



Ecoles européennes

Bureau du Secrétaire général

Unité de développement pédagogique

Réf. : 2013-04-D-10-fr-2

Orig. : FR

Programme d'Education artistique (cycle primaire)

APPROUVÉ PAR LE COMITÉ PÉDAGOGIQUE MIXTE DES 10 ET 11 OCTOBRE 2013 À BRUXELLES

Mise en application immédiate pour une année transitoire le 12 octobre 2013

Entrée en vigueur définitive le 1^{er} septembre 2014

Sommaire

1	Objectifs généraux des Ecoles européennes	5
1.1	Texte général	5
1.2	Compétence 8 : Sensibilité et expression culturelles.....	5
1.2.1	Définition	5
1.2.2	Connaissances, aptitudes et attitudes essentielles correspondant à cette compétence:.....	6
1.3	Objectifs spécifiques aux Ecoles européennes concernant les arts	6
2	Principes didactiques.....	7
2.1	Principes généraux.....	7
2.1.1	Approche par compétences	7
2.1.2	Démarche	10
2.1.3	Une approche holistique	10
2.1.4	Principes didactiques	11
2.1.5	Supports préconisés pour les élèves	13
2.1.6	Le rôle de l'enseignant.....	14
2.1.7	Le rôle des parents	15
2.1.8	Les partenariats	15
3	Objectifs d'apprentissages	16
3.1	Les compétences	16
3.2	Les connaissances.....	16
3.3	Les aptitudes	16
3.4	Compétences transversales	17
3.5	Le continuum.....	17
4	Contenu.....	27
5	L'évaluation	27
5.1	Les formes d'évaluation :.....	27
5.1.1	L'auto-évaluation et le portfolio	28
5.2	Evaluer en éducation artistique	28
5.2.1	Tâches de l'enseignant :	28
5.2.2	Tâche de l'élève :.....	28
5.2.3	Evaluer les compétences d'expression.....	29
-	Apprécier des œuvres d'art dans les différents domaines : peinture, sculpture, architecture, images médiatiques, objets d'arts, arts de la scène.	29
5.2.4	Evaluer la compétence créer	29
-	Créer en utilisant divers langages artistiques.	29
5.2.5	Evaluer l'aptitude à :	29

5.2.6	Evaluer la connaissance d'œuvres artistiques :.....	29
5.3	Fiches passeport du portfolio : suggestion.	30
6	Soutien éducatif.....	31

INTRODUCTION

A la suite de l'inspection des arts menée au cours de l'année 2009-2010, la révision du programme d'éducation artistique (cycle primaire) est apparue comme une nécessité. En effet, dans une approche par compétences, il devient nécessaire de proposer un continuum et de préciser les apprentissages attendus par paliers. Il est aussi nécessaire de redéfinir le terme éducation artistique et de réorganiser les domaines/champs qui la composent.

Ce programme remplace le document 2002-D-19-fr-3 « *Programme d'éducation artistique (cycle primaire)* », approuvé par le Conseil supérieur des 6,7 et 8 mai 2003 à Shannon, entré en application transitoire en septembre 2003 et définitive en septembre 2005.

Il tient compte des documents suivants :

- 2008-D-5510-fr-2 Inspection en équipe de l'éducation artistique,
- 2011-01-D-72-fr-2 Proposition de suivi de l'inspection de l'éducation artistique et annexe,
- 2012-01-D-42-fr-1 Rapport final sur le suivi des inspections de l'Education artistique,
- 2011-09-D-47-fr-3 Nouvelles structures pour tous les programmes au sein du système des Ecoles européennes,
- 2013-01-D-71-fr-3 Evaluation au cycle Primaire dans les Ecoles européennes,
- 2013-01-D-61-fr-3 Projet de carnet scolaire pour le cycle primaire des Ecoles européennes,
- 2011-01-D-15-fr-3 Programme « Early Education », Annexes 2011-01-D-15-fr-3 Annexes du programme « Early Education », 2011-01-D-14-fr-3 Portfolio programme « Early Education »,
- 2009-D-579-fr-2 Programme d'éducation artistique –années 1 à 7.
- Recommandation du parlement européen et du conseil du 18 décembre 2006 sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (2006/962/CE), OJ L 2006, 394/ 18

Ce programme présente l'éducation artistique dans une perspective holistique afin de ne pas réduire son enseignement à une accumulation de connaissances ou de techniques. C'est par une pratique régulière des différents langages artistiques dans des situations variées que l'élève se construira peu à peu un capital de référence qui nourrira son expression créatrice.

Dans le but de faciliter une programmation équilibrée des différents domaines, ce programme se propose de présenter sous forme de continuum les connaissances, aptitudes et attitudes qui composent les compétences artistiques.

1 Objectifs généraux des Ecoles européennes

1.1 Texte général

Les Ecoles européennes ont pour double mission d'offrir une éducation formelle et de promouvoir le développement personnel des élèves dans un cadre socioculturel élargi. La formation de base porte sur l'acquisition de compétences – savoirs, savoir-faire et attitudes – dans une série de domaines. Quant à l'épanouissement personnel, il se réalise dans toute une série de contextes d'ordre intellectuel, moral, social et culturel. Il suppose, de la part des élèves, la conscience des comportements appropriés, la compréhension de leur cadre de vie et la construction de leur identité personnelle.

La réalisation de ces deux objectifs s'appuie sur une sensibilisation grandissante aux richesses de la culture européenne. La conscience et l'expérience d'une existence européenne partagée devraient amener les élèves à respecter davantage les traditions de chaque pays et région d'Europe tout en développant et en préservant leur identité nationale propre.

Les élèves des Ecoles Européennes sont de futurs citoyens de l'Europe et du monde. En tant que tels, ils ont besoin d'un éventail de compétences clés pour être capables de relever les défis d'un monde en mutation permanente. En 2006, le Conseil de l'Europe et le Parlement européen ont approuvé le Cadre européen des compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie. Celui-ci identifie huit compétences clés dont tous les individus ont besoin pour se réaliser et s'épanouir personnellement, être des citoyens actifs, s'intégrer dans la société et occuper un emploi :

- 1. la communication dans la langue maternelle*
- 2. la communication en langues étrangères*
- 3. la compétence mathématique et les compétences de base en sciences et technologies*
- 4. la compétence numérique*
- 5. apprendre à apprendre*
- 6. les compétences sociales et civiques*
- 7. l'esprit d'initiative et d'entreprise*
- 8. la sensibilité et l'expression culturelles*

Les programmes de matière des Ecoles Européennes cherchent à développer chez les élèves toutes ces compétences clés.

1.2 Compétence 8 : Sensibilité et expression culturelles

Le programme d'éducation artistique, s'appuie particulièrement sur la compétence 8 du Cadre de Référence Européen.

1.2.1 Définition

« Appréciation de l'importance de l'expression créatrice d'idées, d'expériences et d'émotions sous diverses formes, dont la musique, les arts du spectacle, la littérature et les arts visuels. »

1.2.2 **Connaissances, aptitudes et attitudes essentielles correspondant à cette compétence:**

« La **connaissance** culturelle suppose d'avoir conscience du patrimoine culturel local, et européen et de sa place dans le monde. Elle inclut une connaissance élémentaire des œuvres culturelles majeures, dont la culture populaire contemporaine. Il est essentiel de comprendre la diversité culturelle et linguistique en Europe et dans d'autres régions du monde, la nécessité de la préserver et l'importance des facteurs esthétiques dans la vie de tous les jours.

Les **aptitudes** relèvent à la fois de l'appréciation et de l'expression: l'appréciation d'œuvres d'art et de spectacles ainsi que l'expression personnelle au travers de différents médias grâce aux capacités individuelles innées. Il faut également avoir la capacité de comparer ses propres opinions et expressions créatrices à celles des autres et de repérer dans une activité culturelle des possibilités sociales et économiques et de les réaliser. L'expression culturelle est essentielle au développement d'aptitudes créatives, lesquelles peuvent être transférées dans divers contextes professionnels.

Une compréhension approfondie de sa propre culture et un sentiment d'identité peuvent constituer la base d'une **attitude** respectueuse et ouverte envers la diversité des formes d'expression culturelle. Par une attitude positive, on entend également la créativité, la volonté de développer son sens esthétique par une pratique personnelle de l'expression artistique et par une participation à la vie culturelle. »

1.3 **Objectifs spécifiques aux Ecoles européennes concernant les arts**

L'éducation artistique en Ecoles européenne a pour objectif de favoriser l'expression : expression de sentiments et d'émotions lors de rencontres d'œuvres, mais aussi expression en action par la pratique de langages artistiques variés et libre expression.

