

| Programme pour le cycle 2

Les textes qui suivent appliquent les rectifications orthographiques proposées par le Conseil supérieur de la langue française, approuvées par l'Académie française et publiées par le Journal officiel de la République française le 6 décembre 1990.

Enseignements artistiques

La sensibilité et l'expression artistiques sont les moyens et les finalités des enseignements artistiques. Moyens, car elles motivent en permanence la pratique plastique comme le travail vocal, l'écoute de la musique et le regard sur les œuvres et les images. Finalités, car l'ensemble des activités nourrit la sensibilité et les capacités expressives de chacun. Les enseignements artistiques prennent en compte le son et les images qui font partie de l'environnement quotidien des élèves. Ils développent une écoute, un regard curieux et informé sur l'art, dans sa diversité. Ils contribuent ainsi à la construction de la personnalité et à la formation du citoyen, développant l'intelligence sensible et procurant des repères culturels, nécessaires pour participer à la vie sociale.

Ces deux enseignements sont propices à la démarche de projet. Ils s'articulent aisément avec d'autres enseignements pour consolider les compétences, transférer les acquis dans le cadre d'une pédagogie de projet interdisciplinaire, s'ouvrant ainsi à d'autres domaines artistiques, tels que l'architecture, le cinéma, la danse, le théâtre... Ils s'enrichissent du travail concerté avec les structures et partenaires culturels. Ils sont ainsi le fondement, au sein de l'école, du parcours d'éducation artistique et culturelle de chaque élève, contribuant aux trois champs d'action constitutifs : rencontres, pratiques et connaissances. Par leur intégration au sein de la classe, ils instaurent une relation spécifique au savoir, liée à l'articulation constante entre pratique et réflexion.

Arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... La rencontre avec les œuvres d'art y trouve un espace privilégié, qui permet aux élèves de s'engager dans une approche sensible et curieuse, enrichissant leur potentiel d'expression singulière et de jugement. Ces derniers apprennent ainsi à accepter ce qui est autre et autrement en art et par les arts.

En cycle 2, cet enseignement consolide la sensibilisation artistique engagée en maternelle et apporte aux élèves des connaissances et des moyens qui leur permettront, dès le cycle 3, d'explorer une expression personnelle, de reconnaître la singularité d'autrui et d'accéder à une culture artistique partagée. Les élèves passent ainsi progressivement d'une posture encore souvent autocentrée à une pratique tournée vers autrui et établissent des liens entre leur univers et une première culture artistique commune. La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte de démarches d'artistes. Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.

Même dans ses formes les plus modestes, le projet permet dès le cycle 2 de confronter les élèves aux conditions de la réalisation plastique, individuelle et collective, favorisant la motivation, les intentions, les initiatives. Ponctuellement dans l'année, des projets de réalisation artistique aboutis permettent le passage de la production à l'exposition. Ce faisant, ils permettent aux élèves de prendre conscience de l'importance du récepteur, des spectateurs ; ils apprennent eux-mêmes aussi à devenir spectateurs. Le professeur s'assure que les élèves prennent plaisir à donner à voir leurs productions plastiques et à recevoir celles de leurs camarades. Ce temps est également l'occasion de développer le langage oral dans la présentation par les élèves des productions et des démarches engagées. Ce travail se conduit dans la salle de classe, dans des espaces de l'école organisés à cet effet (mini galeries), ou dans d'autres espaces extérieurs à l'enceinte scolaire.

Les quatre compétences énoncées dans le tableau ci-dessous se travaillent toujours de front, lors de chaque séquence, et non successivement.

Compétences travaillées	Domaines du socle
Expérimenter, produire, créer <ul style="list-style-type: none">S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).	1, 2,4, 5
Mettre en œuvre un projet artistique <ul style="list-style-type: none">Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.	2, 3, 5

<ul style="list-style-type: none"> • Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres. 	
<p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. • Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. • Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support... 	1, 3
<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. • Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. • S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial. • S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques. 	1, 3, 5

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions proches des préoccupations des élèves, visant à investir progressivement l'art : la représentation du monde ; l'expression des émotions ; la narration et le témoignage par les images :

- Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner). L'enjeu est de l'amener à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme.
- À cet âge, l'enfant s'implique dans ses productions à partir de ses peurs, ses rêves, ses souvenirs, ses émotions... Il prend plaisir à inventer des formes, des univers, des langages imaginaires. L'enjeu est de l'amener à expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports..., allant jusqu'à se détacher de la seule imitation du monde visible. Les élèves sont peu à peu rendus tolérants et curieux de la diversité des fonctions de l'art, qui peuvent être liées aux usages symboliques, à l'expression des émotions individuelles ou collectives, ou encore à l'affirmation de soi (altérité, singularité).
- Enfin, entre six et neuf ans, l'enfant raconte souvent des histoires, s'invente des univers et les met en récit par le biais de ses productions. Progressivement, il prend conscience de l'importance de les conserver pour raconter, témoigner de situations qu'il vit seul ou avec ses pairs. L'enjeu est de lui permettre de fréquenter les images, de lui apporter les moyens de les transformer, de le rendre progressivement auteur des images qu'il produit et spectateur des images qu'il regarde.

Toutes les questions du programme sont abordées chaque année du cycle ; travaillées isolément ou mises en relation, elles permettent de structurer les apprentissages.

Les acquis sont réinvestis au cours du cycle dans de nouveaux projets pour ménager une progressivité dans les apprentissages. Le professeur s'appuie sur l'univers propre aux élèves, issu de leur curiosité pour les images présentes dans leur environnement quotidien (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums jeunesse...). Il développe peu à peu chez les élèves une attention aux éléments du langage plastique et une culture plastique commune. Il met en relation constante la production et la perception, deux principes complémentaires : le geste et le regard sont intimement liés, telles la voix et l'écoute, l'écriture et la lecture. Le professeur est également attentif aux inventions des élèves qui peuvent être inattendues, au sens où elles ne relèvent pas d'un conditionnement pédagogique, mais d'intentions rendues possibles par la pédagogie.

L'évaluation, tournée vers les élèves dans une visée essentiellement formative, accompagne les apprentissages, qui se fondent sur des propositions ouvertes favorisant la diversité des réponses. Le professeur prend appui sur l'observation des élèves dans la pratique et lors de la prise de parole, pour valoriser et encourager.

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses. - Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. - Coopérer dans un projet artistique. - S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art. - Comparer quelques œuvres d'art. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation du monde	

<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression. - Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. - Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions. - Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales. 	<p>Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation.</p> <p>Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis) ; photographier en variant les points de vue et les cadrages ; explorer la représentation par le volume, notamment le modelage.</p> <p>Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.</p> <p>Reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation.</p> <p>Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec les images présentes dans l'environnement quotidien des élèves (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums jeunesse...).</p> <p>Comparer et établir des liens entre des œuvres d'art appartenant à un même domaine d'expression plastique ou portant sur un même sujet, à propos des formes, de l'espace, de la lumière, de la couleur, des matières, des gestes, des supports, des outils.</p>
L'expression des émotions	
<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique. - Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques. - Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves. 	<p>Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.</p> <p>Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et les objets : peindre avec des matières épaisses, fluides, sans dessin préalable ; coller, superposer des papiers et des images ; modeler, creuser pour explorer le volume...</p> <p>Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (carton, bois, argile...), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller...</p> <p>Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre...</p> <p>Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres...).</p>
La narration et le témoignage par les images	
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. - Transformer ou restructurer des images ou des objets. - Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création. 	<p>Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.</p> <p>Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre).</p> <p>Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.</p> <p>Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).</p> <p>Explorer dans l'environnement proche, dans les médias, dans les médiathèques, les liens entre récit et images.</p> <p>Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle (carnets de voyage du passé et du présent, statuaire...) ou vecteurs d'histoires, héritées ou inventées.</p> <p>Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog...</p>

Croisements entre enseignements

Les arts plastiques en cycle 2 s'articulent aisément avec d'autres enseignements pour consolider les compétences et transférer les acquis dans le cadre d'une pédagogie de projet interdisciplinaire. L'enseignement des arts plastiques est particulièrement

convoqué pour développer l'expérimentation, la mise en œuvre de projets, l'ouverture à l'altérité et la sensibilité aux questions de l'art.

La pratique d'exploration liée aux arts plastiques peut être mise en relation avec la production d'écrit, développant l'invention à un âge où l'enfant garde le goût du jeu, de l'imaginaire. Dans ce cycle où les élèves structurent leurs apprentissages, plus encore que la réalisation d'une production finale, il s'agit de prêter attention à la recherche, à l'exploration qui lui est sous-jacente. Comme dans le travail d'écriture, la production en cours est constamment perfectible par modification, ajout ou retrait ; elle laisse des traces dans un temps plus ou moins long, contrairement au langage oral ou à la musique. Dans les deux cas, il s'agit de rendre possible l'expression individuelle de l'élève au sein d'un groupe classe, de créer les conditions permettant aux pairs d'accueillir l'altérité, notamment lors de débats autour de productions d'élèves ou d'œuvres d'art, de poèmes, de textes littéraires. En arts plastiques comme en écriture, la production gagne à être présentée et valorisée pour permettre aux élèves de prendre conscience de l'importance du récepteur, lecteur ou spectateur.

La construction de compétences à partir de questions posées par la pratique permet d'opérer des rapprochements entre les arts plastiques et les enseignements scientifiques (« Questionner le monde »), qui reposent sur une démarche exploratoire et réflexive. Dans les deux cas, les apprentissages sont conduits au moyen de propositions ouvertes, de situations problèmes qui visent le passage de l'expérience aux connaissances. Toutefois, en sciences, la recherche vise souvent une solution unique, ou du moins la plus efficace. En arts, il s'agit de placer les élèves en situation d'exploration ouverte, en recherchant non pas la solution, mais plusieurs solutions. Par ailleurs, la production artistique implique l'exercice de compétences et le recours à des notions, comme celles de mesure ou de figure géométrique, qui sont développées en lien avec les mathématiques.

