

FORMATION À DISTANCE PROFESSEUR(E)S CONTRACTUEL(LE)S

ACADÉMIE DE TOULOUSE

MERCREDI 12 NOVEMBRE 14H-16H

Formatrice Sophie Caponi

Enseignante d'arts plastiques au collège Georges Brassens de Montastruc-La-Conseillère



LIENS NUAGE ET NETBOARD : MUTUALISER LES DOCUMENTS

- <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/ogHqfYGFSY9ANkE> (dépôt des travaux du jour)
- https://sophie-caponi.netboard.me/formation_contractuels/?link=NlkKll6P-PcFoGrKi-ZzIUaPdM (lire et commenter, publier)

PRÉSENTATION

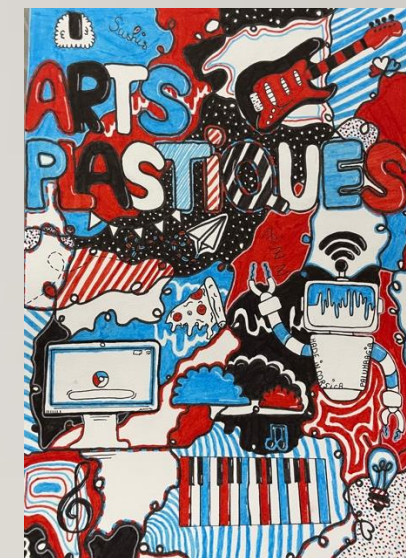


- Présentation et « tour de table » rapide et émargements.
- Les programmes d'arts plastiques (notions, questionnements, compétences, démarche de projet, problématiser, ...) 20 min
- Les nouveaux programmes : des projets de programme envoyés en juillet. Mis en place rentrée 2026. Des formations à venir. 10 min
- Concevoir une séquence à partir des programmes actuels et anticipant les nouveaux. 20 min
- Temps d'élaboration et de réflexion personnelle 20 min
- Partage sur le Netboard 10 min
- Échange sur les différentes idées de séquence et commentaires 20 min
- Une proposition de séquence : des pistes à creuser 20 min



ME PRÉSENTER

- Chargée de mission dans l'aide à l'inspection durant trois années non consécutives
- Pilote du GRaAP durant trois ans
- Tutrice ...
- Professeure depuis 2003
- Enseigné 6 ans en REP à Graulhet
- 10 ème année dans l'actuel établissement à Montastruc



PROBLÉMATISER

Site académique des arts plastiques :

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/problematiser-0>

EXTRAIT page consacrée

Si, dans le corps du texte de programme du cycle 4, le terme de « problématique » n'apparaît pas, le travail de problématisation de l'enseignant est absolument nécessaire. Il est attendu eu égard à la dynamique de construction des apprentissages qui est à mettre en œuvre.

(MEN. Eduscol Ressources 2016.

Introduction au document

d'accompagnement "Problématiser".)



PROGRAMMES CYCLE 4

D'APRES LE BOEN N° 31 DU 30 JUILLET 2020

- L'enseignement des arts plastiques se fonde sur la pratique plastique dans une relation à la création artistique. Il offre les moyens de porter un **regard informé et critique sur l'art** et sur les univers visuels auxquels il renvoie, artistiques et non artistiques.
- Privilégiant la **démarche exploratoire**, l'enseignement des arts plastiques fait constamment interagir action et réflexion sur les questions que posent les processus de création, liant ainsi production artistique et perception sensible, explicitation et acquisition de connaissances et de références dans l'objectif de construire une **culture commune**. Il s'appuie sur les notions toujours présentes dans la création en arts plastiques : **forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps**. Il couvre l'ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : **peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images**... Les élèves explorent la pluralité des démarches et la diversité des œuvres à partir de quatre grands champs de pratiques : **les pratiques bidimensionnelles, les pratiques tridimensionnelles, les pratiques artistiques de l'image fixe et animée, les pratiques de la création artistique numérique**. Ces pratiques dialoguent avec la **diversité des arts et des langages artistiques**, par exemple dans les domaines de l'architecture, du design et du cinéma, notamment dans le cadre de projets pédagogiques transversaux ou de démarches interdisciplinaires. Au moins une fois par an, le professeur intègre à son enseignement une des thématiques d'histoire des arts.

Le cycle 4 poursuit l'investigation des questions fondamentales abordées dans les cycles précédents (représentation, fabrication, matérialité, présentation) en introduisant trois questionnements : « La représentation ; les images, la réalité et la fiction » ; « La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre » ; « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur ». Les questions sont travaillées tous les ans dans une logique d'approfondissement.

Durant les cycles précédents, une sensibilisation à la création avec des outils et appareils numériques simples a été conduite, notamment au service de la production et de la transformation des images. Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique. Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques d'un recours au numérique à travers des outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées. Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images.



La notion de projet est mise en place et développée graduellement sur l'ensemble du cycle dans les **situations de cours ordinaires**, dans les nouveaux espaces que sont les **enseignements pratiques interdisciplinaires**, dans des dispositifs plus exceptionnels engageant des **moyens plus conséquents**. Elle se comprend et se travaille selon quatre dimensions articulées l'une à l'autre dans l'enseignement :

- » au niveau du professeur, il s'agit de concevoir un projet de parcours de formation pour les élèves, à l'échelle du cycle ;
- » dans les situations d'apprentissage, par l'encouragement de la **démarche de projet** chez l'élève en favorisant désir, intentions et initiatives ;
- » en aboutissant ponctuellement à des **projets d'exposition** pour travailler les questions de la mise en espace et en regard de la production plastique des élèves ;
- » par la rencontre avec l'œuvre d'art et l'artiste, en contribuant à la démarche de projet dans le **parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève**.