L'éducation artistique promeut la valorisation de l'individu dans l'acte de créer. Elle contribue à développer par la prise d'initiative, une disposition à anticiper, à être indépendant et novateur dans la vie privée et en société.

Les arts permettent la rencontre de l'autre, de ses idées de ses sentiments et de ses expériences créatives en image, en musique, en gestes et en mouvements. Cette rencontre enrichit l'enfant et lui permet de questionner ses propres interprétations et représentations du monde, de s'autoriser à sortir des cadres établis et de se construire des références culturelles et esthétiques.

L'éducation artistique en Ecoles européennes considère l'art comme est un puissant vecteur d'intégration sociale et culturelle qui favorise les échanges et unit les individus autour de projets collectifs ou de rencontres interculturelles artistiques.

Les arts participent au développement global de l'enfant dans les quatre domaines : psychologique, socioculturel, physique et cognitif. Ils participent à la construction de la personnalité de l'élève et contribuent à favoriser l'engagement individuel au sein du groupe.

La notion de plaisir est centrale en éducation artistique. Elle est motivante par essence et stimule la création.

2 Principes didactiques

2.1 Principes généraux

2.1.1 *Approche par compétences*

L'approche par compétences suppose une aptitude de l'individu à mobiliser simultanément une série de savoirs, savoir-faire et savoir-être au contact de l'œuvre ou lors d'une situation de création. Or, le petit élève ne dispose que d'un répertoire limité, ce qui ne lui permet pas de traiter des situations complexes. Il convient dès lors de limiter l'exercice de cette compétence en fonction du développement des savoirs, savoir-faire et savoir-être. Le tableau ci-dessous propose des paliers.

Early Education et P1 sont volontairement situés sur le même palier dans ce continuum. En effet, les objectifs poursuivis en Early Education ne sont pas tous atteints avant l'entrée en P1, car ils sont contraints par le développement de l'enfant (maturité motrice ou langagière, capacité à se concentrer, etc.).

Early Education / 1 ^o année	3 ^o année	5 ^o année	Etape suivante Secondaire
Compétence de niveau 1	Compétence de niveau 2	Compétence de niveau 3	Compétence complexe
<p>Apprécier des œuvres d'art dans les différents domaines : peinture, sculpture, architecture, images médiatiques, objets d'arts, arts de la scène. Accéder aux messages artistiques contenus dans les œuvres et exprimés dans des langages artistiques divers.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> -dire ce que l'on aime ou pas et pourquoi, -décrire un élément simple caractéristique en utilisant le vocabulaire introduit, -verbaliser le message général contenu dans l'œuvre, -donner une explication simple, -distinguer la fiction de la réalité -raconter un épisode important du spectacle. 	<ul style="list-style-type: none"> -décrire les éléments caractéristiques d'une œuvre en utilisant le vocabulaire introduit, -nommer un élément dans une composition qui suscite une émotion un sentiment ou une impression et en parler, -expliquer ses préférences à partir de ses observations, -repérer les signifiants, les éléments socioculturels, - raconter un spectacle, - relever certaines idées et certains sentiments véhiculés, -expliquer ce qui caractérise la fiction, -expliquer pourquoi le 	<ul style="list-style-type: none"> -décrire en utilisant le vocabulaire introduit, les éléments caractéristiques d'une œuvre et les effets visuels obtenus par des éléments ou formuler des hypothèses, -exprimer une émotion, un sentiment, une impression ou un scénario suscité par une œuvre, -comparer avec une autre œuvre qui traite du même thème, -porter un jugement critique ou esthétique, le justifier et l'argumenter, - relever les éléments ou procédés qui 	<ul style="list-style-type: none"> -parler d'une œuvre, donner son sentiment, ses impressions, -critiquer les choix de l'artiste ou de l'acteur, - comparer l'œuvre ou le jeu de l'acteur à d'autres, -s'exprimer sur les messages véhiculés dans les œuvres, -percevoir les nuances, les styles.

	personnage obtient un effet sur le spectateur, -repérer les éléments contextuels de l'œuvre (lieu, temps, espace, situation dramatique, etc.)	produisent un effet particulier, -donner son point de vue sur les idées développées et argumenter.	
Créer en utilisant divers langages artistiques.			
-faire des expériences créatives avec les techniques et matériaux proposés, -réutiliser au cours de l'expérience créative une technique ou une suite prédéterminée d'actions dans une situation connue, limitée et sans difficultés, -réaliser un objet artisanal avec modèle.	-dans une situation inédite mais proche de celles rencontrées en classe, créer en utilisant une gamme de techniques ou de suites prédéterminées d'actions déjà rencontrées, -réaliser un objet artisanal similaire, -faire des choix en fonction de l'intention.	-imaginer un projet créatif et le mener à terme en utilisant des gammes différentes de techniques ou de suites prédéterminées d'actions déjà rencontrées, -faire des choix en fonction des intentions, -produire un objet artisanal personnalisé, -améliorer le résultat final pour le présenter.	Imaginer un projet créatif, savoir choisir et combiner plusieurs gammes de techniques pour traiter une situation complexe, -se servir de ses compétences convoquées dans d'autres domaines pour nourrir son projet, -retravailler son œuvre et l'améliorer ou en présenter plusieurs versions, -mettre en valeur le résultat final.
Se construire une culture artistique de référence			
-connaître quelques œuvres célèbres ou du patrimoine local ou européen.	-connaître quelques œuvres et artistes célèbres ou du patrimoine local et européen dans différents champs artistiques, -mettre en réseau les œuvres rencontrées avec d'autres connues.	-connaître quelques œuvres et artistes célèbres ou du patrimoine local et européen, dans chacune des 5 périodes historiques et dans des domaines artistiques variés, -mettre en réseau les œuvres rencontrées avec d'autres connues, -identifier quelques courants célèbres (impressionnisme, art moderne...).	-connaître les œuvres majeures et artistes célèbres ou du patrimoine local et européen, dans chacune des 5 périodes historiques et dans des domaines artistiques variés, -connaître quelques courants artistiques, -mettre en réseau les œuvres rencontrées avec d'autres connues, -connaître des métiers liés aux arts, -convoquer ses connaissances artistiques dans d'autres champs disciplinaires (histoire, littérature, etc.).

Les compétences artistiques de l'élève se développent au travers d'activités de trois types :

- Activités de perception, compréhension et réflexion.
- Activités visant à développer des techniques et se constituer un capital

d'œuvres de référence.

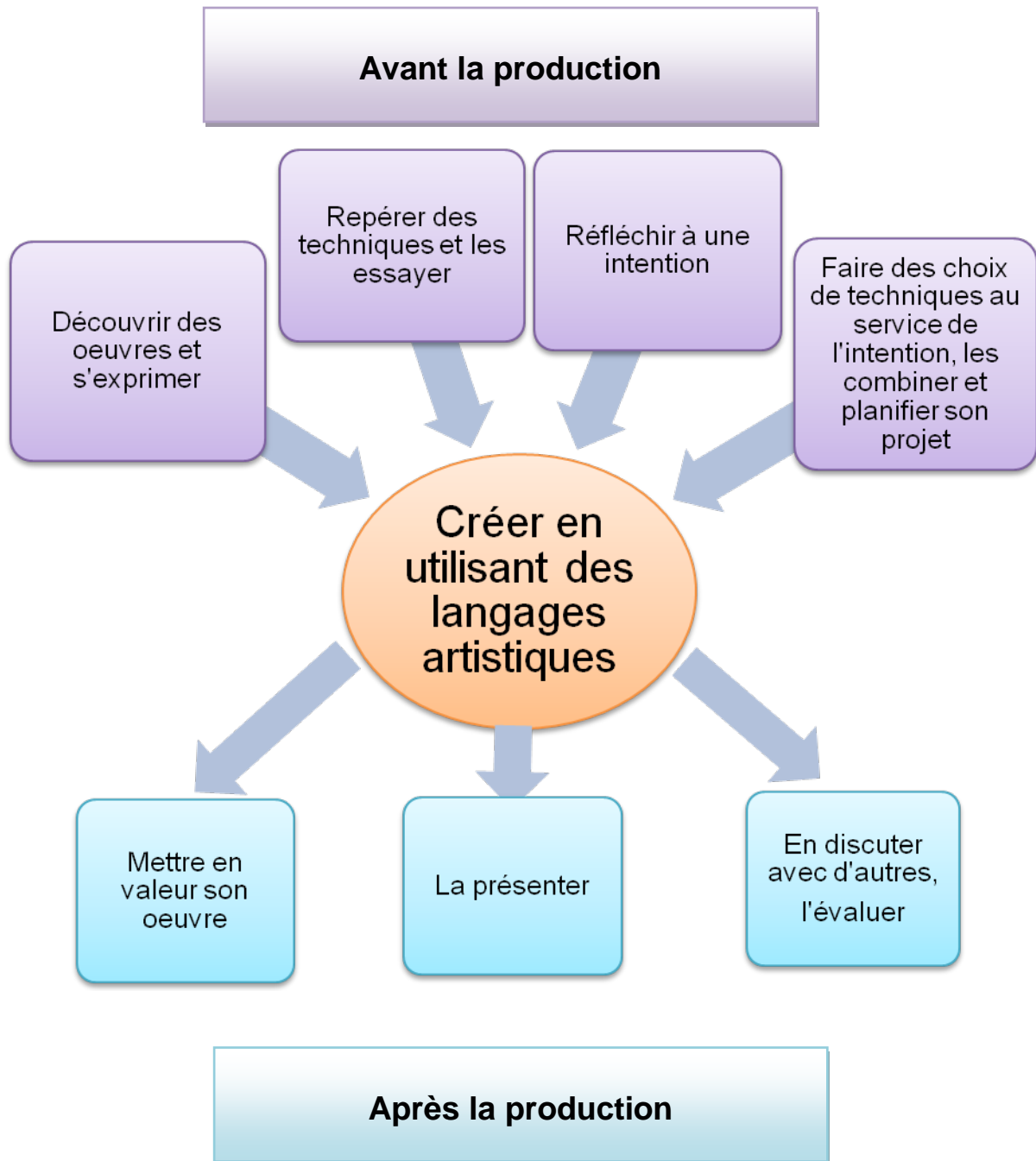
- Activités de création.

