

# CYCLE 3 — Programme

## I. La représentation plastique et les dispositifs de présentation

1. La ressemblance
2. L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural
3. Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations
4. La narration visuelle
5. La mise en regard et en espace
6. La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché

## II. Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

1. L'hétérogénéité et la cohérence plastiques
2. L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets
3. L'espace en trois dimensions

## III. La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

1. La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre
2. Les qualités physiques des matériaux
3. Les effets du geste et de l'instrument
4. La matérialité et la qualité de la couleur

# CYCLE 4 — Programme

## Les 9 notions travaillées

1. Outil
2. Support
3. Espace
4. Temps
5. Lumière
6. Couleur
7. Matière
8. Forme
9. Corps/Geste,

### I. La représentation ; images, réalité et fiction

1. La ressemblance
2. Le dispositif de représentation
3. La narration visuelle
4. L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation
5. La création, la matérialité, le statut, la signification des images
6. La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

### II. La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

1. La transformation de la matière
2. Les qualités physiques des matériaux
3. La matérialité et la qualité de la couleur
4. L'objet comme matériau en art
5. Les représentations et statuts de l'objet en art
6. Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

### III. L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

1. La relation du corps à la production artistique
2. La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre
3. L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre
4. Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

## CYCLE 3 — Compétences

### Expérimenter, produire, créer

- E1. Choisir, organiser et mobiliser **des gestes, des outils et des matériaux** en fonction des effets qu'ils produisent.
- E2. **Représenter le monde** environnant ou **donner forme à son imaginaire** en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- E3. Rechercher une **expression personnelle** en s'éloignant des stéréotypes.
- E4. Intégrer l'usage des **outils informatiques** de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

### Mettre en œuvre un projet artistique

- P1. Identifier les principaux **outils et compétences nécessaires** à la réalisation d'un projet artistique.
- P2. **Se repérer dans les étapes** de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- P3. Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus **coopératif** de création.
- P4. Adapter son projet en fonction des **contraintes de réalisation** et de la prise en compte du **spectateur**.

### S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- A1. 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.
- A2. **Justifier des choix** pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- A3. **Formuler une expression juste de ses émotions**, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

### Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- R1. Repérer, pour les **dépasser**, certains a priori et **stéréotypes culturels et artistiques**.
- R2. **Identifier** quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une **aire géographique** ou culturelle et dans un **temps historique**, contemporain, proche ou lointain.
- R3. Décrire des œuvres d'art, en proposer une **compréhension personnelle argumentée**.

## CYCLE 4 — Compétences

### Expérimenter, produire, créer

- E1. 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.
- E2. S'appropriier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- E3. Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- E4. Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- E5. 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.
- E6. Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

### Mettre en œuvre un projet

- P1. Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- P2. Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- P3. Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
- P4. Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- P5. 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.

### S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- A1. 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.
- A2. Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
- A3. Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- A4. 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.

### Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- R1. Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- R2. Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- R3. Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
- R4. Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- R5. Prendre part au débat suscité par le fait artistique.