Le travail à partir de l'exposition des productions des élèves ou dans le cadre de l'accueil d'œuvres d'art est mené dans des **espaces de l'établissement scolaire** organisés à cet effet (mini galeries). Plus exceptionnellement, d'autres espaces extérieurs à l'école peuvent être sollicités.



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Expérimenter, produire, créer

» Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets

dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

» S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

» Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

» Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les

pratiques numériques.

» Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en

prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

» Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Mettre en œuvre un projet artistique

- » Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- » Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- » Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
- » Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- » Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Domaines du socle : 2, 3, 4, 5

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs
établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir l'altérité

» Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ;
s'exprimer

pour

soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

» Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

» Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.

» Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, no-

tamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Domaines du socle : 1, 3, 5



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- » Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- » Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- » Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
- » Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- » Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Questionnements	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation ; images, réalité et fiction	
» La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance. » Le dispositif de représentation : l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition ; l'espace en trois dimensions (différence entre structure, construction et installation), l'intervention sur le lieu, l'installation. » La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... » L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation : l'autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret... » La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre. » La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.	» Productions tirant parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives. » Invention et mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction). » Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques). » Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...). » Utilisation des outils numériques pour produire des images et des formes (captations, inclusions, codages, transformation du code, mémoire et exploitation des différents états de l'image ou de l'œuvre...). » Approche des usages du numérique pour diffuser des œuvres, pour les analyser. » Observation et analyse d'œuvres ou d'images, comparaison d'œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts, découverte et observation dans l'environnement de réalisations ou de situations liées à la représentation et ses dispositifs.

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

- | | |
|--|--|
| <p>» La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.</p> <p>» Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).</p> <p>» La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur.</p> <p>» L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.</p> <p>» Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.</p> <p>» Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.</p> | <p>» Exploitation dans une création plastique du dialogue entre les instruments et la matière, en tirant parti des qualités physiques des matériaux, en faisant de la matérialité une question à explorer, un enjeu dans la perception comme l'interprétation de l'œuvre.</p> <p>» Investigation des relations entre quantité et qualité de la couleur (interactions entre format, surface, étendue, environnement... et teinte, intensité, nuances, lumière... et les dimensions sensorielles de la couleur).</p> <p>» Intervention plastique sur des objets (formes, textures, taille...) pour en modifier le statut et le sens, l'intégration de l'objet, y compris non artistique, comme matériau de l'œuvre (transformation, sublimation, citation, détournement), interaction entre forme et fonction.</p> <p>» Mise en scène et présentation d'objets à des fins expressive ou symbolique.</p> <p>» Créations plastiques hybridant des techniques, des matériaux ; incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques (mise au service de la dimension plastique, conséquences sur la conception et la production d'œuvres, tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...).</p> <p>» Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes permettant de comprendre : les représentations et les statuts de l'objet, y compris non artistique, dans l'art, l'œuvre considérée dans sa matérialité et sa présence physique, son exposition et sa réception.</p> |
|--|--|

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur	
» La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus ; la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, évènements, œuvres éphémères, captations... » La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'in situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture. » L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée. » Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.	» Expérimentation et constat des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre (affirmation ou minoration des gestes, traces, mouvements, déplacements...), de l'inscription d'éléments de la vie réelle ou fictive de l'auteur. » Sollicitation des sens du spectateur (vécu temporel et spatial, utilisation de l'œuvre ou participation à sa production). » Appropriation plastique d'un lieu ou de l'environnement par des créations plastiques (intégration ou rupture avec les caractéristiques du lieu, affirmation de l'œuvre, débordement du cadre, du socle, mise en espace, mise en scène, parcours...), jeux sur l'échelle et la fonction de l'œuvre, sur les conditions de sa perception et de sa réception. » Conception et réalisation d'un espace, d'une architecture en fonction de sa destination, de son utilisation, sa relation au lieu ou au site et les différentes modalités de son intégration (osmose, domination, dilution, marquage...). » Créations plastiques s'hybridant avec des technologies, notamment numériques, des processus scientifiques, incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques, jeu sur la tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre... » Observation et analyse d'œuvres, comparaison d'œuvres différentes pour comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur les significations de l'œuvre, pour situer le point de vue de l'auteur ou du spectateur dans la relation à l'œuvre, à son espace et sa temporalité, l'engagement du corps dans la relation à l'œuvre.