Ces activités sont différentes en fonction du domaine d'expression.

Dans le programme d'éducation artistique, les contenus sont regroupés en deux domaines :

- Les arts statiques: image, photo, peinture, modelage, sculpture, artisanat, architecture, etc.
- Les arts en mouvement : art dramatique, arts de la scène (marionnettes, théâtre d'ombre), cinéma, etc.

2.1.2 *Démarche*



Il est aussi possible de créer sur une idée une production spontanée, puis de proposer une analyse comparative des productions, de les confronter à des réalisations d'artistes sur le même thème ou archétype, d'en dégager certaines caractéristiques et de produire une nouvelle oeuvre.

2.1.3 *Une approche holistique*

L'éducation artistique nécessite une approche holistique. La pratique de projets fédérateurs est tout à fait appropriée car elle permet de convoquer en même temps toutes les compétences nécessaires à une réalisation. L'enseignement des arts ne

doit pas se réduire au seul apprentissage des techniques, ce qui aurait pour conséquence un enseignement segmenté incompatible avec une vision globale du développement artistique de l'élève. Néanmoins l'élève sera confronté à une grande diversité de techniques au service des projets. Il aura la possibilité de s'entraîner et de manipuler des matériaux très divers sollicitant les 5 sens.

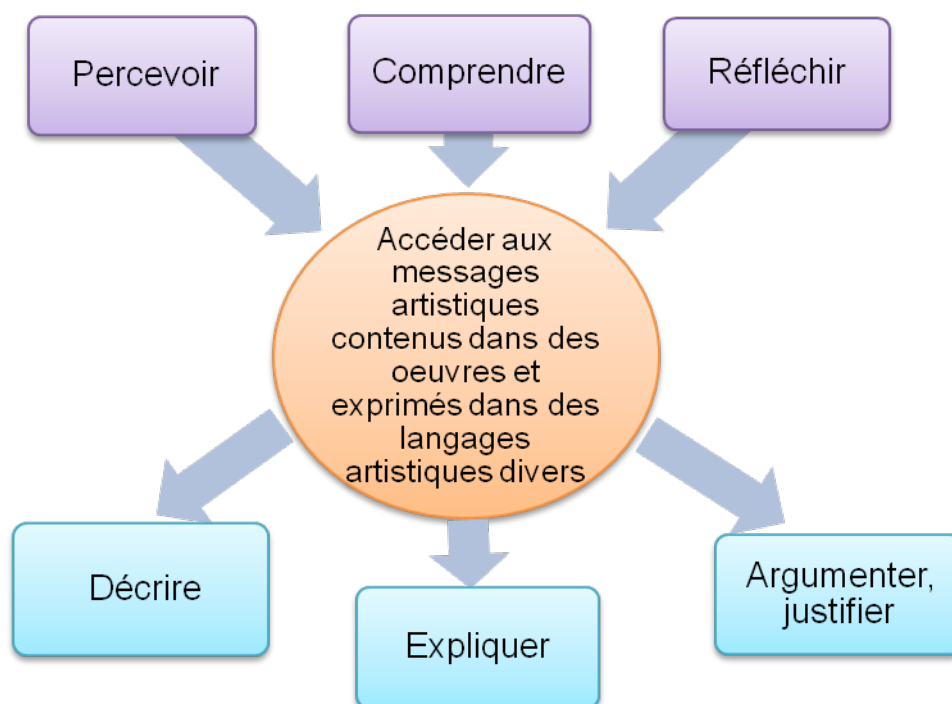
2.1.4 **Principes didactiques**

2.1.4.1 **Arts et plaisir**

On ne saurait parler d'art sans parler de plaisir. Les séances d'éducation artistique sont des moments privilégiés dans la scolarité parce qu'ils offrent des instants de bonheur liés à la découverte d'œuvres mais aussi des moments de plaisir lors d'essais de technique et de création. Ces moments intenses font partie intégrante des séances d'éducation artistique. Ils sont prépondérants par rapport aux autres activités.

2.1.4.2 **Expression orale et écrite**

La perception et l'analyse d'œuvres nécessite l'utilisation et le développement d'un discours utilisant un lexique approprié et de plus en plus précis en fonction des situations de description, explications, argumentation, narration ou expression de sentiments et d'émotions. Cette étape riche en acculturation et en expression orale ne prend pas nécessairement place lors de la séance d'éducation artistique mais peut être intégrée aux activités langagières en langue 1 ou 2. La contextualisation de l'œuvre peut alors être accompagnée d'éléments de connaissance sur l'artiste, la période historique, les mouvements artistiques, etc. Ces éléments peuvent faire l'objet de recherches documentaires présentées ensuite sous forme d'exposés ou de rédactions de textes.



Il convient alors dans une démarche de projet de distribuer sur l'emploi du temps les plages en fonction du domaine enseigné. L'expression langagière sur l'œuvre, de même que le travail préliminaire de lecture et de compréhension sur le texte théâtral ou sur le scénario trouvent leur place en langue 1 ou 2. Certaines œuvres peuvent être présentées en histoire pour accompagner la présentation d'une période, d'un personnage, d'un événement.

2.1.4.3 Culture artistique

Au travers des arts les élèves apprennent à communiquer autrement, en utilisant les langages spécifiques aux champs artistiques. L'art invite l'élève à rapprocher des œuvres qui convoquent les mêmes

- langages (dessin, peinture, architecture, sculpture, scène ou théâtre, etc.),
- courants artistiques,
- techniques,
- modes...

La mémorisation d'œuvres picturales et de sculptures peut être facilitée par une mise en scène : imitation de la posture d'un personnage sculpté (le « Penseur » de Rodin par exemple), composition d'un tableau vivant en imitant les postions et attitudes des personnages d'un tableau (les « Ménines » de Vélasquez par exemple)...

La contextualisation de l'œuvre et de l'artiste (historique, géographique, culturelle) permettra une meilleure perception et une mise en lien de ces éléments. L'enseignant veillera à présenter des œuvres très diversifiées couvrant toutes les époques historiques : préhistoire et antiquité, moyen âge, temps modernes, XIX^e siècle, XX^e siècle à nos jours.

2.1.4.4 La pratique de techniques

C'est en pratiquant les arts que l'élève progresse et prend conscience de ses progrès. Il fait des essais, esquisses, tentatives, croquis et apprend à les reprendre et à les améliorer. Il manipule et teste des matières, techniques et outils. Il reproduit, il mime, il imite. Il s'entraîne. Le temps de pratique artistique est prépondérant pendant la séance d'éducation artistique. Il permet à l'élève de gagner en précision et d'acquérir des automatismes qui seront transférables dans les actes de création.

