



Aperçu des enseignements

publié le 22/12/2009 - mis à jour le 18/01/2010

Savoirs et compétences devant être acquis à la fin du collège

Pratique artistique

pratiquer le dessin selon quatre objectifs (s'exprimer, représenter, communiquer, créer), avec quelques outils essentiels (crayons, plumes, stylos à bille, marqueurs, pinceaux, stylets de tablette graphique, etc.) ;
agencer, selon quelques principes de composition simple, des formes, des couleurs et des matières sur un support plan en vue d'obtenir une image porteuse de sens ;
élaborer un dispositif simple à trois dimensions articulant des volumes différents en travaillant selon diverses procédures (emboîtement, liaisons, ajouts, retraits) et en utilisant des matériaux usuels (carton, bois, terre, certains plastiques).

Acquisition de repères culturels

employer un vocabulaire propre aux arts plastiques (vocabulaire de la forme, de la couleur, de la matière, de la composition, termes usuels de métiers) ;
énoncer et comparer les grands caractères d'œuvres d'art relevant d'époques différentes (Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, périodes classique, moderne et contemporaine) ; les relier à quelques aspects du contexte historique et à certains apports d'autres disciplines ;
repérer les constituants plastiques essentiels d'une image et d'un tableau : lignes de force de la composition, choix et distribution des couleurs, répartition des ombres et des lumières, effets de matières, style de l'artiste, etc. ;
faire la différence entre art figuratif et art abstrait, et dans les deux cas repérer quelques styles importants ;
émettre des hypothèses sur les intentions de l'artiste, analyser les moyens utilisés pour les rendre perceptibles au public et prendre position par rapport à cette oeuvre.

Exploitation de moyens techniques diversifiés

utiliser des techniques traditionnelles : la gouache ou l'aquarelle, les encres ou la peinture acrylique (par mélanges, superpositions, travail en transparence), etc. ;
se servir de techniques et d'outils plus contemporains : appareil photographique ou caméra vidéo, traitement des images par les logiciels d'ordinateur, etc.