LES NOUVEAUX PROGRAMMES RENTRÉE 2026

- Les projets sont visibles depuis l'été 2025: Onglet VISIO 2

https://sophie-caponi.netboard.me/formation_contractuels/?tab=989922

Présentation du programme

Ancrages plasticiens, compétences spécifiques, architecture générale

Champs des pratiques de référence

Constitués d'une pluralité de domaines et de langages, les arts plastiques et, plus largement l'ensemble des créations relevant principalement du visuel, s'enseignent au cœur des pratiques permettant une production artistique, esthétique ou poétique au travers de formes et de volumes, d'images, d'objets et d'édifices. À partir de la classe de 6^e et tout au long du parcours au collège, la formation plasticienne des élèves mobilise quatre champs de pratiques dont le travail est nécessaire :

Bidimensionnelles (dessin, peinture, gravure, etc.)	Tridimensionnelles (sculpture, installation, architecture, etc.)
Images fixes et animées (photographie, art vidéo, cinéma, etc.)	Création artistique numérique (infographie, art interactif ou immersif, IA générative, etc.)

Le professeur tire parti de leur diversité de langages, de médiums, de modalités de création, d'usages, etc., pour faire appréhender la pluralité de la création en arts plastiques, enrichir les capacités d'expression individuelle et collective, élargir les représentations culturelles et sociales sur l'art. Dans la formation plasticienne des élèves, il en exploite les spécificités et les possibles hybridations. En fonction des apprentissages qu'il met en œuvre au regard du programme et de sa progressivité, du contexte et des conditions de l'enseignement, il peut les mobiliser séparément, les associer graduellement, inviter aux moments opportuns les élèves à privilégier tel ou tel de ces domaines et langages artistiques.

Neuf notions plasticiennes cardinales

La pratique et l'étude de la création en arts plastiques sont sous-tendues par un ensemble de notions constitutives de l'exercice des langages plasticiens :

Couleur	Espace	Forme
Geste	Lumière	Matière
Outil	Support	Temps

Interagissant dans l'art comme dans les pratiques des élèves, selon des proportions et des intensités variables en fonction des démarches et des types de création, elles sont utiles pour pratiquer et expliciter la pratique, comprendre et situer des éléments fondamentaux de la création artistique. Elles sont également des points d'appui en matière d'observation, d'analyse et d'interprétation des œuvres. Ces notions sont des leviers pour la construction d'une relation sensible et éclairée avec le fait artistique.

Trois groupes de compétences spécifiques

Dès le classe de 6° et durant le cycle 4, une mise en œuvre efficace du programme sollicite trois grands groupes de compétences spécifiques à l'enseignement des arts plastiques. Les professeurs y ancrent les apprentissages encadrés par les composantes du programme :

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive — Expérimenter, produire, créer. — Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif.	Présenter et expliciter l'œuvre, la démarche et la pratique plastiques	Prendre part au débat sur le fait artistique plasticien
--	---	--

Sur l'ensemble des cycles du collège, ils garantissent la planification, la structuration et la cohérence des apprentissages, à l'échelle de chaque séquence comme dans leur mise en perspective annuelle. Ils forment des repères pour les élèves en fondant l'évaluation des acquis sur des données observables et récurrentes.

Trois composantes structurant le programme

Pour la classe de 6° et au cycle 4, l'architecture du programme repose sur trois composantes : **plasticienne** (75 % des apprentissages) ; **culturelle** (25 %) ; **méthodique et théorique** (incluse de manière explicite dans les dynamiques deux précédentes).

Concernant la classe de 6°, pour l'ensemble de ces composantes il est requis de se référer au programme du cycle 3.

Composante plasticienne

= LA PRATIQUE

Présentation

Dans les enseignements artistiques, la pratique occupe une place cardinale. Au collège, elle représente **75 %** des apprentissages. Le développement d'une expression plasticienne personnelle des élèves constitue **donc un objectif central**. En arts plastiques, les acquis visés apparaissent, se développent et se consolident à partir des savoirs et des questions que procurent les processus de la **création plastique et artistique, vécus et étudiés en classe**. **Finalité et moyen, mobilisant des modes d'expression sensibles** qui sont le fruit d'un raisonnement, la pratique ancre **les apprentissages** et la réflexion sur cette pratique permet de contextualiser le passage des expériences individuelles et **collectives aux connaissances communes**. À cette fin, le professeur réalise les opérations didactiques et **élabore les dispositifs pédagogiques sous-tendant une pratique principalement exploratoire, fondamentalement réflexive** et singulière : action et initiative, épanouissement et raisonnement, observation et recul dans une dynamique convergente vers les savoirs et compétences travaillés. Il est attentif aux exigences techniques et qualitatives des productions réalisées.

Aux différents temps de la pratique, les apprentissages relient les savoirs disciplinaires aux compétences psychosociales, notamment : **l'engagement** et **l'initiative**, la **résolution de problèmes** et **l'invention**, **l'observation** et la **régulation**, la **planification** et la **persévérance**, la **coopération**. Dans les contextes spécifiques de l'activité plasticienne, celles-ci contribuent au développement et à la structuration d'aptitudes critiques et à l'ouverture d'esprit essentielles dans la formation du citoyen. Elles sont directement issues du rapport qu'entretient l'élève à sa propre production artistique et, à partir d'elle, à lui-même, aux autres et au monde.

La composante plasticienne du programme est organisée en **trois** domaines à travailler : **représenter** (le réel, un imaginaire) ; **former, transformer** (les matériaux, la matière, l'objet, l'œuvre) ; **exposer, recevoir, relier** (la pratique, la démarche, le sensible). Ces domaines sont eux-mêmes déclinés en **axes de travail** pour lesquels sont disposés des **objectifs d'apprentissage** selon une **progressivité** définie.

