

Arts appliqués et cultures artistiques

Préambule

Les arts appliqués et cultures artistiques s'inscrivent dans l'exigence de culture générale de la voie professionnelle ; ils participent à la préparation d'une poursuite d'études et, plus largement, ils enrichiront l'individu dans son développement ultérieur. Ils prennent appui sur les acquis du collège, notamment sur les enseignements et les activités artistiques.

Cet enseignement répond aux besoins des élèves en s'inscrivant dans les questions que pose l'environnement quotidien, en constante évolution. Il privilégie une approche concrète et actuelle des arts appliqués dans une mise en œuvre à la fois pratique et culturelle.

L'enseignement de l'histoire des arts s'intègre naturellement au programme et permet de mieux atteindre les objectifs qui sont au fondement de la discipline : « appréhender son espace de vie », « construire son identité culturelle » et « élargir sa culture artistique ».

En étroite liaison avec les autres disciplines, l'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques participe à l'intégration sociale, culturelle et professionnelle des élèves dans une société démocratique, en les aidant à faire émerger leur projet personnel, en renforçant leur réflexion responsable et autonome, en les situant dans des pratiques collectives et solidaires.

Confortant les exigences du socle et en fonction des attendus du diplôme, les enseignements d'arts appliqués et cultures artistiques développent chez les élèves :

- la dimension citoyenne en encourageant l'autonomie et l'esprit d'initiative, l'ouverture aux autres et la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités ;
- l'épanouissement personnel en élargissant les connaissances, en favorisant la construction d'une opinion personnelle, la formation du goût et de la sensibilité à travers le développement de la curiosité, de l'esprit critique, de la créativité, de l'expression et de l'aisance à communiquer ;
- l'acquisition de méthodes de travail dans le cadre d'une démarche expérimentale s'appuyant sur un raisonnement argumenté et rigoureux.

Par les moyens qui leur sont propres, c'est-à-dire ceux d'une pratique des arts appliqués conduisant à des productions valorisantes, les enseignements portent sur l'acquisition :

- de démarches analytiques s'appuyant sur la connaissance d'œuvres, d'artistes et de mouvements représentatifs de la création contemporaine comme du patrimoine, relevant de périodes historiques et d'espaces géographiques proches ou lointains ;

- de démarches créatives favorisant l'expression à travers une pratique d'exploration, d'investigation, de réalisation ;
- de la maîtrise des moyens d'expression, des techniques et des méthodes élémentaires impliqués dans toute démarche artistique.

Les enseignements d'arts appliqués et cultures artistiques, par leurs objectifs spécifiques, les méthodes pédagogiques qu'ils déploient et les compétences qu'ils développent chez les élèves, sont un des acteurs majeurs du projet d'établissement.

I. Objectifs et contenus de formation

Les composantes du programme :

Trois champs, interdépendants :

- *Appréhender son espace de vie.*
- *Construire son identité culturelle.*
- *Élargir sa culture artistique.*

Chacun de ces champs offre des supports d'étude à l'enseignement de l'histoire des arts ainsi que des opportunités d'interdisciplinarité.

Un ensemble transversal : *Méthodes et outils.*

1. Appréhender son espace de vie

Il s'agit de conduire les élèves à :

- développer une attitude informée, vigilante et critique sur leur environnement quotidien en affinant leur sensibilité au **design d'espace, design de produits, design graphique** ;
- réfléchir au sens que porte une production, aux raisons qui conditionnent sa conception, à son adaptation aux besoins de la société ;
- poser les questions liées au développement durable, à l'environnement ;
- chercher des solutions argumentées en réponse à une interrogation concernant le paysage, le tissu urbain, l'habitat, l'objet d'art, d'artisanat, de consommation, usuel ou de luxe, l'objet de convoitise, l'image, fixe ou animée, artistique, d'information, de publicité ou de propagande.

L'observation de l'actualité immédiate est confrontée aux productions d'autres temps ou d'autres lieux afin de repérer la valeur esthétique, des qualités ou lacunes fonctionnelles, des parentés, des connivences ou des ruptures. Il s'agit d'aiguiser le regard critique et de développer une opinion argumentée sur la production des différents domaines du design.

Les activités proposées aux élèves s'appuient sur des visites, des reportages, des rencontres avec les professionnels. Des productions graphiques et plastiques personnelles sont demandées à travers des observations, des recherches et des concrétisations d'idées.

2. Construire son identité culturelle

Il s'agit de permettre aux élèves de connaître, reconnaître et respecter la **pluralité des identités culturelles**, d'origines et d'époques différentes. L'identité doit ainsi s'affirmer et l'ouverture à l'altérité s'imposer.

Sont abordés :

- les grands repères historiques des arts et de la culture ;
- les rencontres, les influences, les emprunts, les échanges et le dialogue interculturel autour des formes, des modes, des codes, des techniques ;
- les évolutions et les ruptures technologiques qui ont bouleversé, bouleversent et font progresser la création artistique.

Les supports d'étude puisent dans le patrimoine mondial, national et de proximité. Les œuvres majeures comme les diverses formes de « l'art du quotidien » sont sollicitées, ainsi que les événements et les mouvements qui ont permis les échanges interculturels. L'ensemble est mis en relation avec les manifestations actuelles de la conception et de la création.

Les activités proposées aux élèves donnent lieu à des dossiers thématiques, constitués de la collecte sélective de documents et de relevés graphiques ou photographiques plastiquement organisés. La présentation argumentée des dossiers peut prendre la forme de brefs exposés.

3. Élargir sa culture artistique

a) Approfondissements artistique et culturel

Chacun des domaines - arts du son, arts visuels, patrimoines, spectacle vivant - fait l'objet d'un programme spécifique.

Le choix du domaine est laissé à l'initiative de l'enseignant d'arts appliqués. Il tient compte du projet artistique de l'établissement ainsi que des ressources humaines, culturelles et matérielles disponibles localement. Ces domaines comportent des dominantes disciplinaires fortes mais ne sont pas étanches les uns aux autres. Compte tenu de l'évolution de la création contemporaine, arts plastiques, cinéma, vidéo, photographie, art numérique, théâtre, danse, musique, cirque, etc., privilégient les croisements.

L'approfondissement artistique et culturel dispose d'un temps dédié dans le cursus. Il donne lieu à au moins un projet, développé sur une seule année ou séquencé sur deux, voire trois années. Il implique un partenariat : interne entre les enseignants de l'établissement ; externe avec des structures culturelles, des artistes, des professionnels du secteur artistique et culturel.

Les activités proposées aux élèves associent l'approche culturelle et la pratique. Les productions doivent faire preuve d'exigence artistique et privilégier la qualité de la démarche.

b) Convergences entre les arts appliqués et les autres domaines artistiques

Il s'agit de conduire les élèves à établir des convergences entre le design ou les métiers d'art et les autres domaines de la création.

Pour répondre à la sensibilité des élèves à l'air du temps, l'ensemble se réfère aux manifestations artistiques les plus actuelles et est confronté aux repères laissés par l'histoire.

