

2025

Lehrplan / Programme

DFG / LFA

**Bildende Kunst
Arts plastiques**

**Wahlfach
Option**

**Klassenstufen 10, 11 und 12
Classes de 2nde, 1ère, Terminale**

Table des matières

1. Idées directrices	3
1.1. Finalités éducatives	3
1.2 Objectifs	4
1.3. Enjeux méthodologiques.....	5
1.4. Evaluation	6
 2. Contenu disciplinaire	 8
2.1. Programme – Classe de seconde	9
2.1.1. Surface.....	9
2.1.2. Espace.....	11
2.1.3. Matérialité	13
2.1.4. Temps	14
2.1.5. Histoire de l’art	15
2.2. Programme – Classes de 1^{ère} et terminale	16
2.2.1. Travail artistique personnel (pratique)	16
2.2.2. Histoire de l’art (théorie).....	17
 3. Opérateurs	 18

Préambule

*Les Lycées Franco-Allemands se définissent comme des établissements de rencontre binationale et biculturelle, offrant des espaces d'apprentissage et d'expérience particuliers. Un de nos principes fondamentaux est : **Vivre ensemble – Apprendre les uns des autres.***

L'un des objectifs éducatifs majeurs est donc de promouvoir l'échange entre les deux cultures, afin de former des citoyennes et citoyens européens ouverts sur le monde.

1. Idées directrices

1.1. Finalités éducatives

L'enseignement des arts plastiques contribue de manière centrale à la formation des élèves en soutenant le développement d'une éducation binationale, bilingue, interculturelle et démocratique.

Éducation binationale

Les élèves découvrent et comprennent les traditions et évolutions artistiques de la culture allemande et française.

Ils acquièrent la capacité d'analyser les différences et points communs des deux cultures, ce qui renforce leur identité binationale (cf. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Conseil de l'Europe 2001, pp. 9-14).

- Analyse d'œuvres allemandes et françaises (ex. : Delacroix et Caspar David Friedrich).
- Mise en évidence du rôle de l'art comme pont culturel entre les pays (Cf. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des enseignants : les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Conseil de l'Europe 2016, p. 15).

Promotion du multilinguisme

- L'enseignement artistique dans un contexte biculturel offre des occasions d'apprendre et d'utiliser des termes et des concepts spécialisés dans les deux langues.
- Les projets artistiques avec des tâches et des présentations bilingues renforcent les compétences linguistiques dans des situations de communication authentiques.
- L'étude de textes artistiques, de catalogues d'exposition, de biographies d'artistes, etc., dans les deux langues élargit le vocabulaire et la compréhension culturelle.

Développement de la compétence interculturelle

- L'art est utilisé comme un langage universel pour jeter des ponts entre les cultures. L'enseignement des arts plastiques participent à la reconnaissance et à l'appréciation par les élèves de la diversité des traditions artistiques et de leur importance dans le contexte mondial (cf. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Conseil de l'Europe 2001, p. 37).
- Les projets interculturels tels que les expositions, les performances, les happenings artistiques, etc. de différents pays ou époques favorisent la réflexion sur la diversité culturelle et les points communs observables (Cf. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des

enseignants : les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Conseil de l'Europe 2016, p. 21).

- L'analyse et la création d'œuvres d'art issues de différents contextes culturels permettent de prendre conscience de la diversité et de l'identité culturelle.
- Les projets communs avec des classes partenaires favorisent les échanges et la coopération interculturels.

Contribution à l'éducation démocratique

- L'enseignement des arts plastiques transmet des valeurs démocratiques telles que la liberté d'expression, le pluralisme et la tolérance, en apprenant aux élèves à exprimer et à respecter des points de vue différents.
- Il encourage la réflexion critique sur des thèmes sociaux et politiques à travers l'étude d'œuvres et la création de productions plastiques
- Il renforce les processus démocratiques dans les projets de groupe (prise de décision, compromis, collaboration).

1.2 Objectifs

1.2.1 Compétences disciplinaires

L'enseignement des arts plastiques contribue de manière essentielle à l'éducation du citoyen et permet de vivre des expériences plastiques et esthétiques variées. Il stimule la créativité des élèves de diverses manières. Cela comprend la confrontation avec des formes d'art variées, l'analyse sensible et théorique d'œuvres, ainsi que la création plastique.

La confrontation avec les formes anciennes et contemporaines de l'art, avec l'environnement visuel et l'espace construit, et plus généralement avec le réel, est une préoccupation centrale de la discipline et d'une approche sensible de l'art.

L'objectif de l'enseignement des arts plastiques est d'encourager les capacités créatives et les possibilités d'expression des élèves, de sensibiliser leur perception, de développer leur imagination et de renforcer une attitude de recherche et d'esthétique. Parallèlement, l'accent est mis sur l'étude de l'environnement visible et façonné ainsi que sur les techniques visuelles traditionnelles et contemporaines qui façonnent notre perception de la réalité. Cela constitue la base d'une compréhension contemporaine des arts plastiques.

