

Pédagogie **pratique**

Cycle 3



Enseigner l'histoire des arts

Des œuvres de référence

Daniel Lagoutte, François Werckmeister



hachette
ÉDUCATION

Pédagogie **pratique**

Enseigner **l'histoire des arts**

Des œuvres de référence

Daniel Lagoutte et François Werckmeister

hachette
ÉDUCATION

L'auteur

Daniel LAGOUTTE est IA/IPR honoraire. Il a été chargé d'une mission d'inspection générale pour l'enseignement des arts plastiques à l'école primaire. Il est docteur en Esthétique et Sciences de l'art. Il a publié de nombreux ouvrages sur les pratiques artistiques et sur l'histoire de l'art.

François WERCKMEISTER, ancien directeur de l'IUFM d'Alsace, est maître de conférences à l'université de Strasbourg où il enseigne l'histoire et la pratique des arts, et prépare les candidats se destinant à l'enseignement des arts plastiques. Il a participé à la rédaction d'ouvrages consacrés notamment à Paul Klee, à la pédagogie des arts, ainsi qu'à l'histoire du cinéma.

Crédits : Sauf mention contraire, tous les dessins sont de Daniel Lagoutte.

• Photothèque Hachette Livre : pp. 79, 85, 87, 89, 91, 93, 95, 96, 98, 99, 101, 102, 105, 107, 109, 113, 115, 117, 121, 123, 125, 127, 129, 130, 133, 135, 136, 138, 139, 141, 142, 145, 147, 151, 153, 154, 156, 159, 160, 163, 165, 167, 169, 171, 173, 175, 176, 181, 182, 184, 186, 187, 191, 193, 195, 199, 203, 205, 206, 208, 210, 212, 215, 216, 217, 219, 220, 223, 225, 227, 229, 233, 235, 237, 239, 240, 243, 245, 246, 249, 251, 262, 263, 266, 273, 275, 277, 278, 281, 283, 285, 288, 290, 292, 332, 335, 336, 339.

Couverture : Nicolas Piroux

Intérieur : Nord Compo

© Hachette Livre, 2017, 58, rue Jean Bleuzen, CS 70007, 92178 Vanves Cedex

ISBN : 978-2-01-320180-3

www.hachette-education.com

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations » dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Sommaire

Avant-propos	5
Mode d'emploi	6

1

Organiser les contenus

Qu'est-ce que l'histoire des arts ?	10
Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts au cycle 3	11
Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?	16
Les domaines d'expression artistique	18
Acquérir une forme de pensée plastique	19
Comment rendre compte d'une œuvre artistique ?	28
Le sens des mots	31
Ressources	43

2

Comment enseigner l'histoire des arts

La démarche pédagogique	50
Des informations nécessaires : ce qu'il faut savoir	55
Observer, écouter, pratiquer	57
Un rapport avec l'œuvre : ce qui touche les élèves	59

3

Réaliser des séquences d'histoire des arts

La Préhistoire et l'Antiquité gallo-romaine	71
Le Moyen Âge	83
Les Temps modernes :	
– La Renaissance	119
– L'époque classique et baroque	148
Le XIX ^e siècle	201
Le XX ^e siècle et notre époque	254
Index des œuvres étudiées	348

Avant-propos

L'enseignement de l'histoire des arts est introduit dans les programmes dès le cycle 3 de l'école primaire. Il porte à la connaissance des élèves des œuvres et des courants artistiques divers et majeurs qui appartiennent au patrimoine et à l'art contemporain.

Tous les domaines artistiques et culturels sont concernés : architecture, jardins, urbanisme, littérature, poésie, objets d'art, mobilier, bijoux, musique, chanson, théâtre, chorégraphie, cirque, arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques.

L'histoire des arts constitue un enseignement pluridisciplinaire et transversal jugé indispensable à la formation intellectuelle des enfants.

Pour apprécier l'art, il faut d'abord le fréquenter. Certes, plutôt qu'un livre, des images et de petits écrans, mieux vaut avoir affaire aux originaux, visiter un monument du lieu qu'on habite, s'arrêter devant une sculpture ou une peinture dans un musée, voir un film en salle, suivre les évolutions d'un danseur ou d'un acrobate, écouter la prestation d'un orchestre, d'un chanteur, d'un poète ou d'un acteur. C'est toujours la rencontre directe avec l'art qui donne envie de mieux le connaître.

