

TABLEAU SYNOPTIQUE DES PROGRAMMES D'ARTS PLASTIQUES - COLLÈGE

Neuf notions plasticiennes cardinales

Couleur **Espace** **Forme** **Geste** **Lumière** **Matière** **Outil** **Support** **Temps**

Quatre champs de pratiques

Bidimensionnelles
(dessin, peinture, gravure, etc.)

Tridimensionnelles
(sculpture, installation, architecture, etc.)

Images fixes et animées
(photographie, art vidéo, cinéma, etc.)

Création artistique numérique
(infographie, art interactif ou immersif, IA générative, etc.)

COMPOSANTE PLASTICIENNE

Domaines	Axes de travail	Objectifs d'apprentissage			
		6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e
Représenter (le réel, un imaginaire)	Dessiner en affirmant un parti pris plastique et artistique (exprimer, comprendre, communiquer, créer)	Dessiner avec diverses modalités graphiques (outils, médiums, gestes, usages du cerne à la trace, etc.) prenant appui sur l'observation et l'interprétation du monde sensible. Enrichir la pratique graphique par les qualités des médiums et supports, la diversité des outils, formats et effets produits.	Mobiliser les potentialités techniques et expressives du dessin pour comprendre les moyens de la ressemblance (proportion, couleur, mimétisme, etc.) et la valeur de l'écart entre le monde réel et sa représentation (effets d'accentuation de la trace, de la ligne, des contrastes, etc.). Tirer parti du tâtonnement (essais, erreurs, repentirs, etc.) dans le processus créatif du dessin et dans le cheminement de la pensée.	Interroger certaines correspondances ou différences entre la pratique du dessin en art et dans d'autres domaines (sciences, géographie, etc.) et en tirer parti. Varier l'échelle du travail graphique en mobilisant le geste (ampleur, vitesse, invention d'instrument, etc.) et envisager son autonomie, y compris jusqu'au passage à une abstraction.	Affirmer un parti pris artistique en développant une pratique du dessin régulière ou dans le cadre d'un projet spécifique. Pratiquer le dessin dans l'espace (changement d'échelle, de médiums, etc.) en prenant en compte la place et la perception du spectateur dans cette sortie du cadre bidimensionnel de la feuille.
	Dessiner, peindre, photographier, créer avec le numérique dans une intention artistique (construire un dispositif de représentation)	Inventer des formes, des univers imaginaires avec différents moyens (dessin, peinture, photographie) en se détachant de la seule imitation du réel. Explorer, comparer, choisir ces différents moyens pour représenter l'environnement proche dans une diversité de finalités (décrire, inventorier, enregistrer, interpréter, etc.) et d'effets produits (réalisme, schématisation, symbolisation, etc.).	Tirer parti du pouvoir expressif de modalités plastiques de création (graphiques, picturales, photographiques, numériques) pour interpréter la réalité observée dans l'espace physique du support. Jouer avec des rhétoriques de l'image figurative (allégorie, métaphore, métonymie, synecdoque, etc.) pour comprendre le rôle de la composition dans un espace bidimensionnel (dessin, peinture), de l'organisation (intégration d'éléments du réel), du point de vue et du cadrage (photographie).	Faire dialoguer des pratiques relevant des catégories traditionnelles de la représentation plastique bidimensionnelle et photographique avec des nouvelles technologies numériques. Investir, questionner les caractéristiques formelles et symboliques de différents systèmes de représentation de l'espace (profondeur, étendue, étagement, etc.) selon les possibilités des pratiques bidimensionnelles et de l'image photographique, et jouer avec ces caractéristiques.	Réaliser une représentation, avec un moyen d'expression choisi (dessin, peinture, photographie, création numérique, etc.) en considérant le rôle du parcours visuel du spectateur comme un élément constitutif de sa production. Créer des réalisations questionnant l'affirmation ou la mise à distance du geste selon le moyen d'expression choisi.