Progressivité

La progressivité concerne globalement pour le collège la fin du cycle 3, en l'occurrence la classe de 6^e, et la totalité du cycle 4. Elle répond, d'une part, à des principes adaptés à la découverte et à l'appropriation graduelle de la nature et de la pluralité des langages artistiques à travailler, de la complexité de certains. D'autre part, elle intègre le fait que nombre de pratiques ne peuvent être artificiellement cloisonnées ou distribuées dans la scolarité, nécessitant la réitération de divers apprentissages plasticiens, un approfondissement, une rétroaction régulière et une explicitation contextualisée. Les interactions, caractéristiques dans la création, entre différentes pratiques et notions sont des objets de cette progressivité.

Elle s'opère dans la dynamique suivante : **6^e – Bilan** des acquis du cycle 3 et **ancrage** des visées des cycles du collège ; **5^e – Enrichissement** et **étayage** des notions du savoir, des pratiques, des modalités techniques ; **4^e – Précision** et **étayage** de ces notions, pratiques, techniques et **élargissement** des conceptions sur l'art ; **3^e – Mobilisation** et **consolidation** des acquis du cycle dans des projets, plus grande **autonomie** des démarches et des pratiques, elles-mêmes plus ambitieuses ou abouties, plus grande prise en compte de leur **réception par un spectateur**.

TROIS AXES

- REPRÉSENTER (le réel, un imaginaire)
- EXPOSER, RECEVOIR, RELIER (la pratique, la démarche, le sensible)
- FORMER, TRANSFORMER (les matériaux, la matière, l'objet, l'œuvre)

➞ Voir dans le détail par niveau les différents questionnements à travailler.

A lire également :

Éléments relatifs à certaines dimensions de la mise en œuvre du programme

- Diversification des approches et des scénarios pédagogiques autour des objectifs d'apprentissage
- Démarches de projet
- Évaluation des apprentissages
- Rencontre partagée avec la production plastique et l'œuvre d'art
- Cahier d'arts plastiques, carnet de bord, carnet de plasticien

Corpus communs du parcours d'histoire des arts

Déclinant les thématiques du parcours d'histoire des arts, chaque axe de travail d'un domaine d'étude est doté d'un corpus de références. Afin de constituer des points d'appui et repères communs aux approches à développer, certaines œuvres signalées **en gras** sont travaillées par tous les élèves. Celles-ci sont retenues pour leur valeur patrimoniale universelle ou pour leur potentiel à enraciner les savoirs visés.

Parmi les autres références indexées, le professeur opère des choix pour jalonner et agencer les démarches qu'il propose à ses classes. D'autres ressources, notamment présentées à d'autres moments de l'enseignement ou choisies à dessein, peuvent enrichir cette dynamique. L'attention au patrimoine de proximité est attendue, permettant, autant que possible, l'approche et l'expérience concrètes d'œuvres, de contextes et de sites authentiques.

Développement des médiums (invention, dépassement des outils et pratiques « traditionnels », etc.)

Invention, perfectionnement d'un médium, incidences sur des esthétiques	Peinture à l'huile : Jan Van Eyck, La Vierge du Chancelier Rolin , vers 1435 (Louvre) ; adoucissement des tons et glacis : Giovanni Bellini, <i>Le Doge Loredan</i> , vers 1501 (National Gallery, Londres) ; invention du tube de peinture souple : Auguste Renoir, <i>Claude Monet peignant dans son jardin à Argenteuil</i> , 1873 (Wadsworth Atheneum, Hartford, USA)
Affirmation, transfert du geste à l'œuvre	Le Gréco, <i>Vue de Tolède sous l'orage</i> , entre 1596 et 1600 (MET, New York) ; Jackson Pollock, <i>Number 26 A, Black and White</i> , 1948 (Centre Pompidou) ; Françoise Verdier, Montagne Sainte-Victoire , 2019 Fabienne
Réemploi de technologies, de médiums « non-artistiques » dans l'art	Andy Warhol, <i>Marilyn Diptych</i> , 1962 (Tate Modern) ; Yves Klein, F 74, peinture de feu , 1961 (Centre Pompidou) ; Patrick Tresset, <i>Human study #2</i> , à partir de 2014

Dispositifs de l'image (procédés chimiques, machines pour produire ou projeter des images)

Boîte, optique, chimie	Usage de la chambre noire : Antonio Canaletto, <i>L'entrée du Grand Canal et l'église de la Salute</i> , 1725-50 (Louvre) ; photosensibilité : Nicéphore Niepce, Le Point de vue du Gras , 1827 (Harry Ransom Center, Austin, USA) ; calotypes : William Henry Fox Talbot, <i>The open door</i> , avant mai 1844 (MET, New York)
Mobilité vers l'extérieur, mouvement, geste esthétique	Photographie en extérieur : Élisabeth Geneviève Disdéri, <i>Petite paysanne au bord d'une mare</i> , vers 1855 (Orsay) ; chronophotographie : Étienne-Jules Marey, Bande de zootrope à quinze images chronophotographiques de Marey , 1889 (La Cinémathèque française) ; photogramme : László Moholy-Nagy et Lucia Moholy, <i>László and Lucia</i> , 1922-26 (Victoria and Albert Museum, Londres)
Projection, spectacularisation, image animée	Lanterne magique : illustration de l'invention d'Athanase Kircher dans <i>Ars Magna Lucis et Umbrae</i> , 1645 ; cinématographe : Auguste et Louis Lumière, La Sortie de l'usine Lumière à Lyon , 1895 ; théâtre optique : Pierrick Sorin, <i>Faire bonne(s) figure(s). Chorégraphie aux savonnettes</i> , 2014

L'espace et ses conceptions, traductions, significations (conventions culturelles, codifications, jeu sur les perceptions, idée mathématique de la perspective linéaire, visées symboliques ou politiques, etc.)