L'enseignement doit également, ponctuellement, être mené dans d'autres espaces que celui de l'établissement : musées, ateliers, environnement naturel, environnement urbain. Cela contribue à la compréhension des points de vue spécifique à une culture et des formes d'expression associées nourrit la connaissance des métiers relevant des champs artistiques et culturels, notamment dans les domaines de l'architecture, du design, du graphisme, des médias, etc.

1.2.2 Compétences linguistiques

Les **compétences linguistiques** dans l'enseignement des arts plastiques biculturel favorisent la précision et la réflexion linguistiques. Elles comprennent l'acquisition d'un vocabulaire spécialisé, la capacité de décrire et d'analyser des œuvres d'art ainsi que d'argumenter et de justifier des choix plastiques. En outre, des compétences telles que la communication coopérative au sein de groupes bilingues intégratifs ainsi que la présentation de travaux sont encouragées.

1.2.3 Compétences procédurales

Les **compétences procédurales** dans le domaine des arts favorisent le développement global des élèves et associent des capacités cognitives, sociales, numériques et interculturelles.

Les compétences cognitives telles que la pensée critique et abstraite, la capacité à résoudre des problèmes et à transférer des connaissances sont développées par l'étude de différentes formes d'art et de leurs contextes. Ce faisant, les élèves apprennent à observer les œuvres d'art de manière analytique et à concevoir leurs propres productions de manière créative.

Les compétences numériques et techniques permettent d'utiliser des technologies contemporaines, telles que des logiciels de production et de traitement d'image ou des outils de présentation, ainsi que des ressources en ligne, telles que des galeries virtuelles. Cela soutient non seulement le travail plastique, mais favorise également les compétences liées à la médiation et l'utilisation réfléchie des outils numériques.

L'autonomie est renforcée par la réflexion, la planification et la réalisation de projets. Les élèves apprennent à utiliser leur temps efficacement, à évaluer leurs progrès et à mettre en œuvre des idées personnelles de manière autonome.

Les compétences liées au travail en équipe jouent un rôle central, en particulier dans les groupes interculturels. Les projets communs favorisent la capacité de communication, la disposition au compromis et la prise de responsabilité, ce qui souligne la valeur de la coopération.

Les compétences citoyennes et démocratiques sont développées à travers la pratique plastique comme moyen d'expression sur des sujets sociaux et politiques. Le travail en commun sur des projets artistiques promeut des valeurs telles que la tolérance, la diversité et le respect et motive les élèves à participer activement aux échanges culturels et sociaux.

Les compétences franco-allemandes et européennes aiguisent la conscience des différences et des similitudes culturelles. Les élèves apprennent à comprendre et à apprécier les traditions artistiques allemandes, françaises et d'autres pays européens. Les projets communs franco-allemands et les programmes d'échange européens favorisent, en outre, la communication et la coopération interculturelles.

1.3. Enjeux méthodologiques

Appréciation des deux cultures didactiques

L'appréciation des deux cultures didactiques dans le curriculum biculturel nécessite une combinaison harmonieuse des approches française et allemande.

Des perspectives évolutives, des analyses comparatives et des projets interculturels créent un espace de compréhension mutuelle. De cette manière, la diversité des deux approches n'est pas seulement respectée, mais utilisée pour enrichir le processus d'apprentissage.

Les projets peuvent être conçus de manière à être abordés alternativement soit de manière plus technique (par exemple, la peinture classique), soit de manière plus libre (par exemple, la peinture expérimentale).

- **Projets communs :**

Les travaux de groupe ou en binôme (par ex. créer ensemble une BD ou un film d'animation) dans lesquels les élèves français et allemands créent une œuvre ensemble sont d'excellentes occasions de s'appuyer sur les points forts des approches française et allemande.

- **Analyse comparative :**

Les élèves peuvent comparer des œuvres ou des techniques artistiques allemandes et françaises, afin de comprendre et de réfléchir aux différentes approches, comme par exemple au sein d'époques communes (exemple : différents styles et caractéristiques du romantisme allemand et français).

- **Projets interculturels :**

Des projets artistiques ou des échanges franco-allemands communs peuvent contribuer à faire l'expérience des forces des deux cultures et à les mettre en œuvre.

Utilisation du matériel pédagogique numérique :

L'éducation au numérique, comme le travail avec des tablettes ou des ordinateurs, est pleinement présent dans l'enseignement des arts plastiques. L'utilisation des outils numériques et des logiciels d'images ou de vidéo facilite en outre l'apprentissage des élèves en élargissant l'accès aux ressources. Les galeries d'art virtuelles et les plateformes collaboratives permettent un travail flexible, individuel et créatif. L'utilisation du matériel pédagogique numérique favorise la différenciation des contenus d'apprentissage, ainsi que l'éducation aux médias.

Les élèves apprennent à utiliser différents types de programmes dans le cadre de projets variés. L'intelligence artificielle est aujourd'hui de plus en plus utilisée dans la production d'œuvres d'art. Les avantages et les inconvénients des contenus générés par l'IA doivent encore être observés avec prudence, faute de recul. Une stratégie différenciée pour l'utilisation des contenus générés par l'IA devrait encore être trouvée. Il est important que les élèves apprennent également à les considérer de manière critique.

