

Programmes ARTS PLASTIQUES lycée

Tableau synoptique - Alain MURSCHEL, IA-IPR d'arts plastiques de l'académie d'Orléans-Tours

➤ Viser **continuum et cohérence avec l'enseignement artistique obligatoire (et l'EAC) école-collège**. Prolongement du cycle 4, introduire des « compétences travaillées » (+ compétence : « **exposer** ») **au départ des programmes et de l'investigation des questionnements** / dvp. oral/argumentation / programmes adaptés participant à la construction du projet personnel de formation/d'orientation de l'élève.

- Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive
 - Expérimenter, produire, créer
 - Mettre en œuvre un projet *artistique individuel ou collectif*
- Questionner le fait artistique
- Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

➤ Donner **une approche globale à l'échelle du cycle /une structure commune aux programmes de lycées** eu égard les modulations/flexibilités attendues (continuité ou pas des élèves).

Soutenir une conduite pédagogique moins cloisonnée : globaliser des « contenus » et faire des choix (**liberté et responsabilité pédagogique/progression**), se donner du temps pour les manipuler ; **penser un/des parcours de formation** en appui sur des éléments programmatiques réguliers, réitérés. Densité/exigences différentes selon la voie (*Option* ou *Spécialité*) ; voire approfondissement/complémentarités.

Espaces d'exposition, mini-galerie, ELRO

Questionnements (« repère commun »)	PLASTICIENS <i>(le noyau, 75% à 80% du temps annuel)</i>		artistiques INTERDISCIPLINAIRES <i>(ouverture)</i>	artistiques TRANSVERSAUX <i>(mise en perspective avec souplesse)</i> Culture/analyse/rencontre.
		- les pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales) - les pratiques tridimensionnelles (sculpturales et architecturales) - les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, cinéma et art vidéo) - les pratiques artistiques du numérique... restent centrales et en constante articulation avec la culture (+ dvp méthode d'analyse d'œuvre) « Des questionnements à déduire sont associés. Le professeur n'a pas à les traiter de manière exhaustive. Il opère des choix parmi ceux-ci, en fonction de leur correspondance aux projets développés, aux apprentissages conduits et aux découvertes des élèves. »		-Contribution/légitimité eu égard l'orientation (métiers/formations) ; levier visant approche individuelle fonction projet de l'élève. -Dans une juste mesure : élargissement/ouvertures/articulations vers des approches artistiques interdisciplinaires ; d'autres domaines artistiques/contextes, partenaires, spécialités, etc.
2 nd Option 3h	Domaines de : L'investigation et mise en œuvre des langages et pratiques plastiques : outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique La présentation des pratiques, productions plastiques et réception du fait artistique relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur La formalisation des processus et des démarches de création penser l'œuvre, faire oeuvre	La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques -la ? du dessin/num. code, support, format /statut/registres /corps-espace -représenter/inventer le/des monde(s) -raconter en mobilisant langages/moyens plastiques (fig/constr. Image/ temps, mvmt.) Espaces/supports narratifs. Passage au non-figu.	Liens avec architecture, paysage, design d'espace et d'objet <i>Environnement et usages de l'œuvre/de l'objet</i> -dialogue matériaux entre eux -adaptation à la destination du projet -Relations construction/fabrication/données matérielles	Se penser et se situer comme artiste
1 ^{ère} Option 3h		La figuration et l'image (la non-figuration*)	Liens avec architecture, paysage, design d'espace et d'objet <i>Environnement et usages de l'œuvre/de l'objet</i> -dialogue matériaux entre eux -adaptation à la destination du projet -Relations construction/fabrication/données matérielles	L'œuvre et la pluralité de ses formes et statuts
Tle Option 3h		La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre	Liens avec cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo <i>Animer des images, penser leur diffu. /réception</i> -Interaction images/spectateur -Interfaces au service de leur diffus./réception Mise en scène projections/écrans, implication public/immersion/interaction. Relation aux lieux	Etre spectateur (auteur-œuvre-spectateur)
1 ^{ère} G/T Spécialité* 4h		La présentation de l'œuvre (la monstration/diffusion oeuvre, lieux, espaces, contextes*) La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée (penser le lieu)	Liens avec théâtre, danse, musique <i>Théâtraliser l'œuvre et son processus de créati.</i> -Mise en espace/en scène de l'œuvre Usage de l'architecture d'un lieu, du cube scénique ; implication public/œuvre	L'artiste et la société <i>Faire œuvre face à l'histoire /la politique</i>
Tle G/T Spécialité 6h		L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre La création à plusieurs plutôt que seul		L'art, les sciences et les technologies <i>Dialogue ou hybridation</i> Mondialisation de la création artistique <i>Métissages ou relativité des cultures du monde</i>

Uniquement pour les sortants de 1^{ère} Spéc.:
Épreuve commune (30%)

Spéc. : Épreuve finale (coef16)
Écrit de 3H30 – oral de 30min.

Penser prolongement Spéc.:
Épreuve GRAND ORAL du BAC oral de 20 min (coef10)