Superposition, étagement, horizontalité, frontalité, mise à plat	<i>Panneau des lions</i> , environ 35 000 ans av. J.-C. (grotte Chauvet-Pont d'Arc) ; Duccio, La Maestà , vers 1308-1311 (museo dell'Opera Metropolitana del Duomo, Sienne) ; Georges Braque, <i>Compotier et cartes</i> , 1913 (Centre Pompidou)
Hiérarchisation symbolique, politique	Giunta Pisano, <i>Re table de saint François et six de ses miracles</i> , vers 1255 (musée national San Matteo, Pise) ; Simone Martini et Lippo Memmi, Annonciation entre les saints Ansan et Marguerite , 1333 (musée des Offices, Florence) ; Ambrogio Lorenzetti, <i>Effets du bon gouvernement sur la ville</i> , 1338-1339 (palazzo Pubblico, Sienne)
Géométrie, axonométrie, perspective linéaire	<i>Enlèvement de Perséphone par Hadès</i> , fresque de la tombe de Vergina, vers 340 av. J.-C. (musée des tombes royales d'Aigai Grèce) ; <i>Kasuga gongen genki-e</i> , rouleau 3 section 1, vers 1309 (musée des collections impériales, Japon) ; Raphaël, L'école d'Athènes , 1508-1512 (musée du Vatican)
Couleur, atmosphère	Xia Gui, <i>Vue claire et lointaine de rivières et de montagnes</i> , rouleau portatif, vers 1200 (musée National du Palais, Taipei) ; Léonard de Vinci, La Vierge aux rochers , 1483-86 (Louvre) ; Caspar David Friedrich, <i>Le Voyageur contemplant une mer de nuage</i> , 1818 (Kunsthalle, Hambourg)

Illusion, trompe-l'œil, théâtralisation	Jules Romain, <i>La salle des géants</i> , entre 1532 et 1535 (palais du Te, Mantoue); Pierre de Cortone, <i>Triomphe de la Divine Providence</i> , 1639 (palais Barberini, Rome); William Kentridge, <i>More sweetly play the dance</i> , 2015 (musée des beaux-arts du Canada, Ottawa)
---	---

La multiplication des œuvres visuelles et des images (gravure, multiple, photographie, imprimerie, numérique, IA)

Reproductibilité technique, diffusion	Gravure d'interprétation : Hieronymus Cock (éditeur), Joannes et Lucas van Doetecum (graveurs) d'après Hieronymus Bosch, <i>L'Éléphant de guerre</i> , 1563 (British Museum, Londres); chromolithographie : Henri de Toulouse-Lautrec, <i>L'Anglais au Moulin Rouge</i> , 1892 (musée Toulouse-Lautrec, Albi); multiple : Marcel Duchamp, <i>La Boîte-en-valise</i> , 312 exemplaires de 1941 à 1966 (Centre Pompidou)
Image photographique à l'ère numérique	Andreas Gursky, <i>99 Cent</i> , 1999 (Centre Pompidou); Joan Foncuberta, <i>Orogenesis Kandinsky</i> , 2004; Corinne Vionnet, <i>Série Déjà vu</i>
Génération d'images, algorithmes, IA et hybridations	Mario Klingemann, <i>Memories of Passersby I</i> , 2018; Refik Anadol, <i>Machine Hallucination</i> , 2019; Sofia Crespo, <i>Artificial Natural History</i> , 2021

Créations du monde

Représentation symbolique d'un chaos primordial	Giovan Francesco Capoferri, <i>Magnum Chaos</i> [avant la Création], XVI ^e siècle (église Santa Maria Maggiore Bergame); Bernard Picart (graveur), <i>Le Chaos, ou l'origine du monde</i> , 1733 (BNF); Hilma af Klint, <i>Groupe 1, Primordial Chaos (26 toiles)</i> , 1906-07 (Moderna Museet, Stockholm)
Reconstitution de l'action de divinités	<i>Scène centrale du Papyrus de Nespakachouty</i> , 1069/943 av. J.-C. (Louvre); Bible de Souvigny, <i>folio 4 verso</i> (Moulins); Michel-Ange, <i>Scènes de la Genèse</i> , 1508 (plafond de la chapelle Sixtine)
Création du monde à l'époque moderne et contemporaine	William Blake, <i>Le dieu architecte</i> , illustration (gravure) de <i>The Ancient of Days</i> , 1794, (British Museum, Londres); Stanley Kubrick, <i>2001, l'Odyssée de l'espace</i> , 1968 (première partie : L'aube de l'humanité, découverte du monolithe); Tomas Saraceno, <i>Galaxy Forming along Filaments</i> , 2008

Élaboration de modèles de référence (illustration de récits, glorification de héros, de divinités, de souverains)

Épopées individuelles, collectives	<i>Ulysse et les Sirènes, Stamnos</i> à figures rouges, 480-470 av. J.-C. (British Museum); <i>Colonne Trajane</i> (Rome); Broderie de Bayeux ou Tapisserie de la reine Mathilde , XI ^e siècle (Bayeux Muséum); Eugène Delacroix, <i>La Liberté guidant le peuple</i> , 1830 (Louvre)
Figures de la bravoure	Héros maîtrisant un lion, dit Gilgamesh , vers 710 av. J.-C. (Louvre); Jean de Bologne, <i>Hercule et le centaure Nessus</i> , 1598 (loggia dei Lanzi, Florence); Joe Rosenthal, <i>Raising the Flag on Iwo Jima</i> , 1945 (Associated Press)
Idéalisation, institutionnalisation	Menas, <i>Portrait d'Alexandre en Apollon</i> , III ^e siècle av. J.-C. (musée archéologique, Istanbul); Hyacinthe Rigaud, <i>Portrait de Louis XIV en costume de sacre</i> , 1701 (Louvre); Jacques-Louis David, <i>Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard</i> , 1800 (musée national du château de Malmaison)

Espaces et mondes inconnus, interprétés, documentés

Cartes, mappemondes	Beatus de Liébana, <i>Carte du monde</i> , Folios 45 verso et 46 recto de <i>L'Apocalypse de Saint Sever</i> , vers 1050 (BNF); <i>Carte de navigation de l'archipel des îles Marshall</i> (musée du Quai Branly-Jacques Chirac); Nicolas Germanus (cartographe), Johannes Schnitzer or Johannes de Armssheim, <i>Cosmographia</i> , édition de 1482
Illustration, carnet de voyage, documentation	Maître d'Egerton, <i>Nasir al-Din poursuivant des éléphants</i> , <i>Le Livre des merveilles</i> , vers 1410-12 (BNF); Paul Gauguin, <i>NoaNoa, voyage de Tahiti</i> (carnet illustré), date indéterminée; William

CONCEVOIR UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN CYCLE 4

Contrainte proposée : Utiliser obligatoirement **trois œuvres du corpus d'Histoire des Arts** (composante culturelle du cours d'arts plastiques 25% car 75% composante plasticienne ou pratique) des nouveaux programmes comme références artistiques. Un choix permettant d'étudier des œuvres de domaines et de mediums différents.

- Une œuvre « ancienne » (Moyen-Age) : *La tapisserie de Bayeux, 1066*
- Une œuvre moderne : *Sortie d'usine de Lyon, Les frères Lumière, 1895*
- Une œuvre contemporaine : *Montagne Sainte-Victoire depuis le plateau de Bibémus, Fabienne Verdier, 2019.*

Attention : ces œuvres seront présentées après la pratique, afin de ne pas servir de modèle. La séquence peut prévoir plusieurs séances en abordant un questionnement global et des problématiques plus particulières.



**Broderie de Bayeux
ou Tapisserie de la
reine Mathilde,**

XIe siècle

Entre 1066 et 1083

(Bayeux Museum)

68 m x 50 cm

Toile de lin, broderie
Crewel en laine



Cinématographe :
**Auguste et Louis
LUMIERE,**

*La Sortie de l'usine
Lumière à Lyon,*

1895,

45 secondes





Fabienne Verdier

Montagne Sainte-Victoire depuis le plateau de Bibémus,

2019

Acrylique et
technique mixte sur
toile

1,78 × 3,55 m,
Collection privée



Et...



D'autres références artistiques peuvent être sélectionnées et ajoutées à ces trois-là, pour correspondre à la problématique retenue.

CONCEVOIR UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN CYCLE 4

Consigne proposée : Utiliser la fiche de cours pour construire les différentes étapes de la séquence, la ou les incitations, la ou les propositions, le ou les dispositifs, les notions abordées puis problématisées, les questionnements choisis et compétences travaillées (à partir des actuels programmes), le vocabulaire retenu ou mots clé (ce que les élèves vont apprendre) s'appuyant sur les objectifs de séance...

Si le temps, écrire quelques éléments pour préparer une verbalisation. Bref, compléter au mieux cette fiche (onglet document de travail du Netboard).

Déposer le travail sous forme de photo (si le doc a été imprimé) ou sous forme de document word ou pdf (si le doc a été complété sur word), ou encore sur papier libre à défaut. On évite d'utiliser l'IA :)

Présentation d'une séquence		
Formation Professeur(e)s contractuel(le)s de l'Académie de Toulouse		
➤ Réflexion / Préparer la fiche de cours qui découle de l'incitation :		
Quelle est la situation problème ?		
Quel niveau, cycle ?		
Quels questionnements des programmes choisir ?		
Quels objectifs visés (affinés à partir des questionnements) ?		
VERBALISER : Quelles questions poser aux élèves ? Quels mots relever ? (Gestes, opérations plastiques, effets rendus)	Questions :	Les gestes, des verbes : Les effets produits :
Quels apprentissages ? Que retenir à l'issue de la séance ?		
Quelles références artistiques et culturelles ?		
Quelles compétences évaluer ?		
Quel prolongement éventuel ? Une autre séance, une suite, une relance, une réactivation, d'autres étapes, (expérimentation, exploitation...)... ?		