1.4. Evaluation

Les différentes formes d'évaluation participent à situer le travail d'un élève ou d'un groupe d'élèves par rapport à des attendus. S'appuyant sur des critères explicites, elles représentent des indices de positionnement utiles à l'enseignant, comme aux élèves et à leurs représentants légaux. Elles interviennent à des moments variés au cours d'une séquence ou d'une année. Elles concourent à la prise de confiance et au gain d'autonomie chez les élèves.

L'évaluation diagnostique

Des évaluations diagnostiques diverses peuvent être menées en début d'année ou lors de l'approche d'une nouvelle notion ou d'une nouvelle technique. Il semble particulièrement pertinent pour l'enseignant d'en positionner une en début de classe de seconde, afin de prendre la mesure de la diversité des profils. Les observations menées dans ce cadre pourront ensuite nourrir le travail de l'année en utilisant cette hétérogénéité comme levier pour favoriser l'entraide entre les élèves selon leurs pôles de compétences. Il pourrait également être utile d'organiser une évaluation diagnostique concernant le niveau de langue général et la connaissance du vocabulaire spécifique en particulier, afin d'adapter la forme des échanges et les supports aux différents niveaux de maîtrise observés, mais aussi d'organiser les travaux en groupe en tenant compte des complémentarités entre élèves pour favoriser les échanges et la transmission de moyens linguistiques entre pairs.

L'évaluation formative de la progression des élèves

L'évaluation formative occupe une place centrale dans la mise en œuvre de l'enseignement des arts plastiques. Prenant des formes variées, elle permet à l'élève de situer son travail par rapport aux

attentes de l'enseignant, à la diversité des réponses apportées par les autres élèves et aux approches artistiques présentes dans les œuvres étudiées. Elle est ainsi un levier important pour permettre à l'élève de prendre du recul sur sa pratique, de réorienter certains de ses choix lorsque cela lui semble nécessaire et de mesurer sa progression au regard des compétences attendues.

L'évaluation sommative

L'évaluation sommative permet de situer l'élève par rapport à un niveau attendu. Elle s'appuie sur des critères en lien avec les objectifs d'apprentissages spécifiques à chaque séquence. Elle peut ponctuellement faire l'objet de barèmes diversifiés pour prendre en compte l'hétérogénéité des niveaux observés précédemment. Durant l'année de terminale, la moyenne obtenue entre dans la part de contrôle continu du baccalauréat.

L'auto-évaluation et l'inter-évaluation

Il s'agit de varier les formes orales et écrites permettant aux élèves de multiplier les approches de leur propre travail. Ces deux modes d'évaluation peuvent intervenir en cours de travail comme en fin de séquence. Ils permettent à l'élève de prendre du recul sur sa pratique ou sur celle d'un autre et ainsi d'engager une discussion féconde sur les enjeux de l'incitation donnée par l'enseignant. Ces temps d'échanges favorisent le réinvestissement du vocabulaire spécifique.

L'auto-évaluation permet à l'élève d'explicitier ses choix plastiques en lien avec l'incitation donnée par l'enseignant, puis de mesurer le chemin parcouru entre son idée première et la production à laquelle il a abouti.

L'inter-évaluation, quant à elle, permet à l'élève, lorsqu'il est évaluateur, de prendre du recul sur le cheminement qui a été le sien, afin de mesurer une autre manière de répondre à l'incitation de l'enseignant. Puis, lorsque l'élève voit son travail évalué par un autre, il prend conscience de la réception de sa production par autrui et il peut ainsi mesurer l'écart, plus ou moins grand, entre ses intentions et la lecture qui en est faite par quelqu'un d'autre que lui.

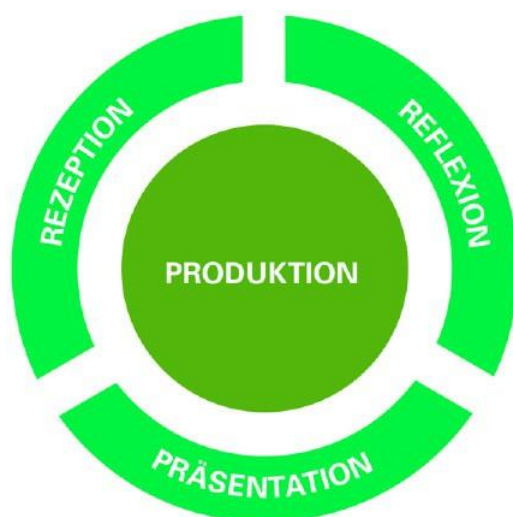
2. Contenu disciplinaire

Préambule

Les séquences d'arts plastiques sont conçues et mises en œuvre par les enseignants de manière autonome, en fonction du contexte d'enseignement (niveau, effectif, équipement).