Les activités proposées aux élèves favorisent le contact direct avec les œuvres et les productions, les créateurs, les

conservateurs, etc. Elles répondent à leur volonté de concrétisation. Les productions peuvent prendre des formes différentes, elles croisent les problématiques soulevées par le design de communication, de produit et d'espace.

4. Méthodes et outils

L'apprentissage et l'exploitation des méthodes et des outils traversent l'ensemble du programme dans une progression des difficultés et du niveau d'exigence sur les trois années.

Il s'agit de permettre aux élèves :

- D'une part d'acquérir les outils conceptuels permettant de développer des démarches structurantes :
 - investigation, inscription dans un contexte : collecte de ressources documentaires, appropriation des références, repérage et mise en relation des contraintes d'ordre esthétique, technique, économique, sociologique, fonctionnel, sémantique ;
 - expérimentation : pratiques exploratoires, production d'idées et moyens spécifiques de recherche ;
 - réalisation : concrétisation, présentation visuelle et communication des résultats.

• D'autre part de renforcer la maîtrise des ressources offertes par les outils numériques et les outils traditionnels de communication, d'expression ou de représentation. Dans cet apprentissage, les « nouvelles technologies » jouent un rôle particulier :

- les acquis du B2i concernant la culture informatique sont confortés ; une attitude rigoureuse de sélection des sources est confirmée ;
- les technologies du numérique sont abordées dans leurs dimensions pratique et artistique.

II. Histoire des arts*

L'histoire des arts dans l'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques

Composante naturelle de la discipline arts appliqués et cultures artistiques, l'histoire des arts irrigue l'ensemble du programme. Chaque démarche créative en vue d'élaborer un projet et en fonction de celui-ci, est adossée à la fréquentation et à l'étude des œuvres et des créateurs. L'approche sensible et cognitive des œuvres contribue à la construction d'une culture partagée, personnelle et ambitieuse, qui enrichit et vivifie les pratiques, les singularise. Ces œuvres sont appréhendées en tant que supports, références ou objets d'analyse du sens, des formes, des techniques et des usages.

Outre les acquis purement disciplinaires, cet enseignement conforte les acquis du socle commun, notamment sur l'ensemble du pilier 5 : « La possession d'une culture humaniste ». Par la mise en perspective d'œuvres récentes ou issues du passé, appartenant au patrimoine mondial ou de proximité comme par la mise en relation d'œuvres appartenant à des civilisations différentes, il donne des clés de lecture du monde et fonde la compréhension d'un savoir « vivre en société », actuel et responsable.

L'histoire des arts s'inscrit explicitement dans un croisement des enseignements, généraux et professionnels.

Cette nouvelle approche, interdisciplinaire mais tenant compte des spécificités de chacune des disciplines, renforce les relations que les professeurs d'arts appliqués entretiennent déjà avec les autres membres de l'équipe pédagogique.

L'histoire des arts concerne six grands domaines artistiques : les arts de l'espace, les arts du langage, les arts du quotidien, les arts du son, les arts du spectacle vivant, les arts du visuel. Elle couvre pour le lycée une période historique qui s'étend du XVI^e siècle à nos jours (en seconde : du XVI^e au XVIII^e s. ; en première : XIX^e s. ; en terminale : XX^e s. et notre époque), sans toutefois exclure des incursions ponctuelles vers d'autres époques. Une marge de liberté pédagogique est laissée au professeur en fonction des projets proposés aux élèves.

L'enseignement de l'histoire des arts s'articule aux trois champs du programme d'arts appliqués et cultures artistiques :

« Appréhender son espace de vie » rencontre la dimension anthropologique de l'Histoire des arts et sa propension à analyser l'ailleurs.

« Construire son identité culturelle » s'ouvre logiquement sur la reconnaissance des autres cultures.

« Élargir sa culture artistique » permet de replacer le sujet au croisement des différentes formes d'arts.

À l'issue des trois années, dans le cadre de l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques et par les démarches qui lui sont propres, l'histoire des arts contribue à rendre les élèves capables :

- d'identifier une œuvre emblématique, de la situer dans son contexte historique et géographique de création ;
- d'analyser une œuvre ou un produit dans ses diverses composantes, dans ses formes, ses techniques, ses usages, dans sa production de sens et de distinguer ses fonctions ;
- de repérer les croisements entre les divers domaines artistiques, les influences et les perméabilités entre différentes cultures ;
- de développer sereinement une attitude d'amateur averti ou une pratique créative dans une perspective élargie.

*cf. Organisation de l'enseignement de l'HISTOIRE DES ARTS, école, collège, lycée.

III. Activités et productions

La dimension culturelle du programme est étroitement associée à sa dimension pratique.

En fonction de l'objet d'étude, de la maturité des élèves et de leur niveau de maîtrise, les réalisations peuvent prendre différentes formes, en particulier avoir recours aux technologies du numérique pour des productions plastiques en deux et trois dimensions.

Privilégiant le questionnement, l'enseignement met en interaction l'analyse, l'expérimentation, la production d'idées et la réalisation. Les productions témoignent du parcours de la recherche et de son résultat.

Les exercices donnent lieu à une expression personnelle maîtrisée, réfléchie, adaptée aux intentions. Celle-ci est soumise à l'analyse critique et elle est justifiée oralement et par écrit.

Les travaux de groupe favorisant la cohésion d'une équipe sont privilégiés. Ils donnent lieu à une confrontation de points de vue et aident les élèves à affirmer leur personnalité dans le respect d'autrui.

En seconde professionnelle, l'enseignement est indifférencié pour l'ensemble des spécialités professionnelles. En première et terminale, tout en conservant la visée transversale, l'accent est mis sur la relation entre les arts appliqués et la spécialité professionnelle du diplôme.

IV. Connaissances, capacités, attitudes

Chacun des champs est explicité et synthétisé dans un tableau présentant les *capacités*, les *connaissances* et les *attitudes*.

Les **connaissances** renvoient aux informations, notions, savoirs théoriques, savoir-faire, que doivent s'approprier les élèves ou, plus largement, les pratiques comportementales relevant des arts appliqués ou des différents domaines artistiques.

Les **capacités** renvoient à la mise en œuvre des *connaissances* dans des situations variées, à l'activité des élèves et à la mobilisation des ressources pour traiter un problème posé.

Les **attitudes** sont la mise en relation de *connaissances* et de *capacités* pour développer des qualités comportementales, tant dans la personnalité des élèves que dans leurs relations sociales ; les attitudes se réfèrent à des valeurs.

V. Évaluation

Les acquisitions sont progressives. Le niveau d'exigence du baccalauréat professionnel implique que les capacités ci-dessous ont été acquises à chacun des paliers.

En fin de seconde professionnelle :

- Identifier les ressources documentaires, les sélectionner.
- Situer des œuvres ou des produits, les comparer, nommer les critères de distinction.
- Respecter les contraintes d'une demande ou d'un cahier des charges simple.
- Maîtriser les outils élémentaires d'expression plastique, traditionnels ou numériques (cf. B2i), pour effectuer des relevés.