Notre ambition ici est de communiquer aux enseignants quelques clés pour qu'ils puissent donner à leurs élèves l'amour de l'art, la curiosité de le connaître et l'envie de le pratiquer.

Cet ouvrage leur propose des outils méthodologiques, une démarche pédagogique et une documentation succincte pour les aider à se lancer avec leurs élèves dans la grande aventure humaine de la création artistique.

À vouloir faire simple dans un champ aussi large, le risque était de sombrer dans la confusion ou d'avancer des informations trop réductrices. Nous sommes conscients que ces défauts sont inhérents à ce type d'entreprise, mais que renoncer à cette dernière aurait pu aussi nous être reproché.

Mode d'emploi

L'objectif de cet ouvrage est de fournir à tout enseignant des informations relatives à des œuvres de référence relevant de divers domaines artistiques et de différentes époques.

Il propose une méthode pour les aborder avec plaisir en suscitant la curiosité, en donnant des clés pour mieux les comprendre et les aimer, en développant l'aptitude des élèves à les observer, à les écouter, à les décrire et à les comprendre aisément.

Pour cela, il offre les moyens de leur analyse (formes, techniques, significations, usages). Ce faisant, la mémoire s'enrichit de quelques exemples d'œuvres culturelles et artistiques qui constituent autant de repères historiques.

À ces fins, il comporte trois parties :

Organiser les contenus

Ce qui unit
entre elles
toutes les
œuvres
d'une
époque

Le XIX ^e siècle	
L'époque est à l'empirisme qui dégage toute convention illusoire au profit de l'expérience vécue ou ressentie. D'où la prédominance du récit en littérature et musique. On croit au progrès scientifique. Le travail est promu au rang de valeur existentielle fondamentale. La liberté en serait la récompense. L'espace est ouvert sur lui-même : grâce à l'allusion du fer et du verre, les gens sont de vastes halles quasiment transparents. Mais les masses se trouvent dissoutes, les repères disparaissent. Alors, pour se rassurer, les artistes ont emprunté aux Anciens des motifs qu'ils ont adaptés à leurs besoins (voir l'emblème napoléonien emprunté aux Romains), et suivi leurs façons de parler et de vivre tout en restant les chroniqueurs de leur époque (voir David). C'est le cas notamment pour le mobilier et pour les arts visuels (peinture, sculpture, photographie). La mise en évidence des moyens propres à chaque art a été une autre solution adoptée dans ce monde en dissolution. Le tableau devient une surface recouverte de couleurs en un certain ordre assemblé (voir Monet) ; le poète réclame de la musique avant toute chose (voir Verlaine). Mais c'est la musique qui, descendue dans la rue sous forme de chansons pendant les périodes révolutionnaires et lors des grandes fêtes organisées en l'honneur de la nation, prendra davantage conscience de ses moyens. Elle suscitera l'enthousiasme des foules. Dans ce contexte, le concept d'art total mène à l'épaveur par Wagner tend à faire participer plusieurs arts à un même but d'expression, ce qui résume cette notion d'ouverture bien caractéristique de cette période. Pour résumer, le mouvement qui anime cette époque complexe pourrait être comparé à celui d'une respiration faite d'ouverture (royaume au progrès social, besoin de changer, exploitation des découvertes scientifiques) et de repli vers des valeurs anciennes (réutilisation de motifs traditionnels, besoin de théoriser, tendance au nationalisme).	
Le XX ^e siècle	
L'ouverture sur soi constatée au siècle précédent se poursuit avec plus d'intensité. Le XX ^e siècle se caractérise par le besoin de se concentrer davantage sur les relations que les choses entretiennent entre elles. Des artistes affirment qu'ils ne peignent pas ce qu'ils voient, qu'ils rendent visible. Mais pour rendre visible quoi ? Ce qui n'est pas perceptible. De ce fait, les critères de jugement deviennent obsolètes. La notion de goût est abandonnée au profit de celle d'engouement brut. Les mouvements se succèdent, innovants, expérimentaux. Il n'est question que d'avant-garde, de remise en cause du mouvement précédent. Dans ce contexte, l'inspiration est devenue suspecte. La prise en compte du public intervient dans le processus de création ; bien plus, elle est indissociable de l'œuvre. Cette relation bilatérale est fondée sur la spontanéité, la communication, l'authenticité. L'artiste ne présente plus une œuvre, il se présente à son public, il dialogue avec lui. Dès lors, l'histoire des arts tend de plus en plus à être l'histoire d'individualités.	

