



	1CG
Nombre de périodes	2

PLAN D'ETUDES POUR LA DISCIPLINE : ARTS VISUELS – DESSIN (1CG)

1. OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE FORMATION

- Développement de l'imagination.
- Approche pratique et théorique.
- Résolution de problématiques.
- Matérialisation de la pensée.

Le travail en deux dimensions concourt, avec les autres disciplines, à assurer l'évolution harmonieuse de la personnalité de l'élève et l'aide à mieux saisir le monde dans lequel il vit. En plaçant l'élève face à une problématique, nous l'invitons à faire une proposition personnelle en vue de sa « résolution ». Cette pratique libère des forces créatrices chez les élèves. Elle permet l'expression d'initiatives personnelles en incitant les élèves à produire des « œuvres plastiques » ou « artefacts » issus de l'observation, de la sensation, du souvenir ou de l'imagination. La finalité du cours des Arts Visuels- Dessin est de donner à l'élève les instruments les plus adéquats pour devenir une actrice ou un acteur entreprenant et inventif dans ses formations et professions futures.

2. COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Entretenir, développer et affiner la motricité fine.
- Découvrir, expérimenter différents supports et techniques de travail.
- Observer et interpréter les formes du vivant en deux dimensions.
- Traduire le volume en deux dimensions.

3. DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Degré 1	Observation, sens, imagination, expérimentation, émotion, intuition, réflexion, création, acquisition de techniques.
----------------	--

4. CONTRIBUTION DE LA DISCIPLINE AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Autonomie

- Travailler d'après une consigne.
- Développer sa curiosité.
- Expérimenter.
- Interpréter de façon personnelle.
- Prendre soin du matériel.



Compétences réflexives

- Se mettre au travail.
- Se remettre en question.
- Se documenter.
- Dépasser les stéréotypes.
- Développer des idées sur un thème donné.

Compétences sociales

- Travailler en groupe.
- Partager son point de vue.
- Formuler sa pensée.
- Prendre des initiatives.
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences d'expression

- Argumenter son travail.
- Traduire une idée en image.
- Dépasser les idées communes et le premier degré.
- Développer une sensibilité personnelle.
- Projeter et/ou insérer l'image dans l'environnement.

Aptitude au travail et à l'apprentissage

- Se concentrer.
- Planifier et gérer le temps.
- Ecouter l'autre.
- Être ouvert d'esprit.
- Prendre des risques.
- Développer sa curiosité et son sens de l'humour.

Compétences en informatique

- Rechercher des informations.
- Utiliser des moteurs de recherche.
- Utiliser un smartphone (photo numérique, vidéo).
- Transférer des fichiers.

Aptitudes pratiques

- Maîtriser les outils proposés.
- Utiliser diverses techniques (crayon, fusain, encre de chine, gravure, etc...).
- Organiser et gérer son temps et le matériel.
- Se mobiliser pour les rangements.



5. MOYENS DIDACTIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES

- Le travail en deux dimensions a pour objectif premier de promouvoir et développer les capacités de l'élève à communiquer par l'image, en créant et en explorant de nouvelles techniques et en s'exprimant sur différents supports. Le dessin permet à l'élève de prendre conscience de ses capacités créatives. De nombreuses stratégies sont utilisées pour renforcer la création: dessiner de mémoire, dessiner d'après un modèle, dessiner sur le vif, élaborer des scénarii, photographier, etc. Le champ d'exploration est illimité.
- Des exemples donnés de travaux d'élèves ou d'artistes, des visites de galeries ou de musées, des travaux interdisciplinaires (afin de montrer que l'art n'appartient pas à une sphère isolée), peuvent servir d'approche à un nouveau travail.
- Les supports et ressources à mobiliser pour un travail sont : son propre imaginaire, les documents et les exemples qui se trouvent dans la classe et dans l'école, la médiathèque du Lycée, le réseau des documents de la BPU et internet (outils externes : ordinateur, smartphone, projecteur, etc.).
- Dans la transmission d'images (pour montrer des documents ou des travaux, agrandir et reproduire un travail), l'ordinateur et le projecteur vidéo, le tableau noir, la photocopieuse, le rétroprojecteur, etc. sont des outils nécessaires.
- Le travail est individuel, par groupe ou en duo.
- Le travail par postes (croquis/mise en couleur/encrage etc..) pour autonomiser les élèves peut être pratiqué.
- Une variation de la durée des projets est préconisée.

6. MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les connaissances de l'élève sont évaluées régulièrement, tout au long de l'année afin de valoriser les compétences acquises.

Cette évaluation permet également de repérer les manques et d'y revenir.