- Construire un bref exposé résumant ses observations, l'énoncer clairement en utilisant les bases du vocabulaire spécifique.

En fin de première professionnelle :

- Collecter une documentation, justifier sa sélection.
- Classer de manière chronologique et dater des œuvres ou des produits emblématiques, décrire leurs caractéristiques plastiques et techniques, les comparer.
- Respecter les contraintes d'un cahier des charges simple, élaborer des réponses créatives et pertinentes.
- Traduire visuellement ses intentions de manière explicite à l'aide des outils d'expression plastique adaptés.
- Présenter oralement et par écrit une recherche en utilisant le vocabulaire spécifique et en justifiant ses choix.

En fin de terminale professionnelle :

- Exploiter des références à des fins créatives ou documentaires.

- Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création, identifier des convergences entre différents domaines artistiques.
- S'impliquer dans un projet de conception, proposer des réponses variées, créatives et pertinentes, réaliser une production de qualité, la présenter de manière explicite : visuellement à l'aide des outils d'expression plastique adaptés, oralement et par écrit.
- Confronter son point de vue à celui d'autrui, développer des arguments pour justifier ses positions et exercer un jugement critique.

L'acquisition de capacités implique des attendus qui renvoient à des **degrés d'approfondissement** selon les paliers de formation : seconde, première ou terminale. Ces degrés d'approfondissement prennent leur sens en fonction des objets d'étude prévus par le professeur et du degré de complexité qu'ils présentent.

Ils se déclinent en **quatre niveaux** : *information, maîtrise des moyens d'expression, analyse et expérimentation, maîtrise méthodologique*.

Les niveaux n'induisent pas une progression des difficultés, mais une compétence différente, bien qu'en interaction avec les autres. Chaque niveau englobant les précédents. Ainsi, par exemple, le niveau 4, *maîtrise méthodologique*, est requis dès la classe de seconde à propos du respect des contraintes d'une demande.

1. Niveau d'information :

Le contenu est relatif à l'appréhension d'une vue d'ensemble d'un sujet. Les réalités sont montrées sous certains aspects de manière partielle ou globale. Cela peut se résumer par la formule « l'élève en a entendu parler et sait où trouver l'information ou la documentation ».

2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression :

Le contenu est relatif à l'acquisition de moyens d'expression et de communication permettant de révéler des intentions fondées sur la culture acquise. Le « savoir » est maîtrisé. Ceci peut se résumer par la formule « l'élève sait exprimer ses idées ».

3. Niveau d'analyse et d'expérimentation :

Le contenu est relatif à la maîtrise de procédés d'analyse et de recherche à des fins d'appropriation et d'exploitation des informations qui fondent la culture de l'élève. Ceci peut se résumer par la formule « l'élève sait analyser, explorer par hypothèses et évaluer ses résultats ».

4. Niveau de maîtrise méthodologique :

Le contenu est relatif à la maîtrise d'une méthodologie d'énoncé et de résolution de problèmes en vue de définir un axe d'études, de sélectionner les processus et les moyens adéquats à la recherche d'une solution. Il s'agit de maîtriser une ou des démarches méthodologiques. Ceci peut se résumer par la formule « l'élève maîtrise les méthodes ».

VI. Programme

Le programme est décliné en quatre champs : *Appréhender son espace de vie, Construire son identité culturelle, Élargir sa culture artistique, Méthodes et outils*. Le champ *Méthodes et outils* irrigue naturellement les trois autres champs. Ceux-ci ne sont pas considérés comme indépendants mais doivent, en

fonction des projets développés par les professeurs, interagir au sein de l'enseignement. Les *capacités, connaissances et attitudes* sont directement liées aux objets d'étude ; ceux-ci sont choisis en adéquation avec le niveau des élèves, leurs centres d'intérêt, leur spécialité professionnelle et les ressources locales.

Les professeurs, dans le respect du programme, en lien avec les autres membres de l'équipe et en fonction du projet d'établissement, ont la liberté pédagogique d'organiser leur projet de formation.

VI. 1. Appréhender son espace de vie

Appréhender son espace de vie, c'est être capable de percevoir et de décoder son environnement afin d'en être un usager informé, un acteur critique et responsable.

Le champ *Appréhender son espace de vie* a pour objectif de développer la sensibilité de l'élève et de lui faire acquérir les repères essentiels lui permettant de saisir les enjeux qui président à la conception et la réalisation des productions relevant des domaines du design d'espace, du design de produit et du design graphique. S'appuyant sur une pratique (notations graphiques, croquis, esquisses, photographie, vidéo, maquette, etc.), ce champ privilégie les démarches d'investigation, d'expérimentation et de réalisation, décrites dans le champ *Méthodes et outils* pour donner à l'élève les moyens de développer son sens de l'observation et de l'analyse, sa créativité, de cultiver une attitude de curiosité et de faire preuve d'esprit critique.

Les caractéristiques fondamentales de l'espace, du produit et de la communication sont abordées à partir d'exemples choisis dans l'environnement proche des élèves. Ces exemples sont confrontés à des références majeures, issues de contextes historiques, culturels et géographiques différents. Cette approche favorise l'acquisition des repères, notions et concepts essentiels ; elle entre en interaction avec les autres champs (*Construire son identité culturelle* et *Élargir sa culture artistique*) et donne lieu à des productions concrètes en réponse à des questions posées par le cadre de vie : l'urbanisme et la ville, l'habitat, l'objet ou le produit, l'image et le message visuel.

Ce champ s'organise autour des trois grands domaines du design pour en faciliter la lecture et pour en spécifier les contenus respectifs. Ces trois domaines peuvent être associés en fonction des projets dans une perspective de design « global », c'est-à-dire intégrant les trois domaines.

Design d'espace : le paysage, le tissu urbain, l'habitat

- La sensibilisation au paysage : paysage naturel, paysage urbain ; le repérage des organisations et des dispositifs spatiaux qui permettent de capter, d'orienter le regard (notions de point de vue, de cadrage, de perspective).

- La sensibilisation à l'urbanisme : formes et structures urbaines ; l'identification et la compréhension des modes d'organisation et des phénomènes de croissance des villes (centre, cœur historique, périphérie) ; les zones dédiées à l'habitat et aux activités commerciales, tertiaires et de

production, les lieux de mixité ; les constituants de l'espace bâti (quartier, unité d'habitation, immeuble, maison) et de l'espace non bâti (la rue, la place, la cour, le jardin) ; le plan de circulation, les repères et les parcours urbains, les modes et rythmes de déplacement.

- La sensibilisation aux qualités spatiales de l'habitat : habitat individuel, habitat collectif, relations de voisinage ; les incidences liées au traitement de la lumière, de la matière, de la couleur, aux choix des matériaux et des principes constructifs : techniques artisanales et industrielles, éco-conception ; les notions d'enveloppe, de protection, de modularité de l'espace, de confort ; la *Haute Qualité Environnementale*.

- Les différents statuts de l'espace (public/privé, collectif/domestique, pérenne/éphémère).

