

Synthèse des programmes 2016 en éducation artistique

Anne-Laure Liébaux – Nicole Pierrat et Corinne Lacaze – conseillères DSDEN 54

[BOEN spécial n°2 du 26-3-2015 consacré au programme d'enseignement de l'école maternelle](#)

Voir documents ressources et évaluation sur eduscol : <http://eduscol.education.fr/pid33040/programme-ressources-et-evaluation.html>

B.O. spécial du 26 novembre 2015 pour les programmes des cycles 2, 3 et 4

http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=95184

Ces programmes sont articulés au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Les nouveaux programmes d'enseignement de l'école et du collège assurent l'acquisition des connaissances et des compétences fondamentales. Ils déclinent et précisent les objectifs définis par le nouveau socle commun, articulé autour de cinq domaines :

- *Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer*
- *Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre,*
- *Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen*
- *Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques*
- *Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine*

Le nouveau socle commun de connaissances, de compétences et de culture : B.O. N°17 du 23 avril 2015

http://cache.media.education.gouv.fr/file/17/45/6/Socle_commun_de_connaissances_de_compétences_et_de_culture_415456.pdf

Les domaines du socle travaillés sont indiqués en lien avec les compétences dans chaque enseignement.

2016	Maternelle Cycle des apprentissages premiers PS à GS	Cycle des apprentissages fondamentaux, CP, CE1 et CE2	Cycle de consolidation, CM1 CM2 6ème
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques <ol style="list-style-type: none"> 1. Productions plastiques et visuelles 2. L'univers sonore 3. Le spectacle vivant 	Enseignements artistiques <ol style="list-style-type: none"> 1. Arts plastiques 2. Éducation musicale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arts plastiques 2. Education musicale 3. Histoire des arts
Objectifs	Développer du goût pour les pratiques artistiques <i>Les enfants doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer</i> <i>Ils explorent librement laissent des traces spontanées</i> <i>Ils font des essais, ils découvrent des matériaux, s'intéressent aux effets produits,...</i> Découvrir différentes formes d'expression artistique <i>Culture artistique de référence : Familiarisation avec une dizaine d'œuvres de différentes époques, dans différents champs artistiques</i> <i>Plaisir d'être spectateur : Les enfants sont initiés à la fréquentation d'espaces</i>	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 artistiques nourrit la sensibilité et les capacités expressives de chacun. Ces enseignements font partie de l'environnement quotidien des élèves, développent une écoute, un regard curieux et informé sur l'art, dans sa diversité. Ils développent une	<i>Pas d'objectifs généraux sur l'éducation artistique...</i> <i>Chaque enseignement est indépendant.</i>

	<p>d'exposition, salle de cinéma et spectacle vivant</p> <p>Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</p> <p>Mettre des mots sur des émotions, sentiments, impressions</p> <p>Exprimer leurs intentions et évoquer leurs réalisations comme celle des autres.</p> <p>Différencier leur point de vue et ceux des autres, émettre des questionnements</p>	<p>l'intelligence sensible et procurent des repères culturels, nécessaires pour participer à la vie sociale.</p> <p>Arts plastiques et éducation musicale sont propices à la démarche de projet.</p> <p>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 à d'autres domaines artistiques tels que l'architecture, le cinéma, la danse, le théâtre...</p> <p>Ils s'enrichissent du travail concerté avec les structures et partenaires culturels.</p> <p>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, connaissances</p>	
	<p>PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES</p> <p>DESSINER</p> <p>Dessiner librement</p> <p>Expérimenter différents outils du crayon à la palette graphique</p> <p>Favoriser les temps d'échange pour comparer les effets produits</p> <p>Référence à des plasticiens et illustrateurs d'albums</p> <p>Consignes ouvertes, échanges</p> <p>Conserver les productions, les premiers dessins, ébauches pour comparer et permettre à l'enfant de percevoir ses progrès</p> <p>S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF</p> <p>Rencontre avec des graphismes issus de traditions culturelles et d'époques variées</p> <p>Constituer des répertoires d'images, de motifs divers (voir document ressource graphisme et</p>	<p>ARTS PLASTIQUES</p> <p>L'enseignement des arts plastiques développe le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes, favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique.</p> <p>Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps</p> <p>Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique...</p> <p>Rencontre avec les œuvres d'art</p> <p>Passage de la production à l'exposition (mini galeries)</p>	<p>ARTS PLASTIQUES</p> <p>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 plus autonome, qu'ils apprennent à analyser davantage.</p> <p>Développement du potentiel d'invention et de création (comme au cycle 2)</p> <p>Connaissances plus précises</p> <p>Attention plus soutenue</p> <p>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.</p> <p>Pratique plastique exploratoire et réflexive : action, invention, réflexion</p> <p>Interroger l'efficacité des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une intention, d'un projet.</p> <p>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, <i>in</i></p>