Les questions au programme permettent de relier plusieurs enseignements entre eux. À titre d'exemple, la question « La représentation du monde » s'articule naturellement avec l'enseignement « Questionner le monde » et avec l'éducation physique et sportive, dans des situations mêlant relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe, etc. La question « La narration et le témoignage par les images » peut s'articuler à l'apprentissage de la lecture ou à l'enseignement des langues vivantes, notamment par l'exploration de la diversité des relations entre texte et image. Celle intitulée « L'expression des émotions » se nourrit de la lecture de contes et de la découverte de mythes fondateurs pour permettre à l'élève de prêter attention à ses émotions et parvenir à les exprimer ou les traduire par des productions plastiques.

Éducation musicale

L'éducation musicale développe deux grands champs de compétences structurant l'ensemble du parcours de formation de l'élève jusqu'à la fin du cycle 4 : la perception et la production. Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, l'éducation musicale apporte les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement des capacités d'écoute et d'expression.

La voix tient un rôle central dans les pratiques musicales de la classe. Vecteur le plus immédiat pour faire de la musique, elle est particulièrement appropriée aux travaux de production et d'interprétation dans un cadre collectif en milieu scolaire.

De même, la mobilisation du corps dans le geste musical contribue à l'équilibre physique et psychologique.

Au terme du cycle 2, les élèves disposent d'un ensemble d'expériences, de savoir-faire et de repères culturels qui seront à la base de la formation musicale et artistique poursuivie en cycle 3.

Compétences travaillées	Domaines du socle
Chanter <ul style="list-style-type: none">Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation.Interpréter un chant avec expressivité.	1.4, 5
Écouter, comparer <ul style="list-style-type: none">Décrire et comparer des éléments sonores.Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.	1.1, 1.4, 3, 5
Explorer et imaginer <ul style="list-style-type: none">Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.	1.4, 5
Échanger, partager <ul style="list-style-type: none">Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.	1.1, 3, 5

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive. - Connaitre et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise. - Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession. - Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Chanter	
Reproduire un modèle mélodique, rythmique. Chanter une mélodie simple avec une intonation juste. Chanter une comptine, un chant par imitation. Interpréter un chant avec expressivité (phrasé, articulation du texte) en respectant ses phrases musicales. Mobiliser son corps pour interpréter. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les principaux registres vocaux : voix parlée/chantée, aigu, grave. ➤ Éléments constitutifs d'une production vocale : respiration, articulation, posture du corps. ➤ Un répertoire varié de chansons et de comptines. ➤ Éléments de vocabulaire concernant l'usage musical de la voix : fort, doux, aigu, grave, faux, juste, etc. 	Jeux vocaux mobilisant les diverses possibilités de la voix. Recherche de la justesse dans l'interprétation. Mise en mouvement de son corps. Imitation d'un modèle. Assimilation d'habitudes corporelles pour chanter.
Écouter, comparer	
Décrire et comparer des éléments sonores, identifier des éléments communs et contrastés. Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, etc. Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lexique élémentaire pour décrire la musique : timbre, hauteur, formes simples, intensité, tempo. ➤ Quelques grandes œuvres du patrimoine. ➤ Repères simples dans l'espace et le temps. 	Identification, caractérisation, tri des éléments perçus lors d'écoutes comparées de brefs extraits musicaux. Représentations graphiques de passages musicaux.
Explorer et imaginer	
Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée. Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique. Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores travaillés. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Éléments de vocabulaire liés aux paramètres du son (intensité, durée, hauteur, timbre). ➤ Postures du musicien : écouter, respecter l'autre, jouer ensemble. ➤ Diversité des matériaux sonores. 	Jeu avec la voix pour exprimer des sentiments (la tristesse, la joie...) ou évoquer des personnages... Utilisation d'objets sonores (petites percussions, lames sonores, etc.) pour enrichir les réalisations collectives.
Échanger, partager	
Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques. Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité. Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire adapté à l'expression de son avis. ➤ Conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect... ➤ Règles et contraintes du travail collectif. 	Expression et partage avec les autres de son ressenti, de ses émotions, de ses sentiments.
Repères de progressivité	
Plusieurs principes pédagogiques sont à prendre en compte à chaque niveau : <ul style="list-style-type: none"> - Régularité : la voix, l'écoute et la mémoire se développent par des sollicitations régulières dans des situations et sur des objets variés. - Progressivité des apprentissages : six à huit chants et six à huit œuvres forment progressivement le répertoire de la classe. - Diversité : choisies dans des styles et des époques divers, les œuvres écoutées posent de premiers repères dans l'espace et dans le temps. 	

| Programme pour le cycle 3

Les textes qui suivent appliquent les rectifications orthographiques proposées par le Conseil supérieur de la langue française, approuvées par l'Académie française et publiées par le Journal officiel de la République française le 6 décembre 1990.

Arts plastiques

Après la sensibilisation aux activités et à la perception des langages artistiques conduite en maternelle, le cycle 2 a fait découvrir aux élèves quelques notions fondamentales en arts plastiques, en s'appuyant sur des préoccupations qui leur sont proches. Durant le cycle 3, l'enseignement des arts plastiques s'appuie sur l'expérience, les connaissances et les compétences travaillées au cycle 2 pour engager progressivement les élèves dans une pratique sensible plus autonome, qu'ils apprennent à analyser davantage. Le développement du potentiel d'invention et de création est poursuivi. Les apprentissages sont nourris par l'introduction de connaissances plus précises et par une attention plus soutenue à l'explicitation de la production plastique des élèves, des processus artistiques observés, de la réception des œuvres rencontrées. Il s'agit de donner aux élèves les moyens d'élaborer des intentions artistiques et de les affirmer ainsi que d'accéder à un premier niveau de compréhension des grandes questions portées par la création artistique en arts plastiques. L'enseignement conduit prépare ainsi aux notions, aux pratiques et aux connaissances du cycle 4.

Comme au cycle 2, l'enseignement des arts plastiques s'appuie sur des situations ouvertes favorisant l'initiative, l'autonomie et le recul critique. La pratique plastique exploratoire et réflexive, toujours centrale dans les apprentissages, est privilégiée : action, invention et réflexion sont travaillées dans un même mouvement pour permettre l'appropriation des références artistiques qui constituent une culture commune enrichie par la culture des élèves.

Tout au long du cycle 3, les élèves sont conduits à interroger l'efficacité des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une intention, d'un projet. Ils comprennent que des usages conventionnels peuvent s'enrichir d'utilisations renouvelées, voire détournées. Ils sont incités à tirer parti de leurs expériences, à identifier, nommer et choisir les moyens qu'ils s'inventent ou qu'ils maîtrisent. Une attention particulière est portée à l'observation des effets produits par les diverses modalités de présentation des productions plastiques, pour engager une première approche de la compréhension de la relation de l'œuvre à un dispositif de présentation (cadre, socle, cimaise...), au lieu (mur, sol, espace fermé ou ouvert, *in situ*...) et au spectateur (frontalité, englobement, parcours...).

Compétences travaillées	Domaines du socle
Expérimenter, produire, créer <ul style="list-style-type: none">• Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.• Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).• Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.• Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	1, 2, 4, 5

<p>Mettre en œuvre un projet artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. • Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. • Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. 	2, 3, 5
<p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe. • Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation. • Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art. 	1, 3
<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer, pour les dépasser, certains <i>a priori</i> et stéréotypes culturels et artistiques. • Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. • Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée. 	1, 3, 5

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions :

- **La représentation plastique et les dispositifs de présentation** : Les élèves distinguent progressivement ce qui, dans leur désir de reproduire le réel, relève du hasard et ce qui manifeste leurs choix, leur volonté. Afin de compléter de premières acquisitions techniques, ils sont conduits par le professeur à explorer les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images pour sous-tendre un récit ou un témoignage. Poursuivant le travail entrepris en cycle 2, les élèves sont engagés, chaque fois que possible, à explorer les lieux de présentation de leurs productions plastiques ou d'œuvres, dans l'espace scolaire ou dans des lieux adaptés, pour saisir l'importance des conditions de présentation dans la réception des productions et des œuvres.
- **Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace** : La pratique bidimensionnelle faisant appel à des techniques mixtes et les fabrications en trois dimensions sont essentielles dans ce cycle. Elles développent chez les élèves l'attention aux choix, aux relations formelles et aux effets plastiques. Les changements multiples de statut imposés aux matériaux et aux objets permettent la compréhension des dimensions artistiques, symboliques ou utilitaires qui leurs sont attachées. La pratique du modelage, de l'assemblage, de la construction et l'approche de l'installation favorisent la sensibilisation à la présence physique de l'œuvre dans l'espace et aux interactions entre celle-ci et le spectateur.
- **La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre** : Les élèves prennent la mesure de la réalité concrète de leurs productions et des œuvres d'art. Ils mesurent les effets sensibles produits par la matérialité des composants et comprennent qu'en art, un objet ou une image peut devenir le matériau d'une nouvelle réalisation. Le travail fréquent de matériaux variés permet aux élèves d'identifier et de savoir nommer les notions relevant de leur qualité physique, d'éprouver les effets du geste et de divers outils, de prendre plaisir au dialogue entre les instruments et la matière. La notion même de matériau s'élargit ainsi que la palette de leurs usages. La perception de la relation entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée s'affine et profite de la découverte d'œuvres contemporaines ou passées significatives des conceptions et des questions relatives à la matérialité et à la couleur.

Les trois questions au programme sont abordées chaque année du cycle ; travaillées isolément ou mises en relation, elles permettent de structurer les apprentissages. Elles sont explorées à partir de notions récurrentes (forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps), en mobilisant des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage...), des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation...) et les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique), pour développer chez les élèves des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre.