Les thèmes choisis permettent d'associer les compétences formulées dans le plan de formation et contenus disciplinaires. Dans le présent programme, il est fait référence, à titre d'exemple, aux compétences, liées au contenu, les plus importantes et les plus pertinentes. La mise en réseau avec d'autres domaines de travail est toujours possible et souhaitable.

Les différents aspects des compétences procédurales doivent être intégrés de manière adéquate dans chaque domaine des arts plastiques. Dans le cadre, l'accent est mis sur la **production** :



Compétences liées aux processus de **Production**

Les élèves peuvent

1. s'approprier un éventail fondamental de techniques, de procédés et de stratégies artistiques et faire ainsi l'expérience de différents matériaux, médiums et techniques
2. donner forme de manières variées et créatives
3. travailler de manière ciblée et concentrée sur des productions
4. développer le goût de l'expérimentation dans la recherche individuelle et personnalisée
5. expérimenter des processus de création qui intègrent les l'imprévus et les réajustement de stratégies plastiques comme autant d'enrichissement du processus créatif
6. utiliser et expérimenter des formes de travail coopératif
7. découvrir, par la pratique, les multiples aspects des métiers créatifs du designs

Compétences liées au processus **Réception**

Les élèves peuvent

1. se confronter de plus en plus ouvertement et de manière critique à leurs propres perceptions et interprétations
2. développer des stratégies pour aiguïser leurs perceptions, approfondir leur imagination et exprimer leurs sensations de manière différenciée

3. s'exprimer de manière appropriée et valorisante sur ses productions et celle d'autrui, en utilisant un répertoire linguistique spécialisé de base et adéquat
4. faire des liens entre les œuvres d'art anciennes et contemporaines d'artistes célèbres et ses propres produits plastiques
5. percevoir des œuvres d'art dans leur contexte historique, en relation avec des structures sociales et en confrontation avec d'autres cultures, les classer et les analyser de manière appropriée

Compétences liées au processus **Réflexion**

Les élèves peuvent

1. s'approprier des méthodes et des procédés spécifiques à la discipline dans l'approche des œuvres d'art et les utiliser pour acquérir des connaissances.
2. décrire leurs processus de création et de travail plastiques, les remettre en question et les évaluer
3. développer des stratégies de résolution de problèmes verbales, imaginées et en actions
4. discuter de processus de création, de productions d'élève et d'œuvres de manière de plus en plus constructive, en intégrant différents points de vue

Compétences liées au processus **Présentation**

Les élèves peuvent

1. utiliser différentes formes de présentation
2. utiliser différentes méthodes, médias et formes sociales pour montrer, présenter, démontrer ou exposer les résultats de leur création et de leur travail
3. gérer consciemment les dispositions relatives au droit à l'image et aux médias
4. s'impliquer et participer à des expositions, des projets artistiques, des concours ou des coopérations dans et en dehors de l'établissement

2.1. Programme – Classe de seconde

Les enseignants spécialisés choisissent eux-mêmes le contenu des séquences et fixent des priorités. Les séquences peuvent également porter sur plusieurs domaines.

Les élèves de la classe 10 **acquièrent une connaissance plus approfondie** des caractéristiques techniques, des effets plastiques, **des motivations** et des **attitudes** artistiques, des pratiques de projet et des interdépendances entre différentes formes esthétiques. Ils enrichissent leur compréhension de la diversité des possibilités de création, du point de vue des effets plastiques, des significations et élargissent ainsi le champ de leurs réalisations personnelles.

2.1.1. Surface

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactiques Remarques et suggestions
SURFACE			

Graphisme des moyens graphiques variés :	L'objectif est que les élèves expérimentent des possibilités d'expression graphique libres variées et développent leurs propres formes de création entre figuration et l'abstraction.		
Dessin Outils graphiques variés, encre de Chine, etc. Représentation de l'espace : Réalité et illusion	Utiliser différents moyens graphiques et les techniques de la perspective pour accentuer le réalisme de la représentation d'un espace ou d'un corps	Représentation illusionniste du corps et de l'espace sur la surface par le dessin de construction. Mise en œuvre de représentation de styles variés.	Dessin dans l'espace sur Projection parallèle ; perspective linéaire, ou perspective du point de fuite Elargissement à d'autres techniques : <i>frottage, technique de la ficelle, . . .</i>
Impression graphique et couleur	Principe de la duplication (Re)production et processus artistiques autonomes.	L'estampe comme premier moyen de reproduction. Ouvrir de nouvelles possibilités de création et Aperçu de la fonction et de l'importance des techniques de gravure.	Expérimenter et communiquer le processus et l'aspect temporel de l'élaboration de différentes techniques d'impression (héliogravure, typographie, ...), surtout en comparaison avec les processus de traitement numérique des images (entre autres l'aspect temporel).
Peinture couleur, représentation et expression	Les élèves mettent en œuvre une approche picturale dans leur processus créatif. Ils s'expriment à travers l'usage de techniques et d'outils divers, à la fois de manière figurative et abstraite.	Etudier la théorie, les fonctions, les effets de la couleur et en tirer une connaissance des matériaux colorés et des techniques de picturales, pour les appliquer dans des productions personnelles.	Etude de représentations figuratives et non figuratives. Examiner, tester, explorer la couleur par une approche expérimentale. Genres d'images

