

HISTOIRE DES ARTS

Instructions Officielles pour le CYCLE 3



https://cache.media.education.gouv.fr/file/31/88/7/ensel714_annexe2_1312887.pdf

Table des matières

Histoire des arts C3	2
1-Les objectifs généraux.....	2
2-Compétences travaillées	3
3- Attendus de fin de cycle.....	3
4- Connaissances et compétences associées	4
Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.....	4
Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.....	4
Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création	5
Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	6

Histoire des arts C3

L'enseignement pluridisciplinaire et transversal de l'histoire des arts structure la culture artistique de l'élève par l'acquisition de repères issus des œuvres et courants artistiques divers et majeurs du passé et du présent et par l'apport de méthodes pour les situer dans l'espace et dans le temps, les interpréter et les mettre en relation. Il contribue au développement d'un regard sensible, instruit et réfléchi sur les œuvres.

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.

L'histoire des arts intègre autant que possible l'ensemble des expressions artistiques du passé et du présent, savantes et populaires, occidentales et extra occidentales. Son enseignement s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international, en exploitant notamment les ressources numériques. Constitutif du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève, il associe la fréquentation des œuvres et l'appropriation de connaissances sans s'arrêter aux frontières traditionnelles des beaux-arts, de la musique, du théâtre, de la danse, de la littérature et du cinéma. Il repose sur la fréquentation d'un patrimoine aussi bien savant que populaire ou traditionnel, aussi diversifié que possible. Il s'enrichit des pratiques artistiques de tous ordres.

1-Les objectifs généraux

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs :

- **Des 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 ;
- **Des objectifs d'ordre méthodologique**, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique ;
- **Des objectifs de connaissance** destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

Durant les deux premières années du cycle3, le professeur des écoles exerce sa polyvalence pour trouver les cadres et les moments les plus propres à la construction de cet enseignement et de ses objectifs. En classe de sixième, l'enseignement de l'histoire des arts se fait principalement dans les enseignements des arts plastiques et de l'éducation musicale, du français, de l'histoire et de la géographie, des langues vivantes. L'éducation physique et sportive et les disciplines scientifiques et technologiques peuvent s'associer à des projets interdisciplinaires d'histoire des arts. La contribution du professeur documentaliste à ces projets est précieuse.

Dans le cadre de son parcours d'éducation artistique et culturelle, et notamment grâce aux enseignements artistiques, l'élève a été amené au cours des cycles 1 et 2 à rencontrer des œuvres d'art ; à l'issue de ces cycles, il a développé une sensibilité aux langages artistiques. Il comprend des notions élémentaires propres à chaque champ d'expression artistique (par exemple : que l'architecture organise un espace ; que la peinture ou le théâtre peuvent représenter le réel ; que la musique peut chercher à exprimer un sentiment) ; il sait identifier et nommer quelques éléments constitutifs d'une œuvre d'art et, sur des bases simples, la comparer à d'autres. Il observe, écoute et se conduit selon les codes appropriés dans des lieux d'art et de culture.

À la fin du cycle 3, les élèves ont acquis les éléments de lexique et de compréhension qui les rendent capables, devant une œuvre plastique ou musicale, face à un monument, un espace ou un objet artistique, d'en proposer une description qui distingue les éléments :

- Relevant d'une présence matérielle (matériaux, dimensions, fabrication) ;
- Caractéristiques d'un langage formel ;
- Indicateurs d'usages ou de sens.

Ainsi le cycle 3 construit-il les compétences qui permettront aux élèves, dans le courant du cycle 4, d'établir des interprétations et des rapprochements fondateurs d'une autonomie dans leur rapport à l'art.

2-Compétences travaillées

Compétences travaillées	Domaines du socle
IDENTIFIER : Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.	1, 3, 5
ANALYSER : Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.	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.	1, 5
SE REPERER : Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.	2, 5

3- Attendus de fin de cycle

- Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.
- Emettre 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.

4- Connaissances et compétences associées

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

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
<p>Observer et identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages.</p> <p>Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages.</p> <p>Caractériser un morceau de musique en termes simples.</p> <p>Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques. Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.).</p> <p>Lexique des émotions et des sentiments.</p>	<p>Expression à l'oral et à l'écrit, éventuellement dans le cadre d'un travail d'imagination, à partir d'une action représentée par un tableau, une pièce de théâtre, une séquence cinématographique, un extrait musical instrumental, une chorégraphie.</p> <p>Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques).</p> <p>Recréer une action ou une situation sous forme chorégraphiée. Prise de parole, débat, jeux de rôles.</p>	<p>Français</p> <p>Histoire</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Éducation musicale</p> <p>Éducation physique et sportive</p>

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

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
<p>Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme.</p> <p>Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis.</p> <p>Dégager d'une forme artistique des éléments de sens.</p> <p>Caractéristiques des familles de matériaux.</p> <p>Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants.</p>	<p>Construction d'une description par l'expression écrite, le relevé, le dessin ou le schéma, etc. :</p> <p>Observation et description d'une œuvre en deux dimensions, d'un volume, d'un objet d'art, de design ou d'artisanat, d'un instrument de musique ;</p> <p>Écoute d'un extrait musical avec relevé des événements musicaux (changements de timbres, de mouvements ou de thèmes) ;</p> <p>Observation d'une séquence filmique : plans, personnages, action.</p>	<p>Arts plastiques</p> <p>Éducation musicale</p> <p>Mathématiques</p> <p>Sciences et technologie</p> <p>Français</p>

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

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
<p>Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français.</p> <p>Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune.</p> <p>Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie.</p> <p>Constitution d'un premier « musée imaginaire » classé par époques.</p> <p>Fiche signalétique/cartel pour identifier une œuvre d'art.</p> <p>Premiers éléments de lexique stylistique.</p>	<p>Visite de maisons de collectionneurs ou d'artistes, de bâtiments palatiaux ou officiels, en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art.</p> <p>Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des supports numériques.</p> <p>Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de modélisation numériques.</p> <p>Repérage d'étapes de construction d'un bâtiment à l'aide des matériaux.</p> <p>En partenariat avec une école d'art, de design ou d'architecture, un service d'inventaire ou un CAUE, conception d'un projet de réaménagement d'une partie de son école ou de son collège, avec son espace, son décor et son mobilier, à partir d'une appréciation des usages et d'une sélection de références.</p>	<p>Français</p> <p>Histoire</p> <p>Géographie</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Education musicale</p> <p>Enseignement moral et civique</p>

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

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
<p>Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.</p> <p>Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.</p> <p>Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.</p> <p>Premiers grands principes d'organisation muséale.</p> <p>Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion.</p> <p>Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.</p>	<p>Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.</p> <p>Visite d'ateliers de restauration.</p> <p>Visite d'un chantier d'archéologie préventive.</p> <p>Observation et relevé photographique de traces du passé dans un environnement immédiat de l'établissement.</p>	<p>Histoire</p> <p>Géographie</p> <p>Sciences et technologie</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Education musicale</p>