Le professeur favorise une rencontre régulière, directe ou médiatisée, avec des œuvres d'art de référence, contemporaines et passées, occidentales et extra occidentales, pour nourrir la sensibilité et l'imaginaire des élèves, enrichir leurs capacités d'expression et construire leur jugement. Il veille à aborder la diversité des pratiques, des époques et des lieux de création dans les références culturelles exploitées.

Le professeur est attentif à l'acquisition d'un vocabulaire spécifique, à partir du travail sur les entrées du programme : diversité, richesse et justesse du lexique portant sur les sensations, les perceptions, les gestes, les opérations plastiques, les notions... Ce lexique permet d'aller progressivement au-delà de la description vers la caractérisation, l'analyse, l'interprétation. Le professeur veille à organiser l'espace de travail pour favoriser l'accès à l'autonomie.

Questionnements	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation plastique et les dispositifs de présentation	
<p>- La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.</p> <p>- L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.</p> <p>- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.</p> <p>- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.</p> <p>- La mise en regard et en espace : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, <i>in situ</i>, l'intégration dans des espaces existants...).</p> <p>- La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose... • Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques. • Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...). • Observation et analyse d'œuvres ou d'images ; comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts ; découverte et observation dans l'environnement proche de réalisations ou de situations liées à la représentation et ses dispositifs. • Exploration des divers modalités et lieux de présentation de sa production et de l'œuvre ; rôle du rapport d'échelle.
Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	
<p>- L'hétérogénéité et la cohérence plastiques : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits ; le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bi-dimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions.</p> <p>- L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.</p> <p>- L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...) ; les notions de forme fermée et forme ouverte, de contour et de limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur, d'enveloppe et de structure, de passage et de transition ; les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbations...). • Modification des qualités physiques d'un objet, expérience de la dimension poétique qui peut ainsi être provoquée. • Exploration des conditions du déploiement de volumes dans l'espace, en lien notamment avec l'architecture (équilibre et déséquilibre ; forme ouverte, fermée). • Création, fabrication, transformation d'objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; jeux sur les relations entre formes et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques. • Observation et analyse d'œuvres, d'architectures, d'objets ; comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts ; découverte et observation dans l'environnement

	proche de réalisations ou de situations porteuses des questions que posent l'espace, l'objet et l'architecture.
La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	
<p>- La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre : le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une œuvre ; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.</p> <p>- Les qualités physiques des matériaux : incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparences, épaisseurs, mélanges homogènes et hétérogènes, collages...) et en volume (stratifications, assemblages, empilements, tressages, emboitements, adjonctions d'objets ou de fragments d'objets...), sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens.</p> <p>- Les effets du geste et de l'instrument : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés ; par l'élargissement de la notion d'outil — la main, les brosses et pinceaux de caractéristiques et tailles diverses, les chiffons, les éponges, les outils inventés... — ; par les dialogues entre les instruments et la matière — touche, trace, texture, facture, griffure, trainée, découpe, coulure... — ; par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.</p> <p>- La matérialité et la qualité de la couleur : la découverte des relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatifs...), des effets induits par les usages (jus, glacis, empâtement, couverture, aplat, plage, giclure...), les supports, les mélanges avec d'autres médiums ; la compréhension des dimensions sensorielles de la couleur, notamment les interrelations entre quantité (formats, surfaces, étendue, environnement) et qualité (teintes, intensité, nuances, lumière...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expérience, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique ; identification de la part du hasard, de celle de l'intention. • Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner, pour sculpter ou construire. • Découverte et utilisation des qualités plastiques et des effets visuels obtenus par la mise en œuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés. • Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (désir d'agir sur le support, de laisser trace, affirmation des aspects physiques, matériels, gestuels, rythmes, vitesse, étendue ou profondeur dans son rapport aux limites, aux bords, à la matérialité du support ou du médium...). • Productions engageant des liens entre les qualités de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatifs...), ses usages (jus, glacis, empâtement, couverture, aplat, plage, giclure...) ; les effets induits par les supports et les mélanges avec d'autres médiums. • Observation et analyse d'œuvres ; comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts ; découverte et observation dans l'environnement proche de réalisations mettant en évidence le rôle de la matérialité et de la couleur.

Croisements entre enseignements

Les enjeux liés à l'entrée intitulée « la représentation plastique et les dispositifs de présentation » se relient naturellement à ce qui concerne l'enseignement du français, de l'histoire et de la géographie, des sciences et de l'éducation physique et sportive, par exemple dans des situations qui mêleront relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe ou récit d'une aventure à la taille des élèves concernés.

Le développement de la compétence « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques , être sensible aux questions de l'art » permet notamment des rapprochements avec l'enseignement des langues vivantes, par la prise en compte de contextes artistico-culturels différents.

L'importance accordée en arts plastiques au champ de l'expérimentation, au goût pour la recherche, croise celui des sciences et de la technologie comme celui des arts appliqués ou du design. La modélisation d'expériences scientifiques et de leur résultats, le travail sur les musées autour d'espèces imaginaires ou d'animaux méconnus, comme l'invention de traces archéologiques fictives, y compris à partir d'éléments scientifiquement validés, relèvent de ces possibles croisements. Par ailleurs, la pratique plastique nécessite le recours à des compétences et des notions (espace, perspective, proportion, mesure...) qui peuvent être reliées à celles développées en mathématiques.

La compétence « Mettre en œuvre un projet artistique » peut donner lieu, pour ce cycle, à un travail pluridisciplinaire (éducation musicale, français, éducation physique et sportive) autour d'une forme artistique voisine des arts plastiques sur des projets incluant notamment la représentation (théâtrale), l'espace scénique ou l'espace de présentation. Par ailleurs, la production artistique requiert l'utilisation de compétences et de notions (espace, proportion, mesure...) qui sont développées en lien avec les mathématiques.

Éducation musicale

Dans la continuité du cycle 2 et pour préparer le cycle 4, l'éducation musicale en cycle 3 poursuit la découverte et le développement des deux grands champs de compétences qui structurent l'ensemble du parcours de formation : la perception et la production.

Par le travail de la perception, celui de l'écoute de la musique, les élèves développent leurs capacités à percevoir des caractéristiques plus fines et des organisations plus complexes de la musique ; ils apprennent à identifier des relations, des ressemblances et des différences entre plusieurs œuvres ; ils acquièrent des repères structurant leur culture artistique et apprennent à s'y référer ; ils découvrent peu à peu que le goût est une notion relative et, dépassant progressivement leur seule immédiate émotion, développe leur esprit critique en exprimant des avis personnels.

Par le travail de production qui repose pour la plus large part sur l'expression vocale, ils développent des techniques permettant de diversifier leur vocabulaire expressif pour le mettre au service d'un projet d'interprétation ; ils mesurent les exigences d'une réalisation collective qui dépend étroitement de l'engagement de chacun ; ils enrichissent leur répertoire chanté d'expériences expressives ; ils apprennent à relier ce qu'ils chantent aux musiques qu'ils écoutent, à choisir entre reproduire et imaginer, voire créer.

Les quatre compétences déjà travaillées au cycle 2 s'enrichissent de nouvelles dimensions – interpréter, commenter, créer, argumenter – marquant la progression des élèves vers des situations de perception et de production plus complexes qu'auparavant, à travers des objets musicaux et des situations de travail progressivement plus complexes.

Comme au cycle 2, chaque élève qui le souhaite doit pouvoir s'engager chaque année dans la réalisation d'un projet choral ambitieux et associant autant que possible d'autres formes d'expression artistique. Cette possibilité lui permet, outre de trouver plaisir à chanter dans un cadre collectif, de découvrir les exigences d'un spectacle organisé en fin d'année scolaire. Associant des élèves issus des différents niveaux du cycle, la chorale gagne à réunir écoliers et collégiens, ces derniers même au-delà du cycle 3. Elle profite pleinement, lorsque cela est possible, d'un partenariat avec des artistes professionnels, notamment pour assurer l'accompagnement instrumental de la chorale.

Compétences travaillées	Domaines du socle
Chanter et interpréter <ul style="list-style-type: none">Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.Interpréter un répertoire varié avec expressivité.	1, 5
Écouter, comparer et commenter <ul style="list-style-type: none">Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.	1, 3, 5
Explorer, imaginer et créer <ul style="list-style-type: none">Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.	1, 5
Échanger, partager et argumenter <ul style="list-style-type: none">Argumenter un jugement sur une musique.Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.	1, 3, 5