Les œuvres
présentées
sont classées
par domaines

Comment enseigner l'histoire des arts

Ce qui nous
implique
dans une
œuvre

Ce qui les inquiète

L'œuvre d'art n'est en rien l'illustration d'un fait divers. Elle implique toujours son auteur et son public, sans jamais donner de réponse évidente. Prenons en compte les préoccupations des élèves :

L'ouvrier d'été répond à quelques désirs qu'ils ressentent		
Les désirs liés à la condition humaine	Les besoins	Les questions existentielles
Le désir d'être aimé	Se sentir aimé	Qu'est-ce que l'amour, ce que ça signifie.
Le désir d'être en communion	Savoir ce qu'on est.	Qu'est-ce que la mort ? Comment va-t-on mourir ? Comment va-t-on être ? Quels désirs anime-t-on maintenant ?
	Se connaître	Qu'est-ce que la connaissance ? Comment l'acquiesce-t-on ?
	Se réaliser	Qu'est-ce l'acte créateur ?
	Admirer	Qu'est-ce l'admiration ?
		Quelles besoins me poussent à oser, à pousser, à me dépasser ?
		Comment surmonter les conditions de mon existence ?
		Qu'est-ce l'ordre du monde, le sens de ma vie ?
		Comment changer sans haïr ?
	Mettre en forme.	Comment participer à l'évolution ?
		Qu'est-ce que la vie ?
		Quelle trace laisse-t-on au monde ?
	Investir un espace, rester.	Qu'est-ce l'engagement ?
	Mettre en harmonie, offrir.	Qu'est-ce l'engagement ?
		Comment m'engager ?
	Surpasser.	Je n'ai pu/pourrais je avoir pour moi les autres ?
		Pour atteindre, dois-je tout dire ?
		Quelles sont les ressources du bonheur ?
		Qu'est-ce à la fin de la vie ?
		Pour quelles raisons nous souvenons de la mort ?
		Qu'est-ce à la fin de la vie ?
	Resister à l'attente.	

L'objectif d'une rencontre avec l'œuvre d'art est donc d'ordre humaniste : aider les enfants à devenir homme parmi les hommes, à être capables d'entrer en résonance avec les œuvres, les écrits, les savoirs, le monde, tout en vibrant dans cette relation avec l'autre. Ce qui rassemble, ce sont les questions fondatrices ; elles interpellent autant l'enfant que l'adulte.

62

Rattacher les thèmes aux grandes fonctions de l'imaginaire

Il est important d'insister sur le pouvoir qu'exerce l'image sur nos comportements et modes de pensée. L'imaginaire, par définition « figuratif », s'adresse à la sensibilité de chacun d'entre nous par les thèmes représentés. Nous avons regroupés les œuvres et objets d'art, traités dans cet ouvrage, par thèmes en fonction des rattachant aux cinq fonctions anthropologiques de l'imaginaire, lesquelles seront symbolisées par un pictogramme rappelé en haut de page, à droite.

Monter / chuter Se dépasser / s'humilier	Séparer / mâter Couper / unir	Progresser Avancer	Turner Refaire	Se blottir Protéger
				

- Ce qui est
la matière de
nos rêveries

[illegible]

Réaliser des séquences d'histoire des arts

Les œuvres étudiées sont des exemples choisis parmi la « liste de référence » du programme de l'école primaire.

Une courte
introduction
destinée
à solliciter
l'attention

**55. *Portrait de l'artiste au chevalet,*
Rembrandt Van Rijn,
1660**

Il rembrança à tous genres l'autre grand peintre du - Siècle d'or - hollandais. Il toucha à tous les genres et expérimenta diverses techniques, laissant une œuvre immense - plus de trois cents peintures, autant de gravures, des milliers de dessins - dont les contours restent fluides, puisque certains tableaux ont pu lui être quelquefois attribués sans certitude absolue.