2.1.4.5 La planification

Lors de la réalisation de productions artistiques, l'élève prend conscience de la nécessité d'organiser son travail et de faire aboutir son projet. Il imagine sa production, prévoit son matériel et le prépare, organise des étapes, prévoit le temps nécessaire et réalise sa production. Il devient peu à peu autonome aussi bien dans les travaux individuels que collectifs et partagés. L'élève réalisera d'abord des projets élaborés par l'enseignant ou préparés collectivement, puis l'enseignant allègera progressivement le cadrage afin de laisser les élèves gérer leur projet de manière autonome.

2.1.4.6 **La contrainte**

En création artistique, la présence de contraintes est nécessaire. Ces contraintes apparaissent sous forme de consignes qui laissent malgré tout une place importante à la créativité. C'est en s'appuyant sur l'observation et le respect de ces consignes que les élèves peuvent s'auto-évaluer, co-évaluer et évaluer les œuvres présentées.

2.1.4.7 **L'erreur**

L'erreur n'a pas le même statut en éducation artistique que dans les autres disciplines. Son apparition lors d'une production peut être à l'origine d'une intention créatrice inédite. Elle est porteuse d'idées nouvelles qui peuvent engendrer une modification du projet initial et un acte créatif. Elle peut contraindre à la mise en œuvre de procédés de détournement eux même créatifs. C'est la raison pour laquelle quel que soit le projet initial, la liberté d'expression de l'élève peut s'enrichir de l'erreur dès lors qu'elle est intégrée au nouveau projet.

2.1.4.8 **L'esthétique**

La recherche de l'esthétique s'appuie avant tout à l'école primaire sur le soin apporté et sur la précision du geste lors de la réalisation. D'autres composantes comme la recherche d'équilibres, de complémentarité, d'harmonie interviennent également.

Le produit fini gagnera à être présenté dans un cadre ou support mettant en valeur l'œuvre.

Cependant, les compétences artistiques au cycle primaire sont en cours de développement et l'on ne peut attendre que les productions soient parfaites. Elles restent des productions d'élèves. L'enseignant se gardera d'imprimer son empreinte personnelle et d'adulte sur les travaux des élèves au risque de les dénaturer.

2.1.5 **Supports préconisés pour les élèves**

- **Le cahier des arts**

Le cahier des arts peut être initié en classe et complété à la maison. Il témoigne de l'acquisition de connaissances artistiques par l'élève.

Il peut être composé de :

- brèves contextualisations d'œuvres et d'artistes accompagnées de quelques supports (images, photos, reproductions d'œuvres d'arts, films, enregistrements de pièces de théâtre, spectacles scolaires, expositions sur CD-Rom ou clé USB, etc.),
- éléments issus des discussions autour de l'œuvre : message, éléments descriptifs, etc.,
- explications concernant la ou les technique(s),
- sélection de textes ou articles,
- témoignages de visites de musées, expositions, visionnements de films ou de spectacles (marionnettes, théâtre, etc.).

Ce support pourrait aussi accueillir les travaux en musique, danse, poésie et littérature dont l'approche est similaire.

- **Le cahier d'esquisses**

Cahier vierge sans lignes, utilisé pour dessiner en observant (un bâtiment ou un détail de bâtiment, un objet, une personne, un paysage, etc.), faire des essais et esquisses au cours d'activités diverses, imaginer, etc.

2.1.6 ***Le rôle de l'enseignant***

Le rôle de l'enseignant dans l'approche pédagogique définie dans ce programme implique de sa part :

- Au niveau de l'école (rôle du coordinateur et implication des enseignants)
 - o La mise en place d'une harmonisation
 - pour définir ensemble des projets porteurs et fédérateurs annuels ou périodiques,
 - pour définir ensemble des programmations de contenus annuelles et sur le cursus scolaire, afin de proposer des activités dans tous les domaines sans redondance, de balayer toutes les périodes artistiques et de s'assurer d'une progression dans l'offre d'apprentissages. En effet, le continuum ne définit pas d'objectifs précis en fin de 2^{ème} et 4^{ème} année de primaire. Ce qui permet aux écoles de répartir et programmer librement sur deux ans les activités menant aux paliers suivants,
 - pour mutualiser les ressources et proposer des décloisonnements dans le but de profiter des compétences artistiques particulières que certains enseignants possèdent,
 - pour organiser certaines activités à visée artistique dans le cadre des Heures Européennes,
 - pour organiser de grands événements : expositions, spectacles, visites de musées, rencontres d'artistes, etc.,
 - pour réfléchir à l'aménagement et au planning d'utilisation de la salle d'éducation artistique,
 - pour organiser la communication et la diffusion : website, revue artistique, journal scolaire, albums, CD, etc.
- Au niveau de la classe :
 - o L'organisation d'un cadre esthétique et riche d'un point de vue artistique :
 - affichage de reproductions d'œuvres d'arts,
 - affichage ou exposition de séries de productions d'élèves,
 - mise en place d'un musée de classe : aménagement d'un espace dans la classe pour présenter la collecte d'objets, articles, revues, livres sur la thématique d'actualité en classe artistique.
 - o Une programmation et une préparation harmonieuses :
 - balayage de toutes les époques historiques et programmation des œuvres majeures particulièrement du patrimoine européen,
 - répartition équilibrée dans le temps des activités visant les arts statiques et les arts en mouvement,
 - préparation de modules constitués de séances distribuées dans des plages différentes (par exemple : découverte d'une œuvre, d'un texte théâtral, travail sur un scénario, expression, etc. sur les heures de L1 ou de DDM en fonction du contenu, pratique

technique sur les heures d'éducation artiste, création sur les heures d'éducation artistique ou en Heures Européennes, etc.).

- Au niveau de l'élève
 - o une posture ambitieuse afin de permettre à chaque élève de progresser dans la complexité, de se libérer dans la création, de prendre de l'assurance, de devenir de plus en plus autonome, d'apprendre à travailler avec les autres sur un même projet,
 - o un pilotage individualisé des progrès de l'élève et une adaptation du projet visant à le faire progresser,
 - o une aide à l'autoévaluation et à la construction d'un portfolio.

2.1.7 **Le rôle des parents**

Les parents jouent un rôle important dans la construction des compétences artistiques de leurs enfants,

- en permettant à la maison la pratique d'activités artistiques (peinture, modelage, etc.),
- en valorisant les productions de l'enfant,
- en soutenant l'enfant dans ses progrès, et projets artistiques,

2.1.8 **Les partenariats**

L'éducation artistique requiert un contact direct avec l'œuvre et l'artiste. L'école et l'enseignant rechercheront toutes les possibilités qui permettront d'entourer l'élève d'un contexte artistique riche :

- dans la classe : reproduction d'œuvres d'arts d'époques variées, présentation de divers types de films (muets, animés, documentaires, reportages, artistiques),
- mise en place d'ateliers par des spécialistes ou artistes,
- en dehors de la classe : visites, rencontres, classes à projets artistiques, projets dans le cadre des Heures Européennes, spectacles, expositions.

Toute œuvre a un auteur. L'élève sera invité à mentionner son nom sur son œuvre qui reste sa propriété intellectuelle. Ce point concerne aussi les spectacles et expositions. Dans ce cas, les organisateurs ne manqueront pas de mentionner sur le programme de présentation les noms des élèves ayant participé à la réalisation : rôle, mise en scène, costumes, éclairage, montage.

Par ailleurs, la propriété de l'œuvre de l'artiste sera reconnue et les Ecoles Européennes mettront tout en œuvre pour faire respecter ses droits d'auteurs.

L'attention des Directeurs est attirée sur la nécessité de respecter la législation en vigueur en matière de droits d'auteurs, notamment lors de spectacles ouverts au public et de l'utilisation de l'image sur internet. Ce point concerne à la fois l'usage d'images protégées sans autorisations et le vol, à des fins mercantiles, d'œuvres d'art d'enfants publiées sur les réseaux sociaux

3 Objectifs d'apprentissages

3.1 Les compétences

- Apprécier des œuvres d'art dans les différents domaines : peinture, sculpture, architecture, images médiatiques, objets d'arts, arts de la scène, etc.
- Accéder aux messages artistiques contenus dans les œuvres et exprimés dans des langages artistiques divers,
- Créer en utilisant divers langages artistiques.

3.2 Les connaissances

- Acquérir une culture artistique de référence concernant le patrimoine local et européen en lien avec l'histoire de l'art.

Connaitre quelques œuvres (artistes, courants artistiques)

- dans chacune des grandes périodes historiques : préhistoire et antiquité, moyen âge, temps modernes, XIX^e siècle, XX^e siècle à nos jours.
- puisées dans le champ
 - o des arts statiques : image, photo, peinture, modelage, sculpture, artisanat, architecture...
 - o des arts en mouvement : art dramatique, arts de la scène (marionnettes, théâtre d'ombre), cinéma.