Document Sophie CAPORD - professeur d'arts plastiques et intervenante - Formation professeur(e)s contractuel(le)s - 2023-2024 - Académie de Toulouse

LIENS NUAGE ET NETBOARD : MUTUALISER LES DOCUMENTS

- https://sophie-caponi.netboard.me/formation_contractuels/?link=NlkKll6P-PcFoGrKi-ZzIUaPdM (lire et commenter, publier) Onglet VISIO 2
- <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/ogHqfYGFSY9ANkE> (dépôt des travaux du jour)

PROPOSITION D'UNE SÉQUENCE

LIEN AUX PROGRAMMES D'ARTS PLASTIQUES

- Niveau choisi Cycle 4 classe de 4^{ème}

ACTUELS PROGRAMMES

- Questionnements retenus :
- **La représentation ; images, réalité et fiction**

La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse

- **La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre**

La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; (...)

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : (...) les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique



LIENS AUX PROGRAMMES

- Niveau choisi Cycle 4 classe de 4^{ème} ou de 3^{ème}

FUTURS programmes :

- Domaine : **Représenter (le réel, un imaginaire)**
- Sous domaine : **PRODUIRE UNE NARRATION SENSIBLE ET SINGULIÈRE PAR L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE** (raconter, témoigner, imaginer).
- Objectif d'apprentissage : Concevoir et présenter une histoire réelle ou fictive en tirant parti de différents procédés et dispositifs de l'image (unique, multiple, séquentielle, sérielle, éclatée, etc.). 4^{ème}

LIENS AUX PROGRAMMES

- Niveau choisi Cycle 4 classe de 4^{ème} ou de 3^{ème}

FUTURS programmes :

- Domaine : **Former, transformer (les matériaux, la matière, l'objet, l'œuvre)**
- Sous domaine : **Élargir le répertoire des matériaux pour créer avec des constituants variés ou nouveaux (objets, mots, sons, temps)**
- Objectif d'apprentissage : S'approprier la temporalité (temps de l'œuvre, durée de son usage, etc.) comme constituant possible d'une création. 3^{ème}

PROPOSITION D'UNE SÉQUENCE CONSTRUITE EN 3 SÉANCES :

- Problématique commune : l'image animée et sa relation à la temporalité, temps de l'œuvre, temps du regard, temps de réalisation...
- Notions mises en tension : Temps, geste, outil, mouvement...
- Séance 1 : EXPLORATION d'un outil numérique *stop motion studio* (représentation)
- Séance 2 : EXPÉRIMENTATION en associant peinture et numérique
- Séance 3 : EXPLOITATION réinvestir l'outil numérique pour interroger la pratique artistique



PROBLÉMATISER...

- Quelles sont les incidences des outils et des gestes dans l'œuvre picturale ?
- Inventer son propre outil : Dans quel(s) but(s) ?
- Comment l'image animée peut-elle raconter ou rendre compte du processus de création ?

DISPOSITIFS PROPOSÉS

- Séance I : ***C'est l'histoire d'un point...***

Consigne : Utiliser en binôme l'application stop motion studio (sur tablette ou téléphone portable), pour réaliser une animation à partir d'un dessin sur papier.

Comment une image fixe peut-elle devenir animée ?

Notions à discuter : Image animée / fixe , mouvement, évolution, transformation, représentation, abstraction / figuration, apparition / disparition...



DISPOSITIFS PROPOSÉS

- Séance 2 : ***Reportage France Montastruc***

I) Avec votre binôme, fabriquez un nouvel outil de peinture.

Reportage : Montrez les différentes étapes de fabrication de l'outil avec stop motion studio.

Consigne : Utiliser les matériaux à disposition (chiffons, tissus, bâtonnets de bois, ficelle, laine, fibres textiles, de la paille, ...).

Contrainte : L'outil doit rentrer dans le cadre.



DISPOSITIFS PROPOSÉS

- Séance 2 : ***Reportage France Montastruc : une œuvre d'art en ligne, un outil aux compétences nombreuses.***

2) Voici tout ce que notre outil est capable de faire !

Consigne : Sans montrer l'outil, par étape, décliner les différentes étapes de la peinture qu'il peut produire en valorisant les qualités de l'outil.

Contrainte : Sur un même support (format réduit), 30 minutes. Tout doit rentrer dans le support. Mettre en valeur toutes les capacités de l'outil possibles. L'outil pourra être présenté seulement à la fin.