Rembrandt s'est rendu particulièrement célèbre par ses portraits de groupe, tels *La Ronde d'anatomie du Docteur Tulp* (1632) ou *La Ronde de nuit* (1642), où il mettait en scène les corporations des villes néerlandaises. Mais il a, tout au long de sa vie, travaillé à partir d'un modèle privilégié, qu'il a peint, dessiné ou gravé plusieurs dizaines de fois : lui-même.

Ce qu'il nous faut savoir

Pourquoi un artiste choisit-il de faire son autoportrait ? Les raisons peuvent être diverses, et Rembrandt semble les avoir toutes explorées. Jeune artiste, il est souvent son propre modèle pour trouver des expressions de visage (*Autoportrait aux yeux écarquillés*, 1630), prendre des poses revêtu d'un costume exotique (*Autoportrait en costume oriental*, 1631) ou essayer des costumes dont il revêtira les personnages de ses tableaux, comme ceux de l'entourage du Docteur Tulp (*Autoportrait au chapeau à larges bords*, 1632). Rembrandt « incarne » alors les personnages qu'il doit peindre, en même temps qu'il apprend, en se peignant lui-même, à mieux les représenter.

Mais les autoportraits ont également un autre but : celui de mieux se connaître et de restituer une image de soi qui reflète ses états d'âme. Cet ensemble

Ce qui
appartient
aux
conditions
historiques

d'œuvres, construit sur plusieurs décennies, finit par créer une chronique du temps qui passe, dévoilant les évolutions physiques et psychiques du peintre au fur et à mesure de son vieillissement.

Ce que nous pouvons observer

La figure du peintre émerge, isolée, de la pénombre. Le décor semble être dénué. Peu visibles, les outils du peintre (palette, pinceau, appui-main, toile...) sont à peine évoqués dans la semi-obscurité. L'éclairage, primordial chez Rembrandt, fait surgir son modèle de l'ombre. Au lieu de peindre sur une toile blanche et de travailler l'ombre ensuite, Rembrandt peint d'abord un fond sombre, rougeâtre, terreux. C'est de cette obscurité que naissent les formes. La lumière ne peut alors venir que du personnage lui-même, par le travail en superposition de teintes très claires et de blancs nuances. C'est ainsi qu'il crée une lumière qui n'est que celle du peintre, celle qui émane de son regard, le centre du personnage. C'est un visage du peintre, ici, qui irradie de l'intérieur de la toile. Avec cette technique du clair-obscur, le peintre crée le modèle de ses objets et de ses personnages. Ici, le contraste ombre et lumière accentue davantage encore les rides du modèle et en souligne le vieillissement.

Ce qui nous touche

Ce tableau est la manifestation du temps qui passe. L'artiste se montre seul, seul à lui-même. Mais en le contemplant, peut-être voyons-nous dans son image notre propre reflet, marqué et velouté. Rembrandt à cinquante-quatre ans lorsqu'il peint ce portrait, est au début de sa période où, pour lui, les commandes se font de plus en plus rares, malgré sa renommée internationale. Il ne se représente donc pas comme un peintre au sommet de sa gloire, bien installé dans un atelier prestigieux et réalisant des toiles de grande envergure, mais plutôt comme un homme qui se sent seul et se sent seul à se représenter lui-même, dans un état d'isolement. D'autres artistes se sont livrés à une véritable introspection à l'aide d'autoportraits. Vincent Van Gogh ou Francis Bacon se sont eux-mêmes représentés sous divers formats, quel-quefois diamétralement. De son côté, Roman Opalka, par un travail systématique et régulier d'autoportraits photographiques accompagnant ses œuvres peintes, a réalisé une impressionnante série manifestant l'usage du temps.