	Produire une narration sensible et singulière par l'image fixe et animée (raconter, témoigner, imaginer)	Enrichir, agencer une ou plusieurs images ou productions plastiques disponibles pour créer un récit réaliste ou imaginaire (jeu sur la composition, l'organisation, le cadrage, le point de vue, etc.). Tirer parti de différents médiums (graphiques, picturaux, photographiques), de qualités des supports, de possibilités des formats, des matières et des outils pour soutenir les dispositions d'une narration visuelle.	Explorer le pouvoir fictionnel de l'image photographique en s'émancipant de la seule captation immédiate du réel (jouer sur la composition, le montage, les effets visuels, le collage, etc.). Proposer la représentation visuelle d'un événement fictif en explorant les possibilités créatrices des moyens numériques de l'image.	Concevoir et présenter une histoire réelle ou fictive en tirant parti de différents procédés et dispositifs de l'image (unique, multiple, séquentielle, sérielle, éclatée, etc.). Aborder l'image animée, au moyen de la vidéo numérique ou de l'IA générative, en mêlant des codes de la fiction et du documentaire.	Exploiter, dans un projet individuel ou collectif, des éléments sonores (bruits, musique, voix, etc.) et spatiaux pour élaborer un dispositif narratif permettant une plus large expérience sensorielle du spectateur, voire une immersion. Réinvestir les enjeux techniques, plastiques, sémantiques et culturels d'un dispositif narratif mobilisant l'action et la réflexion du spectateur afin de saisir et de questionner le rôle et la place du public.
Former, transformer (les matériaux, la matière, l'objet, l'œuvre)	Sculpter, construire à des fins de création (tirer parti des qualités physiques, sémantiques des matériaux)	Figurer le réel ou l'imaginaire, l'objet ou le corps, par l'engagement de fondamentaux techniques et d'habiletés relevant du modelage et de l'assemblage en sculpture. Renforcer la cohérence visuelle ou les effets expressifs des matériaux en jouant intentionnellement sur des modalités productrices d'homogénéité ou d'hétérogénéité de la forme.	Expérimenter, à partir de la création d'un objet sculptural ou architectural, les dynamiques expressives ou structurelles des formes ouvertes et fermées, des pleins et des vides, de la perception des effets de pesanteur ou de légèreté. Affirmer le geste et la matérialité plastique, notamment par les relations entre les traces de l'outil et les qualités sensibles des matériaux, en se dotant de ressources techniques et procédurales nécessaires.	Considérer les effets de la lumière naturelle ou artificielle comme un des matériaux inhérents de l'expression plastique et de l'architecture en explorant ses qualités. Affirmer ou minorer la présence d'une production plastique au regard de ses caractéristiques et de celles de l'espace dans lequel elle est présentée.	Dans le cadre d'une création en trois dimensions, explorer les enjeux plastiques et symboliques de l'affirmation d'une verticalité ou d'une horizontalité, de son échelle et de son orientation dans l'espace. Engager les différents sens du spectateur dans sa perception de l'espace, de la forme et des matériaux d'une sculpture ou d'une architecture.
	Explorer les possibilités de la couleur dans une intention artistique (dimensions matérielles, perceptives, sémantiques)	Explorer le potentiel expressif de la matière colorée (peinture, sculpture) en mobilisant des savoir-faire relatifs à ses dimensions matérielles, techniques et sensibles. Accentuer les effets plastiques d'une production en deux dimensions par les qualités de la matière colorée et faire la différence entre peindre et colorier.	Affirmer, soutenir ou incarner (peinture, sculpture, photographie) un parti pris plastique au moyen des effets sensibles et perceptifs de la matière colorée. Interroger les relations entre la couleur et la lumière, la matière, l'espace, en apprenant à tirer parti des rapports entre sa quantité et sa qualité.	Déployer l'autonomie plastique de la couleur jusqu'à son affirmation comme sujet principal d'une création, voire son autonomie jusqu'à l'abstraction. Explorer les dialogues entre la matière colorée et des supports variés, maîtriser leurs associations et tirer parti de découvertes induites.	Structurer ou transformer un espace donné ou inventé, par les dimensions expressives et perceptives de la couleur. Intégrer l'expérience sensible du spectateur afin d'éprouver les usages immersifs de la couleur.