- Les notions d'échelle (de conception et de mise au point, de réalisation, humaine), de dimensions et de proportions permettant de qualifier les espaces (intime, minimal, ouvert, clos, monumental).

- Les principes de juxtaposition, de superposition, d'imbrication, de pénétration des espaces ; les notions de limites, de frontières, de liaisons, de passages, de pénétration (autonomie, porosité et dialectique des espaces).

- Les relations plastiques liées à des oppositions (naturel/artificiel, minéral/végétal, plein/vide, transition/rupture, opacité/transparence).

- Les relations à l'usager (fonctions, usages, pratiques des lieux, influence des qualités spatiales sur la perception et le comportement de l'usager).

Design de produits : les objets et produits industriels et artisanaux

- La classification des objets usuels (équipements, outils, vêtements, véhicules, mobiliers, accessoires), leurs degrés de complexité, leurs relations à l'activité humaine.

- Les différentes approches des objets et des produits (aspects fonctionnels, techniques, économiques, plastiques et

sémantiques liés aux formes, aux volumes, aux matières et aux couleurs) ; les notions de tendance, de mode, de luxe, d'identification et de groupe d'appartenance.

- Les différents statuts de l'objet ou du produit (objet manifeste / objet fonctionnel, objet artisanal / objet industriel, pièce unique / production sérielle, objet jetable / objet intemporel, objet quotidien / objet d'exception).

- Les propriétés plastiques et techniques des principaux matériaux (performances, aspects visuels, tactiles, sonores, olfactifs, gustatifs, recyclage).

- Les relations à l'utilisateur (fonction d'usage, fonction d'estime, ergonomie) ; incidence des différents aspects de l'objet sur la perception et le comportement de l'usager (contextes d'utilisation, modes de vie, attitudes, besoins et désirs des utilisateurs).

Design graphique : la communication graphique, éditoriale, publicitaire et multimédia

- Les caractéristiques fondamentales de l'image, du signe et de la communication.

- Les composants plastiques et sémantiques de l'image.

- La classification des objets de communication graphique, traditionnelle et multimédia ; relevant du graphisme (identité visuelle, signalétique, packaging, habillage de produit) ; relevant de l'édition (livre, presse, plaquette, dépliant, catalogue) ; relevant de la publicité (affiche, annonce presse, PLV) ; produits multimédia.

- La rhétorique de l'image fixe et animée.

- L'efficacité de l'impact visuel au regard des choix opérés.

- La notion de cible et les stratégies de communication publicitaire.

- Les relations au destinataire : fonctions de la communication ; incidences des différentes formes de communication sur la perception et le comportement du destinataire (capacités à séduire, convaincre, susciter le désir).

Appréhender son espace de vie : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
Lire la ville Identifier son habitat Choisir un produit Identifier des relations plastiques propres à chacun des trois domaines Développer sa sensibilité et sa	Design d'espace : le paysage, le tissu urbain, l'habitat - Typologie des espaces et modes d'organisation du bâti et du non bâti. - Typologie de l'habitat, inscription dans la HQE. - Relations plastiques : plein / vide, minéral / végétal, naturel / artificiel, opacité / transparence, transition / rupture. - Relations à l'usager. Design de produits : les objets et les produits industriels et artisanaux - Aspect, qualités et attractivité du produit. - Caractéristiques et propriétés techniques, inscription dans le développement durable. - Relations plastiques : volumes, formes, structures, matières,	Manifester de la curiosité pour son environnement, développer son sens de l'observation, élargir sa perception du particulier à l'universel. Développer le goût du raisonnement fondé sur une argumentation. Distinguer le statut de la production. Acquérir un esprit critique.

créativité Produire des propositions graphiques Communiquer visuellement	couleurs des objets. - Relations à l'utilisateur. • Design graphique : la communication graphique, éditoriale, publicitaire et multimédia - Image, signe, communication. - Composition et mise en page, relations texte / image, typographie, charte graphique / éditoriale. - Relations plastiques : plein / vide, cadre / hors cadre, transition / rupture. - Composants plastiques et esthétiques de l'image fixe et de l'image animée. - Relations au destinataire. • Vocabulaire spécifique - Au paysage, à l'architecture, à l'urbanisme. - Aux produits. - À la communication graphique.	Développer l'esprit citoyen : prendre conscience des besoins d'autrui et s'intégrer à la vie collective. Avoir conscience des incidences de l'espace, du produit et de la communication sur le comportement des usagers. Se positionner en tant que consommateur averti, acteur impliqué dans l'évolution de la cité et force de proposition.
---	--	---

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
Les différentes caractéristiques sont observées, identifiées et analysées	2	3	4
Les arguments sont justifiés	1	2	3
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2	3	4
Une comparaison est établie entre différentes productions	2	3	4
Les contraintes de la demande sont respectées	4	4	4
Les propositions sont créatives et réalistes	3	4	4
La traduction graphique est explicite	1	2	3

VI. 2. Construire son identité culturelle

Le champ *Construire son identité culturelle*, basé sur l'échange et le dialogue, amène l'élève à percevoir la richesse et la diversité des cultures qui construisent et fondent nos sociétés. En lui permettant également d'acquérir les repères fondamentaux de la culture artistique, ce champ aide l'élève à se situer dans une évolution historique, artistique, technique, à en comprendre les enjeux, à se projeter dans d'autres époques et d'autres cultures, à reconnaître l'égale dignité des différentes expressions.

Les exemples qui structurent le champ *Construire son identité culturelle* puisent dans le patrimoine mondial comme dans l'environnement familial ou le contexte proche des élèves. Ils font appel à diverses expressions, diverses cultures et diverses époques. Ils permettent le rapprochement raisonné d'œuvres éloignées dans le temps, dans l'espace ou dans les faits de civilisation. Ils éclairent les porosités entre les différentes formes de création. La confrontation à des œuvres contemporaines ou appartenant au passé sert de point d'ancrage indispensable à une projection vers l'avenir. Avenir dont l'élève, fort de références diverses, se sentira partie prenante.

Ce champ entre en interaction avec les autres champs (*Appréhender son espace de vie* et *Élargir sa culture*

artistique) et s'inscrit dans les démarches d'*investigation*, d'*expérimentation* et de *réalisation* décrite dans le champ *Méthodes et outils*. Il donne lieu à des réalisations concrètes (croquis analytiques, dossiers documentaires, projets 2D, 3D ou volume). Il s'organise en trois points : *Grands repères de la culture artistique*, *Dialogue entre les cultures*, « *Ma culture* », *une ouverture sur le monde* ; ces trois entrées peuvent être associées en fonction des projets ou des objets d'étude.

Grands repères de la culture artistique

Il s'agit de permettre à l'élève de situer une production d'arts appliqués ou une œuvre d'art dans une chronologie. En repérant les caractéristiques esthétiques, symboliques, sémantiques et les contraintes techniques, technologiques, fonctionnelles et économiques, l'élève est à même d'analyser une œuvre en la situant dans son contexte de création. Il peut observer et comprendre les conséquences des innovations techniques ou technologiques sur des productions d'arts appliqués ou des œuvres d'art et approfondir ses connaissances en appréhendant l'influence d'un courant, d'un créateur sur son époque.