3.3 Les aptitudes

- Développer des aptitudes à s'exprimer et réagir face à une œuvre : décrire, expliquer, argumenter, justifier, exprimer ses sentiments et émotions, enrichir son lexique et la qualité de son discours.
- Développer des aptitudes techniques dans le domaine des arts statiques :
 - o dessiner, peindre, découper, plier, coller, graver, sculpter, assembler, tracer, etc.,
 - o en variant les supports et matériaux (bois, moquette, fil, tissus, papiers divers, argile, métaux, etc.),
 - o en variant les outils (ciseaux, crayons divers, pinceaux, marteaux, pinces, etc.),
 - o en utilisant des appareils (ordinateurs, scanner, appareil photo, logiciels, etc.),
 - o en utilisant l'espace (plans, volumes, perspectives, formes, symétries, etc.),
 - o en utilisant les couleurs (primaires, mélanges, nuances, contrastes, etc.),
 - o acquérir de la justesse et de la précision dans l'utilisation des outils et techniques.
- Développer des aptitudes techniques dans le domaine des arts en mouvement.
 - o en utilisant le corps : le geste, la voix, le mouvement, les mimiques, l'expression d'émotions,

- le matériel spécifique : accessoires, costumes, maquillage, marionnettes, etc.,
- les outils et appareils technologiques : caméra, micro, etc.,
- l'espace : agencement, cadrage, zoom, etc.,
- les partenaires : jeux collectifs, duos, harmonie...,
- acquérir de la précision et de l'aisance.

3.4 Compétences transversales

Le développement des compétences artistiques est soutenu par l'acquisition d'autres compétences simultanément, compétences qui sont nécessaires à la réalisation du projet. Une démarche holistique permettra à l'élève de convoquer ses connaissances acquises dans d'autres contextes et domaines et de les mettre en lien. Par exemple se référer à ses connaissances en histoire, mathématiques, etc.

Compétences sollicitées en arts :

- Les *compétences langagières* utiles à l'énonciation et à la compréhension
- Les *compétences sociales et civiques* nécessaires lors de la confrontation d'idées et du travail partagé.
- Les *compétences mathématiques, scientifiques et technologiques* : formes, couleurs, mesures, proportions, appareils technologiques (photo, caméra...) etc.,
- Les *compétences numériques* : utilisation de l'outil dans la recherche documentaire et dans la présentation, mais aussi de l'outil au service de la création : logiciels de création assisté...,
- Les *compétences apprendre à apprendre et développer l'esprit d'initiative* : apprendre un rôle, planifier son travail, faire des choix opérationnels de techniques, oser créer, se faire filmer, et se lancer sur scène, etc.
- Les *compétences culturelles*, notamment les savoirs historiques, la littérature.

3.5 Le continuum

Le continuum est un outil de pilotage qui permet de visualiser le développement des compétences. Pour l'enseignant, c'est un outil qui lui permet à la fois de construire une programmation des apprentissages et de situer chacun de ses élèves au cours de son développement. Le continuum peut faire l'objet de régulations dans le but de mieux s'adapter aux besoins et demandes. Il permet de ne pas figer un élève au cours de son développement. C'est un outil d'une grande souplesse. Il peut être utilisé par l'enseignant pour visualiser les progrès de ses élèves. C'est dans ce cas un outil à l'usage exclusif de l'enseignant, utilisé pour renseigner les parents et l'élève lors de rencontres afin de mieux cerner les besoins individuels.

Le continuum utilise des descripteurs.

Il définit trois paliers :

Fin de Early Education ou de 1^o année.

Fin de 3^o année

Fin de 5^o année

Il s'appuie sur le programme Early Education et le programme d'éducation artistique du secondaire.

Le continuum sert également à l'harmonisation des programmations en arts au sein des écoles.

ARTS STATIQUES : image, photo, composition assistée par ordinateur, peinture, modelage, sculpture, artisanat, architecture...		
Perception, compréhension, réflexion		
Early Education, 1°	3° année	5°année
-décrire un élément simple en utilisant le vocabulaire introduit, -donner une explication simple. -se servir de tous ses sens pour approcher une œuvre.	-décrire en utilisant le vocabulaire introduit, des éléments de construction d'une œuvre : formes, lignes, couleurs, valeurs, textures et matériaux, motifs, volumes, organisation.	-décrire en utilisant précisément le vocabulaire introduit, les éléments de construction des œuvres : formes, lignes, couleurs, valeurs, textures et matériaux, motifs, volumes, organisation. -repérer les effets visuels obtenus par des éléments : formes, lignes etc. -formuler des hypothèses sur les techniques utilisées
-dire si l'on aime ou pas pourquoi.	-nommer un élément dans une composition qui suscite une émotion un sentiment ou une impression et en parler.	-exprimer une émotion, un sentiment ou une impression ou un scénario suscité par une œuvre, -comparer avec une autre œuvre qui traite du même thème.
	-expliquer ses préférences à partir de ses observations.	-justifier son point de vue à partir de ses observations (jugement critique et esthétique).
-identifier le réel par rapport à la fiction.	-repérer les signifiants dans une œuvre.	-pointer des éléments d'interprétation dans une œuvre.
	-repérer des éléments socioculturels.	-donner une explication ou interprétation concernant le rôle d'éléments socioculturels dans une œuvre.
-lors de lecture d'albums, s'aider de l'illustration pour décrire un lieu ou personnage et pour exprimer un sentiment ou une préférence.	-lors de lecture d'albums, repérer les éléments de l'illustration qui illustrent, renforcent ou complètent le texte.	-comparer une représentation picturale ou plastique d'une scène au texte d'origine (mythologie, événement historique, etc.) repérer les éléments d'interprétation.

ARTS STATIQUES : image, photo, composition assistée par ordinateur, peinture, modelage, sculpture, artisanat, architecture...		
CONNAISSANCE DE TECHNIQUES : dessin, peinture, utilisation de matériaux et outils divers, impression, construction, sculpture, photo, utilisation de techniques numériques, etc.		
CONNAISSANCE D'ŒUVRES		
Early Education, 1°	3° année	5°année
-stabiliser sa bonne main -tenir correctement son crayon	-tracer à main levée au crayon de papier.	-retravailler son esquisse.
-avoir une motricité oculo-manuelle suffisante pour maîtriser les activités motrices fines proposées.	-couvrir une surface délimitée en peinture.	-tracer un contour à la peinture.
-utiliser avec de plus en plus de précision de petits outils et ustensiles comme pinceaux, ciseaux, crayons, pâte à modeler... -savoir où se trouve le matériel dans la classe.	-nommer les techniques/ gestes suivants et les appliquer : coller, dessiner, modeler, peindre, déchirer découper, imprimer, plier, graver etc.	-utiliser avec précision différents gestes et techniques au cours d'une réalisation.
	-utiliser une variété d'éléments plastiques : formes, lignes, contours, textures.	-utiliser une combinaison d'éléments plastiques au cours d'une réalisation.
	-nommer et utiliser les matériaux suivants : craie de cire, crayon feutre, gouache, papier et carton, pastel et pâte à modeler, argile, fusain.	-utiliser avec précision différents matériaux et outils au cours d'une réalisation.
-reconnaitre les principaux appareils audiovisuels et les essayer : appareil photo, photocopie, ordinateur...	-utiliser du matériel audiovisuel avec des contraintes : cadrage, net/flou, profondeur, couleur et noir et blanc, etc.	-combiner plusieurs techniques audiovisuelles.
-faire des classements de couleurs et formes, images, photos, etc., -les manipuler, les utiliser.	-nommer et produire des formes et lignes : arrondies angulaires, larges, étroites, horizontales, verticales.	-nommer et produire des formes et lignes : courtes, obliques, brisées, parallèles, perpendiculaires.
	-nommer et utiliser les couleurs primaires : bleu, jaune, rouge, secondaires : vert, orangé, violet, les non-couleurs : noir et blanc, les nuances : gris et rose, -produire les couleurs secondaires, le gris et le rose.	-nommer et utiliser les couleurs : cyan, magenta, -identifier les couleurs chaudes et froides, les nuances : émeraude, cerise, citron, etc. -produire des nuanciers.
	-identifier clair et foncé, tester des techniques pour éclaircir ou foncer.	-différencier les valeurs et les introduire dans une production.
	-identifier des formes en 3 D, les utiliser lors d'une production : cube, pavé, cylindre, sphère, cône et pyramide à base carrée.	-utiliser différentes formes en 3D dans une même production. -produire les plus simples avec divers matériaux (papier, modelage, sculpture, bois...)