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression. - Mettre en lien des caractéristiques musicales d'œuvres différentes, les nommer et les présenter en lien avec d'autres savoirs construits par les enseignements (histoire, géographie, français, sciences etc.). - Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés. - Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Chanter et interpréter	
<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. - Chanter une mélodie simple avec une intonation juste et une intention expressive. - Mémoriser et chanter par cœur un chant appris par imitation, soutenir un bref moment de chant en solo. - Interpréter un chant avec expressivité en respectant plusieurs choix et contraintes précédemment indiqués. - Tenir sa partie dans un bref moment de polyphonie. - Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments. - Identifier les difficultés rencontrées dans l'interprétation d'un chant. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Répertoire de chansons diverses. ➤ Paramètres du son et techniques vocales pour en jouer de façon expressive. ➤ Vocabulaire de l'expression : quelques nuances simples, tempo, caractère, etc. ➤ Polyphonie : rôle complémentaire des parties simultanées. ➤ Interprétation d'une musique : compréhension du terme et usage approprié à propos d'une œuvre écoutée et d'une musique produite en classe. 	<p>Apprentissage et interprétation de chansons de différents styles.</p> <p>Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique, d'un couplet de chanson en lien avec des intentions expressives.</p> <p>Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique en jouant sur les paramètres mobilisables (timbre, intensité, espace – en mouvement, en plusieurs groupes –, durée – tempo –, hauteurs.</p> <p>Utilisation d'instruments.</p>
Écouter, comparer et commenter	
<ul style="list-style-type: none"> - Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. - Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux. - Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple (couplet/refrain, ABA par exemple). - Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire simple pour décrire la musique. ➤ Méthodes pour comparer des musiques. ➤ Repères simples dans le temps et dans l'espace. ➤ Quelques grandes œuvres du patrimoine. ➤ Principales caractéristiques de l'orchestre symphonique. ➤ Formes de production variées : vocales, instrumentales, solistes. 	<p>Écoutes préparées : ensemble de termes donnés et à utiliser pour la description et le commentaire.</p> <p>Écoutes préparées (et/ou comparées) selon un angle d'écoute préalablement identifié : le rythme, la répétition, le timbre, la mélodie, etc.</p> <p>Comparaison d'interprétations d'une œuvre donnée.</p> <p>Écoute de brefs extraits musicaux et jeux d'association par ressemblances.</p> <p>Codage (schématisation) de brefs extraits et comparaison.</p> <p>Comparaison avec des œuvres d'autres domaines artistiques : image fixe et animée, danse.</p> <p>Comparaison d'usages de la musique à l'image animée (cinéma).</p> <p>Présentation par un élève – ou un groupe d'élèves – d'un extrait déjà écouté et travaillé en classe en utilisant le vocabulaire approprié.</p>
Explorer, imaginer et créer	
<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles. 	<p>Jeux vocaux associant des objets sonores.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'évènements sonores. - Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter. ➤ Développement du lexique pour décrire le son instrumental, le son vocal et les objets sonores dans les domaines de la hauteur, du timbre, de la durée, de l'intensité. ➤ Diversité des matériaux sonores et catégories classées par caractéristiques dominantes. ➤ Les postures de l'explorateur du son puis du compositeur : produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer. ➤ Le projet graphique (partition adaptée pour organiser la mémoire) et sa traduction sonore. ➤ Les exigences de la musique collective : écoute de l'autre, respect de ses propositions. 	<p>Propositions et réalisations d'apports personnels et originaux lors d'un moment d'interprétation.</p> <p>Manipulation d'objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés.</p> <p>Réalisations de partitions graphiques et comparaison des résultats.</p> <p>Composition de partitions graphiques et réalisation sonores.</p>
Échanger, partager et argumenter	
<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer ses goûts au-delà de son ressenti immédiat. - Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité. - Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres. - Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective. ➤ Notions de respect, de bienveillance, de tolérance. ➤ Vocabulaire adapté à l'expression et l'argumentation de son point de vue personnel sur la musique. ➤ Conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect, autoévaluation, etc. ➤ Règles et contraintes du travail musical collectif visant l'expression d'un avis partagé comme une production sonore de qualité. 	<p>Expression et partage des points de vue personnels sur la musique écoutée.</p> <p>Débats argumentés sur des musiques relevant d'une actualité médiatisée connue des élèves.</p> <p>Définition collective de règles d'un jeu vocal ; échanges et débats critiques sur le résultat en vue d'une nouvelle réalisation.</p> <p>Critique d'enregistrement de la production vocale (chant, jeux vocaux, improvisation) de la classe pour améliorer son interprétation.</p>
<p>Repères de progressivité</p> <p>Les différentes compétences sont mobilisées et travaillées de concert. La pratique vocale suppose l'écoute et, inversement, l'écoute profite de la mobilisation de la voix (chant d'une mélodie structurante par exemple) comme du geste (formule rythmique frappée ou organisant un mouvement dansé par exemple) pour s'enrichir.</p> <p>Durant chaque année du cycle, les élèves apprennent un répertoire d'au moins quatre chants et découvrent un ensemble quantitativement plus important d'au moins six œuvres (ou extraits d'œuvres). Choisies dans des styles et des époques divers, les œuvres écoutées posent de premiers repères organisant la richesse de l'environnement musical dans l'espace et dans le temps.</p>	

Histoire des arts

L'enseignement pluridisciplinaire et transversal de l'histoire des arts structure la culture artistique de l'élève par l'acquisition de repères issus des œuvres et courants artistiques divers et majeurs du passé et du présent et par l'apport de méthodes pour les situer dans l'espace et dans le temps, les interpréter et les mettre en relation. Il contribue au développement d'un regard sensible, instruit et réfléchi sur les œuvres.

Tout au long du cycle 3, l'histoire des arts contribue à créer du lien entre les autres enseignements et met en valeur leur dimension culturelle. À partir de la classe de sixième, il associe des professeurs de plusieurs disciplines.

L'histoire des arts intègre autant que possible l'ensemble des expressions artistiques du passé et du présent, savantes et populaires, occidentales et extra occidentales. Son enseignement s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international, en exploitant notamment les ressources numériques. Constitutif du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève, il associe la fréquentation des œuvres et l'appropriation de connaissances sans s'arrêter aux frontières traditionnelles des beaux-arts, de la musique, du théâtre, de la danse, de la littérature et du cinéma. Il repose sur la fréquentation d'un patrimoine aussi bien savant que populaire ou traditionnel, aussi diversifié que possible. Il s'enrichit des pratiques artistiques de tous ordres.

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs :

- des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux ;
- des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique ;
- des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

Durant les deux premières années du cycle 3, le professeur des écoles exerce sa polyvalence pour trouver les cadres et les moments les plus propres à la construction de cet enseignement et de ses objectifs. En classe de sixième, l'enseignement de l'histoire des arts se fait principalement dans les enseignements des arts plastiques et de l'éducation musicale, du français, de l'histoire et de la géographie, des langues vivantes. L'éducation physique et sportive et les disciplines scientifiques et technologiques peuvent s'associer à des projets interdisciplinaires d'histoire des arts. La contribution du professeur documentaliste à ces projets est précieuse.

Dans le cadre de son parcours d'éducation artistique et culturelle, et notamment grâce aux enseignements artistiques, l'élève a été amené au cours des cycles 1 et 2 à rencontrer des œuvres d'art ; à l'issue de ces cycles, il a développé une sensibilité aux langages artistiques. Il comprend des notions élémentaires propres à chaque champ d'expression artistique (par exemple : que l'architecture organise un espace ; que la peinture ou le théâtre peuvent représenter le réel ; que la musique peut chercher à exprimer un sentiment) ; il sait identifier et nommer quelques éléments constitutifs d'une œuvre d'art et, sur des bases simples, la comparer à d'autres. Il observe, écoute et se conduit selon les codes appropriés dans des lieux d'art et de culture.

À la fin du cycle 3, les élèves ont acquis les éléments de lexique et de compréhension qui les rendent capables, devant une œuvre plastique ou musicale, face à un monument, un espace ou un objet artistique, d'en proposer une description qui distingue les éléments :

- relevant d'une présence matérielle (matériaux, dimensions, fabrication) ;
- caractéristiques d'un langage formel ;
- indicateurs d'usages ou de sens.

Ainsi le cycle 3 construit-il les compétences qui permettront aux élèves, dans le courant du cycle 4, d'établir des interprétations et des rapprochements fondateurs d'une autonomie dans leur rapport à l'art.

Compétences travaillées	Domaines du socle
Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.	1, 3, 5
Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.	1, 2, 3, 5
Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.	1, 5
Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.	2, 5
Attendus de fin de cycle	
– Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.	
– Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer	

<p>celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse. - Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs. - Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement. 		
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art		
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages. - Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages. - Caractériser un morceau de musique en termes simples. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques. ➤ Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.). ➤ Lexique des émotions et des sentiments. 	<p>Expression à l'oral et à l'écrit, éventuellement dans le cadre d'un travail d'imagination, à partir d'une action représentée par un tableau, une pièce de théâtre, une séquence cinématographique, un extrait musical instrumental, une chorégraphie.</p> <p>Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques).</p> <p>Recréer une action ou une situation sous forme chorégraphiée.</p> <p>Prise de parole, débat, jeux de rôles.</p>	<p>Français Histoire Arts plastiques Éducation musicale Éducation physique et sportive</p>
Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles		
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme. - Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis. - Dégager d'une forme artistique des éléments de sens. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caractéristiques des familles de matériaux. ➤ Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants. 	<p>Construction d'une description par l'expression écrite, le relevé, le dessin ou le schéma, etc. :</p> <ul style="list-style-type: none"> - observation et description d'une œuvre en deux dimensions, d'un volume, d'un objet d'art, de design ou d'artisanat, d'un instrument de musique ; - écoute d'un extrait musical avec relevé des événements musicaux (changements de timbres, de mouvements ou de thèmes) ; - observation d'une séquence filmique : plans, personnages, action. 	<p>Arts plastiques Éducation musicale Mathématiques Sciences et technologie Français</p>

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création		
<p>- Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français.</p> <p>- Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune.</p> <p>- Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Constitution d'un premier « musée imaginaire » classé par époques. ➤ Fiche signalétique/cartel pour identifier une œuvre d'art. ➤ Premiers éléments de lexique stylistique. 	<p>Visite de maisons de collectionneurs ou d'artistes, de bâtiments palatiaux ou officiels, en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art.</p> <p>Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des supports numériques.</p> <p>Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de modélisation numériques.</p> <p>Repérage d'étapes de construction d'un bâtiment à l'aide des matériaux.</p> <p>En partenariat avec une école d'art, de design ou d'architecture, un service d'inventaire ou un CAUE, conception d'un projet de réaménagement d'une partie de son école ou de son collège, avec son espace, son décor et son mobilier, à partir d'une appréciation des usages et d'une sélection de références.</p>	<p>Français Histoire Géographie Arts plastiques Éducation musicale Enseignement moral et civique</p>
Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.		
<p>- Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.</p> <p>- Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.</p> <p>- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Premiers grands principes d'organisation muséale. ➤ Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion. ➤ Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle. 	<p>Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.</p> <p>Visite d'ateliers de restauration.</p> <p>Visite d'un chantier d'archéologie préventive.</p> <p>Observation et relevé photographique de traces du passé dans un environnement immédiat de l'établissement.</p>	<p>Histoire Géographie Sciences et technologie Arts plastiques Éducation musicale</p>

| Programme pour le cycle 4

Les textes qui suivent appliquent les rectifications orthographiques proposées par le Conseil supérieur de la langue française, approuvées par l'Académie française et publiées par le Journal officiel de la République française le 6 décembre 1990.

Arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques se fonde sur la pratique plastique dans une relation à la création artistique. Il offre les moyens de porter un regard informé et critique sur l'art et sur les univers visuels auxquels il renvoie, artistiques et non artistiques.

Privilégiant la démarche exploratoire, l'enseignement des arts plastiques fait constamment interagir action et réflexion sur les questions que posent les processus de création, liant ainsi production artistique et perception sensible, explicitation et acquisition de connaissances et de références dans l'objectif de construire une culture commune. Il s'appuie sur les notions toujours présentes dans la création en arts plastiques : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il couvre l'ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images... Les élèves explorent la pluralité des démarches et la diversité des œuvres à partir de quatre grands champs de pratiques : les pratiques bidimensionnelles, les pratiques tridimensionnelles, les pratiques artistiques de l'image fixe et animée, les pratiques de la création artistique numérique. Ces pratiques dialoguent avec la diversité des arts et des langages artistiques, par exemple dans les domaines de l'architecture, du design et du cinéma, notamment dans le cadre de projets pédagogiques transversaux ou de démarches interdisciplinaires. Au moins une fois par an, le professeur intègre à son enseignement une des thématiques d'histoire des arts.

Le cycle 4 poursuit l'investigation des questions fondamentales abordées dans les cycles précédents (représentation, fabrication, matérialité, présentation) en introduisant trois questionnements : « La représentation ; les images, la réalité et la fiction » ; « La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre » ; « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur ». Les questions sont travaillées tous les ans dans une logique d'approfondissement. Durant les cycles précédents, une sensibilisation à la création avec des outils et appareils numériques simples a été conduite, notamment au service de la production et de la transformation des images. Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique. Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques d'un recours au numérique à travers des outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées. Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images.

La notion de projet est mise en place et développée graduellement sur l'ensemble du cycle dans les situations de cours ordinaires, dans les nouveaux espaces que sont les enseignements pratiques interdisciplinaires, dans des dispositifs plus exceptionnels engageant des moyens plus conséquents. Elle se comprend et se travaille selon quatre dimensions articulées l'une à l'autre dans l'enseignement :

- au niveau du professeur, il s'agit de concevoir un projet de parcours de formation pour les élèves, à l'échelle du cycle ;
- dans les situations d'apprentissage, par l'encouragement de la démarche de projet en favorisant désir, intentions et initiatives ;
- en aboutissant ponctuellement à des projets d'exposition pour travailler les questions de la mise en espace et en regard de la production plastique des élèves ;
- par la rencontre avec l'œuvre d'art et l'artiste, en contribuant à la démarche de projet dans le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.

Le travail à partir de l'exposition des productions des élèves ou dans le cadre de l'accueil d'œuvres d'art est mené dans des espaces de l'établissement scolaire organisés à cet effet (mini galeries). Plus exceptionnellement, d'autres espaces extérieurs à l'école peuvent être sollicités.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. • S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive. • Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. • Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques. • Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique. 	<p>1, 2, 4, 5</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création. 	
<p>Mettre en œuvre un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. • Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. • Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. • Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci. 	2, 3, 4, 5
<p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. • Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées. • Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires. • Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques. 	1, 3, 5
<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt. • Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique. • Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre. • Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur. • Prendre part au débat suscité par le fait artistique. 	1, 3, 5

Questionnements	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation ; images, réalité et fiction	
<ul style="list-style-type: none"> - La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance. - Le dispositif de représentation : l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition ; l'espace en trois dimensions (différence entre structure, construction et installation), l'intervention sur le lieu, l'installation . - La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... - L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation : l'autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret... - La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Productions tirant parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives ➤ Invention et mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction) ➤ Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques) ➤ Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...). ➤ Utilisation des outils numériques pour produire des images et des formes (captations, inclusions, codages, transformation du code, mémoire et exploitation des différents états de l'image ou de l'œuvre...).

<p>diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre.</p> <p>- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Approche des usages du numérique pour diffuser des œuvres, pour les analyser. ➤ Observation et analyse d'œuvres ou d'images, comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts, découverte et observation dans l'environnement de réalisations ou de situations liées à la représentation et ses dispositifs.
La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre	
<p>- La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.</p> <p>- Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).</p> <p>- La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur.</p> <p>- L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.</p> <p>- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.</p> <p>- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exploitation dans une création plastique du dialogue entre les instruments et la matière, en tirant parti des qualités physiques des matériaux, en faisant de la matérialité une question à explorer, un enjeu dans la perception comme l'interprétation de l'œuvre. ➤ Investigation des relations entre quantité et qualité de la couleur (interactions entre format, surface, étendue, environnement... et teinte, intensité, nuances, lumière... et les dimensions sensorielles de la couleur). ➤ Intervention plastique sur des objets (formes, textures, taille...) pour en modifier le statut et le sens, l'intégration de l'objet, y compris non artistique, comme matériau de l'œuvre (transformation, sublimation, citation, détournement), interaction entre forme et fonction. ➤ Mise en scène et présentation d'objets à des fins expressive ou symbolique. ➤ Créations plastiques hybridant des techniques, des matériaux ; incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques (mise au service de la dimension plastique, conséquences sur la conception et la production d'œuvres, tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...). ➤ Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes permettant de comprendre : les représentations et les statuts de l'objet, y compris non artistique, dans l'art, l'œuvre considérée dans sa matérialité et sa présence physique de l'œuvre, son exposition et sa réception .
L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur	
<p>- La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus ; la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, événements, œuvres éphémères, captations...</p> <p>- La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'<i>in situ</i>, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture.</p> <p>- L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expérimentation et constat des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre (affirmation ou minoration des gestes, traces, mouvements, déplacements...), de l'inscription d'éléments de la vie réelle ou fictive de l'auteur. ➤ Sollicitation des sens du spectateur (vécu temporel et spatial, utilisation de l'œuvre ou participation à sa production). ➤ Appropriation plastique d'un lieu ou de l'environnement par des créations plastiques (intégration ou rupture avec les caractéristiques du lieu, affirmation de l'œuvre, débordement du cadre, du socle, mise en espace, mise en scène, parcours...), jeux sur l'échelle et la fonction de l'œuvre, sur les conditions de sa perception et de sa réception. ➤ Conception et réalisation d'un espace, d'une architecture en fonction de sa destination, de son utilisation, sa relation

<p>l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.</p> <p>- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.</p>	<p>au lieu ou au site et les différentes modalités de son intégration (osmose, domination, dilution, marquage...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Créations plastiques s'hybridant avec des technologies, notamment numériques, des processus scientifiques, incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques, jeu sur la tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre... ➤ Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes pour comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur les significations de l'œuvre, pour situer le point de vue de l'auteur ou du spectateur dans la relation à l'œuvre, à son espace et sa temporalité, l'engagement du corps dans la relation à l'œuvre.
--	---

Croisements entre enseignements

Les arts plastiques trouvent un cadre renouvelé dans les enseignements pratiques interdisciplinaires pour travailler des objectifs et des contenus du programme comme pour les prolonger dans des associations fructueuses avec d'autres domaines artistiques ou d'autres disciplines. Les différentes expériences faites dans ce cadre enrichissent le parcours d'éducation artistique et culturelle.

La thématique « Culture et création artistiques » peut permettre de travailler sur toutes les composantes de l'enseignement des arts plastiques: compétences et contenus, démarches et projets, pratique et culture artistiques. Les professeurs explorent aussi les autres thématiques, pour lesquelles l'enseignement des arts plastiques peut constituer un apport pertinent et motivant pour les élèves, nuancé ou renforçant d'autres approches, apportant des méthodes spécifiques par sa démarche de construction des savoirs à partir des pratiques des élèves. À titre de pistes possibles :

« Culture et création artistiques »

En lien avec l'éducation physique et sportive, le français, l'éducation musicale.

- Présentation, mise en scène, appropriation de l'espace : comment valoriser une production, rendre compte de son travail, transmettre à un public...

« Culture et création artistiques », « Information, communication, citoyenneté »

En lien avec le français, la technologie.

- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.

« Culture et création artistiques », « Transition écologique et développement durable », « Langues et cultures de l'Antiquité », « Langues et cultures étrangères ou régionales », « Monde économique et professionnel »

En lien avec la technologie, l'histoire et la géographie, les mathématiques, le français, les langues vivantes, les langues et cultures de l'Antiquité, les sciences de la vie et de la Terre ; contribution le cas échéant au parcours avenir.

- Architecture, art, technique et société : l'évolution de la création architecturale ; l'architecture comme symbole du pouvoir ; architectures et progrès techniques ; les grandes constructions du passé et d'aujourd'hui...
- La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace.
- La ville en mutation, construire, entendre, observer, représenter... : villes nouvelles ; éco quartier ; hétérogénéité architecturale...

« Culture et création artistiques », « Sciences, technologie et société »

En lien avec la technologie et la physique-chimie.

- Formes et fonctions, la question de l'objet : évolution de l'objet ; statuts de l'objet ; design et arts décoratifs...
- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

« Culture et création artistiques », « Langues et cultures étrangères ou régionales »

En lien avec le français, les langues vivantes, l'histoire et la géographie.

