

Problématique	Domaines	Questionnements plasticien (entrée du programme) Cycle 4	Intitulé du sujet Enoncé/demande	Corpus	Périodes / Domaines références diachroniques	Évaluation/Composante	Compétences travaillées
	<p>La représentation : images, réalité et fiction</p> <p>La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre</p> <p>L'oeuvre, l'auteur, le spectateur</p>	<p>QUESTIONNEMENTS PLASTICIENS</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La ressemblance ■ Le dispositif de représentation ■ La narration visuelle ■ L'autonomie de l'oeuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation ■ La création, la matérialité, le statut, la signification des images ■ La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique <ul style="list-style-type: none"> ■ La transformation de la matière ■ Les qualités physiques des matériaux ■ La matérialité et la qualité de la couleur ■ L'objet comme matériau en art ■ Les représentations et statuts de l'objet en art ■ Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) <ul style="list-style-type: none"> ■ La relation du corps à la production artistique ■ La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre ■ L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre ■ Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques 			<ul style="list-style-type: none"> ■ Préhistoire ■ Antiquité ■ Moyen Âge ■ Renaissance ■ Temps des Lumières ■ Les Avant-gardes ■ XXe ■ XXIe <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Dessin ■ Peinture ■ Photographie ■ Sculpture ■ Installation ■ Performance ■ Video ■ Happening ■ Design ■ Architecture ■ Cinéma ■ Théâtre ■ Danse ■ Autre 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Plasticienne ■ Numérique ■ Méthodologique ■ Culturelle ■ Théorique ■ Langagière 	<p>EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREEER</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. ■ Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création. <p>METTRE EN OEUVRE 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. <p>S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; ■ Etablir des liens entre son propre travail, les oeuvres 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 <p>SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS PLASTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisissant le sens et l'intérêt. ■ Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique. ■ Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une oeuvre. ■ Interroger et situer des oeuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur. ■ Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Problématique	Domaines	Questionnements plasticien (entrée du programme) Cycle 4	Intitulé du sujet Enoncé/demande	Corpus	Périodes / Domaines références diachroniques	Évaluation/Composante	Compétences travaillées
	<p>La représentation plastique et les dispositifs de présentation</p> <p>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace</p> <p>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre</p>	<p>QUESTIONNEMENTS PLASTICIENS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La ressemblance <input type="checkbox"/> L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural <input type="checkbox"/> L'autonomie de l'oeuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation <input type="checkbox"/> La narration visuelle <input type="checkbox"/> La mise en regard et en espace <input type="checkbox"/> La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'hétérogénéité et la cohérence plastiques <input type="checkbox"/> L'intention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets <input type="checkbox"/> L'espace en trois dimensions <input type="checkbox"/> L'objet comme matériau en art <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La réalité concrète d'une production ou d'une oeuvre <input type="checkbox"/> Les qualités physiques des matériaux <input type="checkbox"/> Les effets du geste et de l'instrument <input type="checkbox"/> La matérialité et la qualité de la couleur 			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Préhistoire <input type="checkbox"/> Antiquité <input type="checkbox"/> Moyen Âge <input type="checkbox"/> Renaissance <input type="checkbox"/> Temps des Lumières <input type="checkbox"/> Les Avant-gardes <input type="checkbox"/> XXe <input type="checkbox"/> XXIe <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dessin <input type="checkbox"/> Peinture <input type="checkbox"/> Photographie <input type="checkbox"/> Sculpture <input type="checkbox"/> Installation <input type="checkbox"/> Performance <input type="checkbox"/> Vidéo <input type="checkbox"/> Happening <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Architecture <input type="checkbox"/> Cinéma <input type="checkbox"/> Théâtre <input type="checkbox"/> Danse <input type="checkbox"/> Autre 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plasticienne <input type="checkbox"/> Numérique <input type="checkbox"/> Méthodologique <input type="checkbox"/> Culturelle <input type="checkbox"/> Théorique <input type="checkbox"/> Langagière 	<p>EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREEER</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. <input type="checkbox"/> Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). <input type="checkbox"/> 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. <p>METTRE EN OEUVRE UN PROJET</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. <input type="checkbox"/> Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. <input type="checkbox"/> Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. <input type="checkbox"/> Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. <p>S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des oeuvres d'art étudiées en classe. <input type="checkbox"/> Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation. <input type="checkbox"/> Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des oeuvres d'art. <p>SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS PLASTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques. <input type="checkbox"/> Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. <input type="checkbox"/> Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée