

LES CYCLES
AU COLLÈGE :

CYCLE 3

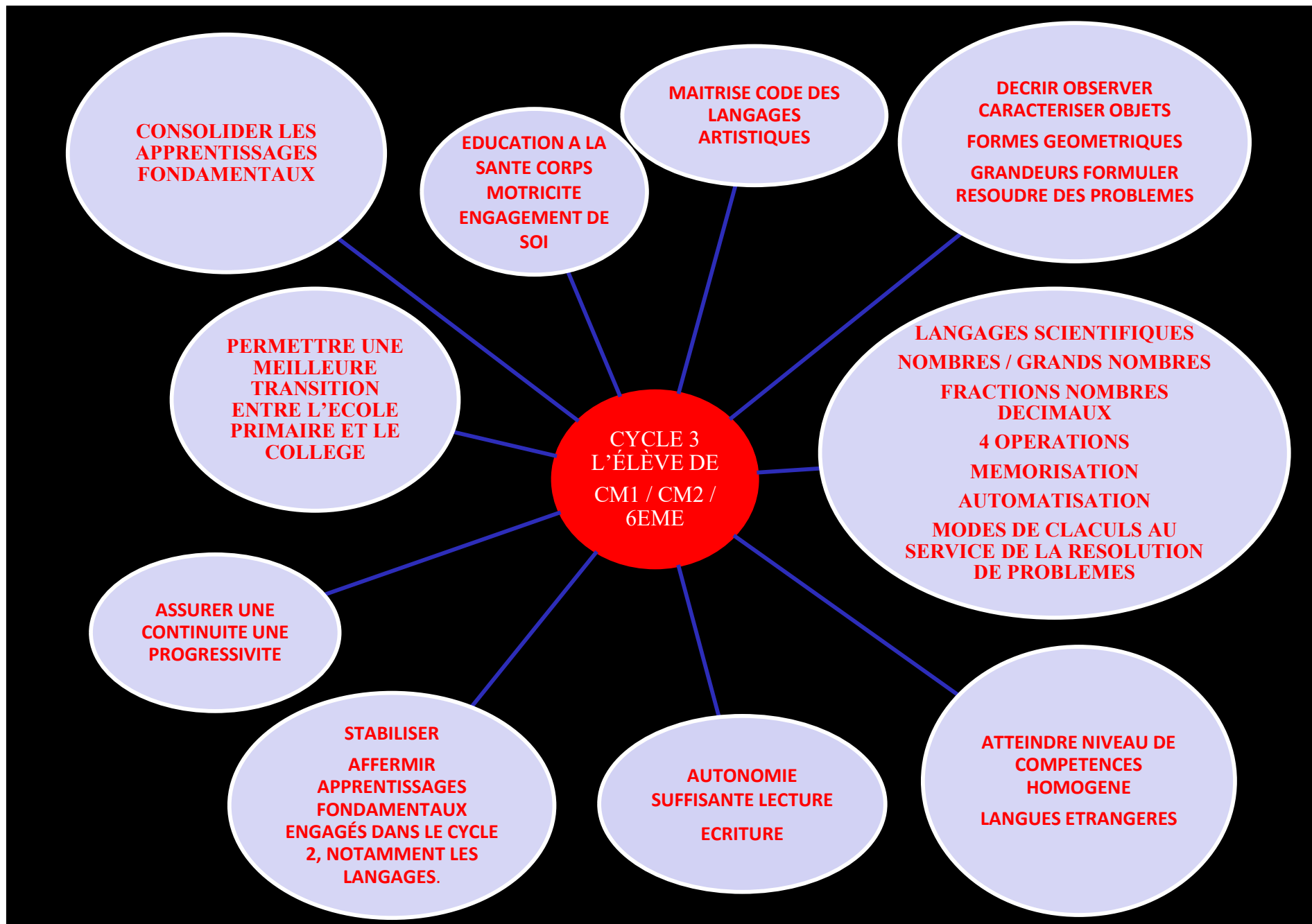
CYCLE 4

CYCLE 3

CYCLE 3
L'ÉLÈVE DE
CM1 / CM2 /
6ÈME

LES SPÉCIFICITÉS DU CYCLE DE CONSOLIDATION (CYCLE 3)