			possibles : Paysage, Nature morte, Portrait, Abstraction.
Œuvre, objet, collection	Dans le cadre d'un processus ouvert, les matériaux et les objets sont utilisés, transformés ou mis en relation de manière nouvelle pour apprendre à travers des expérimentations et ainsi stimuler l'inventivité, la sensibilité et la créativité. Empathie => créer des productions dans de nouveaux contextes avec de nouvelles significations.	Expérimenter et tester le rôle du hasard par le biais des techniques diverses. Elargir les possibilités d'expression plastique ou picturale. Les élèves apprennent à connaître les modes d'utilisation, les fonctions et les effets de la couleur et, sur cette base, à tester les matériaux colorés et les techniques de peinture et à les appliquer à leur propre idée de production.	Favoriser la mise projet par le libre choix d'outils, de techniques, de matériaux, de couleurs, de supports, afin de travailler l'autonomie et l'engagement plastique (par exemple. : autres techniques aléatoires comme décalcomanie)

2.1.2. Espace

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologiques et didactiques Remarques et suggestions
ESPACE (bidimensionnel et tridimensionnel)			
Plastique	Remarque préliminaire générale : Les élèves - utilisent différents matériaux - réfléchissent à leur effet en termes de contenu et de forme ainsi que de figuration et d'abstraction - développent une conscience de la qualité de la forme plastique		→ Ces compétences sont acquises dans le contexte du design, par exemple lors du développement d'un produit, mais aussi dans le contexte de l'architecture.
Volume	Les élèves sont capables de produire des œuvres en trois dimensions et d'entamer une réflexion à leur sujet. Les élèves savent expliquer comment et selon quels	→ Dans le cadre d'une production tridimensionnelle / plastique, faire le choix du matériau et de la technique → Adapter le choix des matériaux et des techniques à la mesure du volume	→ Utiliser différentes techniques : expérimenter le modelage, le moulage, le découpage, les

	principes ils créent une production.	→ entrer dans un objet, un volume ou un espace existant pour l'intégrer, le transformer ou le détourner dans une œuvre. → concevoir une œuvre en interaction avec le lieu dans lequel elle se trouve	assemblages, les installations, etc. → Projet de l'idée à la réalisation et à l'exposition
Design Forme et fonction - → Conception de produits	Dans la création appliquée d'objets en rapport avec la vie quotidienne : - Compréhension des dépendances et processus de conception et Développement d'un produit. - Publicité et graphisme d'impression comme - Reconnaître la forme d'expression des designers - Connaissance du métier de designer	Concevoir son propre produit de l'idée à son prototype : → Planifier, esquisser, documenter, réaliser. Prise en compte de la forme plastique en lien avec la fonction, esthétique, symbolique, approche écologique. Manipulation de différents matériaux.	→ Méthodes de travail artisanales, formes de présentation numériques ou traditionnelles, Idées de cours : Collecte d'objets, création de modèles de masse, prototypes plastiques (p. ex. en argile, bois, carton) ; élaboration d'un concept publicitaire et mise en œuvre médiatique (p. ex. flyer, affiche, film, clip, action). Impulsions : classiques du design, objets d'art, kitsch, anti-design, objets du quotidien, éventuellement considérations d'œuvres sur des objets de design, invitation d'experts ...
Architecture Forme et fonction - → scénographie d'exposition	Aperçu de différents types de construction et de scénographie. Les élèves développent leurs propres projets architecturaux. Ils	Aborder et présenter l'architecture sous les aspects de la forme, de la fonction, de l'environnement et de l'esthétique et, le cas	Idée et vision architecturales, de l'esquisse à la maquette tridimensionnelle en passant par le

	considèrent l'architecture comme un élément essentiel de l'environnement aménagé, de la culture et du patrimoine historique. Les élèves sont capables de reconnaître l'interaction entre le bâtiment, l'ensemble du bâtiment et l'espace environnant et d'examiner la relation entre le corps du bâtiment et l'espace.	échéant, mettre en évidence les dépendances → Développer un projet architectural, l'illustrer en 2D et 3D à l'aide de différents modes de construction et de conception → Reconnaître, évaluer et utiliser les moyens de conception architecturaux (par ex. corps de bâtiment, façade, matériaux) → Etude de bâtiments individuels, de complexes de construction, de développement urbain, de conservation du patrimoine, de paysage, d'environnement, d'écologie, etc.	plan, le tracé latéral et les plans développés en rapport avec l'environnement (ville/espace culturel) ; montrer des exemples d'architecture, éventuellement aussi visiter des architectures particulières dans la région. → Aspects de l'étude : Surface, espace, volume, matériau, lumière → Question de localisation : mobile, flexible, fixe → Options de construction : Construction à ossature, construction massive, construction à poutres planes, construction modulaire (types de bâtiments possibles : stand d'exposition, pavillon d'exposition, musée, bâtiment d'atelier...)
--	---	---	---