Dialogue entre les cultures

Il s'agit de conduire l'élève à identifier les influences, les emprunts, les transpositions, les citations d'une culture

particulière dans une production d'arts appliqués ou une œuvre d'art. En repérant les éléments caractéristiques et les codes formels propres à une culture donnée, l'élève les situe dans leur contexte historique, géographique, économique ou sociologique. Il peut appréhender les enjeux du dialogue entre les cultures : transmission, échange, partage, connaissance de l'autre, métissage ou ses limites : pastiche, caricature, contrefaçon, plagiat. Il peut également élargir sa réflexion à l'ensemble des domaines des arts appliqués et aux différentes formes d'expressions artistiques.

« Ma culture », une ouverture sur le monde

Construire son identité culturelle : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

Il s'agit de donner à l'élève l'opportunité de s'impliquer d'une façon plus personnelle en mettant en évidence des éléments propres à la culture de chacun : arts, artisanats, coutumes... à travers des indices visuels forts, symboliques, plastiquement exploitables. L'objectif est d'amener chacun à faire partager des éléments propres à son identité mais également de percevoir et comprendre celle d'autrui. En privilégiant le partage et l'appropriation par la pratique, la culture de chacun devient un véhicule vers une culture universelle.

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
Situer une production d'arts appliqués ou une œuvre d'art dans une chronologie, établir des relations avec des événements historiques, économiques, sociologiques, techniques Comparer et classer des productions d'arts appliqués selon leurs époques, leurs styles ou leurs créateurs Repérer les différents procédés techniques et leur évolution Identifier et relever des éléments ou des codes visuels rattachés à des cultures précises	1. Grands repères historiques de la culture artistique Moments clefs et œuvres de référence - Repères chronologiques des grands champs de la création. - Évolution des moyens de production. - Révolution industrielle. - Principales innovations. - Ruptures : civilisation industrielle, modes de consommation, modes de vie, incidences des nouvelles technologies. Aujourd'hui ? - Évolution dans les différents champs de la création. - Modes et tendances. - Éco-conception. - Prospective. 2. Dialogue entre les cultures - Événements qui ont favorisé les échanges entre les cultures (expositions universelles, mouvements de population, etc.) - Sociétés multiculturelles. 3. « Ma culture », une ouverture sur le monde - Codes formels propres aux cultures des élèves : . dans les formes d'expressions artistiques passées et présentes, . dans les arts appliqués et les métiers d'art. - Emprunts, échanges, influences entre les diverses cultures.	Projection dans d'autres époques et d'autres cultures. Lecture et compréhension de son propre environnement. Esprit critique et regard sur le monde contemporain. Conscience des besoins d'autrui et des enjeux sociétaux passés et présents. Curiosité, sens de l'observation. Goût à faire partager des éléments significatifs de sa propre culture. Curiosité et respect vis-à-vis de sa propre culture et de l'identité culturelle d'autrui.

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
La production est située historiquement, économiquement, sociologiquement, techniquement et technologiquement	1	1	2
Les interrelations liées au contexte sont établies	1	1	2
La méthode comparative est mise en œuvre, les critères de distinctions sont nommés	2	3	4
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2	2	3

L'exposé oral est construit et clairement énoncé	2	2	3
Le repérage des différents procédés techniques et de leur évolution est correct	1	2	2
La traduction graphique ou volumique est explicite	2	3	4

VI. 3. Élargir sa culture artistique

Le champ *Élargir sa culture artistique* comprend deux entrées :

- *Approfondissement artistique et culturel : arts du son, arts visuels, patrimoines, spectacle vivant.*

Cette partie du programme ouvre à d'autres pratiques, à d'autres domaines, à d'autres cultures artistiques. Chacun des domaines comporte des dominantes disciplinaires fortes, impliquant des connaissances, des pratiques et des approches culturelles spécifiques, mais ils ne sont pas étanches les uns aux autres et peuvent donner lieu à des mixages.

- *Convergences entre le design et les autres domaines artistiques.*

Cette partie du programme met l'accent sur les relations, techniques, plastiques et sémantiques, entretenues dans leur forme actuelle entre la conception design et les arts du son, les arts visuels, les patrimoines ou le spectacle vivant.

Comme pour les autres champs, le champ « *Élargir sa culture artistique* » donne lieu à production et à communication ou à diffusion de cette production.

VI. 3. a) Approfondissement artistique et culturel : arts du son, arts visuels, patrimoines, spectacle vivant

Cette partie du programme permet aux élèves d'aborder la culture artistique en tant que dimension inhérente aux connaissances et aux compétences qui fondent une culture générale humaniste, en lien avec les autres disciplines.

Il s'agit pour l'élève de s'engager et de conduire un projet de création individuelle ou collective pour le communiquer et pour transmettre une émotion, à travers une sensibilisation à un domaine artistique choisi parmi les *arts du son*, les *arts visuels*, les *patrimoines*, le *spectacle vivant* (ou associant à divers titres plusieurs domaines).

Une importance toute particulière est donnée au développement d'une **pratique artistique** menée dans le cadre d'un partenariat artistique et culturel. Tous les éléments abordés par la pratique artistique sont explicitement mis en rapport avec des **repères** et des **connaissances culturelles**.

Le ou les professeurs et les artistes professionnels appelés à travailler en partenariat s'attachent à mettre en cohérence le projet avec le volet artistique et culturel du projet d'établissement, les intentions pédagogiques, les ressources et les moyens mis à disposition.

Les activités proposées aux élèves s'inscrivent dans la réalisation de productions qui exposent la démarche de création et proposent un résultat de qualité qui doit faire l'objet d'une présentation dans ou à l'extérieur de l'établissement.

Les domaines d'approfondissement poursuivent des objectifs communs. Il s'agit de conduire les élèves à :

- Prendre en compte l'actualité et l'évolution des technologies numériques, que ce soit dans l'élaboration des œuvres, dans leur présentation ou dans le développement de dispositifs interactifs.

- Identifier quelques œuvres de référence, repérer leur inscription dans le temps, leurs caractéristiques majeures, leur contexte de création et leurs relations avec d'autres formes de création artistique.

- S'approprier le vocabulaire spécifique permettant d'analyser des œuvres et des situations, de produire et d'exprimer des idées, de révéler des intentions et de communiquer autour de la production.

- Développer des comportements engagés, créatifs, ouverts et, en fonction du projet, participer activement à un travail de groupe.