CYCLE 3



VOLET 1 : les spécificités du cycle de consolidation (cycle 3)

CYCLE 3

Le cycle 3 relie désormais les deux dernières années de l'école primaire et la première année du collège, dans un souci renforcé de continuité pédagogique et de cohérence des apprentissages au service de l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Ce cycle a une double responsabilité : **consolider les apprentissages fondamentaux** qui ont été engagés au cycle 2 et qui conditionnent les apprentissages ultérieurs ; **permettre une meilleure transition entre l'école primaire et le collège** en assurant une continuité et une progressivité entre les trois années du cycle.

Le programme fixe les attendus de fin de cycle et précise les compétences et connaissances travaillées. À partir des repères de progressivité indiqués, les différentes étapes des apprentissages doivent être adaptées par les équipes pédagogiques à l'âge et au rythme d'acquisition des élèves afin de favoriser leur réussite. Pour certains enseignements, le programme fournit également des repères de programmation afin de faciliter la répartition des thèmes d'enseignement entre les trois années du cycle, cette répartition pouvant être aménagée en fonction du projet pédagogique du cycle ou de conditions spécifiques (classes à plusieurs niveaux, notamment).

La classe de 6e occupe une place particulière dans le cycle : elle permet aux élèves de s'adapter au rythme, à l'organisation pédagogique et au cadre de vie du collège tout en se situant dans la continuité des apprentissages engagés au CM1 et au CM2. Ce programme de cycle 3 permet ainsi une entrée progressive et naturelle dans les savoirs constitués des disciplines mais aussi dans leurs langages, leurs démarches et leurs méthodes spécifiques. Pris en charge à l'école par un même professeur polyvalent qui peut ainsi travailler à des acquisitions communes à plusieurs enseignements et établir des liens entre les différents domaines du socle commun, l'enseignement de ces savoirs constitués est assuré en 6e par plusieurs professeurs spécialistes de leur discipline qui contribuent collectivement, grâce à des thématiques communes et aux liens établis entre les disciplines, à l'acquisition des compétences définies par le socle.

Objectifs d'apprentissage

Cycle de consolidation, le cycle 3 a tout d'abord pour objectif de **stabiliser et d'affermir pour tous les élèves les apprentissages fondamentaux engagés dans le cycle 2, à commencer par ceux des langages.**

Le cycle 2 a permis l'acquisition des outils de la lecture et de l'écriture de la langue française. Le cycle 3 doit consolider ces acquisitions afin de les mettre au service des autres apprentissages dans une utilisation large et diversifiée de la lecture et de l'écriture. Le langage oral, qui conditionne également l'ensemble des apprentissages, continue à faire l'objet d'une attention constante et d'un travail spécifique. De manière générale, la maîtrise de la langue reste un objectif central du cycle 3 qui doit assurer à tous les élèves une autonomie suffisante en lecture et écriture pour aborder le cycle 4 avec les acquis nécessaires à la poursuite de la scolarité.

VOLET 1 : les spécificités du cycle de consolidation (cycle 3)

CYCLE 3

Les élèves commencent l'apprentissage d'une langue vivante étrangère ou régionale dès la première année du cycle 2. Au cycle 3, cet apprentissage se poursuit de manière à atteindre un niveau de compétence homogène dans toutes les activités langagières et à développer une maîtrise plus grande de certaines d'entre elles. L'intégration des spécificités culturelles aux apprentissages linguistiques contribue à développer la prise de recul et le vivre-ensemble.

En ce qui concerne les langages scientifiques, le cycle 3 poursuit la construction des nombres entiers et de leur système de désignation, notamment pour les grands nombres. Il introduit la connaissance des fractions et des nombres décimaux.