2.1.3. Matérialité

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactique Remarques et suggestions
MATERIALITE			

	Les élèves développent une approche sensible des matériaux qu'ils emploient.	→ S'appuyer sur les caractéristiques physiques des matériaux et leur valeur expressive dans les réalisations → Être attentif à l'interaction entre matières, outils, gestes, effets dans les pratiques bidimensionnelles ou tridimensionnelles → Prendre en compte la matérialité de la couleur dans les productions en deux ou trois dimensions → Intégrer l'utilisation de la lumière et de ses effets dans les pratiques plastiques en deux ou trois dimensions	→ Expérimentations d'une diversité de matériaux et d'outils, puis observations et analyses des effets obtenus → Choix argumentés de matériaux et d'outils dans le cadre de réalisations plastiques → Prise en compte de la matérialité dans le travail sur la couleur → Travail de la lumière pour elle-même, comme à travers ses effets sur différents matériaux : transparence, translucidité, opacité, brillance et matité, etc.
--	--	--	---

2.1.4. Temps

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactiques Remarques et suggestions
TEMPS			
Médias	Les élèves peuvent concevoir, développer et réaliser leurs propres productions numériques et utiliser Internet de manière consciente et réfléchie comme moyen d'information.	Les élèves analysent et développent des productions numériques et les utilisent comme moyens de communication. Ils utilisent les médias visuels et Internet de manière réfléchie (droits d'utilisation, droits à l'image, droits d'auteur).	Utilisation des médias, entre autres en combinaison avec le domaine du graphisme. Combinaison d'images et de textes, typographie, mise en page, publicité, projet artistique

Action	Les élèves peuvent réfléchir à des formes d'action associant différents médias, réaliser des performances et produire des réalisations interactives	Réflexion et discussion sur les performances et les productions interactives. Les élèves expérimentent et développent leurs propres formes d'action prenant en compte le spectateur.	Exemple : interactivité, happening, performance, art urbain, art numérique
---------------	---	---	---

2.1.5. Histoire de l'art

HISTOIRE DE L'ART -		
Etude de l'histoire de l'art : approche formelle, thématique et argumentée	Des œuvres phares sont étudiées sous forme d'analyse comparative afin d'identifier leurs caractéristiques plastiques et esthétiques et de mesurer la relation entre choix plastiques et effets obtenus. Apprendre à reconnaître et à comprendre des œuvres dans le contexte de différentes époques. Décrire, analyser et interpréter des œuvres, entre autres en rapport avec le monde contemporain. → Percevoir des œuvres et les décrire de manière structurée à l'aide de moyens appropriés. → Etudier les œuvres en les situant dans leur contexte temporel, géographique, culturel, sociologique et en les rattachant à la biographie de leur auteur.	Chaque fois que cela est possible se rendre dans les lieux d'exposition pour étudier les œuvres sans passer par leur reproduction. Mettre en regard ces réflexions avec les productions des élèves. Etudier les processus de création, les présenter et les exposer sous une forme appropriée (oralement, par écrit, de manière créative ou performative)
S'il convient de mettre l'accent sur les œuvres allemandes et françaises afin de permettre aux élèves d'approfondir leurs connaissances de l'histoire de l'art de leur pays et du pays partenaire, il est tout aussi important d'élargir le cadre de référence à l'art mondial afin de contribuer à la formation d'une culture diversifiée et ouverte à l'étranger. Les élèves réfléchissent à leurs propres productions et aux œuvres d'art sous la forme d'exposés, de prises de position personnelles ou de discussions collectives en classe ou en petit groupe. Dans le cadre de cette réflexion, les œuvres doivent également être analysées par thème ou par notion. Cela		

se fait à l'aide de différentes formes de présentation, de visites d'expositions et d'autres sorties (cf. BP 2016 Ethique : les élèves "peuvent décrire et envisager l'importance des valeurs et des normes éthiques et morales pour les représentations médiatiques sous différentes perspectives (par exemple production, distribution, réception)" - "analyser et juger les représentations médiatiques sous l'angle de questions éthiques et morales (par exemple en rapport avec la liberté d'expression, les droits de la personnalité, la sphère privée, la dignité humaine, la justice, la véracité)".

2.2. Programme – Classes de 1^{ère} et terminale

L'organisation de l'enseignement se rapproche du fonctionnement de l'atelier. Grâce à des pratiques, des méthodes de travail et des situations d'enseignement ouvertes, les élèves sont encouragés à viser des objectifs personnalisés, à s'engager dans des démarches de projet de formes variées et à faire l'expérience de la recherche et de la découverte autonomes. *L'enseignement des arts plastiques apporte aux élèves des connaissances transférables, des compétences techniques et comportementales, des valeurs éthiques et valorise la créativité.*

À partir de la 11^e année, l'accent est mis sur l'autonomie à travers la mise en projet des élèves. Dans la pratique, les élèves développent une **position artistique individuelle sur un thème donné**. Les élèves se penchent de manière intensive sur l'histoire de l'art ainsi que sur des questions de théorie de l'art. **Une sélection d'œuvres d'art (aperçu de l'histoire de l'art) en rapport avec le thème est choisie et imposée par l'enseignant.**