-utiliser sa perception de l'espace.	-identifier et tester des façons d'organiser des éléments dans l'espace : juxtaposition, répétition, superposition, symétrie axiale, asymétrie.	-avoir recours lors d'une production à différentes façons d'organiser l'espace : juxtaposition, répétition, superposition, symétrie axiale et centrale, asymétrie.
	-identifier et produire une perspective en chevauchement.	-identifier et produire une perspective en diminution.
-connaître le vocabulaire spécifique lié à la tâche.	-comprendre le vocabulaire introduit et l'utiliser en cours de séance.	-connaître le vocabulaire introduit et l'utiliser avec précision.
-connaître quelques œuvres de son pays ou de l'Europe.	-connaître quelques œuvres d'art connues et quelques artistes de chacune des 5 grandes périodes (antiquité, moyen âge, XV ^o s au XVIII ^o s, XIX ^o s, XX ^o s à nos jours).	-connaître de plus en plus d'œuvres d'arts et d'artistes de chacune des 5 grandes périodes (antiquité, moyen âge, XV ^o s au XVIII ^o s, XIX ^o s, XX ^o s à nos jours)et être capable de les rattacher à une époque, un pays ou un mouvement(ex : art roman, renaissance, baroque, impressionnisme, cubisme, pop art, abstrait, etc.).

ARTS STATIQUES : image, photo, composition assistée par ordinateur, peinture, modelage, sculpture, artisanat, architecture...		
Création		
Early Education, 1^o	3^o année	5^oannée
-utiliser le dessin comme moyen de création : dessin libre.	-traduire une idée sous forme de croquis.	-faire des croquis représentant des variantes de son idée.
-se servir de tous ses sens pour être créatif : utiliser des matériaux divers comme moyen de création : argile, tissus, volumes, plâtre, etc.	-réaliser son projet à partir de son croquis en utilisant les matériaux et outils à disposition.	-préciser son projet en variant, adaptant les gestes, les outils et matériaux de départ. -proposer plusieurs variantes.
-intervenir sur des photos de manière créative.	-produire des photos. -utiliser la photo de manière détournée et créative (recadrage, tracés, collages, recouvrements, montages, avec ou sans ordinateur).	-combiner des photos avec d'autres moyens artistiques de son choix pour obtenir une composition créative.
-réinvestir les apprentissages de techniques faits en classe lors d'une création : assemblages créatifs de formes, lignes, couleurs, etc.	-définir une intention, choisir les outils, techniques et ajuster sa réalisation selon la proposition de départ.	-rehausser certains aspects pour atteindre son intention, -enrichir par apport de peinture encre matière, par action de pliage, découpage collage, -modifier l'organisation spatiale.

Parler de son œuvre		
-présenter succinctement le plan d'actions suivi, -dire ce que l'on a aimé faire ou pas et pourquoi.	-décrire les actions effectuées avec les outils et les matériaux lors de sa production, -énoncer ses satisfactions, ses découvertes et difficultés.	-présenter oralement ou par écrit les étapes de sa réalisation, -exprimer les satisfactions éprouvées, -expliquer les difficultés rencontrées et les moyens trouvés pour les dépasser.
-décrire quelques éléments et donner quelques explications, -dire ce que l'on a fait ou voulu faire.	-décrire des aspects importants de son expérience de création, -verbaliser son intention et dire si elle est réalisée.	-expliquer la raison de ses choix lors de son expérience de création.
-donner son opinion sur sa production ou celle d'un camarade.	-donner son avis sur sa réalisation ou celle d'un camarade et expliquer.	-donner son avis critique sur sa production ou sur celle d'un camarade en fonction des contraintes.

ARTS EN MOUVEMENT : arts de la scène et du spectacle		
Perception, compréhension, réflexion		
Early Education, 1°	3° année	5°année
-distinguer les formes de représentations scéniques : film, dessin animé, théâtre, théâtre de marionnettes, mimes, etc.	-repérer et connaître quelques éléments caractéristiques liés aux formes de représentations scéniques : -décor : costumes, lumière, son, aménagement de l'espace, coulisses, etc., -métier de la scène : acteurs, techniciens, metteur en scène, caméraman, chorégraphe, costumier, maquilleur, souffleur, etc., -supports écrits : texte de la pièce de théâtre, scénario.	-critiquer les choix de mise en scène et d'interprétation, -commenter l'impact d'un métier sur la réalisation (caméraman, éclairagiste...), -s'exprimer sur les choix de textes, sur la distribution des rôles, sur le scénario.
-dire si l'on aime ou pas et pourquoi.	- s'exprimer sur un passage qui suscite une émotion, un sentiment ou une impression, -expliquer ses préférences.	-exprimer une émotion, un sentiment ou une impression, -justifier et argumenter son point de vue (jugement critique et esthétique), -comparer avec une autre œuvre qui traite du même thème, -comparer le texte d'origine et sa mise en scène.

<ul style="list-style-type: none"> -raconter un épisode important du spectacle, -décrire un personnage ou une scène, -identifier le personnage principal par ses atouts, -verbaliser le message général contenu dans l'œuvre, -distinguer la fiction de la réalité, -verbaliser l'effet produit par un personnage (le clown me fait rire..). 	<ul style="list-style-type: none"> - raconter un spectacle en tenant compte de la chronologie des séquences, -relever les caractéristiques des personnages en lien avec les costumes et accessoires, -identifier le personnage principal des personnages secondaires, -repérer les éléments contextuels de l'œuvre (lieu, temps, espace, situation dramatique, etc.), -repérer des éléments socioculturels, - relever certaines idées et certains sentiments véhiculés, -expliquer ce qui caractérise la fiction, -expliquer pourquoi le personnage obtient un effet sur le spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> -effectuer une critique après spectacle, -donner son opinion sur les choix interprétatifs des personnages, -expliquer les effets de chacun des éléments contextuels (temps, lieu, espace, situation dramatique) sur la progression artistique, -donner un avis critique sur le jeu de scène de l'acteur en fonction de l'évolution du personnage dans son contexte, -donner une explication ou interprétation concernant le rôle d'éléments symboliques dans un spectacle, -donner son point de vue sur les idées développées et argumenter, -expliquer en quoi l'insertion de fiction sert le projet de l'auteur, -repérer les truquages, -donner une analyse critique des effets que l'acteur développe au service de son intention, -donner une explication ou interprétation concernant le rôle d'éléments socioculturels dans une œuvre.
<ul style="list-style-type: none"> -distinguer différentes formes d'expression et de communication : geste, mime, parole... 	<ul style="list-style-type: none"> -distinguer les paramètres d'expression : ton, volume, rythme, timbre, -repérer l'importance de la communication non verbale (mime, attitude, geste...). 	<ul style="list-style-type: none"> -expliquer les choix expressifs effectués par les acteurs en fonction de l'intention : nuances verbales, gestes, positionnements dans l'espace, mouvements...
<ul style="list-style-type: none"> distinguer l'image fixe de l'image en mouvement (différence photographie/film, film/dessin animé). 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître quelques procédés qui permettent d'animer l'image : livre animé, roue animé (des dessins successifs donnent une impression d'animation par la rotation ou le feuilletage rapide d'un livret). 	<ul style="list-style-type: none"> -expliquer des procédés qui influent sur la mobilité des images : vitesse, succession de prises de vue sur la pellicule, insertion d'images fixes, zoom, vues panoramiques, etc...