L'acquisition des quatre opérations sur les nombres, sans négliger la mémorisation de faits numériques et l'automatisation de modules de calcul, se continue dans ce cycle. Les notions mathématiques étudiées prendront tout leur sens dans la résolution de problèmes qui justifie leur acquisition.

Le cycle 3 installe également tous les éléments qui permettent de décrire, observer, caractériser les objets qui nous entourent : formes géométriques, attributs caractéristiques, grandeurs attachées et nombres qui permettent de mesurer ces grandeurs. D'une façon plus spécifique, l'élève va acquérir les bases de langages scientifiques qui lui permettent de formuler et de résoudre des problèmes, de traiter des données. Il est formé à utiliser des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d'observation, maquettes...) et à organiser des données de nature variée à l'aide de tableaux, graphiques ou diagrammes qu'il est capable de produire et d'exploiter.

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.

L'éducation physique et sportive occupe une place originale où le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé. Par la confrontation à des problèmes moteurs variés et la rencontre avec les autres, dans différents jeux et activités physiques et sportives, les élèves poursuivent au cycle 3 l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.

Pour tous ces langages, **les élèves deviennent de plus en plus conscients des moyens qu'ils utilisent** pour s'exprimer et communiquer et sont capables de réfléchir sur le choix et l'utilisation de ceux-ci. La langue française et la langue étrangère ou régionale étudiée deviennent un objet d'observation, de comparaison et de réflexion. Les élèves acquièrent la capacité de raisonner sur la langue, de commencer à en percevoir le système et d'appliquer ces raisonnements pour l'orthographe. Ils deviennent également conscients des moyens à mettre en œuvre pour apprendre et résoudre des problèmes. Les stratégies utilisées pour comprendre leur sont enseignées explicitement et ils développent des capacités métacognitives qui leur permettent de choisir les méthodes de travail les plus appropriées.

VOLET 1 : les spécificités du cycle de consolidation (cycle 3)

CYCLE 3

Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

En gagnant en aisance et en assurance dans leur utilisation des langages et en devenant capables de réfléchir aux méthodes pour apprendre et réaliser les tâches qui leur sont demandées, les élèves acquièrent une autonomie qui leur permet de devenir acteurs de leurs apprentissages et de mieux organiser leur travail personnel.

Le cycle 2 a permis un premier **ordonnement des connaissances sur le monde** qui se poursuit au cycle 3 avec l'entrée dans les différents champs disciplinaires. Ainsi, l'histoire et la géographie poursuivent la construction par les élèves de leur rapport au temps et à l'espace, les rendent conscients de leur inscription dans le temps long de l'humanité comme dans les différents espaces qu'ils habitent. Les élèves découvrent comment la démarche historique permet d'apporter des réponses aux interrogations et apprennent à distinguer histoire et fiction. La géographie leur permet de passer progressivement d'une représentation personnelle et affective des espaces à une connaissance plus objective du monde en élargissant leur horizon et en questionnant les relations des individus et des sociétés avec les lieux à différentes échelles.

L'enseignement des sciences et de la technologie au cycle 3 a pour objectif de faire acquérir aux élèves une première culture scientifique et technique indispensable à la description et la compréhension du monde et des grands défis de l'humanité. Les élèves apprennent à adopter une approche rationnelle du monde en proposant des explications et des solutions à des problèmes d'ordre scientifique et technique. Les situations où ils mobilisent savoir et savoir-faire pour mener une tâche complexe sont introduites progressivement puis privilégiées, tout comme la démarche de projet qui favorisera l'interaction entre les différents enseignements.

Dans le domaine des arts, de l'éducation physique et sportive et de la littérature, en lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves sont amenés à découvrir et fréquenter un nombre significatif d'œuvres et à relier production et réception des œuvres dans une rencontre active et sensible. Le cycle 3 développe et structure ainsi la capacité des élèves à situer ce qu'ils expérimentent et à se situer par rapport aux productions des artistes. Il garantit l'acquisition d'une culture commune, physique, sportive et artistique contribuant, avec les autres enseignements, à la formation du citoyen.