- La représentation et la narration (évolutions, ruptures, formes/supports...) : représentation réaliste, symboliste, métaphorique...

« Culture et création artistiques », « Corps, santé, bien-être et sécurité »

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, l'éducation physique et sportive, l'éducation musicale, le français

- Le corps et l'espace : la relation du corps à la production artistique : spectacle vivant, danse, cirque, théâtre, performances...
- La transformation de la matière, en particulier les relations entre matières, outils, gestes.

Éducation musicale

L'éducation musicale conduit les élèves vers une approche autonome et critique du monde sonore et musical contemporain. Elle veille parallèlement à inscrire les musiques étudiées dans une histoire et une géographie jalonnées de repères culturels. Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, elle apporte aux élèves les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement de leurs capacités d'écoute et d'expression. Par la mobilisation du corps dans le geste musical, elle contribue à l'équilibre physique et psychologique. Éduquant la perception et l'esprit critique sur les environnements sonores et musicaux, elle participe à la prévention des risques auditifs et au bon usage de l'appareil vocal. Si le cycle 4 termine le parcours de formation obligatoire en éducation musicale débuté dès le cycle 2, il prépare la poursuite d'une formation musicale au lycée pour ceux qui le souhaitent.

Comme aux cycles précédents, deux champs de compétences organisent le programme au cycle 4, celui de la production et celui de la perception. Le premier investit des répertoires toujours diversifiés et engage la réalisation de projets musicaux plus complexes par les techniques mobilisées. Le second poursuit la découverte de la création musicale d'hier et d'aujourd'hui, mobilise un vocabulaire spécifique plus précis et développé, s'attache enfin à construire, par comparaison, des références organisant la connaissance des esthétiques musicales dans le temps et l'espace. Ces deux champs de compétences sont mobilisés en permanence dans chaque activité et ne cessent de se nourrir mutuellement. En cycle 4, la variété des activités menées permet de structurer l'acquisition de connaissances au sein de six domaines complémentaires : le timbre et l'espace ; la dynamique ; le temps et le rythme ; la forme ; le successif et le simultané ; les styles. Les situations d'apprentissage mobilisent toujours la sensibilité singulière de chacun comme sa capacité à s'engager résolument pour enrichir le travail collectif. La voix — et la pluralité de ses registres d'expression — reste l'instrument privilégié des pratiques musicales, qu'il s'agisse de monter des projets musicaux ou bien d'accompagner le travail d'écoute. Au moins une fois par an, le professeur intègre à son enseignement une des thématiques d'histoire des arts. Au terme du cycle, forts d'expériences successives qui dialoguent entre elles, les élèves ont construit une culture artistique nourrie de compétences à faire de la musique et à découvrir la diversité de la création musicale.

Un enseignement de chant choral est proposé complémentaiement dans chaque établissement aux élèves désireux d'approfondir leur engagement vocal et de pratiquer la musique dans un cadre collectif visant un projet de concert ou de spectacle. Cet enseignement est interniveaux et intercycles ; il accueille tous les volontaires sans aucun prérequis. La chorale participe fréquemment à des projets fédérateurs réunissant plusieurs collèges, des lycées et des écoles. Elle amène à travailler avec des musiciens professionnels (chanteurs solistes, instrumentistes) et à se produire sur des scènes du spectacle vivant. Elle profite ainsi pleinement du partenariat avec les artistes, les structures culturelles et les collectivités territoriales. Croisant fréquemment d'autres expressions artistiques (danse, théâtre, cinéma, etc.), associant volontiers plusieurs disciplines enseignées, les projets réalisés ouvrent des perspectives éducatives nouvelles, originales et particulièrement motivantes contribuant à la réussite des élèves.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées. • Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués. 	1, 3, 5
<p>Écouter, comparer, construire une culture musicale commune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis. • Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels. • Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée. 	1, 2, 5
<p>Explorer, imaginer, créer et produire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail. • Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques. • Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres. 	1, 2, 5
<p>Échanger, partager, argumenter et débattre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porter un regard critique sur sa production individuelle. • Développer une critique constructive sur une production collective. • Argumenter une critique adossée à une analyse objective. • Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur. • Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit. 	1, 3, 5

Dans le tableau ci-dessous, les grandes compétences « Explorer, imaginer, créer et produire » et « Échanger, partager, argumenter et débattre » s'exercent et se développent nécessairement en mobilisant l'ensemble des connaissances liées à la production et à la perception et en tirant parti des situations et activités qui sont données en exemple pour les grandes compétences « Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création » et « Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique ».

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser des techniques vocales et corporelles au service d'un projet d'interprétation ou de création. - Identifier, décrire, commenter une organisation musicale complexe et la situer dans un réseau de références musicales et artistiques diversifiées. - Concevoir, créer et réaliser des pièces musicales en référence à des styles, des œuvres, des contraintes d'interprétation ou de diffusion. - Présenter et justifier des choix d'interprétation et de création, justifier un avis sur une œuvre et défendre un point de vue en l'argumentant. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création	
<ul style="list-style-type: none"> - Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées. - Définir les caractéristiques expressives d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre. - Réaliser des projets musicaux dans un cadre collectif (classe) en petit groupe ou individuellement. - Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués. - Tenir sa partie dans un contexte polyphonique. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Répertoire de projets relevant d'esthétiques diverses (chanson actuelle, du patrimoine non occidental ; air d'opéra, de comédie musicale, mélodie, etc.). ➤ Vocabulaire et techniques de l'interprétation et de l'expression musicales (domaines de la dynamique, du phrasé, du timbre, du rythme, de la hauteur, de la forme, etc.). ➤ Outils numériques simples pour capter les sons (enregistrement), les manipuler (timbre) et les organiser dans le temps (séquence). ➤ Démarches de création : chanson sur texte ou musique préexistants ; notions de prosodie. 	<p>Interprétation de projets musicaux : jeux de parodie, de pastiche, de transformation en jouant sur les différents paramètres de la musique.</p> <p>Recherches prosodiques par création de texte sur une chanson préexistante.</p> <p>Recherche et comparaison d'interprétations disponibles sur internet d'une chanson travaillée en classe.</p> <p>Réalisation de courtes créations (voix, sources sonores acoustiques et électroniques diverses) dans le style d'une pièce étudiée par ailleurs.</p> <p>Réalisation par petits groupes de créations numériques sur cahier des charges et comparaison des réalisations interprétées.</p>
Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique	
<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser sa mémoire sur des objets musicaux longs et complexes. - Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels. - Mettre en lien des caractéristiques musicales et des marqueurs esthétiques avec des contextes historiques, sociologiques, techniques et culturels. - Mobiliser des repères permettant d'identifier les principaux styles musicaux. - Associer des références relevant d'autres domaines artistiques aux œuvres musicales étudiées. - Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée. - Percevoir et décrire les qualités artistiques et techniques d'un enregistrement. - Manipuler plusieurs formes de représentation graphique de la musique à l'aide d'outils numériques. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lexiques du langage musical (timbre et espace, dynamique, temps et rythme, forme, successif et simultané, styles), de l'interprétation et de l'enregistrement pour décrire et commenter la musique. ➤ Grandes catégories musicales : musique vocale, instrumentale, électroacoustique, mixte, etc. ➤ Quelques grandes œuvres musicales représentatives du patrimoine français, européen, occidental et non occidental ; ensemble de marqueurs stylistiques. 	<p>Commentaire comparé portant sur plusieurs extraits :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'une même œuvre ; - d'œuvres différentes esthétiquement proches ou éloignées ; - de plusieurs interprétations d'une même pièce ; - d'une version concert et d'une version studio d'une même pièce ; - de plusieurs standards numériques d'enregistrement et de diffusion (MP3, Wav). <p>Recherche orientée - sur internet - sur un type de formation musicale, une catégorie, un style, une culture et présentation argumentée des choix effectués.</p> <p>Recherche d'œuvres et élaboration</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ensemble de repères relatifs à l'histoire de la musique et des arts. ➤ Conscience de la diversité des cultures, des esthétiques et des sensibilités dans l'espace et dans le temps. ➤ Diversité des postures du mélomane et du musicien : partager, écouter, jouer, créer. ➤ Fonctions de la musique dans la société ; interactions avec d'autres domaines artistiques. ➤ Apports du numérique à la création et à la diffusion musicales. ➤ Repères sur le monde professionnel de la musique et du spectacle vivant. ➤ Physiologie et fonctionnement de l'audition ; connaissance des risques. ➤ Environnement sonore et développement. ➤ Notions d'acoustique et de physique du son ; notion de Décibel (Db), de compression du son. 	<p>d'une « playlist » répondant à un ensemble de critères.</p> <p>Montage numérique de brefs extraits audio relevant d'œuvres et d'esthétiques différentes dans une perspective de création ; présentation, comparaison à d'autres choix, argumentation.</p> <p>Recherche d'associations originales entre musique et image animée : recherche, expérimentation, choix, montage, présentation, comparaison, argumentation.</p> <p>Recherches sur la physiologie de l'audition et la physique du son ; réflexion sur l'impact des situations sociales (environnement sonore urbain, écoute au casque, concerts, etc.) sur la santé auditive.</p>
Explorer, imaginer, créer et produire	
<p>Dans le domaine de la production :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail. - Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques. - Identifier les leviers permettant d'améliorer et/ou modifier le travail de création entrepris. - Mobiliser à bon escient un système de codage pour organiser une création. - S'autoévaluer à chaque étape du travail. <p>Dans le domaine de la perception :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier, rechercher et mobiliser à bon escient les ressources documentaires (écrites, enregistrées notamment) nécessaires à la réalisation d'un projet. - Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres. - Concevoir une succession (« playlist ») d'œuvres musicales répondant à des objectifs artistiques. - S'autoévaluer à chaque étape du travail. 	
Échanger, partager, argumenter et débattre	
<p>Dans le domaine de la production :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer une critique constructive sur une production collective. - Porter un regard critique sur sa production individuelle. - Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création. - Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conclusions d'un débat antérieur sur une œuvre ou une esthétique. <p>Dans le domaine de la perception :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problématiser l'écoute d'une ou plusieurs œuvres. - Distinguer appréciation subjective et description objective. - Argumenter une critique adossée à une analyse objective : <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter la sensibilité de chacun. ○ S'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques. ○ Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur. 	