	Élargir le répertoire des matériaux pour créer avec des constituants variés ou nouveaux (objets, mots, sons, temps)	Associer différents matériaux (assemblage, collage, etc.) dans une production plastique selon leurs qualités physiques, symboliques. Mobiliser l'objet comme matériau principal (transformation, enrichissement, détournement, etc.) d'une pratique pour en considérer autrement le statut et l'usage.	Soutenir une intention plastique en jouant avec le potentiel narratif (anthropomorphisme, usage métaphorique, etc.) ou symbolique (dimension culturelle de la couleur, des matières, etc.) des objets, des matériaux. Réaliser le passage du fonctionnel à l'artistique dans une démarche de détournement ou de réinvention de l'objet.	Enrichir la pratique artistique plasticienne par l'usage de dimensions textuelles, sonores, cinétiques, etc. Interroger les liens entre forme et fonction à travers l'invention, la fabrication d'un objet d'usage artistique (outil pour créer, monument, etc.) ou symbolique (trophée, trône, etc.).	S'approprier la temporalité (temps de l'œuvre, durée de son usage, etc.) comme constituant possible d'une création. Faire de l'objet ou de l'engagement du spectateur les éléments centraux d'un projet artistique.
	Exposer une ou plusieurs productions dans un espace ouvert à un public (penser, travailler des données spatiales, symboliques, collectives)	Valoriser une création plastique par l'exploration des moyens de sa présentation physique dans la classe. Expérimenter, comparer différents types de présentation à partir de diverses productions produites par les élèves.	Exposer une production individuelle ou collective en tirant parti d'un espace déterminé par l'enseignant (mur, salle, partie du CDI, etc.). Penser, dès son élaboration et selon diverses contraintes (espace, temporalité, usage, finalité, etc.), la monstration physique ou virtuelle d'une production (de l'utilisation traditionnelle à celles renouvelées de la cimaise, du socle et du cadre, de la vidéoprojection aux écrans, etc.).	Tirer parti des caractéristiques architecturales, de fonctionnalités, d'accessibilité d'espaces à investir et repérés par l'enseignant pour y implanter une production <i>in situ</i> . Exposer une production en travaillant les possibilités et les significations de l'éphémère ou de la permanence.	Concevoir une exposition avec les moyens de sa prévisualisation (dessins, plans, maquettes, etc.), en opérant des choix parmi un ensemble de productions disponibles. Mettre en œuvre une exposition comme un dispositif à scénariser, dans un espace réel ou au moyen d'une maquette.
Exposer, recevoir, relier (la pratique, la démarche, le sensible)	Accompagner la réception d'une production par un public (dire et partager la pratique, le sensible)	Penser l'accompagnement du spectateur dans la découverte d'une production plastique exposée.	Prendre en compte les sensations du spectateur dans son rapport à l'œuvre ou à l'espace de monstration.	Réaliser une production invitant à l'intervention active du spectateur.	Concevoir une installation mobilisant le mouvement du spectateur.
	Partager des créations artistiques à l'ère du numérique (diffusion, réception, contribution)	S'approprier l'environnement numérique de l'établissement au bénéfice de la pratique plasticienne.	Photographier différentes phases d'une pratique pour la documenter ou donner à voir un cheminement.	Constituer une exposition numérique à partir d'un corpus d'œuvres ou de productions d'élèves.	Utiliser le numérique pour créer des liens entre des productions. Les élèves conçoivent des supports en ligne et un public.