De manière plus générale au cycle 3, les élèves accèdent à une réflexion plus abstraite qui favorise le raisonnement et sa mise en œuvre dans des tâches complexes. Ils sont incités à agir de manière responsable et à coopérer à travers la réalisation de projets, à créer et à produire un nombre significatifs d'écrits, à mener à bien des réalisations de tous ordres.

L'éducation aux médias et à l'information mise en place depuis le cycle 2 permet de familiariser les élèves avec une démarche de questionnement dans les différents champs du savoir. Ils sont conduits à développer le sens de l'observation, la curiosité, l'esprit critique et, de manière plus générale, l'autonomie de la pensée. Pour la classe de 6e, les professeurs peuvent consulter la partie « Éducation aux médias et à l'information » du programme de cycle 4.

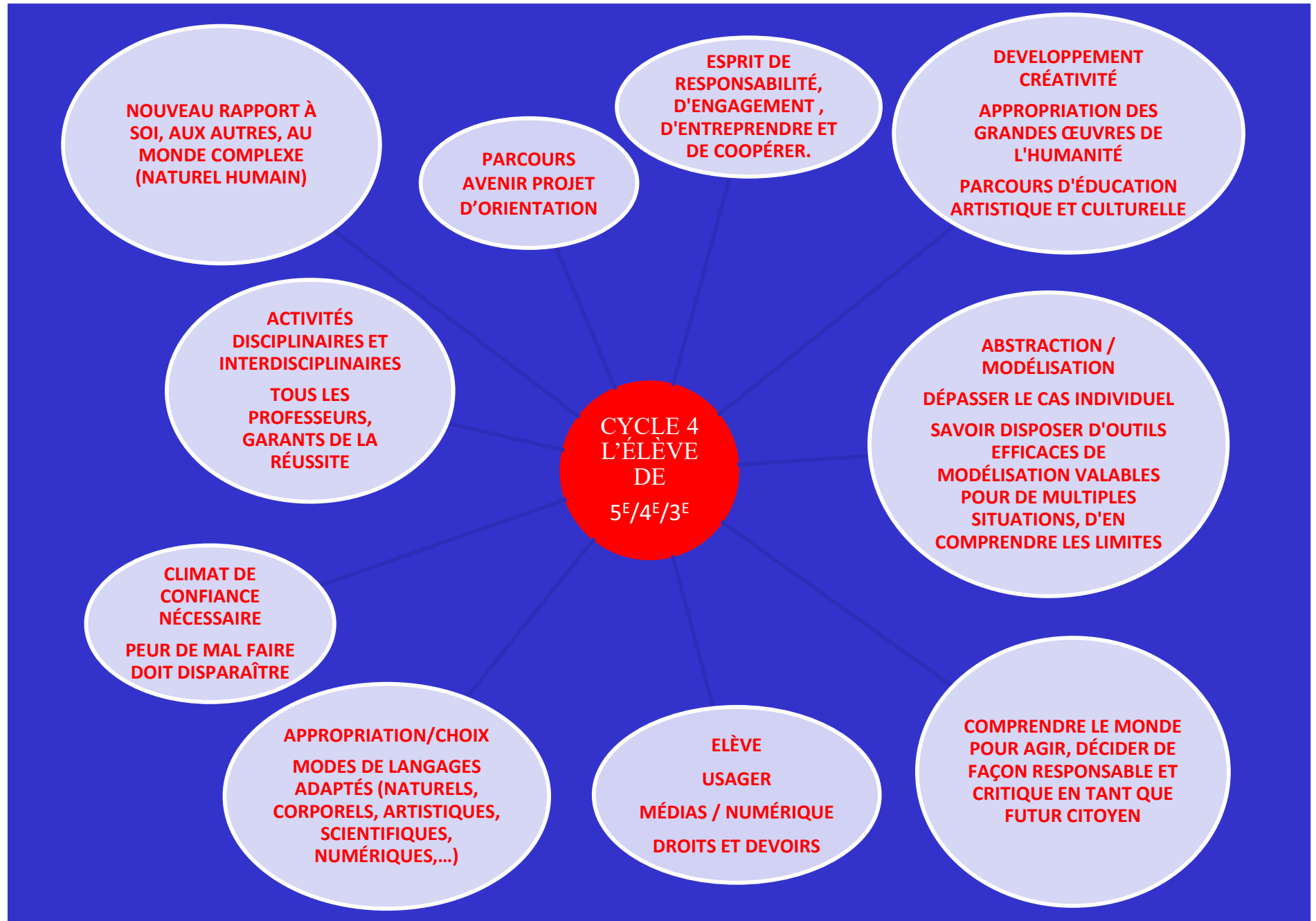
CYCLE 4

CYCLE 4
L'ÉLÈVE
DE

5^E/4^E/3^E

VOLET 1 : les spécificités du cycles des approfondissements (cycle 4)

CYCLE 4



LE VOLET 1 : les spécificités du cycles des approfondissements (cycle 4)

Le cycle 3 de la scolarité s'est achevé avec la première année du collège. Les élèves se sont progressivement habitués à une nouvelle organisation pédagogique et aux nouveaux rythmes des enseignements, à vivre dans un nouveau cadre qu'ils ont appris à décoder et à comprendre. Ils continuent de développer des compétences dans les différentes disciplines et dans les parcours transversaux. Ces compétences, évaluées régulièrement et validées en fin de cycle, leur permettront de s'épanouir personnellement, de poursuivre leurs études et de continuer à se former tout au long de leur vie, ainsi que de s'insérer dans la société et de participer, comme citoyens, à son évolution. Toute l'équipe pédagogique et éducative contribue au développement de ces compétences. Pour mettre en évidence les grands traits qui caractérisent le cycle 4, on peut insister sur plusieurs aspects qui, bien que déjà présents les années précédentes, n'étaient pas aussi marqués et systématiques.

