S'exercer à toutes les phases de l'élaboration de séquences filmées ou animées : synopsis, story-board, prise de vue, montage...
- Différenciation cinéma / vidéo / animation.

PRATIQUES TRIDIMENSIONNELLES

Sculpture, modelage, assemblage / installation, œuvre in situ / architecture, urbanisme

La sculpture, le modelage, l'assemblage

- Découvrir les différences entre ces techniques : sculpture par retrait (taille directe), modelage, moulage, ajout de matière et matériaux, assemblage...
- Caractéristiques physiques et sensorielles : diversité des matériaux, travail du volume, plein et vide, résistance, équilibre, multiplicité des points de vue, mise en espace, échelle...
- Potentiel d'imitation du réel de certaines techniques et matériaux.
- Potentiel d'expressivité de certaines techniques et matériaux. Écart avec le réel, exagérer, déformer, valeur symbolique...

Installation, œuvre in situ

- Explorer l'élargissement des pratiques tridimensionnelles qui naît au début du XXe avec l'intégration de l'environnement et de l'espace d'exposition dans l'œuvre.

Architecture et urbanisme

Explorer différents aspects de ces activités au moyen d'opérations simples.

- Découvrir la construction et l'aménagement d'espaces sur les plans technique, fonctionnel et esthétique.
- Caractéristiques physiques et sensorielles : diversité des matériaux, travail du volume, plein et vide, passages, seuils, circulation, multiplicité des points de vue, échelle, relation à l'environnement...

LES ARTS PLASTIQUES ET L'HISTOIRE DES ARTS AU COLLEGE

L'Histoire des arts se présente comme un enseignement délivré de la 6^e à la 3^e, et s'appuie sur l'ensemble des disciplines. En fin de 3^e, il participe à l'obtention du Diplôme National du Brevet par une évaluation prenant la forme d'un oral devant jury.