Théorie et pratique :

Dans les deux domaines, les élèves sont appelés à s'engager dans la conduite de projets en lien le thème déterminé par l'enseignant. La production réalisée par les élèves, les différentes étapes de sa création et sa mise en regard avec des références sont conçus comme un tout. Les élèves vivent, analysent, structurent, interprètent et réfléchissent les œuvres d'arts et les mettent en relation avec leurs propres pratiques plastiques. L'application de différentes méthodes conduit à une compréhension plus fine des œuvres. Le lien entre les connaissances théoriques et la mise en pratique permet aux élèves d'aborder l'art à un niveau élevé - que ce soit pour des études supérieures dans le domaine de l'art, du design, de l'architecture, etc., ou en tant que spectateurs cultivés et conscients des enjeux plastiques, esthétiques et théoriques associés aux œuvres.

2.2.1. Travail artistique personnel (pratique)

TRAVAIL ARTISTIQUE PERSONNEL (PRATIQUE) sur un thème donné - exemple "l'homme et l'espace".		
<i>Les élèves expérimentent, dans le cadre de processus ouverts, des formes d'expression graphiques, picturales, plastiques, numériques et performatives dans le domaine figuratif et non figuratif. Ils découvrent et apprennent à chaque fois différentes approches et les réactivent dans leur production personnelle. Les élèves apprennent à adapter les approches plastiques en fonction d'intentions et effets recherchés, afin de gagner en efficacité dans leurs choix et de permettre une lisibilité de leurs intentions par un spectateur extérieur.</i>		
Compétences et aptitudes : → Les élèves développent un projet personnel (sur le thème donné) et le mettent en œuvre de manière autonome, tant sur le plan technique que sur celui du contenu.	Points forts du contenu : → Interprétation plastique individuelle du thème (réaliste, abstrait, figuratif, conceptuel...) → Développement d'une problématique autonome	Des conseils et des propositions méthodologiques et didactiques : → Permettre le choix du matériel,

→ Ils réfléchissent de manière critique à leurs choix créatifs et justifient leurs démarches. → Ils expérimentent avec différents matériaux, techniques, médias... et utilisent des méthodes de création innovantes. → Ils élaborent une présentation cohérente de leurs travaux et réfléchissent à leur évolution tout au long de l'année scolaire.	→ Expérimentation de matériaux, de techniques et de formes d'expression → Réflexion et documentation du processus de travail (portfolio) → Stratégies de présentation pour l'examen pratique	de la technique et des moyens plastiques, ce qui favorise l'autonomie et fait naître un sens de la responsabilité. L'enseignant est ouvert, accompagnant, il conseille et soutient.
--	--	---

2.2.2. Histoire de l'art (théorie)

HISTOIRE DE L'ART (THÉORIE)
Aperçu de l'histoire de l'art (basé sur le thème donné) : - Périodes classiques de l'histoire de l'art : Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, Baroque, Classicisme - Courants artistiques modernes : entre autres, impressionnisme, expressionnisme, cubisme, surréalisme - 20e et 21e siècles : entre autres, art abstrait, pop art, minimalisme, art conceptuel, art numérique - L'art comme miroir de la société : entre autres l'art politique, l'art féministe, l'art écologique Comme dans le cadre de la classe de seconde, si l'étude d'œuvres allemandes et françaises est à privilégier, afin de permettre aux élèves d'ancrer leurs connaissances concernant l'histoire de l'art de leur pays et de celle du partenaire, il est également important d'ouvrir le champ des références étudiées à l'art mondial, dans le but de contribuer à la construction d'une culture diverse et pleinement ouverte sur l'altérité. <i>Les élèves peuvent</i> - <i>percevoir les œuvres de manière globale et les décrire de manière structurée et différenciée à l'aide de moyens appropriés</i> - <i>analyser, comparer et commenter des œuvres de manière verbale et non verbale</i> - <i>Découvrir et différencier des œuvres (sur le plan formel, thématique, des motifs et de leur fonction)</i> - <i>Caractériser, interpréter des œuvres</i> - <i>Examiner les œuvres en relation avec la production et en interaction avec sa propre pratique, en reconnaissant, réfléchissant et développant le lien étroit entre le vécu et la création (le lien entre la perception réflexive et le processus de création productif)</i> - <i>Reconnaître et étudier les relations avec les conditions historiques, artistiques et socioculturelles</i> - <i>Connaître les méthodes et les contenus de la science de référence qu'est l'histoire de l'art</i> - <i>Réfléchir à ses expériences avec les œuvres et avec ses propres processus de travail, les présenter sous une forme appropriée (orale, écrite, créative ou performative).</i> - <i>utiliser les lieux et les médias de manière réfléchie pour aborder ses propres productions et celles des autres</i> - <i>réfléchir aux conditions et aux tendances de l'art actuel en rapport avec le spectateur</i>