- Lors des trois ans de collège du cycle 4, les élèves, qui sont aussi des adolescentes et des adolescents en pleine évolution physique et psychique, vivent un **nouveau rapport à eux-mêmes**, en particulier à leur corps, et de nouvelles relations avec les autres. Les activités physiques et sportives, l'engagement dans la création d'événements culturels favorisent un développement harmonieux de ces jeunes, dans le plaisir de la pratique, et permettent l'acquisition de nouveaux pouvoirs d'agir sur soi, sur les autres, sur le monde. L'élève œuvre au développement de ses compétences, par la confrontation à des tâches plus complexes où il s'agit de réfléchir davantage aux ressources qu'il mobilise, que ce soit des connaissances, des savoir-faire ou des attitudes. Il est amené à faire des choix, à adopter des procédures adaptées pour résoudre un problème ou mener un projet dans des situations nouvelles et parfois inattendues. Cette appropriation croissante de la complexité du monde (naturel et humain) passe **par des activités disciplinaires et interdisciplinaires** dans lesquelles il fait l'expérience de regards différents sur des objets communs. Tous les professeurs jouent un rôle moteur dans cette formation, dont ils sont les garants de la réussite. Pour que l'élève accepte des démarches où il tâtonne, prend des initiatives, se trompe et recommence, il est indispensable de créer **un climat de confiance**, dans lequel on peut questionner sans crainte et où disparaît la peur excessive de mal faire.
- Dans la même perspective, les élèves sont amenés à **passer d'un langage à un autre** puis à choisir le mode de langage adapté à la situation, en utilisant les langues naturelles, l'expression corporelle ou artistique, les langages scientifiques, les différents moyens de la société de la communication et de l'information (images, sons, supports numériques...). Nombre des textes et documents qu'ils doivent comprendre ou produire combinent différents langages. Là encore, l'interdisciplinarité favorise cette souplesse et cette adaptabilité, à condition qu'elle ne soit pas source de confusion, mais bien plutôt d'échanges et de confrontation de points de vue différents.