<p>écriture et repères de progressivité)</p> <p>Reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins de créativité</p> <p>Transformer et inventer dans des compositions</p> <p>REALISER DES COMPOSITIONS PLASTIQUES, PLANES ET EN VOLUME</p> <p>S'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes</p> <p>Couleur : mélanges, nuances, camaïeu, superposition juxtaposition, utilisation d'images et de moyens différents (craies, encres, peintures, pigments)</p> <p>Expériences accompagnées de l'acquisition d'un lexique (foncer, épaisir, éclaircir,...)</p> <p>Volume : appréhender des matériaux très différents (argile, bois, carton, papier, ...)</p> <p>Présenter la consigne comme un problème à résoudre</p> <p>OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES</p> <p>Apprendre à caractériser les différentes images fixes ou animées et leurs fonctions</p> <p>Distinguer le réel de sa représentation afin d'avoir un regard critique</p> <p>L'observation des œuvres, reproduites ou originales, se mène en relation avec la pratique régulière de productions plastiques et d'échanges.</p>	<p>Quatre compétences à travailler de front lors de chaque séance:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expérimenter, produire, créer (Domaines du socle 1, 2, 4, 5) 2. Mettre en œuvre un projet artistique (Domaines du socle 2, 3, 5) 3. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité (Domaines du socle 1, 3) 4. Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (Domaines du socle 1, 3, 5) <p>Trois grandes questions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Représentation du monde, 2. Expression des émotions 3. Narration et le témoignage par les images <p>(Voir exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève dans les programmes)</p> <p>CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS</p> <p>Mise en relation avec la production d'écrit Rapprochement entre les arts plastiques et les enseignements scientifiques</p>	<p><i>situ...)</i> et au spectateur (frontalité, englobement, parcours...)</p> <p>Compétences travaillées : (idem C2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expérimenter, produire, créer (Domaines du socle 1, 2, 4, 5) 2. Mettre en œuvre un projet artistique (Domaines du socle 2, 3, 5) 3. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité (Domaines du socle 1, 3) 4. Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (Domaines du socle 1, 3, 5) <p>Questionnement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La représentation plastique et les dispositifs de présentation 2. La fabrication et la relation entre l'objet et l'espace 3. La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre <p>Les trois questions sont abordées chaque année du cycle ; travaillées isolément ou mises en relation, elles permettent de structurer les apprentissages.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
--	---	--

			<p>création dans les références culturelles exploitées.</p> <p>Acquisition d'un vocabulaire spécifique</p> <p>Organisation de l'espace de travail pour favoriser l'accès à l'autonomie</p> <p>Croisements entre les enseignements : Liens avec l'enseignement du français, de l'histoire et de la géographie, des sciences et de l'éducation physique et sportive mais aussi avec l'enseignement des langues vivantes, par la prise en compte de contextes artistico-culturels différents, des sciences et de la technologie comme celui des arts appliqués ou du design, des mathématiques.</p> <p>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.</p>
	<p>UNIVERS SONORE</p> <p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de consignes et de chansons</p> <p>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</p> <p>Affiner son écoute</p>	<p>EDUCATION MUSICALE</p> <p>Deux grands champs de compétences : la perception et la production</p> <p>La voix tient un rôle central dans les pratiques musicales de la classe</p> <p>Compétences travaillées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chanter (Domaines du socle 1,5) 2. Ecouter, comparer (Domaines du socle 1 ,3 ,5) 3. Explorer, imaginer (Domaines du socle1, 5) 4. Echanger, partager (Domaines du socle 1, 3, 5) <p>(voir quelques exemples et repères de progressivité dans les programmes)</p>	<p>EDUCATION MUSICALE</p> <p>Deux grands champs de compétences : la perception et la production</p> <p>Chaque élève qui le souhaite doit pouvoir s'engager chaque année dans un projet choral ambitieux associant autant que possible d'autres formes d'expression artistique.</p> <p>Les quatre compétences travaillées en cycle 2 s'enrichissent de nouvelles dimensions – interpréter, commenter, créer, argumenter :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chanter et interpréter (Domaines du socle 1, 5) 2. Ecouter, comparer et commenter (Domaines du socle 1, 3, 5) 3. Explorer, imaginer et créer (Domaines du socle 1, 5) 4. Echanger, partager et argumenter (Domaines du socle 1, 3, 5) <p>(voir quelques exemples et repères de progressivité dans les programmes)</p>

SPECTACLE VIVANT

Danse, cirque, mime théâtre, marionnettes, ...

Mise en jeu du corps

Sensations, émotions

Mobiliser et enrichir son imaginaire

Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées

S'approprier un espace scénique pour s'inscrire dans une production collective

Entrer en relation avec les autres

Observer et échanger, devenir des spectateurs attentifs et actifs

HISTOIRE DES ARTS

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.

objectifs généraux :

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 ;

objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique ;

objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

COMPETENCES TRAVAILLEES

-Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art (**Domaines du socle 1, 3, 5**)

-Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles (**Domaines du socle 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 (**Domaines du socle 1,5**)

-Se repérer dans un musée, un lieu d'art un site patrimonial (**Domaines du socle 2, 5**)

Connaissances et compétences associées (pour lesquelles des exemples de situation, d'activités et des ressources pour l'élève sont donnés dans le document en précisant les liens à d'autres enseignements):

-Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

-Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation et l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

-Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

			-Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial
Evaluation	<p>Ce qui est attendu : Choisir différents outils, médiums supports en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste Pratiquer le dessin Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes Créer des graphismes nouveaux Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés</p> <p>Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance Repérer et reproduire corporellement ou avec des instruments des formules rythmiques simples Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</p> <p>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problème avec son corps, sa voix ou des objets sonores</p>	<p>Attendus de fin de cycle : ARTS PLASTIQUES - 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.</p> <p>EDUCATION MUSICALE Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, se mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive Connaître 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 les points de vue de chacun</p>	<p>Attendus de fin de cycle : ARTS PLASTIQUES <i>Pas spécifiés dans le document programmes au cycle 3</i></p> <p>EDUCATION MUSICALE - 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.</p> <p>HISTOIRE DES ARTS - 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 celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur. - 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.</p>