Chaque domaine, à travers l'élaboration d'un projet, se situe dans des champs de connaissances et d'activités spécifiques :

Domaines d'approfondissement	Activités et pratiques
Arts du son La transformation des conditions de création et de diffusion sonore influe sur la réception du son par les jeunes, mais également sur leurs conditions d'accès à la création. Une démarche associant la connaissance du répertoire contemporain à l'exploration et la manipulation des territoires sonores permet un meilleur ancrage culturel. Il s'agit de prendre en compte : - la diversité des esthétiques et des moyens d'expression ; - la relation avec d'autres arts, l'art de l'image par exemple ;	Seront privilégiés : - Les rencontres avec les artistes et leurs créations : favoriser la fréquentation des lieux de création et de production de la musique et la possibilité de travailler avec des artistes en résidence pour développer une pratique telle que l'invention, l'interprétation et l'enregistrement de chants ou de morceaux instrumentaux. - Le travail autour du son comprenant la totalité ou une partie des différentes étapes suivantes : - prise de son, découverte d'un espace sonore ; - exploration et transformation des sons ; découverte des effets sonores, du filtrage ; constitution d'un réservoir de sons ; réalisation de montages. À cette occasion, entre autres, les questions autour de l'environnement et du design sonore peuvent être abordées.

- la découverte des pratiques hybrides ; - la nouvelle relation au matériau sonore et à l'environnement ; - la nouvelle place du public et du créateur.	- Les réalisations audiovisuelles : réalisation de montages associant son et images fixes ou animées. - La participation à une émission de radio :: constitution à cette occasion d'un document sonore destiné à être diffusé sur une radio traditionnelle ou par balado-diffusion. On veillera particulièrement à la délimitation précise des approches artistique et technique pour se recentrer sur les méthodes de travail et l'expression personnelle de l'élève.
Arts visuels À partir de productions contemporaines, on retient quelques caractères significatifs des arts visuels : - diversité et mixité des techniques et des moyens ; - détournement des matériaux et des moyens traditionnels de production ; - place de l'image ; - place des technologies numériques ; - développement de pratiques hybrides ; - développement des dispositifs interactifs ; - rôle du spectateur considéré comme acteur de l'appréhension de l'œuvre, dans les installations en particulier.	Seront privilégiées : - Les rencontres avec les artistes et leurs productions contribuant à une meilleure compréhension des processus de création. - L'introduction de pratiques diversifiées et/ou mixées : image, son, action. - Les pratiques développant une démarche artistique. Afin d'instaurer une démarche valorisant une aventure plastique, en particulier l'engagement et la prise de risque de la part de l'élève, l'approche méthodologique qui consiste à passer successivement par les phases d'investigation, expérimentation puis réalisation est inversée : la phase de pratique est inaugurale. Dans ce cadre, l'élève est préalablement confronté à un problème plastique (par le biais de contraintes, consignes et/ou un thème) qu'il aborde, directement par la pratique. Cette situation conduit à des réponses inattendues et divergentes et c'est, <i>a posteriori</i> et au regard des productions des élèves, que se tient une phase d'investigation ou de contextualisation. Cette dernière contribue à la fois à recentrer les problèmes et les contenus travaillés par la pratique des élèves et à présenter des références. - La pratique individuelle et collective. La pratique artistique favorise le développement d'une démarche personnelle qui peut s'inscrire dans l'élaboration d'une production collective. Dans ce dernier cas, chaque élève doit trouver une place autonome, c'est-à-dire ne pas être limité à des tâches d'exécution. Ces situations, qu'elles soient individuelles ou collectives, contribuent à l'accueil de la réponse plastique des autres, à la confrontation et à l'argumentation des choix des auteurs.
Patrimoines En privilégiant la découverte de proximité, il s'agit de donner aux élèves les moyens de : - différencier patrimoine matériel et immatériel, patrimoine ancien et contemporain ; - discerner un savoir-faire, des usages, une civilisation, une mémoire ; - appréhender les modalités de sélection, de conservation et de transmission selon les différents acteurs et points de vue (amateur, usager, historien, archéologue, etc.) ; - cerner les enjeux d'une collection et observer sa mise en exposition ; - comprendre la juxtaposition des patrimoines et de la modernité à travers la perception de nouvelles technologies associées aux traces du passé ; - apprendre à replacer un élément dans son contexte historique et culturel.	Seront privilégiées : - les rencontres avec des professionnels (conservateurs du patrimoine, architectes des monuments historiques, restaurateurs, collectionneurs, archivistes et collectionneurs, artisans d'art, etc.) ; - la découverte de musées, de collections, d'archives, d'architectures ; - l'observation de gestes, de pratiques artisanales, de rituels, l'écoute de contes ; - la réalisation d'un « projet de mémoire » pouvant s'élargir à : . la mise en scène d'une collection ; . la réalisation d'un reportage ; . la pratique d'une production artisanale.
Spectacle vivant L'élève doit savoir situer les œuvres dans le temps, dans l'histoire, dans l'évolution contemporaine du spectacle vivant, dans leur relation à d'autres œuvres (littéraire, picturale, cinématographique, musicale, etc.)	Seront privilégiées : - les rencontres avec les artistes du spectacle vivant et leurs créations ; - la fréquentation des lieux de spectacle ; - la création collective d'une mise en scène ou d'une chorégraphie. Il ne s'agit pas de « monter un spectacle » mais de construire une composition pour appréhender des activités et des pratiques qui

Il s'agit de permettre à l'élève : - d'identifier les principaux constituants du spectacle vivant : - dialogue théâtral ; - rapport partition-interprétation pour l'opéra et le théâtre musical ; - support sonore et interprétation pour la danse ; - espace de jeu, de mouvement ; - relation acteur-spectateur, danseur-spectateur ; - éclairage et son ; - métissage des techniques, apports du numérique et intégration de la vidéo (hors plateau / sur plateau, montage fixe / interactif, etc.) dans les œuvres de spectacle vivant contemporaines ; - décor, costumes et accessoires. - de repérer : - Les nouveaux référents esthétiques du « corps contemporain » ; - les métissages des arts dans la création et la pratique ; - la présence des techniques vidéo, audio, et des objets numériques dans l'œuvre.	s'articulent autour des multiples utilisations de l'espace, du travail vocal et gestuel et de la relation à l'autre. Les notions suivantes sont développées : - les formes corporelles et la dimension vocale ; - l'appréhension de l'espace ; - le rythme, le mouvement, l'énergie ; - les emprunts mutuels entre théâtre, danse et cirque dans la création contemporaine.
--	--

Approfondissement artistique et culturel : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
S'initier aux différentes formes d'expressions artistiques dans le cadre d'un partenariat artistique et culturel Reconnaître Situer Pratiquer Produire : s'engager et conduire un projet	4. Quelques œuvres de référence 5. Repérage des œuvres dans le temps 6. Actualité 7. Quelques principes de composition d'une œuvre 8. Évolution technologique et technique 9. Vocabulaire spécifique 10. Pratiques artistiques	Construction d'une vie culturelle personnelle : fréquentation de lieux d'exposition, de manifestations et spectacles culturels (musée, cinéma, théâtre, concert, etc.) Développement de la sensibilité, de la curiosité et de l'esprit critique. Créativité et engagement. Acceptation de l'autre et ouverture à ce qui est différent de ses standards culturels. Développement de la communication et de l'écoute pour partager et pour élaborer un travail en équipe.