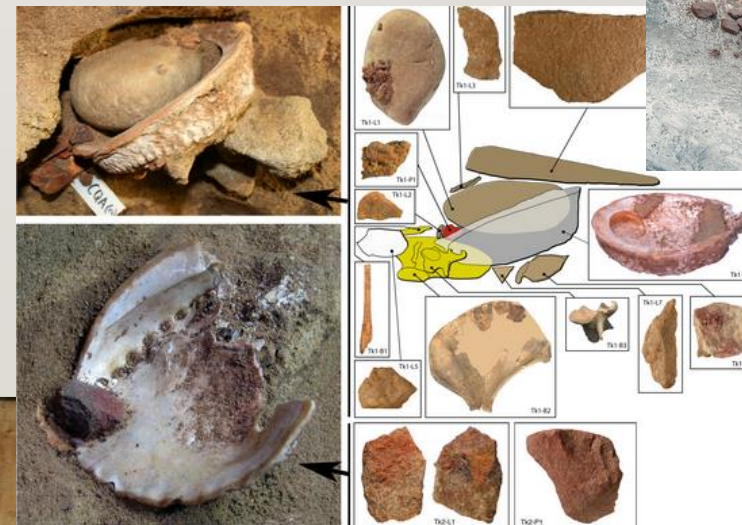


LES OUTILS : RÉALISATION DE SES PROPRES OUTILS ET LEURS INCIDENCES DANS LES ŒUVRES BIDIMENSIONNELLES



Olivier DEBRÉ, Opéra de Shangai, 1998

Fabriquer ses propres outils : une démarche contemporaine ?
On profite de cette problématique pour reprendre quelques exemples de tous temps, depuis le Néandertal...





Hans Hartung
Jackson Pollock
Pierre Soulages
Judith Reigl
Rebecca Horn





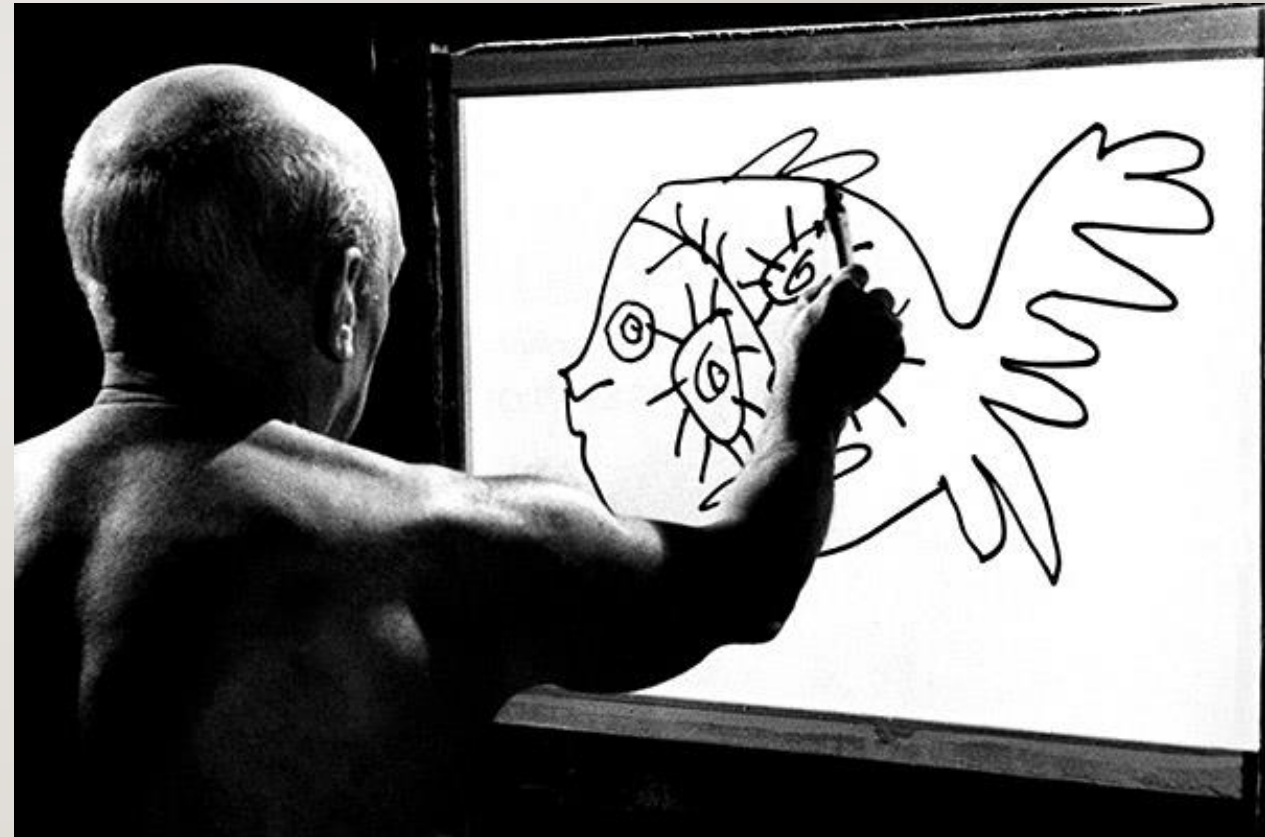
UN FILM DE
HENRI-GEORGES
CLOUZOT

LE MYSTERE PICASSO



avec : PABLO PICASSO - scénario : HENRI-GEORGES CLOUZOT - musique : GEORGES AURIC
image : CLAUDE RENOIR - son : JOSEPH DE BRIETAGNE - montage son : HENRI COLPI - montage image : HENRI-GEORGES CLOUZOT
étalonnage des couleurs : CLAUDE LÉON (L.I.C.)

Le mystère Picasso de Henri Georges Clouzot, 1955.
78 min



DISPOSITIFS PROPOSÉS

- Séance 3 : prolongement possible

Une carte postale magique

Consigne : En passant par l'animation, il faudra comprendre ce que la carte postale peut produire.

Pistes libres : narration, expérimentation, hologramme, transformation, double sens de l'image, superposition, ...