Les évaluations se font, sous la forme d'exercices pratiques, dans les différentes techniques explorées. Il s'agit d'évaluer les élèves dans différentes situations de travail et d'expression.

L'évaluation se fait au travers de :

- Créations personnelles (individuelles ou collectives) sur thème/technique/format libre et/ou imposé.
- Les critères dépendent de la nature du travail comme : composition, couleur, complexité, singularité, maîtrise technique, etc.
- L'attitude face au travail, l'implication et le comportement entrent en ligne de compte dans l'évaluation.

7. EXAMENS

Pas d'examen.



	3TS
Nombre de périodes	2

PLAN D'ÉTUDES POUR LA DISCIPLINE : ARTS VISUELS – DESSIN (3TS)

1. OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE FORMATION

- Développement de l'imagination ;
- Approche pratique et théorique ;
- Résolution de problématiques ;
- Matérialisation de la pensée.

Le travail en deux dimensions concourt, avec les autres disciplines, à assurer l'évolution harmonieuse de la personnalité de l'élève et l'aide à mieux saisir le monde dans lequel il vit. En plaçant l'élève face à une problématique, nous l'invitons à faire une proposition personnelle en vue de sa « résolution ». Cette pratique libère des forces créatrices chez les élèves. Elle permet l'expression d'initiatives personnelles en incitant les élèves à produire des « œuvres plastiques » ou « artefacts » issus de l'observation, de la sensation, du souvenir ou de l'imagination. La finalité du cours des Arts Visuels- Dessin est de donner à l'élève les instruments les plus adéquats pour devenir un acteur entreprenant et inventif dans ses formations et professions futures.

2. COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Entretenir, développer et affiner la motricité fine.
- Découvrir, expérimenter différents supports et techniques de travail.
- Observer et interpréter les formes du vivant en deux dimensions.
- Traduire le volume en deux dimensions.

3. DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Degré 3	Observation, sens, imagination, expérimentation, émotion, intuition, réflexion, création, acquisition de techniques
---------	---

4. CONTRIBUTION DE LA DISCIPLINE AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Autonomie

- Travailler d'après consigne.
- Développer sa curiosité.
- Expérimenter.
- Interpréter de façon personnelle.
- Prendre soin du matériel.



Compétences réflexives

- Se mettre au travail ;
- Se remettre en question ;
- Se documenter ;
- Dépasser les stéréotypes ;
- Développer des idées sur un thème donné.

Compétences sociales

- Travailler en groupe ;
- Partager son point de vue ;
- Formuler sa pensée ;
- Prendre des initiatives ;
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences d'expression

- Argumenter son travail ;
- Traduire une idée en image ;
- Dépasser les idées communes et le premier degré ;
- Développer une sensibilité personnelle ;
- Projeter et/ou insérer l'image dans l'environnement.

Aptitude au travail et à l'apprentissage

- Se concentrer ;
- Planifier et gérer le temps ;
- Écouter l'autre ;
- Être ouvert d'esprit ;
- Prendre des risques ;
- Développer sa curiosité et son sens de l'humour.

Compétences en informatique

- Rechercher des informations ;
- Utiliser des moteurs de recherche ;
- Utiliser un smartphone (photo numérique, vidéo) ;
- Transférer des fichiers.

Aptitudes pratiques

- Maîtriser les outils proposés ;
- Utiliser diverses techniques (crayon, fusain, encre de chine, gravure, etc.) ;
- organiser et gérer son temps et le matériel ;
- se mobiliser pour les rangements.



5. MOYENS DIDACTIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES

- Le travail en deux dimensions a pour objectif premier de promouvoir et développer les capacités de l'élève à communiquer par l'image, en créant et en explorant de nouvelles techniques et en s'exprimant sur différents supports. Le dessin permet à l'élève de prendre conscience de ses capacités créatives. De nombreuses stratégies sont utilisées pour renforcer la création : dessiner de mémoire, dessiner d'après un modèle, dessiner sur le vif, élaborer des scénarii, photographier, etc. Le champ d'exploration est illimité.
- Des exemples donnés de travaux d'élèves ou d'artistes, des visites de galeries ou de musées, des travaux interdisciplinaires (afin de montrer que l'art n'appartient pas à une sphère isolée), peuvent servir d'approche à un nouveau travail.
- Les supports et ressources à mobiliser pour un travail sont : son propre imaginaire, les documents et les exemples qui se trouvent dans la classe et dans l'école, la médiathèque du lycée, le réseau des documents de la BPU et internet (Outils externes : ordinateur, smartphone, projecteur, etc.).
- Dans la transmission d'images (pour montrer des documents ou des travaux, agrandir et reproduire un travail), l'ordinateur et le projecteur vidéo, le tableau noir, la photocopieuse, le rétroprojecteur, etc. sont des outils nécessaires.
- Le travail est individuel, par groupe ou en duo.
- Le travail par postes (croquis/mise en couleur/encrage etc..) pour autonomiser les élèves peut être pratiqué.
- Une variation de la durée des projets est préconisée.

6. MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les connaissances de l'élève sont évaluées régulièrement, tout au long de l'année afin de valoriser les compétences acquises.

Cette évaluation permet également de repérer les manques et d'y revenir.

Les évaluations se font sous la forme d'exercices pratiques dans les différentes techniques explorées. Il s'agit d'évaluer les élèves dans différentes situations de travail et d'expression.

L'évaluation se fait au travers de :

- Créations personnelles (individuelles ou collectives) sur thème/technique/format libres et/ou imposés.
- Les critères dépendent de la nature du travail ; comme : composition, couleur, complexité, singularité, maîtrise technique, etc.
- L'attitude face au travail, l'implication et le comportement entrent en ligne de compte dans l'évaluation.

7. EXAMENS

Pas d'examen.



	2CG
Nombre de périodes	2

PLAN D'ÉTUDES POUR LA DISCIPLINE :

ARTS VISUELS – CRÉATIVITÉ (2CG)

1. OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE FORMATION

- Développement de l'imagination en trois dimensions (volume).
- Approche pratique et théorique.
- Résolution de problématiques.
- Matérialisation de la pensée.

Ce cours emploie les moyens et techniques 3D appartenant aux arts plastiques tels que la sculpture, le maquettage et l'installation, associés à toutes les techniques 2D (deux dimensions) pratiquées dans le cours d'Arts Visuels - Dessin. Le cours engage l'élève dans une réflexion sur les volumes, lui permettant ainsi de mieux comprendre son environnement spatial. L'accent est mis sur le rapport qu'entretient l'élève avec sa production, celle-ci pouvant fonctionner comme un miroir lui offrant la possibilité de mieux se reconnaître. En plaçant l'élève face à une problématique, nous l'invitons à faire une proposition personnelle en vue de sa « résolution ». En raison de l'implication intellectuelle et émotionnelle qu'exigent les arts plastiques pour celui qui les pratique, la personnalité et le tempérament de l'élève sont au cœur des processus dans ce cours de créativité. L'apprentissage des techniques permet à l'élève de se familiariser avec celles-ci et de les utiliser pour exprimer ses idées dans sa singularité et sa richesse. La finalité du cours d'Arts Visuels - Créativité est de donner à l'élève les instruments les plus adéquats pour devenir une actrice ou un acteur entreprenant et inventif dans sa formation et ses professions futures.

2. COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Observer et interpréter le monde qui nous entoure par tous les moyens offerts par le volume.
- Comprendre les qualités et les limites des matériaux et les utiliser au mieux.
- Développer son inventivité face aux découvertes, ainsi qu'aux incidents, inhérents aux matériaux utilisés.
- Choisir les matériaux en lien avec les objectifs.

3. DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Degré 2	Vision dans l'espace, conscience spatiale, proprioception, sens, imagination, expérimentation, émotion, intuition, observation, réflexion, création, acquisition de techniques.
----------------	---



4. CONTRIBUTION DE LA DISCIPLINE AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Autonomie

- Travailler d'après consigne.
- Développer sa curiosité.
- Expérimenter.
- Interpréter de façon personnelle.
- Prendre soin du matériel.

Compétences réflexives

- Se mettre au travail.
- Se remettre en question.
- Se documenter.
- Dépasser les stéréotypes.
- Développer des idées sur un thème donné.

Compétences sociales

- Travailler en groupe.
- Partager son point de vue.
- Formuler sa pensée.
- Prendre des initiatives.
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences d'expression

- Argumenter son travail.
- Traduire une idée en volume.
- Utiliser un volume existant.
- Développer une installation.
- Dépasser les idées communes et le premier degré.
- Développer une sensibilité personnelle.

Aptitude au travail et à l'apprentissage

- Se concentrer.
- Planifier et gérer le temps.
- Écouter l'autre.
- Être ouvert d'esprit.
- Prendre des risques.
- Développer sa curiosité et son sens de l'humour.

Compétences en informatique

- Rechercher des informations.
- Utiliser des moteurs de recherche.
- Utiliser un smartphone (photo numérique, vidéo).
- Transférer des fichiers.