Croisements entre enseignements

Au cycle 4, les enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI) ouvrent de nouvelles possibilités pour atteindre les objectifs de l'enseignement d'éducation musicale fixés par le programme. Si des objets d'étude peuvent être aisément identifiés pour permettre de croiser plusieurs approches disciplinaires, de nombreuses compétences développées en éducation musicale peuvent s'appliquer à des objets d'étude plus éloignés. La thématique « Culture et création artistiques » garde un statut particulier : étant au cœur de la discipline éducation musicale, elle peut accueillir de nombreuses rencontres interdisciplinaires susceptibles de nourrir une large partie des compétences du programme comme de construire les connaissances qui y sont

liées. Les professeurs d'éducation musicale veillent à explorer l'ensemble des autres thématiques. Les différentes expériences faites dans le cadre des EPI enrichissent le parcours d'éducation artistique et culturelle. À titre de pistes possibles :

« Culture et création artistiques »

En lien avec les arts plastiques, le français, l'histoire et la géographie, les langues vivantes.

- Hybridation, métissage et mondialisation dans la pratique artistique.
- Arts musicaux et montée du pouvoir royal dans la France et l'Europe des XVI^e et XVII^e siècles (comment ils en rendent compte, comment ils sont stimulés par elle).

« Culture et création artistiques », « Sciences, technologie et société »

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la physique-chimie.

- Sens et perceptions (fonctionnement des organes sensoriels et du cerveau, relativité des perceptions).

« Culture et création artistiques », « Sciences, technologie et société », « Information, communication, citoyenneté »

En lien avec la technologie, la physique-chimie, les mathématiques, le français, les arts plastiques.

- L'impact des technologies et du numérique sur notre rapport à l'art ; aux sons, à la musique ; à l'information.

« Corps, santé, bien-être et sécurité »

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la physique-chimie, la technologie.

- L'exposition au son et à la musique dans les pratiques sociales.

« Culture et création artistiques », « Monde économique et professionnel »

En lien avec les arts plastiques, le français, la géographie ; contribution au parcours avenir.

- Découverte de la chaîne économique et professionnelle reliant l'artiste créateur au spectateur-auditeur.

Histoire des arts

Enseignement de culture artistique transversal et co-disciplinaire, l'histoire des arts, au cycle 4, contribue à donner à tous les élèves une conscience commune, celle d'appartenir à une histoire des cultures et des civilisations, inscrite dans les œuvres d'art de l'humanité. L'enseignement de l'histoire des arts travaille à en révéler le sens, la beauté, la diversité et l'universalité.

L'histoire des arts est enseignée dans le cadre :

- des enseignements des arts plastiques et d'éducation musicale ;
- de l'histoire et de la géographie, non comme illustration ou documentation de faits historiques mais comme une dimension d'histoire et de géographie culturelles, par l'étude périodisée des circulations, des techniques, des sensibilités et des modes de vie ;
- du français, en s'appuyant notamment sur l'étude de grands textes littéraires, poétiques, critiques et dramatiques, de l'Antiquité à la période contemporaine, avec leurs transpositions cinématographiques ou leur mise en spectacle ;
- des langues vivantes, dont elle enrichit à la fois la dimension culturelle et le lexique de la description, des couleurs, des formes, des techniques et des émotions.

Y prennent part, autant que possible, les disciplines scientifiques (mathématiques, physique-chimie, sciences de la vie et de la Terre) et la technologie ainsi que l'éducation physique et sportive. La participation du professeur documentaliste est précieuse pour susciter et accompagner une dynamique de projets.

L'histoire des arts contribue au parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves et concourt aux objectifs de formation fixés par le référentiel de ce parcours. Des partenariats, en particulier avec des structures muséales et patrimoniales, permettent aux élèves de rencontrer des acteurs des métiers d'art et de la culture et de fréquenter des lieux de culture (conservation, production, diffusion). Ces partenariats facilitent l'élaboration de projets inscrits dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires offrent un cadre particulièrement propice au travail collectif autour d'objets communs en lien avec les thématiques d'histoire des arts.

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs :

- des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité :
 - se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés ;
 - développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'œuvre d'art ;
 - développer des liens entre rationalité et émotion ;
- des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art :
 - avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique) ;
 - distinguer des types d'expression artistique, avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente ;
 - comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle, et l'image que donnent d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement.
- des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé :
 - connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception, et pourquoi elles continuent à nous parler ;
 - posséder des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités et des circulations ;
 - maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées.

L'enseignement de l'histoire des arts, qui contribue à ouvrir les élèves au monde, ne se limite pas à la tradition occidentale et s'intéresse à l'ensemble des champs artistiques :

- le champ classique des « Beaux-Arts » : architecture, peinture, sculpture, dessin, gravure ;
- la musique, le théâtre, l'opéra et la danse, le cirque et la marionnette ;
- la photographie et le cinéma ;
- les arts décoratifs et appliqués, le vêtement, le design et les métiers d'art, l'affiche, la publicité, la caricature... ;
- la poésie, l'éloquence, la littérature ;
- les genres hybrides ou éphémères apparus et développés aux XX^e et XXI^e siècles : bande dessinée, performance, vidéo, installation, arts de la rue, etc.

Au cours du cycle 3, les élèves ont appris à observer et décrire ces objets d'étude dans des termes appropriés à leur champ artistique et à leur langage formel ; ils savent les relier à des usages et en dégager de premiers éléments de sens à partir de leur

observation et de leur ressenti. Au cycle 4, les élèves prennent véritablement conscience que les formes artistiques n'ont pas pour seul objet d'être belles, mais qu'elles sont signifiantes. Ils comprennent qu'elles participent de goûts et de pensées inscrits dans une aire culturelle, c'est-à-dire qu'elles prennent naissance dans une époque et un lieu situés au confluent de circulations, d'héritages et de ruptures dans le temps et dans l'espace, qu'elles expriment à chaque époque et dans chaque lieu une vision du monde, et qu'elles peuvent, réciproquement, influencer cette vision, c'est-à-dire agir sur leur temps.

À l'issue du cycle 4, les élèves ont pris connaissance de courants artistiques et mouvements culturels qui leur permettent de relier entre elles, de manière fondée, des œuvres contemporaines l'une de l'autre et issues de domaines artistiques différents. Ce savoir n'a pas pour objet l'érudition ; il développe chez les élèves le goût de contempler l'œuvre d'art, par l'appropriation de notions culturelles et artistiques qui traversent les disciplines, les périodes historiques et les aires géographiques. S'approprier ces notions éclairera leur fréquentation des expressions artistiques diverses qui rejoignent et expriment leurs propres interrogations, et celles de la société où ils évoluent, sur leur présence au monde.

L'expérience esthétique et l'étude des œuvres sont à la source de la démarche pédagogique ; celle-ci s'organise autour de huit thématiques transversales périodisées où se croisent et se prolongent les domaines artistiques et les contenus disciplinaires du programme de cycle. Quoique présentées dans l'ordre chronologique et visant à donner des repères historiques forts, ces thématiques peuvent être abordées, au cours du cycle et selon les enseignements, dans un ordre différent déterminé par l'équipe pédagogique, en tenant compte du parcours des élèves sur l'ensemble du cycle.

Les professeurs choisissent leur corpus d'œuvres et de textes en fonction des thématiques et objets d'étude proposés, ainsi que des disciplines impliquées. Les projets développés en équipe pluridisciplinaire, notamment dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires, n'omettent jamais de fonder l'étude de ces thématiques sur des rencontres et des pratiques vécues par les élèves.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<ul style="list-style-type: none"> • Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté. • Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés. 	1, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre. 	1, 3, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique. 	1, 2, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine. 	1, 2, 5