LE VOLET 1 : les spécificités du cycles des approfondissements (cycle 4)

- Dans une société marquée par l'**abondance des informations**, les élèves apprennent à devenir des usagers des médias et d'Internet conscients de leurs droits et devoirs et maîtrisant leur identité numérique, à identifier et évaluer, en faisant preuve d'esprit critique, les sources d'information à travers la connaissance plus approfondie d'un univers médiatique et documentaire en constante évolution. Ils utilisent des outils qui leur permettent d'être efficaces dans leurs recherches. Mieux comprendre la société dans laquelle ils vivent exige aussi des élèves qu'ils s'inscrivent dans le temps long de l'histoire. C'est ainsi qu'ils sont davantage confrontés à **la dimension historique des savoirs** mais aussi aux défis technologiques, sociétaux et environnementaux du monde d'aujourd'hui. Il s'agit pour eux de comprendre ce monde afin de pouvoir décider et agir de façon responsable et critique à l'échelle des situations du quotidien et plus tard à une échelle plus large, en tant que citoyens.
- L'**abstraction et la modélisation** sont bien plus présentes désormais, ce qui n'empêche pas de rechercher les chemins concrets qui permettent de les atteindre. Toutes les disciplines y concourent: il s'agit de former des élèves capables de dépasser le cas individuel, de savoir disposer d'outils efficaces de modélisation valables pour de multiples situations et d'en comprendre les limites.
- La **créativité** des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupes, la démarche de projet, la résolution de problèmes, la conception d'œuvres personnelles... Chaque élève est incité à proposer des solutions originales, à mobiliser ses ressources pour des réalisations valorisantes et motivantes. Ce développement de la créativité, qui s'appuie aussi sur l'appropriation des grandes œuvres de l'humanité, est au cœur du **parcours d'éducation artistique et culturelle**.
- La vie au sein de l'établissement et son prolongement en dehors de celui-ci est l'occasion de développer **l'esprit de responsabilité et d'engagement** de chacun et celui d'**entreprendre et de coopérer avec les autres**. Un climat scolaire propice place l'élève dans les meilleures conditions pour développer son autonomie et sa capacité à oser penser par lui-même. À travers l'enseignement moral et civique et sa participation à la vie du collège, il est amené à réfléchir de manière plus approfondie à des questions pour lesquelles les réponses sont souvent complexes, mais en même temps aux valeurs essentielles qui fondent notre société démocratique.

LE VOLET 1 : les spécificités du cycles des approfondissements (cycle 4)