ARTICULATIONS PEDAGOGIQUES

En quoi consiste l'Histoire des arts ?	<p><u>L'Histoire des arts participe à l'élaboration de repères culturels communs pour les élèves.</u> La pratique plastique n'est donc pas centrale à cet enseignement. Elle peut cependant intervenir dans son élaboration, et ce notamment dans la perspective d'une production à présenter en accompagnement lors de l'oral d'évaluation.</p> <p><u>L'Histoire des arts permet d'aborder un ensemble d'œuvres, en référence :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>À une chronologie</u> : 6^e : de l'Antiquité au IX / 5^e : du IX à la fin du XVII / 4^e : XVIII et XIX / 3^e : le XX^e et notre époque. Il est à noter que, en arts plastiques, cette chronologie n'est pas suivie au sens strict, les références étant abordées en fonction d'objets d'étude (différentes époques sont ainsi mêlées). • <u>À six grands domaines artistiques officiellement délimités</u> : « arts de l'espace » (architecture, urbanisme, arts des jardins) / « arts du langage » (littérature écrite et orale : roman, nouvelle, fable, légende, conte, mythe, poésie, théâtre, etc.) / « arts du quotidien » (arts appliqués, design, objets d'art, arts populaires) / « arts du son » (musique vocale, musique instrumentale, technologies de création et de diffusion musicales) / « arts du spectacle vivant » (théâtre, musique, danse, mime, arts du cirque, arts de la rue) / « arts du visuel » (arts plastiques : architecture, peinture, sculpture, dessin, photographie, bande dessinée, etc. Cinéma, audiovisuel, vidéo et autres images). • <u>À un ensemble de thématiques</u> : « arts, créations, cultures » / « arts, espace, temps » / « arts, Etats et pouvoirs » / « arts, mythes et religions » / « arts, techniques, expressions » / « arts, ruptures, continuités », donnant elles-mêmes lieu à des sous-thèmes. <p>Arts plastiques, musique, langues, histoire et géographie, français, technologie, sciences physiques, sciences et vie de la Terre, mathématiques, éducation physique et sportive créent des rencontres, des points de vue et des éclairages complémentaires sur ces œuvres et ces thématiques (analyses contextuelles artistique, historique, culturelle, linguistique...).</p> <p>L'Histoire des arts complète ainsi la composante culturelle propre aux arts plastiques et aux autres disciplines. Ils peuvent aussi être le moyen de s'informer sur les métiers liés aux domaines des arts et de la culture.</p> <p><u>Quel matériel, quels sujets ?</u> Il n'y a pas de matériel type, hormis le porte-vues propre à chacun et permettant d'archiver et de classer l'ensemble des documents liés au parcours d'Histoire des arts. De même, chaque sujet dépendra de ou des enseignants l'ayant élaboré.</p>
Évaluations	<p>Des compétences génériques, définies par le cadre de l'épreuve finale du Diplôme National du Brevet, sont à développer tout au long du parcours Histoire des arts au fil des cycles, de la 6^e à la 3^e. D'autres compétences, spécifiques, peuvent s'y adjoindre en fonction des sujets. De la 6^e à la 3^e, l'évaluation de ces compétences peuvent donner lieu à des notes et à des appréciations.</p> <p>L'évaluation finale de 3^e porte sur le programme de l'année. Sa durée est d'environ 15' (partagées entre une présentation par l'élève et un entretien avec le jury). Il est noté sur 20, coefficient 02 (seuls les points au-dessus de 10 comptent). Le jury est composé de deux personnes de l'établissement. Le dossier et tous les éléments fournis par l'élève pour accompagner son oral sont conservés par le jury jusqu'à la fin des épreuves du Brevet. La note sera donnée avec l'ensemble des résultats de l'examen.</p> <p><u>Lors de l'examen, les élèves doivent présenter :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un dossier clairement identifié (porte-vues avec nom, classe, titre « Histoire des arts ») et archivant de manière organisée l'ensemble des fiches concernant les thématiques vues en 3^e, toutes matières confondues (possibilité d'y inclure les fiches des années précédentes). • L'œuvre ou les œuvres de leur choix, issues des thématiques vues, et liées à une analyse contextuelle (artistique, historique, culturelle...). • Des ouvertures possibles à partir de ces œuvres : rapprochement avec d'autres œuvres du même artiste, avec d'autres œuvres ou démarches d'autres artistes, avec d'autres domaines, avec une production personnelle (individuelle ou de groupe) révélant un engagement personnel, scolaire ou extra-scolaire. <p><u>Ils doivent faire preuve d'une maîtrise de l'oral (présentation et entretien) et être capable :</u> De prendre la parole devant un public de façon claire et aisée / De conduire sa présentation sans lire ses documents ressources / De s'exprimer dans un niveau de langue adapté et soutenu / De respecter le temps imparti pour l'oral / De développer des arguments de qualité, de comprendre les questions posées par le jury, de les utiliser afin de préciser et d'enrichir l'oral.</p> <p><u>Ils doivent pouvoir :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier des œuvres d'art. • Faire appel à des documents (dictionnaires, encyclopédies, revues, catalogues, internet...) et y rechercher de l'information pertinente. • Utiliser des outils d'analyse afin d'étudier les œuvres et en comprendre le sens. • Situer une œuvre dans son contexte de production et d'exposition, afin d'en éclairer le sens (moyens mis en œuvre, cadre géographique, historique, scientifique, social, économique, politique, religieux...). • Établir des liens avec d'autres œuvres, d'autres démarches, d'autres formes d'expressions artistiques. • Établir, le cas échéant, des liens avec un engagement ou une production personnelle, artistique ou non (recherches, pratique scolaire ou extra-scolaire...). • Utiliser un vocabulaire précis et spécifique, nécessaire pour une transmission de l'information et une communication efficaces, leur permettant d'exprimer leurs émotions et d'émettre un jugement (description, analyse, argumentation). • Faire preuve d'engagement, d'investissement personnel, d'initiative et d'autonomie.