Attendus de fin de cycle		Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	
<ul style="list-style-type: none"> – Se rappeler et nommer quelques œuvres majeures, que l'élève sait rattacher à une époque et une aire de production et dont il dégage les éléments constitutifs en termes de matériau, de forme, de sens et de fonction. – Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégageant, par un raisonnement fondé, des filiations entre deux œuvres d'époques différentes ou des parentés entre deux œuvres de différente nature, contemporaine l'une de l'autre. – Rendre compte en termes personnels d'une expérience artistique vécue, soit par la pratique soit comme spectateur. 			
Connaissances et compétences associées		Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un lexique simple mais adapté au domaine artistique concerné, à sa forme et à son matériau, pour aboutir à la description d'une œuvre dans sa globalité. • Associer une œuvre à une époque et une civilisation en fonction d'éléments de langage artistique. • Amorcer, à l'aide de ces éléments, un discours critique. • Construire un exposé de quelques minutes sur un petit corpus d'œuvres ou une problématique artistique. • Rendre compte, en termes personnels et en utilisant des supports divers, de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique, ou de la rencontre avec un métier lié à la conservation, la restauration ou la valorisation du patrimoine. 		<p>1. Démarches comparatives :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettre en parallèle des œuvres de même période ou de périodes voisines, de domaines artistiques différents ou identiques, autour de binômes (linéaire/pictural ; plan/profondeur ; forme fermée/forme ouverte ; unité/multiplicité ; clarté/obscurité ; statisme/mouvement, production/réception, forme/fonction, science/création, héritage/innovation, corps/machine etc.). • comparer des techniques et matériaux observés dans des œuvres ou bâtiments anciens avec les bâtiments et décors du collège et de son environnement et les objets du quotidien de la classe ; • relier, en argumentant, des œuvres étudiées en classe à d'autres vues ou entendues en-dehors, lors de sorties, de projets ou de voyages ; • comparer, sur écoute, des écritures littéraires ou musicales anciennes, manuscrites ou non, avec leurs retranscriptions modernes. <p>2. Description, représentation, transposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> • analyser une œuvre d'art par ses dimensions matérielle, formelle, de sens et d'usage ; • appréhender un espace architectural par ses représentations : maquette, plan, élévation, dessin ou schéma, axonométrie, photographie ; • travailler (éventuellement dans le cadre d'un partenariat avec une bibliothèque ou un service d'archives) sur le rapport texte-image à partir de manuscrits enluminés ou musicaux, ainsi que de livres à gravures et de périodiques, sous forme numérisée ; • à partir d'un tableau et d'un morceau de musique, concevoir une narration – éventuellement parodique – sous forme d'un texte d'invention, une scène dramatique ou de marionnettes, une courte séquence filmée ou une chorégraphie, une bande dessinée ou une animation ; • à partir d'un texte dramatique, oratoire ou poétique, travailler sur sa lecture à haute voix, sa diction, la déclamation, la mise en musique, en image et en espace ; • utiliser différentes grilles d'analyse, de lecture 	
Thématiques	Objets d'étude possibles		
1. Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge	<ul style="list-style-type: none"> - De la ville antique à la ville médiévale. - Formes et décor de l'architecture antique. - Les mythes fondateurs et leur illustration. - La représentation de la personne humaine. 		
2. Formes et circulations artistiques (IX^e-XV^e s.)	<ul style="list-style-type: none"> - La question de l'image entre Orient et Occident : iconoclasme et discours de l'image. - Architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge. - Les circulations de formes artistiques autour de la Méditerranée médiévale. - Musique et texte(s) au Moyen Âge. - Le manuscrit médiéval : matériaux, calligraphie, développement de l'écriture musicale et enluminure. 		
3. Le sacre de l'artiste (XIV^e-début XVII^e s.)	<ul style="list-style-type: none"> - L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes : peintures, sculptures et architectures du Trecento au Cinquecento. - Flandres, France et Italie : circulations des formes, des styles et des écoles. - Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie. - Nouveaux rapports entre poésie et musique : motets, chansons et madrigaux. - Développement des arts du spectacle : le tragique, le sacré, le comique et la fête. 		
4. État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e s.)	<ul style="list-style-type: none"> - Définition et hiérarchie des genres artistiques. - Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier. - Danse populaire, danse de cour, danse stylisée. - Évolution des sciences et techniques, évolution des arts. 		
5. L'art au temps des Lumières et	<ul style="list-style-type: none"> - Émergence des publics et de la critique, naissance des médias. 		

des révolutions (1750-1850)	- Sensation et sensibilité. - L'art, expression de la pensée politique. - Foi dans le progrès et recours au passé.	<p>ou d'interprétation d'un tableau et présenter la description obtenue aux autres (possible dans le cadre d'un travail collectif par groupes).</p> <p>3. L'élève médiateur et passeur de connaissances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre part à un débat sur des œuvres d'art et objets patrimoniaux ; • réaliser en équipe du matériel d'exposition : affiche ou flyer, idées de scénographie, notice de catalogue ou cartel pour une œuvre ; • lors d'une sortie, présenter brièvement une œuvre, un monument, un bâtiment, un objet... à la classe ou à une autre classe ; • préparer en petits groupes la visite d'une exposition ou d'une manifestation à l'intérieur du collège pour d'autres groupes, des parents ou des groupes d'élèves des cycles précédents ; • créer, individuellement ou collectivement, des formes numériques courtes rendant compte de manière imaginative d'un événement, d'une expérience artistique, de la rencontre d'une œuvre d'art ou d'un espace patrimonial : micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, notices appelables par QR-codes, etc.
6. De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes (1870-1930)	- Paysages du réel, paysages intérieurs. - Photographie, cinéma et enregistrement phonographique : un nouveau rapport au réel. - La recherche des racines dans un monde qui s'ouvre : primitivismes, écoles nationales et régionalismes. - Métropoles et spectacles nouveaux : jazz, cirque et music-hall.	
7. Les arts entre liberté et propagande (1910-1945)	- De l'autonomie des formes et des couleurs à la naissance de l'abstraction. - Art et pouvoir : contestation, dénonciation ou propagande. - L'émancipation de la femme artiste. - La « Fée électricité » dans les arts.	
8. Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours)	- Réalismes et abstractions : les arts face à la réalité contemporaine. - Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie. - Arts, énergies, climatologie et développement durable. - Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.	

Croisements entre enseignements

Enseignement transversal de culture artistique, l'histoire des arts est faite par nature de croisements interdisciplinaires. Ceux-ci trouvent un champ d'exercice privilégié dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI). En lien avec les pratiques artistiques, particulièrement celles développées dans le cadre des enseignements d'arts plastiques et d'éducation musicale, l'histoire des arts a une place intrinsèque dans la vaste thématique « Culture et création artistique ». Plus largement, les thématiques et objets d'étude proposés en histoire des arts sont à même d'enrichir chacune des thématiques de ces enseignements d'un ensemble de références artistiques du passé et du présent.

- À la thématique « Corps, santé, bien-être et sécurité » font écho tous les objets d'étude liés à l'évolution de l'habitat, du vêtement, du design et des représentations du corps ;
- à la thématique « Transition écologique et développement durable », ceux liés à la représentation de la nature et aux rapports entre arts et énergies, voire, à une époque plus récente, entre les arts et les problématiques de l'environnement ;
- à la thématique « Information, communication, citoyenneté », les nombreux objets d'étude portant sur les liens entre histoire des arts et histoire politique et sociale, mais aussi sur la diffusion ;
- la thématique « Langues et cultures de l'Antiquité » est reliée à l'ensemble de la thématique 1, mais aussi aux objets d'étude portant sur les reprises de sujets ou de formes issus de l'antique ;
- la thématique « Monde économique et professionnel » s'enrichira de l'étude des objets d'étude liés aux circulations artistiques, au marché de l'art et au statut de l'artiste ;
- la thématique « Sciences, technologies et société », en mettant en évidence les nombreux points de rencontre entre histoire des arts et histoire des sciences et des techniques, est un lieu privilégié de rencontre entre culture artistique et culture scientifique et technique.

Thématiques et objets d'étude possibles	Lien aux autres enseignements
--	--------------------------------------

Corps, santé, bien-être et sécurité	
Th. 1 : La représentation de l'être humain. Th. 4 : Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier. Th. 5 : Sensation et sensibilité. Th. 7 : Art et pouvoir : contestation, dénonciation ou propagande. Th. 8 : Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.	Histoire Sciences de la vie et de la Terre Arts plastiques Éducation physique et sportive Technologie
Transition écologique et développement durable	
Th. 5 : Foi dans le progrès et recours au passé. Th. 6 : Paysages du réel, paysages intérieurs. Th. 8 : Arts, énergies, climatologie et développement durable.	Sciences de la vie et de la Terre Physique Technologie Français Géographie Arts plastiques Éducation musicale
Information, communication, citoyenneté	
Th. 1 : Les mythes fondateurs et leur illustration. Th. 2 : La question de l'image entre Orient et Occident : iconoclasme et discours de l'image. Th. 3 : Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie. Th. 5 : Émergence des publics et de la critique, naissance des médias ; l'art, expression de la pensée politique. Th. 6 : Les arts face au défi de la photographie, du cinéma et de l'enregistrement. Th. 7 : L'émancipation de la femme artiste. Th. 8 : Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.	Français Histoire Géographie Éducation aux médias et à l'information Arts plastiques Éducation musicale
Langues et cultures de l'Antiquité	
Th. 1 dans son entier. Th. 3 : Développement des arts du spectacle : le tragique, le sacré, le comique et la fête.	LCA Français Arts plastiques
Langues et cultures étrangères ou, le cas échéant, régionales	
Th. 2 : Les circulations de formes artistiques autour de la Méditerranée médiévale ; musique et texte(s) au Moyen Âge. Th. 3 : L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes : peintures, sculptures et architectures du Trecento au Cinquecento ; Flandres, France et Italie : circulation des formes, des styles et des écoles. Th. 6 : La recherche des racines dans un monde qui s'ouvre : primitivismes, écoles nationales et régionalismes. Th. 8 : Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.	Langues vivantes et régionales Histoire Géographie Arts plastiques Éducation musicale
Monde économique et professionnel	
Th. 2 : Architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge. Th. 3 : L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes. Th. 4 : Évolution des sciences et techniques, évolution des arts. Th. 7 : L'émancipation de la femme artiste. Th. 8 : Réalismes et abstractions : les arts face à la réalité contemporaine.	Histoire Géographie Technologie Arts plastiques Éducation musicale
Sciences, technologies et société	
Th. 1 : De la ville antique à la ville médiévale. Th. 3 : Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie.	Mathématiques Physique

<p>Th. 4 : Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier ; évolution des sciences et techniques, évolutions des arts.</p> <p>Th. 5 : Foi dans le progrès et recours au passé.</p> <p>Th. 6 : Les arts face au défi de la photographie, du cinéma et de l'enregistrement ; métropoles et spectacles nouveaux : jazz, cirque et music-hall.</p> <p>Th. 7 : La « Fée électricité » dans les arts.</p> <p>Th. 8 : Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.</p>	<p>Technologie</p> <p>Histoire</p> <p>Français</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Éducation musicale</p> <p>Éducation physique et sportive</p> <p>Éducation aux médias et à l'information</p>
---	--