

## ARTS PLASTIQUES

### Les nouveaux programmes

Ils sont construits dans une logique spiralaire bien connue en arts plastiques et s'organisent désormais par cycle et non plus par niveau.

Les questions du programme doivent être traitées chaque année et de manière progressive afin d'acquérir les compétences de fin de cycle.

L'introduction des programmes est claire, la pratique doit être réflexive.

Les enseignants doivent amener les élèves à s'approprier des connaissances et références dans l'objectif de construire une culture commune. Mais comment garantir l'égalité de la formation si les programmes ne donnent aucune indication sur les enjeux incontournables à chaque niveau du cycle ?

### Extrait du programme du cycle 3 :

*La pratique plastique exploratoire et réflexive, toujours centrale dans les apprentissages, est privilégiée : action, invention et réflexion sont travaillées dans un même mouvement pour permettre l'appropriation des références artistiques qui constituent une culture commune enrichie par la culture des élèves.*

### Extrait du programme du cycle 4:

*Privilégiant la démarche exploratoire, l'enseignement des arts plastiques fait constamment interagir action et réflexion sur les questions que posent les processus de création, liant ainsi production artistique et perception sensible, explicitation et acquisition de connaissances et de références dans l'objectif de construire une culture commune.*

### **Pistes de progressivité au sein d'un cycle**

Au nom de la liberté pédagogique, aucun repère annuel n'apparaît dans les programmes. Les enseignants doivent construire leur parcours de formation sur chaque cycle dans l'objectif d'atteindre les compétences attendues. Les parcours pourront être très différents, ce qui va générer des inégalités sur le territoire en plus de mettre en difficultés les élèves qui changent d'établissement, les enseignants TZR et les enseignants contractuels.

C'est pourquoi le SNES-FSU propose de réfléchir à des repères communs. Des pistes qui n'ont pas vocation à se transformer en prescriptions mais qui permettraient de construire une réflexion sur les enjeux incontournables à chaque niveau.

Chaque année des séquences pourraient être construites autour de questions d'apprentissages adaptées à l'âge des élèves et à la progression indispensable pour s'approprier les notions récurrentes (*forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps*) et les exploiter à des fins artistiques.

### **Exemples de repères**

#### **En Sixième :**

- La représentation entre ressemblance et écart, faire des choix au service d'une intention.
- La présentation d'une production plastique, choix du lieu, du support, de la lumière...  
Comprendre et utiliser l'influence de la présentation sur la perception d'une œuvre.

- Questionner l'usage des outils numériques
- Rapport entre la forme d'un objet et sa fonction, question du design (lien possible en histoire des arts).
- 

**En Cinquième :**

- L'espace représenté, composition, cadrage, point de vue... Rapport entre choix et intentions, composition et narration (lien possible en histoire des arts).
- Adapter le dispositif de présentation à l'œuvre. Questionner le rôle du point de vue, de la circulation du spectateur, de la lumière...
- Questionner les outils numériques en les faisant dialoguer avec les pratiques traditionnelles.
- Rapport entre le statut de l'image et sa nature.

**En Quatrième :**

- Questionner la représentation et son évolution vers l'autonomie de l'œuvre, relation entre l'œuvre et le réel.
- Exploiter les caractéristiques d'un lieu pour réaliser une œuvre, installation, in situ.
- Exploiter les outils numériques et leur rapport à l'image fixe et animée.
- Questionner l'image de communication et l'image artistique, différences, influences, similitudes.
- 

**En troisième :**

- L'espace construit, intégration, rapport entre forme et fonction, contraintes et intentions artistiques.
- Questionner la place et le rôle du spectateur dans une œuvre, spectateur acteur, composante centrale...
- Concevoir une création plastique hybride, questionner la virtualité et la matérialité.
- Questionner le regard de l'artiste sur son environnement, la culture populaire, la société, les événements majeurs, la ville... (lien possible en hida)