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
Les différentes caractéristiques des œuvres sont observées, identifiées et analysées	2	3	4
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2	3	4
Les demandes sont respectées	4	4	4
Les propositions sont créatives	2	3	4
Le travail est mené avec implication	4	4	4
L'élève contribue à la dynamique du projet	2	3	4

VI. 3. b) Convergences entre les arts appliqués et les autres domaines artistiques

Cette partie du programme s'appuie sur les acquis de l'*Approfondissement culturel* et entretient des relations directes avec les champs *Comprendre son environnement* et *Construire son identité culturelle*. Les contenus abordés peuvent faire l'objet d'une production autonome ou être associés à l'élaboration d'un autre projet.

Son objectif est de développer la sensibilité, la curiosité, l'esprit d'analyse de l'élève et de lui permettre d'établir des parallèles entre les différentes approches de la création, de repérer les interrelations et les connivences entre des œuvres de domaines différents, issues de son environnement proche. Les relations d'échange et de complémentarité entre les arts appliqués et diverses productions artistiques aux plans formel, technique et sémantique sont notamment approfondies.

La découverte des liens entre les différentes formes d'expressions artistiques et les arts appliqués est menée à travers des démarches d'*investigation*, d'*expérimentation* et de *réalisation* décrites dans le tableau *méthodes et outils*. Les activités et les notions sont abordées en fonction des projets envisagés.

Lors de la démarche d'*investigation*, l'élève procède à :

- La sélection et l'utilisation de sources documentaires fiables et significatives (lieux culturels, rencontres avec un créateur, centres de ressources, Internet, etc.)
- L'observation ou l'écoute d'une œuvre ou d'une production, le repérage de ses éléments constitutifs et de son organisation, l'utilisation d'un vocabulaire précis pour les caractériser.
- L'identification, entre deux objets d'étude ou à l'intérieur du même objet d'étude, des points de cohérence et de divergence.

- La découverte des relations entre le projet et la démarche de l'artiste ou du designer et les moyens mis en œuvre.

- Le rapprochement de productions issues de cultures différentes, de différentes époques et de différents domaines, leur confrontation et le repérage de leurs caractéristiques majeures.

La démarche d'**expérimentation** engage l'élève à :

- La collecte de matériaux, source d'expérimentation et de créativité (formes, couleurs, matières, lumières, sons, organisations spatiales...), à partir de référents (documents, visites, enquêtes, spectacle, etc.) ; la mise en relation avec la production de sens.

- L'utilisation exploratoire et expérimentale de techniques et technologies liées aux différents domaines artistiques, en collaboration avec les structures culturelles, des artistes ou designers.

La démarche de **réalisation** conduit l'élève à :

- La formulation d'hypothèses et de propositions visuelles, sonores ou scénographiques en prolongement des notions abordées lors des phases d'investigation et d'expérimentation et en réponse à une demande précise.

- La mise en évidence de la démarche de recherche et d'expérimentation à l'aide de différents outils (manuels ou analogiques ; croquis, photographie, vidéo, sons, etc.) et sous différentes formes (carnet de voyage, dossier, exposé, diaporama, maquette, etc.)

- La concrétisation d'un projet intégrant une ou des dimensions sonore, plastique, patrimoniale, scénographique, sur un questionnement en relation avec les problématiques du design de communication, de produit ou d'espace, celles du design sensoriel ou expérientiel et avec l'appui de structures culturelles spécifiques, d'artistes ou de designers.

Convergences entre les arts appliqués et les autres domaines artistiques : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
Identifier les relations entre les arts appliqués et les différents domaines artistiques Discerner les métissages entre différentes formes d'expression artistique Analyser des principes constructifs simples Situer une production Formuler des propositions	• Production de bruitages, de sons enregistrés, restitués, montés, transformés - Les rapports du son à l'image dans les séquences relevant de la communication visuelle. - L'incidence du design sonore sur les productions contemporaines de produits, d'espaces et d'objets de communication. • Arts plastiques, cinéma, vidéo, photographie, arts numériques - Le temps, la durée, l'espace dans les œuvres contemporaines, installations et performances. - L'incidence de l'évolution technologique et technique sur les productions contemporaines. - Les relations entre le projet et la démarche de l'artiste et les moyens plastiques mis en œuvre, la mise en scène d'un produit ou d'une communication visuelle. • Patrimoine de proximité et patrimoine mondial - Le patrimoine matériel et le patrimoine immatériel*. - Les principaux éléments stylistiques en relation avec l'histoire des arts.	Développement de la sensibilité et de l'esprit critique. Curiosité et esprit d'ouverture ; intérêt à décrypter la diversité de son environnement. Créativité et engagement. Inventivité raisonnée. Volonté d'adéquation entre le projet et les moyens d'expression mis en œuvre.

	- Le musée et la muséographie. - La conservation du geste liée à l'évolution d'une pratique professionnelle, les métiers d'art. - Les relations design / métiers d'art dans la production contemporaine. • Espace et corps - L'organisation de l'espace, la scénographie. - La mise en jeu du corps, les costumes, les accessoires, le maquillage. • Processus de création - Les relations entre les constituants verbaux et non verbaux du spectacle. - L'essor de formes nouvelles (le théâtre de rue, le nouveau cirque, la performance, etc.) - Les emprunts mutuels entre théâtre, danse et cirque dans la création contemporaine.	
--	---	--

* Patrimoine matériel : bâtiments civils, militaires, religieux, industriels, mobiliers, objets usuels domestiques, outils et équipements.

Patrimoine immatériel : traditions et expressions orales, aspects anthropologiques des arts du spectacle, pratiques sociales, rituels et événements festifs, connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers, savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel.

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
Les différentes caractéristiques des œuvres et des produits sont observées, identifiées et analysées	2	3	4
Les arguments sont justifiés	2	3	4
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2	3	3
Une comparaison est établie entre différentes œuvres et productions	2	3	4
Les contraintes de la demande sont respectées	4	4	4
Les propositions sont créatives et pertinentes	2	3	4
Le travail est mené avec implication	2	3	4

VI. 4. Méthodes et Outils

Le champ *Méthodes et outils* est **transversal**. La maîtrise élémentaire de ces moyens de connaissance et d'expression développe l'autonomie de l'élève et lui donne progressivement les moyens de s'engager dans les problématiques posées dans les différents champs du programme : *Appréhender son espace de vie*, *Construire son identité culturelle* et *Élargir sa culture artistique*.

Les démarches méthodiques, associées à la pratique des outils et des techniques, permettent d'élaborer un projet, de visualiser des formes et des espaces, de représenter, d'exprimer des intentions, des sentiments, de produire du sens. Chacune des étapes de la conception fait appel à des opérations complexes qui passent par des relevés, fidèles et expressifs si ce n'est mimétiques, des recherches prospectives, rigoureuses et inventives, des essais exploratoires, des choix, des mises au point et des finalisations, des évaluations.

Ces apprentissages par la pratique développent les aptitudes réflexives de l'élève, sa dextérité manuelle, ses capacités d'observation et d'analyse, sa créativité, sa capacité à

conceptualiser et participent ainsi à l'ensemble de sa formation, générale et professionnelle.