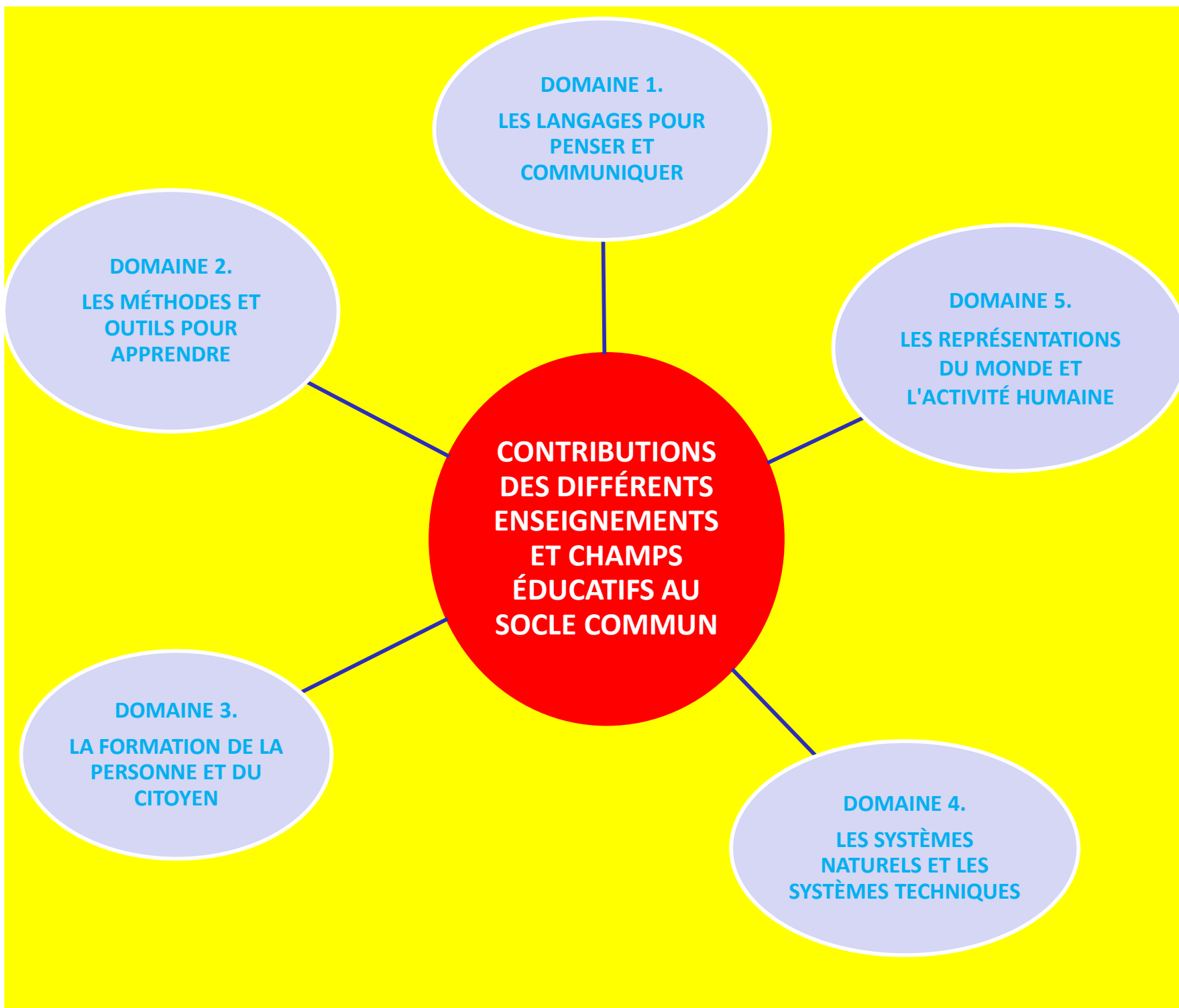
- En fait, tout au long du cycle 4, les élèves sont amenés à conjuguer d'une part un **respect de normes qui s'inscrivent dans une culture commune**, d'autre part **une pensée personnelle en construction**, un développement de leurs talents propres, de leurs aspirations, tout en s'ouvrant aux autres, à la diversité, à la découverte...
- **Le parcours avenir** permet la mise en application des connaissances et des compétences acquises par l'élève dans la préparation de son projet d'orientation. Il le fait entrer dans une logique de choix progressifs.

À la fin du collège, les compétences développées au fil des ans sont soumises à une validation dans les cinq grands

CYCLES 3 4

LE SOCLE (COMMUN) AU
COLLÈGE :
5 DOMAINES

LE SOCLE CYCLES 3 4



Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer

Ce domaine considère les langages moins dans leur usage que dans le principe de leur acquisition. Il appelle la mise en place de procédures de mémorisation, d'entraînement, d'automatisation et de réflexion sur les objets qu'il travaille, et au premier chef sur la langue française. Au cycle 4, l'acquisition de ces quatre opérations mentales est poursuivie mais la part de réflexion augmente. Il s'agit de s'approprier et maîtriser des codes complexes pour pratiquer les sciences, comprendre et communiquer à l'écrit, à l'oral, par la création d'images, de sons ou de gestes.

La rigueur de l'expression, la capacité à en faire preuve pour dialoguer, l'adaptation à une diversité de situations pour agir ou résoudre un problème sont au cœur du domaine 1.