Une rencontre
sensible (voir
et observer,
écouter et
entendre,
décrire et
comprendre

— Ce qui nous
concerne
personnellement



Organiser les contenus

sommaire

Qu'est-ce que l'histoire des arts ?	10
Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts au cycle 3	11
Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?	16
Les domaines d'expression artistique	18
Acquérir une forme de pensée plastique	19
Comment rendre compte d'une œuvre artistique ?	28
Le sens des mots	31
Ressources	43

Qu'est-ce que l'histoire des arts ?

À la différence de l'histoire de l'art qui prend en compte les produits de l'activité humaine dans les domaines des beaux-arts (peinture, sculpture, architecture, gravure) et de la musique, qui sont deux domaines de création artistique à finalité contemplative, l'histoire des arts étend ce champ à l'ensemble des œuvres créatrices (cinéma, audiovisuel, photographie, bande dessinée, art des jardins, arts de la rue, danse, théâtre, mode) et y incorpore les productions artisanales ou industrielles (arts appliqués à l'industrie, ou arts décoratifs).

Tous les arts se trouvent ainsi mis en relation dans leurs dimensions à la fois historique (chronologie), thématique (le sujet traité), spirituelle (liée aux croyances et pratiques religieuses), sociale (conditions de production), esthétique (liée à la sensibilité d'une époque) et culturelle (en tant que productions incluses dans un milieu).

L'histoire des arts établit un champ de réseaux...

grâce à des mises en relation...

Exemples :

par thèmes

L'histoire rapportée, l'anecdote, le combat, l'amitié fidèle, l'amour.

par catégories esthétiques

Le comique, le tragique, le monumental.

par sphères de catégories

Le féerique, le fantastique, le merveilleux, le joli, le gracieux, le mignon.

par fonctions

Art et politique, art et pouvoir.

par modes de pensée

Le classicisme, le romantisme.

par conceptions de l'espace et du temps

L'espace scénographique.
L'instant arrêté, l'instant prolongé.

par conditions de production

Art et artisanat, art et commande.

par cadres sociaux

L'art populaire, l'art religieux.

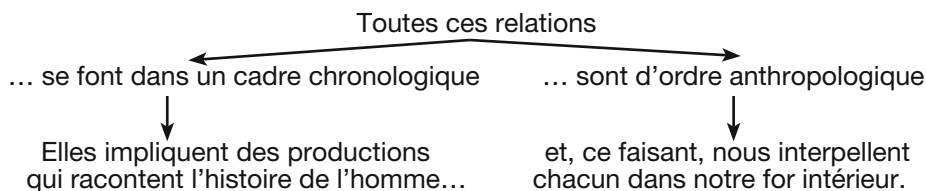
par notions

Le rythme, l'équilibre.

par problématiques posées

Le sacré/le profane, l'ouvert/le fermé.

par questions sur la condition humaine Notre vie, nos peurs, nos aspirations.



Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts au cycle 3¹

Les spécificités du cycle 3

Dans le domaine des arts, en arts plastiques ainsi qu'en éducation musicale, le cycle 3 marque le passage d'activités servant principalement des objectifs d'expression, à l'investigation progressive par l'élève, à travers une pratique réelle, des moyens, des techniques et des démarches de la création artistique. Les élèves apprennent à maîtriser les codes des langages artistiques étudiés et développent ainsi une capacité accrue d'attention et de sensibilité aux productions. Ils rencontrent les acteurs de la création, en découvrent les lieux et participent ainsi pleinement à l'élaboration du parcours d'éducation artistique et culturelle. L'acquisition d'une culture artistique diversifiée et structurée est renforcée au cycle 3 par l'introduction d'un enseignement d'histoire des arts, transversal aux différents enseignements.

Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun

Domaine 1/Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Tous les enseignements concourent à la maîtrise de la langue. [...]

L'histoire des arts ainsi que les arts de façon générale amènent les élèves à acquérir un lexique et des formulations spécifiques pour décrire, comprendre et interroger les œuvres et langages artistiques. [...]

Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen

Tous les arts concourent au développement de la sensibilité à la fois par la pratique artistique, par la fréquentation des œuvres et par l'expression de ses émotions et de ses goûts. L'histoire des arts, qui associe la rencontre des œuvres et

1. Le Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

l'analyse de leur langage, contribue à former un lien particulier entre dimension sensible et dimension rationnelle. [...]