L'entrée « Méthodes » et l'entrée « Outils » prévoient trois étapes : investigation, expérimentation et réalisation.

a) Méthodes

L'investigation est une phase prospective qui permet de conduire une observation et une analyse, de cerner un problème posé ou de collecter et d'interpréter des informations et des références. Elle peut proposer de contextualiser un sujet d'étude, une demande ou un cahier des charges, en les mettant en relation avec les circonstances artistiques, historiques, sociales dans lesquelles ils se situent.

L'expérimentation est une des méthodes de conception intuitive, par essais-erreurs. C'est aussi une phase d'exploration qui permet la recherche, la traduction et la validation d'hypothèses, d'intentions ou de démarches, en réponse à un problème posé ou à un cahier des charges ainsi que la découverte de techniques, d'outils, de supports ou de propriétés.

La réalisation s'appuie sur les acquis des phases d'investigation et d'expérimentation. C'est une phase de concrétisation et de présentation des résultats.

Chacune de ces étapes met en œuvre des outils de recherche, d'expression et de communication.

Méthodes : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
Appliquer une méthodologie de projet Identifier S'interroger Choisir Produire Communiquer	• Une méthode d'investigation - Contextes généraux : les moments clefs, les œuvres fondatrices, les modes de vie, les différentes cultures. - Contextes spécifiques et dimensions esthétique, technique, technologique, fonctionnelle, économique, sémantique, sociologique, propres au sujet d'étude, à la demande ou au cahier des charges. • Une méthode d'expérimentation - Diversification des axes d'études, des pratiques exploratoires et des moyens de représentation : croquis, plan, maquette, photo, vidéo, sons, TICE, etc. • Une méthode de réalisation - Démarche créative et productions d'idées en réponse à l'ensemble des contraintes qui fondent la demande. Choix sélectif. - Interactions entre les répertoires formels, colorés, structurels, culturels. - Incidences sur notre environnement et notre comportement. • Communication ou diffusion du projet - Organisation communicationnelle	Développement d'une pratique analytique raisonnée. Positionnement critique face à des informations. Curiosité intellectuelle, goût de l'expérimentation et sens de l'observation. Créativité et éveil d'une conscience éclairée sur l'environnement. Développement de l'autonomie. Valorisation de sa démarche et de sa production

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
Une collecte documentaire est engagée, les ressources sont identifiées, la sélection est justifiée, les sources sont citées	2	3	4
Les approches sont diversifiées, créatives, pertinentes et recevables	2	3	4
Les moyens sont adaptés aux intentions, aux contraintes. La réalisation est possible dans le respect de la demande ou du cahier des charges	4	4	4

b) Outils traditionnels et numériques

En fonction des objets d'étude et des projets qui se réfèrent à des niveaux divers, élémentaires ou plus complexes, à des notions à la fois plastiques et sémantiques (plein/vide, construction/déconstruction, opacité/transparence, point de vue, cadrage, etc.), il ne s'agit pas d'engager un apprentissage systématique et approfondi de l'ensemble des outils et des techniques, mais, à travers l'acquisition d'un vocabulaire solide, de donner à l'élève l'opportunité :

- d'expérimenter, de mixer, d'associer les moyens les plus divers ;
- de choisir le moyen le mieux adapté au traitement de la question posée ;

- de trouver sa propre expression et son moyen privilégié afin de préparer son implication personnelle dans la vie culturelle et sociale.

À la fois spécifiques et complémentaires de la démarche méthodologique, ces pratiques permettent à l'élève de réaliser des productions valorisantes et contribuent à la construction de sa personnalité.

L'investigation correspond à une phase de recherche, d'analyse, de contextualisation, au cours de laquelle l'élève appréhende les paramètres esthétiques, techniques, économiques, culturels, sociologiques, fonctionnels et sémantiques d'une production, d'une époque, d'une culture, d'un domaine ou d'un mouvement, compare et évalue les réponses données à différentes questions. Il s'agit d'acquérir

la maîtrise progressive des outils traditionnels (relevé, croquis, dessin, graphisme) et numériques (multimédia et logiciels d'exploitations des données recueillies). Dans le cadre de cette phase, la pratique des deux types d'outils est requise suivant leur aptitude à répondre au mieux aux différents moments de l'investigation.

L'expérimentation consiste en une phase exploratoire, au cours de laquelle l'élève appréhende, explore, vérifie, effectue des choix en ce qui concerne l'expression et la traduction d'intentions, d'idées, de principes, de caractéristiques. Cette phase relève de l'essai multiple pour lequel l'objectif est double : il considère à la fois la découverte et la maîtrise progressive des pratiques explorées. L'expérimentation,

simple ou complexe, permet d'opérer des choix adaptés aux intentions et d'acquérir un langage personnel.

La réalisation correspond au temps d'appropriation et d'exploitation des données recueillies et des notions découvertes lors des deux phases précédentes. La réalisation d'une image finale constitue à la fois la synthèse du projet, la vérification des solutions sélectionnées et la possibilité, pour l'élève de transposer son projet dans le réel (lissage, unification, homogénéité, simulation, reproduction). La présentation de ces différents moments de la création doit correspondre à une communication claire et efficace et la restitution peut faire appel à l'utilisation de logiciels de présentation dynamique (diaporama, films, etc.), sous la forme de projections vidéo, par exemple.

Outils traditionnels et numériques : capacités, connaissances, attitudes, évaluation

CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES
Maîtriser les savoirs et savoir-faire relevant des outils traditionnels et des diverses ressources offertes par les technologies de l'information et de la communication Communiquer une observation, une intention, un projet, une démarche Développer les gestes qui conduisent à la représentation expressive	Outils plastiques et techniques - L'image fixe : notation graphique, croquis, dessin, photographie. - Le volume : assemblage, sculpture, modelage, maquette. - L'image animée : cinéma, vidéo, multimédia. Technologie de l'Information et de la Communication - Connaissance aux niveaux 1 et 2 des cinq domaines (culture informatique, attitude citoyenne, traitement de texte et tableur, multimédia pour s'informer, se documenter et messagerie électronique). Technologie du numérique - un logiciel de traitement de texte, - un logiciel de retouche d'images, - un logiciel de dessin en trois dimensions, - un logiciel de montage, - un logiciel de mise en page. Modalités des usages, des fonctions et des applications sémantiques et plastiques	Épanouissement et développement de la personnalité. Curiosité, goût de l'exploration et de l'expérimentation, initiative. Intuition, imagination, et créativité. Utilisation raisonnée et créative de plusieurs langages, moyens, outils et techniques. Distinction entre réel et virtuel. Appropriation d'un langage personnel.

ÉVALUATION

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement		
	Seconde	Première	Terminale
Les outils traditionnels ou numériques sont choisis à bon escient pour traduire les intentions en respectant les contraintes	2	3	3
Les outils traditionnels et numériques sont maîtrisés	2	3	3
Les productions graphiques sont de qualité	2	3	4
La communication est explicite	3	3	4
Les bases du vocabulaire spécifique sont acquises	2	3	3