ARTS EN MOUVEMENT :
arts de la scène et du spectacle

Connaître des techniques et les mettre en pratique, connaître des œuvres

Early Education, 1°	3° année	5°année
-participer à l'aménagement d'un espace dramatique.	-proposer des éléments d'aménagement de l'univers scénique.	-concevoir et mettre en place l'espace scénique, coordonner les actions dans la mise en place du décor avant la présentation, -prendre une responsabilité dans la préparation de l'espace scénique (éclairage, son, installation du mobilier, costumes, maquillage, etc.).
-identifier les éléments du décor, les accessoires d'un personnage et les utiliser librement.	-combiner des costumes et accessoires pour s'adapter à un personnage et les utiliser dans le jeu.	-choisir et modifier les costumes, accessoires, le maquillage pour s'adapter au personnage, à l'époque, à l'atmosphère que l'on veut produire.
-trouver un trait de caractère à son personnage.	- trouver quelques traits de caractère à son personnage.	-choisir les traits de caractère de son personnage et s'y tenir.
-trouver une voix, des gestes qui s'adaptent à un personnage, -exprimer un état ou un sentiment par le geste, la voix, ou le corps (la peur, le froid, l'inquiétude, la surprise, etc.).	-modifier l'intensité de la voix et varier les gestes pour mieux s'adapter au personnage, -mimer une séquence d'actions, - exprimer un état ou un sentiment par le geste, la voix, ou le corps (la peur, le froid, l'inquiétude, la surprise, etc.) en jouant sur les variables : respiration, posture, émission de sons, débit.	-choisir les voix, gestes, mimes, mouvements et rythmes qui s'adaptent à un personnage, -modifier des paramètres : ton, volume, rythme, timbre, -accorder son jeu avec un partenaire, - personnaliser l'expression d'un état ou d'un sentiment par le geste, la voix, ou le corps (la peur, le froid, l'inquiétude, la surprise, etc.) en accentuant les variables : respiration, posture, émission de sons, débit, rythme, intonation...
-s'entraîner à jouer un rôle en se déplaçant dans l'espace scénique en effectuant un trajet simple.	-mémoriser des trajets dans un espace scénique.	-adapter ses déplacements à l'espace scénique, à l'éclairage et aux partenaires.
-mémoriser quelques répliques pour permettre la mise en scène de quelques échanges.	-mémoriser de courts dialogues pour permettre la mise en scène de sketches brefs ou saynètes.	-mémoriser des dialogues pour permettre la mise en scène de saynètes ou de petites pièces ou extraits.

<p>Marionnettes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -jouer avec des marionnettes et trouver la position de base pour tenir la marionnette dans le castelet. 	<p>Marionnettes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -personnifier la marionnette en lui attribuant une voix permanente, -orienter son regard. 	<p>Marionnettes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -moduler la voix de la marionnette, -la déplacer dans le cadre du castelet.
<p>Théâtre d'ombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -faire des expériences d'ombres avec des formes, couleurs et sources de lumières différentes. 	<p>Théâtre d'ombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -trouver la position de base de son corps et la distance de l'objet par rapport à la toile et à la source de lumière, -attribuer une voix permanente à son personnage. 	<p>Théâtre d'ombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -moduler la voix attribuée au personnage, -déplacer l'ombre dans tout l'espace de projection.
<p>Cinéma</p> <ul style="list-style-type: none"> -jouer avec et manipuler des dispositifs d'animation d'images : livre animé, roue animé (des dessins successifs donnent une impression d'animation par la rotation ou le feuilletage rapide d'un livret), -découvrir une pellicule de film ou de dessin animé, -tester un outil simple pour filmer : appareil photo numérique, téléphone portable ou i-pad ayant une fonction filmer et observer le résultat. 	<p>Cinéma</p> <ul style="list-style-type: none"> -réaliser un petit dispositif d'animation d'images : livre animé, roue animé (des dessins successifs donnent une impression d'animation par la rotation ou le feuilletage rapide d'un livret), -manipuler les touches d'un appareil de visionnement de film : lecteur DVD, ordinateur (mise en route, arrêt sur image, retour en arrière, etc.), -s'entraîner à filmer de petites séquences avec un outil simple (appareil photo numérique, téléphone portable ou i-pad ayant une fonction filmer) et améliorer sa production en faisant des essais successifs. 	<p>Cinéma</p> <ul style="list-style-type: none"> -s'entraîner à l'utilisation d'un matériel professionnel : caméra, -faire des essais successifs, -donner des effets : travelling, zoom, etc., -avec l'aide du maître et en utilisant un logiciel adapté aux enfants, enregistrer sur ordinateur les essais, sélectionner les meilleurs, faire un montage, -enregistrer une bande son.
<ul style="list-style-type: none"> -connaître quelques dessins animés, films ou spectacles adaptés à l'âge des élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître différents types de cinéma d'animation : livre animé, roue animée, dessin animé, film muet, film sonorisé N/B, film couleur, -connaître quelques films et spectacles adaptés à l'âge des enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître les éléments marquants de l'histoire du cinéma, -connaître les principaux métiers du cinéma, -connaître quelques films européens célèbres de différents époques et adaptés à l'âge des enfants, -connaître quelques pièces de théâtre (ou extraits) et auteur du patrimoine européen adaptés à l'âge des enfants, -connaître quelques spectacles.

ARTS EN MOUVEMENT :
arts de la scène et du spectacle

Création

Early Education, 1°	3° année	5°année
<p>-imaginer une petite fable avec un début et une fin qui servira de support à une mise en scène.</p>	<p>-imaginer une petite fable qui servira de support à une mise en scène, avec un début et une fin, un retournement et un dénouement.</p>	<p>-imaginer une petite fable qui servira de support à une mise en scène, avec un début et une fin, un retournement et un dénouement, segmentée en plusieurs tableaux successifs, -produire un bref synopsis et un scénarimage pour préparer la réalisation d'un petit film.</p>
<p>-produire une petite proposition de jeu scénique sur un personnage avec ou sans accessoires en utilisant la voix, les gestes, le mouvement, les mimiques.</p>	<p>-jouer un personnage sur un bref scénario imaginé ou imposé: lui attribuer un trait de caractère, une voix, des gestes, mimiques, un costume des accessoires et un déplacement simple sur la scène.</p>	<p>-jouer un personnage sur un scénario imaginé ou imposé adapté à l'âge des enfants: lui attribuer des traits de caractère, une voix, des gestes, mimiques, un costume des accessoires, un maquillage... -le personnaliser en jouant sur les effets d'accentuation et de modulation, -utiliser l'espace de la scène dans les déplacements, -coordonner son jeu avec celui de son partenaire.</p>
<p>-participer au sein d'un groupe à la réalisation d'un spectacle collectif : -participer à l'élaboration des décors, -exécuter au sein d'un groupe un enchaînement d'éléments suivant un modèle ou des consignes : voix, gestes mouvements.</p>	<p>-participer au sein d'un groupe à la réalisation d'un spectacle collectif : - donner des idées pour les éléments de décors, -choisir son rôle dans le spectacle, -personnaliser son rôle par le choix de costumes, accessoires et maquillage, -personnaliser son rôle en modifiant sa voix et en variant ses gestes pour mieux s'adapter à son rôle, -respecter des déplacements définis au préalable, -donner la réplique au bon moment dans un court dialogue.</p>	<p>-participer au sein d'un groupe à la réalisation d'un spectacle collectif : -participer à la conception des aménagements et décors, -prendre une responsabilité technique : son, éclairage, souffleur, costumes, mise en place du décor... , -choisir son personnage et lui donner un caractère par le choix du costume, du maquillage, et des accessoires, mais aussi par le choix de la voix, des gestes, des mimes, mouvements et rythmes, -modifier des paramètres : ton, volume, rythme; timbre, au cours de la pièce, -accorder son jeu avec un partenaire : réplique, déplacement.</p>

-jouer librement avec des marionnettes dans un castelet.	-donner un petit spectacle de marionnettes avec de courts dialogues mémorisés en attribuant une voix permanente à la marionnette et en orientant son regard.	-donner un petit spectacle de marionnettes avec des dialogues mémorisés en personnalisant son personnage par des modulations de voix, des déplacements adéquates et une coordination avec les autres marionnettes.
-jouer librement avec des ombres.	-donner un petit spectacle de théâtre d'ombre avec de courts dialogues mémorisés en attribuant une voix permanente à son personnage.	-donner un petit spectacle de théâtre d'ombre avec des dialogues mémorisés en personnalisant son personnage par des modulations de voix, des déplacements adéquats et une coordination avec les autres personnages.
	-réaliser un petit dispositif d'animation d'images : livre animé, roue animé (des dessins successifs donnent une impression d'animation par la rotation ou le feuilletage rapide d'un livret), -filmer de petites séquences avec un outil simple (appareil photo numérique, téléphone portable ou i-pad ayant une fonction filmer).	-participer à la réalisation d'un petit film avec l'aide d'un logiciel d'animation utilisant la webcam.

4 Contenu

Les arts couvrent deux domaines de contenus :

- les arts statiques,
- les arts en mouvement : arts de la scène et du spectacle.

Les arts statiques plastiques et visuels :

- dessin,
- peinture,
- impression,
- composition,
- photo,
- image assistée par ordinateur,
- modelage, sculpture, gravure,
- design/ œuvres fonctionnelles,
- architecture,
- artisanat et bricolage....

Les arts de la scène et du spectacle :

- théâtre,
- marionnettes,
- théâtre d'ombre,
- cinéma...