L'ensemble des enseignements doit contribuer à développer la confiance en soi et le respect des autres. [...]

Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine

L'enseignement des arts apprend aux élèves à identifier des caractéristiques qui inscrivent l'œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. Il permet de distinguer l'intentionnel et l'involontaire, ce qui est contrôlé et ce qui est le fruit du hasard, de comprendre le rôle qu'ils jouent dans les démarches créatrices et d'établir des relations entre des caractéristiques formelles et des contextes historiques. Par l'enseignement de l'histoire des arts, il accompagne l'éducation au fait historique d'une perception sensible des cultures, de leur histoire et de leurs circulations. [...]

L'enseignement

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

Tout au long du cycle 3, l'histoire des arts contribue à créer du lien entre les autres enseignements et met en valeur leur dimension culturelle. À partir de la classe de sixième, il associe des professeurs de plusieurs disciplines.

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

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

- des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux ;
- des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique ;
- des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

Durant les deux premières années du cycle 3, le professeur des écoles exerce sa polyvalence pour trouver les cadres et les moments les plus propres à la construction de cet enseignement et de ses objectifs. En classe de sixième, l'enseignement de l'histoire des arts se fait principalement dans les enseignements des arts plastiques et de l'éducation musicale, du français, de l'histoire et de la géographie, des langues vivantes. L'éducation physique et sportive et les disciplines scientifiques et technologiques peuvent s'associer à des projets interdisciplinaires d'histoire des arts. La contribution du professeur documentaliste à ces projets est précieuse. Dans le cadre de son parcours d'éducation artistique et culturelle, et notamment grâce aux enseignements artistiques, l'élève a été amené au cours des cycles 1 et 2 à rencontrer des œuvres d'art ; à l'issue de ces cycles, il a développé une sensibilité aux langages artistiques. Il comprend des notions élémentaires propres à chaque champ d'expression artistique (par exemple : que l'architecture organise un espace ; que la peinture ou le théâtre peuvent représenter le réel ; que la musique peut chercher à exprimer un sentiment) ; il sait identifier et nommer quelques éléments constitutifs d'une œuvre d'art et, sur des bases simples, la comparer à d'autres. Il observe, écoute et se conduit selon les codes appropriés dans des lieux d'art et de culture.

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

- relevant d'une présence matérielle (matériaux, dimensions, fabrication) ;
- caractéristiques d'un langage formel ;
- indicateurs d'usages ou de sens.

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

Compétences travaillées

Identifier

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

Domaines du socle : 1, 3, 5

Analyser

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

Domaines du socle : 1, 2, 3, 5

Se repérer

- Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

Domaines du socle : 2, 5

Attendus de fin de cycle

- Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.
- Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.
- Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse.
- Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.
- Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement.

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

.../...

.../...

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles		
• Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme. • Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis. • Dégager d'une forme artistique des éléments de sens. – Caractéristiques des familles de matériaux. – Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants.	Construction d'une description par l'expression écrite, le relevé, le dessin ou le schéma, etc. : – observation et description d'une œuvre en deux dimensions, d'un volume, d'un objet d'art, de design ou d'artisanat, d'un instrument de musique ; – écoute d'un extrait musical avec relevé des événements musicaux (changements de timbres, de mouvements ou de thèmes) ; – observation d'une séquence filmique : plans, personnages, action.	Arts plastiques Éducation musicale Mathématiques Sciences et technologie Français
Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création		
• Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français. • Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune. • Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie. – Constitution d'un premier « musée imaginaire » classé par époques. – Fiche signalétique/cartel pour identifier une œuvre d'art. – Premiers éléments de lexique stylistique.	Visite de maisons de collectionneurs ou d'artistes, de bâtiments palatiaux ou officiels, en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art. Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des supports numériques. Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de modélisation numériques. Repérage d'étapes de construction d'un bâtiment à l'aide des matériaux. En partenariat avec une école d'art, de design ou d'architecture, un service d'inventaire ou un CAUE, conception d'un projet de réaménagement d'une partie de son école ou de son collège, avec son espace, son décor et son mobilier, à partir d'une appréciation des usages et d'une sélection de références.	Français Histoire Géographie Arts plastiques Éducation musicale Enseignement moral et civique