Compétences et aptitudes : Les élèves analysent les œuvres d'art avec précision et les placent dans des contextes historiques et artistiques. → Ils développent leur propre argumentation critique en matière d'art et utilisent les termes techniques avec assurance. → Ils comparent différents courants artistiques et s'interrogent sur leur impact. → Ils analysent la manière dont les artistes ont interprété le thème de manière historique et contemporaine (portfolio). → Ils réfléchissent au sujet dans leurs propres travaux pratiques.	Points forts du contenu : → Méthodes d'analyse de l'art → Comparaison d'œuvres d'art de différentes époques → Interprétation d'œuvres dans un contexte social et politique → Réflexion sur la fonction de l'art (par ex. l'art comme moyen de critique, de recherche d'identité)	Des conseils et des propositions méthodologiques et didactiques : → Articulation théorie-pratique : Des réflexions sur l'histoire de l'art sont intégrées aux temps de pratiques → Suggestions de visites de musées : mise en regard des projets d'élèves avec les œuvres classiques et contemporaines exposées
--	---	--

3. Opérateurs

Opérateurs	Description
analyser	étudier de manière méthodique les différentes composantes d'une production
appliquer	utiliser une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel particulier
se confronter	s'intéresser de manière ciblée à une image, un concept d'image, une technique, un processus ou un contexte et à leurs effets
comprendre	saisir les enjeux plastiques, esthétiques et théoriques d'une production, d'un projet, d'une technique, d'un processus ou d'un contexte
nommer	donner un nom
décrire	rendre compte d'une production, d'un projet, d'une technique ou d'un processus de manière cohérente et efficace, avec leurs propres mots ou sous une autre forme
évaluer	formuler un jugement autonome, fondé sur des faits, sur une situation, par exemple un processus ou une image, en exposant les critères et les raisons essentielles de l'évaluation

caractériser	décrire une production, un projet, une technique, un processus ou un contexte dans leurs , en se basant sur des critères, et les présenter de manière structurée
représenter	restituer de manière structurée et expressive un élément figuratif, un concept, un contexte, une méthode
différencier	comparer et distinguer les représentations, les concepts, les techniques, les processus et les contextes
documenter	présenter des processus, des techniques, des résultats ou des représentations de manière concise et objective
utiliser	Mettre en œuvre une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel de manière ciblée
concevoir	développer une idée de manière ciblée
développer	élaborer et présenter une idée ou un projet créatif
apprendre	observer, reconnaître et saisir une représentation, une idée, un contexte
reconnaître	percevoir, comprendre et classer, par un processus intuitif et/ou cognitif, une production, un projet, des parties d'image, un contenu d'image, une intention, une technique, un processus ou un contexte
vivre	ressentir et saisir par les sens une production, un projet, un contenu de représentation, une intention, un contexte, une technique ou un processus
expérimenter	examiner et utiliser différents matériaux, techniques, processus, en jouant sur les effets obtenus
ouvrir	entrer dans l'œuvre, accéder au sens et permettre une analyse
élaborer	produire des réalisations à travers une conduite de projet s'appuyant sur des références, des concepts, des effets plastiques
créer	donner forme à une idée en piochant dans un répertoire plastique
improviser	réaliser des actions sans planification préalable en développant des choix plastiques personnels

mettre en relation	comparer deux ou plusieurs œuvres, concepts et processus et en examiner les points communs et les différences
interpréter	expliquer, apporter sa lecture personnelle de quelque chose
connaître	Acquérir des informations et des expériences sur les œuvres et les moyens plastiques
commenter	Expliquer, interpréter, justifier une situation d'un point de vue particulier
concevoir	Conceptualiser des productions, des idées, des processus
communiquer	informer les autres sur une idée, un projet, une production, un contexte, une méthode, une technique
utiliser	mettre en œuvre une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel particulier
planifier	disposer, ébaucher et concevoir une idée ou un concept créatif
présenter	montrer, exposer un projet, une production, un contexte, une méthode
réaliser	produire une réalisation, matérialiser un concept, une idée
réfléchir	examiner et comparer des projets, des œuvres, des techniques, des processus et des contextes,
recevoir	prendre conscience des jeux plastiques et esthétiques présents dans les œuvres étudiées et dans les productions plastiques réalisées
mettre en œuvre	concrétiser une idée en réalisant
distinguer	mettre en relation deux ou plusieurs œuvres ainsi que des concepts d'œuvres et des processus de création et les distinguer les uns des autres
examiner	explorer, étudier des projets, des œuvres, des techniques, des processus et des contextes
changer	transformer, retravailler, modifier, développer une production dans son type ou sa nature

détourner	modifier, manipuler une image, un concept d'image, des parties d'une image, une technique, un processus ou un contexte de manière à créer quelque chose de nouveau à partir de ce qui est connu
comparer	Confronter deux ou plusieurs œuvres ou productions, ainsi que leur concept ou leur processus de fabrication respectifs, en examiner les points communs et les différences
percevoir	observer, reconnaître, sentir, ressentir ou saisir par les sens une image, un concept visuel ou un contexte
transformer	poursuivre un projet, une production, une technique, un processus en le faisant évoluer, en le modifiant