Aptitudes pratiques

- Maîtriser les outils proposés.
- Utiliser diverses techniques liées à la 3D (assemblage, taille directe, modelage, moulage...).
- Organiser et gérer son temps et le matériel.
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences techniques

- Utiliser plusieurs techniques de volume, seules ou combinées, telles que: l'argile, le polystyrène, le métal, le plâtre, le carton, etc.

5. MOYENS DIDACTIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES

- Dans l'exploration de la 3D, chaque nouvelle technique fait l'objet d'une démonstration par le maître ou la maîtresse afin de rassurer l'élève et de sécuriser les opérations (travaux avec outils coupants, machines).
- Des exemples donnés de travaux d'élèves ou d'artistes, des visites de galeries ou de musées, des voyages d'étude, des travaux interdisciplinaires (afin de montrer que l'art n'appartient pas à une sphère isolée), des travaux de groupe, peuvent être proposés. Nous encourageons toutes les idées nouvelles pour une approche de la 3D dynamique en phase avec notre temps.
- Les supports et ressources à mobiliser pour un travail sont : les documents et les exemples qui se trouvent dans la classe et dans l'école, la médiathèque du Lycée, le réseau des documents de la BPU (Bibliothèque Publique Universitaire) et internet.
- Les outils sont : le prêt et les moyens informatiques divers (ordinateur, projecteur, smartphone, etc.)
- Dans la transmission d'images (pour montrer des documents ou des travaux, agrandir et reproduire un travail), l'ordinateur et le projecteur vidéo, le tableau noir, la photocopieuse, le rétroprojecteur, etc. sont des outils nécessaires.
- Le tableau noir sert également à expliquer un exercice et peut être un support pour des travaux gestuels en grand format.
- Le travail est individuel, par groupe ou en duo.
- Le travail par postes (découpe/peinture/collage etc..) pour autonomiser les élèves peut être pratiqué.

Une variation de la durée des projets est préconisée.



6. MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les connaissances de l'élève sont évaluées régulièrement, tout au long de l'année afin de valoriser les compétences acquises.

Cette évaluation permet également de repérer les manques et d'y revenir.

Les évaluations se font sous la forme d'exercices pratiques dans les différentes techniques explorées. Il s'agit d'évaluer les élèves dans différentes situations de travail et d'expression.

L'évaluation se fait au travers de :

- Créations personnelles (individuelles ou collectives) sur thème/technique/format libres et/ou imposés.
- Les critères dépendent de la nature du travail comme : composition, couleur, volume, complexité, singularité, maîtrise technique, etc.
- L'attitude face au travail, l'implication et le comportement entrent en ligne de compte dans l'évaluation.

7. EXAMENS

Pas d'examen.



	3TS
Nombre de périodes	2

PLAN D'ÉTUDES POUR LA DISCIPLINE :

ARTS VISUELS – CRÉATIVITÉ (3TS)

1. OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE FORMATION

- Développement de l'imagination en trois dimensions (volume).
- Approche pratique et théorique.
- Résolution de problématiques.
- Matérialisation de la pensée.

Ce cours emploie les moyens et techniques 3D appartenant aux arts plastiques tels que la sculpture, le maquettage et l'installation, associés à toutes les techniques 2D (deux dimensions) pratiquées dans le cours d'Arts Visuels - Dessin. Le cours engage l'élève dans une réflexion sur les volumes, lui permettant ainsi de mieux comprendre son environnement spatial. L'accent est mis sur le rapport qu'entretient l'élève avec sa production, celle-ci pouvant fonctionner comme un miroir lui offrant la possibilité de mieux se reconnaître. En plaçant l'élève face à une problématique, nous l'invitons à faire une proposition personnelle en vue de sa « résolution ». En raison de l'implication intellectuelle et émotionnelle qu'exigent les arts plastiques pour celui ou celle qui les pratique, la personnalité et le tempérament de l'élève sont au cœur des processus dans ce cours de créativité. L'apprentissage des techniques permet à l'élève de se familiariser avec celles-ci et de les utiliser pour exprimer ses idées dans sa singularité et sa richesse. La finalité du cours d'Arts Visuels - Créativité est de donner à l'élève les instruments les plus adéquats pour devenir une actrice ou un acteur entreprenant et inventif dans sa formation et ses professions futures.

2. COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Observer et interpréter le monde qui nous entoure par tous les moyens offerts par le volume.
- Comprendre les qualités et les limites des matériaux et les utiliser au mieux.
- Développer son inventivité face aux découvertes, ainsi qu'aux incidents, inhérents aux matériaux utilisés.
- Choisir les matériaux en lien avec les objectifs.

3. DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Degré 3	Vision dans l'espace, conscience spatiale, proprioception, sens, imagination, expérimentation, toucher, émotion, intuition, observation, réflexion, création, acquisition de techniques.
----------------	--



4. CONTRIBUTION DE LA DISCIPLINE AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Autonomie

- Travailler d'après consigne.
- Développer sa curiosité.
- Expérimenter.
- Interpréter de façon personnelle.
- Prendre soin du matériel.

Compétences réflexives

- Se mettre au travail.
- Se remettre en question.
- Se documenter.
- Dépasser les stéréotypes.
- Développer des idées sur un thème donné.

Compétences sociales

- Travailler en groupe.
- Partager son point de vue.
- Formuler sa pensée.
- Prendre des initiatives.
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences d'expression

- Argumenter son travail.
- Traduire une idée en volume.
- Utiliser un volume existant.
- Développer une installation.
- Dépasser les idées communes et le premier degré.
- Développer une sensibilité personnelle.
- Présenter son travail en l'intégrant à l'environnement.

Aptitude au travail et à l'apprentissage

- Se concentrer.
- Planifier et gérer le temps.
- Ecouter l'autre.
- Être ouvert d'esprit.
- Prendre des risques.
- Développer sa curiosité et son sens de l'humour.
-

Compétences en informatique

- Rechercher des informations.
- Utiliser des moteurs de recherche.
- Utiliser un smartphone (photo numérique, vidéo).
- Transférer des fichiers.



Aptitudes pratiques

- Apprendre à utiliser les outils proposés.
- Utiliser diverses techniques liées à la 3D (assemblage, taille directe, modelage, moulage...).
- Organiser et gérer son temps et le matériel.
- Se mobiliser pour les rangements.

Compétences techniques

- Utiliser plusieurs techniques de volume, seules ou combinées, telles que: l'argile, le polystyrène, le métal, le plâtre, le carton, etc.

5. MOYENS DIDACTIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES

- Dans l'exploration de la 3D, chaque nouvelle technique fait l'objet d'une démonstration par le maître ou la maîtresse afin de rassurer l'élève et de sécuriser les opérations (travaux avec outils coupants, machines).
- Des exemples donnés de travaux d'élèves ou d'artistes, des visites de galeries ou de musées, des travaux interdisciplinaires (afin de montrer que l'art n'appartient pas à une sphère isolée), peuvent servir d'approche à un nouveau travail.
- Les supports et ressources à mobiliser pour un travail sont : son propre imaginaire, les documents et les exemples qui se trouvent dans la classe et dans l'école, la médiathèque du lycée, le réseau des documents de la BPU et internet (Outils externes : ordinateur, smartphone, projecteur, etc.).
- Dans la transmission d'images (pour montrer des documents ou des travaux, agrandir et reproduire un travail), l'ordinateur et le projecteur vidéo, le tableau noir, la photocopieuse, le rétroprojecteur, etc. sont des outils nécessaires.
- Le tableau noir sert également à expliquer un exercice et peut être un support pour des travaux gestuels en grand format.
- Le travail est individuel, par groupe ou en duo.
- Le travail par postes (découpe/peinture/collage etc..) pour autonomiser les élèves peut être pratiqué.

Une variation de la durée des projets est préconisée.



6. MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les connaissances de l'élève sont évaluées régulièrement, tout au long de l'année afin de valoriser les compétences acquises. Cette évaluation permet également de repérer les manques et d'y revenir.

Les évaluations se font, sous la forme d'exercices pratiques, dans les différentes techniques explorées. Il s'agit d'évaluer les élèves dans différentes situations de travail et d'expression.

L'évaluation se fait au travers de :

- Créations personnelles (individuelles ou collectives) sur thème/technique/format libres et/ou imposés.
- Les critères dépendent de la nature du travail, comme : composition, couleur, volume, complexité, singularité, maîtrise technique, etc.
- L'attitude face au travail, l'implication et le comportement entrent en ligne de compte dans l'évaluation.

7. EXAMENS

Les acquis sont testés à l'aide d'un unique examen de six heures pendant lesquelles l'élève doit fournir une production artistique personnelle en deux ou trois dimensions (à choix) en choisissant l'un des trois thèmes qui lui sont soumis.

Les premières trente minutes de l'épreuve font l'objet d'une recherche personnelle sous forme de notes et croquis (non évalués en tant que tels). Ensuite, l'élève évolue dans l'environnement familial classe/atelier, dans lequel se trouve tout le matériel nécessaire à la réalisation de son travail. Il rend un travail abouti à l'issue du temps imparti. Seule l'œuvre sera évaluée.

Cet examen vise à juger du niveau de l'élève dans toutes les compétences abordées et dans sa capacité à offrir une proposition personnelle.