

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 3

Domaine disciplinaire : Enseignements artistiques

Composante du domaine disciplinaire: Histoire des arts

Domaines du socle concernés (D1, D2, D3, D5)

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle

- 1- Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté
- 2- 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
- 3- Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse
- 4- Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.
- 5- Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement

COMPETENCES TRAVAILLEES EN HISTOIRE DES ARTS

- **Identifier** : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art (A2 / A3)
- **Analyser** : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles (A1)
- **Situer** : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création (A5)
- **Se repérer** dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial (A4)

L'enseignement de l'histoire des arts s'effectue en relation avec tous les autres enseignements disciplinaires.

Compétence : Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

Niveau 1	Niveau 2	Lien à d'autres enseignements
<ul style="list-style-type: none"> -Identifier des œuvres d'art appartenant aux six domaines artistiques : arts du visuel, arts du son, arts du langage, arts de l'espace, arts du spectacle vivant, arts du quotidien -Identifier des personnages, des types d'espace, des éclairages -Caractériser une œuvre d'art en termes simples -Connaître et utiliser un lexique spécifique : le langage plastique (formes, lignes, couleurs, techniques, outils, supports, médiums...) ainsi que le lexique des émotions. -Interpréter la signification d'une œuvre : la démarche de l'artiste et le message émis ou reçu. -Exprimer un avis ou un ressenti sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art 	<ul style="list-style-type: none"> -Identifier des personnages mythologiques, symboliques ou religieux, des objets, des types d'espace, des éclairages -Mobiliser ses connaissances pour identifier, décrire et interpréter le message d'une œuvre. -Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse -Connaître des formes d'expression et leurs caractéristiques appartenant aux six domaines artistiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Français - Histoire - Arts plastiques - Education musicale - Education physique et sportive - Enseignements des éléments fondamentaux de la culture kanak

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

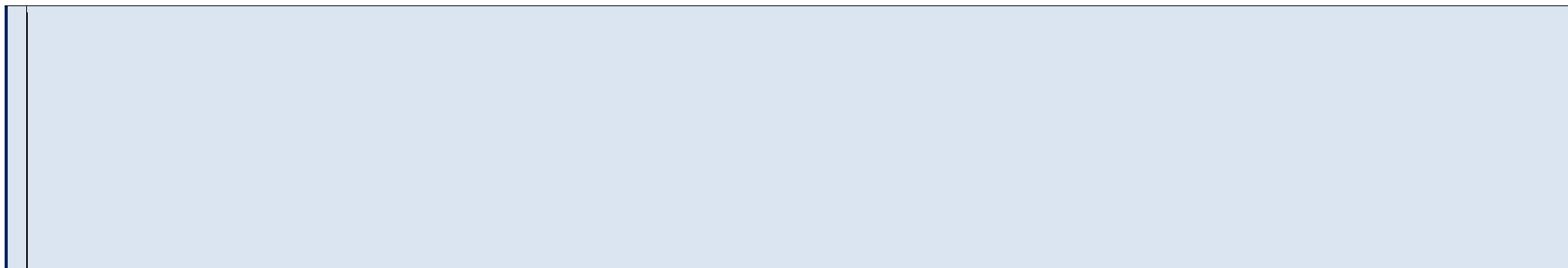
- Rencontrer une œuvre de manière sensible (au travers des cinq sens. Exemple avec l'ouïe : qu'est-ce qu'on pourrait entendre si on entrait dans ce tableau ?)
- Lister les mots que l'œuvre rencontrée éveille chez l'élève : calme, paisible, agitée, angoissante, reposante, terrifiante...
- Imaginer une histoire à partir d'un tableau, d'une sculpture, d'un extrait musical...
- Recréer un tableau, une scène, sous forme chorégraphiée
- Traduire l'œuvre en tableau vivant : mettre en scène les personnages d'une œuvre
- Participer à des débats argumentés sur le sens ou le message d'une œuvre. Justifier son point de vue