5 L'évaluation

L'évaluation fait partie intégrante du processus d'apprentissage en arts. Elle peut être formative pendant la pratique : l'enseignant observe l'engagement individuel dans le projet, les paliers de décision. Il est attentif aux difficultés rencontrées par les élèves et apporte son aide dans la pratique comme dans les choix à opérer afin de réorienter ou dynamiser le travail.

L'erreur en arts revêt un statut particulier. Dans la mesure où la créativité nécessite une grande liberté pour produire de l'inédit et innover, la capacité de divergence qui consiste à utiliser ses connaissances pour d'autres buts que ceux pour lesquels elles sont définies, devient un moyen privilégié au service de la création. Dès lors, l'erreur est utile comme point de départ dans une réflexion créative.

5.1 Les formes d'évaluation :

Indépendamment de l'évaluation formative, principe de base de toute pédagogie différenciée, l'évaluation prend d'autres formes :

- **l'évaluation continue** faite en cours ou en fin de modules selon les modalités pédagogiques choisies par l'enseignant,
- l'évaluation institutionnelle sous la forme du **carnet scolaire**,
- **l'autoévaluation ou Co-évaluation** menée au quotidien juste après l'activité,
- l'autoévaluation différée dans le **portfolio**.

5.1.1 **L'auto-évaluation et le portfolio**

La démarche holistique choisie dans le programme d'éducation artistique implique la pratique de l'autoévaluation. Pour être efficace, celle-ci doit se pratiquer très régulièrement, l'enfant étant invité à toute occasion et par des formes diverses à apprécier son travail avec l'enseignant et ses pairs (Co-évaluation). En dehors de cette pratique quotidienne, l'utilisation d'un outil adapté à l'évaluation des compétences acquises par l'apprenant dans son parcours devient incontournable. Dès lors, l'usage du portfolio paraît tout indiqué, car c'est un outil personnel conçu pour mettre en valeur les réussites. Il est construit par l'élève, qui le présente à ses enseignants, ses parents, des membres de sa famille ainsi qu'à ses camarades de classe et à ses amis, et devient un support de discussion et d'échanges.

Le portfolio est composé de trois parties :

- une biographie : qui retrace son histoire artistique et ses goûts (pratiques artistiques de l'élève en périscolaire ou à la maison) et qui reflète ses centres d'intérêt (attirance vers une forme d'art) sa démarche personnelle en arts (essais, recherches, visites, auditions, etc.),
- un dossier : composé d'une collection de documents variés choisis par l'élève parce qu'ils reflètent ses progrès, ses réussites et ses acquisitions de connaissances,
- un passeport : fiches d'autoévaluation sur lesquelles l'enfant peut cocher ses réussites.

5.2 **Evaluer en éducation artistique**

5.2.1 **Tâches de l'enseignant :**

- observer l'élève en activité, établir un diagnostic de ce qu'il sait et sait faire pour programmer les aides, tâches et outils dont il aura besoin pour progresser,
- prendre des notes lors de l'observation et les consigner dans un support sous une forme laissée au libre choix de l'enseignant : fiches d'observation, recueil sur un tableau de bord...,
- dégager un certain nombre de points à travailler (améliorations, notions ou savoirs à introduire, etc.) et les proposer sous forme de grille,
- négocier cette grille avec l'élève et l'utiliser à la fois pour l'évaluation et l'autoévaluation.

5.2.2 **Tâche de l'élève :**

- s'exprimer et s'expliquer sur ses réussites et ses difficultés en cours ou à la fin de sa prestation,
- entendre les autres élèves s'exprimer sur sa prestation,
- comparer sa prestation à celles d'autres élèves ou à un support expert,
- dégager un certain nombre de points à faire progresser et les lister.

5.2.3 **Evaluer les compétences d'expression**

- Apprécier des œuvres d'art dans les différents domaines : peinture, sculpture, architecture, images médiatiques, objets d'arts, arts de la scène.
- Accéder aux messages artistiques contenus dans les œuvres et exprimés dans des langages artistiques divers.

L'évaluation portera sur la capacité à exprimer ses émotions et sentiments, à percevoir des éléments à comprendre et/ou à réfléchir aux messages. Ces compétences participent à la construction de l'esprit critique.

L'évaluation se traduit par une capacité à

- décrire,
- expliquer,
- argumenter,
- justifier,
- exprimer ses sentiments ou émotions.

5.2.4 **Evaluer la compétence créer**

- Créer en utilisant divers langages artistiques.

La difficulté d'évaluation en art vient de la subjectivité du rapport à l'œuvre. Ce programme propose de limiter l'évaluation d'une réalisation artistique aux contraintes définies par l'enseignant :

- respect du sujet,
- respect de la technique souhaitée et des techniques,
- choix des outils adéquats,
- qualité de la réalisation par rapport à la technique utilisée,
- respect du temps imparti,
- soin et présentation.

L'originalité et l'esthétique qui caractérisent la production donnent lieu à une évaluation subjective qui reste informelle. L'appréciation des pairs lors de discussions ou débats peut néanmoins apporter à l'élève un retour sur sa production en l'informant du ressenti de ses camarades.

5.2.5 **Evaluer l'aptitude à :**

Réaliser des objets artisanaux ou bricolages.

L'évaluation portera sur :

- la qualité du produit fini en comparaison avec le modèle,
- le respect des techniques,
- le respect du plan de fabrication,
- le respect du temps imparti,
- le soin.

5.2.6 **Evaluer la connaissance d'œuvres artistiques :**

La connaissance culturelle artistique se construit tout au long de la vie par une capitalisation lors de moments de rencontres avec des œuvres qui donnent lieu à des échanges constructifs.

L'évaluation de la connaissance culturelle artistique concerne à la fois les connaissances d'œuvres, d'artistes de courants artistiques et la capacité à mettre en lien une œuvre avec d'autres et donc à convoquer ses savoirs de référence pour

effectuer des comparaisons. Cette évaluation est donc continue et peut se faire lors de découvertes de nouvelles œuvres (visites, spectacles, etc.) autour du portfolio et/ou du cahier des arts.

5.3 Fiches passeport du portfolio : suggestion.

Année :	<i>Mon passeport des arts</i>	 SCHOLACUROFACA			
Type d'activités	Items d'autoévaluation	+	++	+++	++++
dessin					
peinture					
composition					
impression					
photo					
image assistée par ordinateur					
modelage sculpture gravure					
design/ œuvres fonctionnelles					
architecture					
artisanat et bricolage....					
théâtre					
marionnettes					
théâtre d'ombre					
cinéma					
autre...					

6 Soutien éducatif

Il peut arriver à tout élève, à un moment ou à un autre de sa scolarité, d'avoir besoin d'un soutien.

L'éducation artistique offre l'opportunité à tout élève de s'épanouir, travailler à son rythme, développer ses aptitudes autour des 5 sens et de valoriser ses réussites quel que soit le niveau d'achèvement.

L'éducation artistique joue un rôle prépondérant dans le soutien apporté aux élèves à besoins spécifiques.

- Pour les élèves qui sont en soutien dans d'autres domaines, l'éducation artistique leur offre la possibilité de s'épanouir, de se développer et d'être reconnus.

- L'occasion leur est aussi donnée de s'exprimer là où cette faculté peine à se mettre en œuvre dans d'autres domaines scolaires. L'éducation artistique a alors un impact très positif et permet souvent de restaurer l'image de soi. La motivation intrinsèque à l'art est un puissant moteur pour favoriser l'affirmation de soi.

- L'éducation artistique intervient conjointement avec d'autres aides au service du soutien. Elle offre des occasions réelles et concrètes d'actions de soutien comme par exemple :
 - o le modelage pour les élèves en difficultés motrices,
 - o la réalisation planifiée d'une production pour des élèves ayant des difficultés d'ordre méthodologiques,
 - o la réalisation d'une œuvre de grand format pour des élèves qui ont besoin de canaliser et de dépenser un trop plein d'énergie,
 - o l'expression libre pour les élèves victimes ou fragiles ayant besoin d'exprimer des sentiments et émotions refoulés.
- L'éducation artistique permet aussi d'accompagner plus loin les élèves à fort potentiel en leur donnant l'occasion de se réaliser, d'aller au bout de leurs projets ambitieux notamment en les aidants à résoudre des problèmes techniques complexes qui pourraient faire obstacle. Cet accompagnement nécessite une aide appropriée. L'enseignant sera attentif aux besoins réels tout en veillant à ne pas s'appropriier le projet de l'élève par un guidage trop soutenu.