Compétence : Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Niveau 1	Niveau 2	Lien à d'autres enseignements
<ul style="list-style-type: none"> -Identifier des médiums, outils, supports, techniques, formes... et la manière dont l'artiste leur a donné forme. -Identifier des matériaux sonores par l'écoute -Retrouver des formes et comprendre leur agencement dans un tableau, un tapis, un monument... -Dégager d'une forme artistique des éléments de sens. -Classer une œuvre dans le domaine artistique correspondant à partir de quelques caractéristiques identifiées 	<ul style="list-style-type: none"> -Décrire une œuvre (à l'oral, à l'écrit, par un schéma..) en utilisant les éléments du lexique correspondant - Connaître les spécificités de différents champs artistiques et les éléments du lexique correspondant -A partir de quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, la situer dans une période historique et une aire géographique -Mobiliser ses connaissances pour décrire et analyser une œuvre d'art 	<ul style="list-style-type: none"> - Arts plastiques - Education musicale - Mathématiques - Sciences et technologie - Français - Enseignements des éléments fondamentaux de la culture kanak

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

- Décrire une œuvre d'art en faisant un schéma, en rédigeant un texte court, à l'oral
- Réaliser des classements d'œuvres, des boîtes à images en fonction de critères identifiés : les matériaux, les techniques, les formes...
- Jouer au jeu des ressemblances et des différences
- Constituer des paires à partir de caractéristiques techniques
- Fabriquer une palette des couleurs utilisées par l'artiste pour engager à une observation fine.
- Utiliser du papier calque pour identifier la structure d'une œuvre



Compétence : Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Niveau 1	Niveau 2	Lien à d'autres enseignements
<ul style="list-style-type: none"> -Situer une œuvre dans son contexte historique et géographique -Mettre en relation des œuvres, des objets avec des usages et des modes de vie -Mettre en relation des œuvres contemporaines de différentes aires géographiques et culturelles -Mettre en relation un texte connu (récit, fable, légende, poésie...) et plusieurs de ses illustrations -Constituer un premier musée de classe ou personnel, matériel ou virtuel -Construire un cartel d'identification d'une œuvre 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en relation des œuvres d'une même époque et d'une même aire géographique ; justifier ses choix -Connaître des éléments du lexique liés à un style (baroque, rococo, design...) -Connaître différents courants artistiques et pouvoir relier une œuvre à un courant 	<ul style="list-style-type: none"> - Français - Histoire - Géographie - Arts plastiques - Education musicale - Enseignement moral et civique - Enseignements des éléments fondamentaux de la culture kanak

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

<ul style="list-style-type: none"> -Visiter des lieux culturels, des bâtiments coloniaux ou officiel en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art -Réaliser une présentation commune dans le cadre d'un travail d'équipe (scénographie ou support numérique) -Manipuler, modéliser des formes à l'aide d'outils numériques (picturales, architecturales...) -Repérer les étapes de construction d'un bâtiment à l'aide des matériaux (en particulier pour la case kanak) -Construire une frise historique pour l'histoire des arts ; la mettre en relation avec la frise des évènements historiques -Comparer les techniques, les matériaux de construction de bâtiments anciens suivant les époques -Après une sortie ou une rencontre virtuelle avec une œuvre, en faire la présentation et la situer dans son contexte historique et géographique
--

Compétence : Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

Niveau 1	Niveau 2	Lien à d'autres enseignements
<ul style="list-style-type: none"> -Visiter des lieux d'art et s'y repérer -Effectuer une recherche en vue d'une sortie culturelle -Se repérer dans un musée par la lecture et la compréhension des plans et indications. -Etre sensibilisé à l'importance de la préservation du patrimoine -Localiser et identifier une œuvre ou une salle dans un musée 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître différents lieux d'art : galerie, salle de spectacle, musée -Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire -Comprendre les premiers grands principes d'organisation d'un musée -Connaître les métiers de la conservation et de la restauration d'œuvres d'art 	<ul style="list-style-type: none"> - Sciences et technologie - Histoire - Géographie - Arts plastiques - Education musicale - Enseignement moral et civique - Enseignements des éléments fondamentaux de la culture kanak

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

- Visiter des musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste
- Visiter des ateliers de restauration d'œuvres d'art (comme celui du Musée de la Nouvelle-Calédonie)
- Visiter des expositions dans des lieux d'art ou virtuellement
- Observer, photographier, relever les traces du passé dans son environnement
- Rencontrer des artistes ou des professionnels de l'art et de la culture

La mise en place d'un cahier personnel d'histoire des arts est fortement recommandée afin que l'élève puisse garder la mémoire de son parcours.