L'élève passe progressivement de ses intuitions et usages spontanés à des réalisations réfléchies nécessitant d'organiser et formaliser davantage ses productions en respectant des règles et des normes qui permettent la compréhension et l'échange. C'est au cycle 4 que l'élève travaille les codes pour eux-mêmes et réalise qu'il s'agit de systèmes dont la puissance est infinie et ouvre à la liberté de penser et d'agir.

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

Le français a pour objectif principal au cycle 3 la maîtrise de la langue française qu'il développe dans trois champs d'activités langagières : le langage oral, la lecture et l'écriture. Il y contribue également par l'étude de la langue qui permet aux élèves de réfléchir sur son fonctionnement, en particulier pour en comprendre les régularités et assurer les principaux accords orthographiques.

Tous les enseignements concourent à la maîtrise de la langue. En histoire, en géographie et en sciences, on s'attachera à travailler la lecture, la compréhension et la production des différentes formes d'expression et de représentation en lien avec les apprentissages des langages scientifiques.

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.

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

L'enseignement du français au cycle 4 vise la compréhension de textes variés, notamment à travers la perception de leurs implicites ; la réalisation d'écrits divers dans des intentions et des contextes particuliers ; une expression orale claire et adaptée aux situations de communication. Il induit aussi une réflexion sur la langue qui permette de reformuler, transposer, interpréter, créer et communiquer.

Tous les champs disciplinaires concourent à la maîtrise de la langue. L'histoire et la géographie, les sciences et la technologie forment à l'acquisition de langages spécifiques qui permettent de comprendre le monde. Les arts développent la compréhension des langages artistiques et l'aptitude à communiquer sur leur réception. L'enseignement moral et civique entraîne à l'expression des sentiments moraux et au débat argumenté. L'éducation aux médias et à l'information aide à maîtriser les systèmes d'information et de communication à travers lesquels se construisent le rapport aux autres et l'autonomie.

Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale

L'enseignement des langues étrangères ou régionales développe les cinq grandes activités langagières (écouter et comprendre, lire, parler en continu, écrire, réagir et dialoguer) qui permettent de comprendre et communiquer à l'écrit et à l'oral dans une autre langue.

En français, en étude de la langue, on s'attache à comparer le système linguistique du français avec celui de la langue vivante étudiée en classe. En littérature, la lecture d'albums ou de courts récits en édition bilingue est également à encourager.

En éducation musicale, l'apprentissage et l'imitation de chansons en langue étrangère ou régionale permet de développer les compétences d'écoute et d'assimilation du matériau sonore de la langue étudiée.

Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale

L'enseignement des langues étrangères ou régionales permet d'étendre et de diversifier ses capacités de compréhension et d'expression écrites et orales dans plusieurs langues ; de passer d'un mode de communication à un autre ; de recourir à divers moyens langagiers pour interagir et apprendre ; de réfléchir sur les fonctionnements des langues, leurs variations internes, leurs proximités et distances.

L'ensemble des disciplines contribue à la lecture, à la compréhension, à l'écriture de documents en langue étrangère ou régionale qui favorisent l'accès à d'autres contextes culturels.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Les mathématiques, les sciences et la technologie contribuent principalement à l'acquisition des langages scientifiques. En mathématiques, ils permettent la construction du système de numération et l'acquisition des quatre opérations sur les nombres, mobilisées dans la résolution de problèmes, ainsi que la description, l'observation et la caractérisation des objets qui nous entourent (formes géométriques, attributs caractéristiques, grandeurs attachées et nombres qui permettent de mesurer ces grandeurs).

En sciences et en technologie, mais également en histoire et en géographie, les langages scientifiques permettent de résoudre des problèmes, traiter et organiser des données, lire et communiquer des résultats, recourir à des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d'observation, maquettes...).

L'éducation physique et sportive permet de donner un sens concret aux données mathématiques en travaillant sur temps, distance et vitesse. Il importe que tous les enseignements soient concernés par l'acquisition des langages scientifiques.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Les mathématiques, les sciences et la technologie forment à la lecture, à la compréhension, à la production de documents scientifiques et techniques variés. Elles aident à passer d'une forme de langage courant à un langage scientifique ou technique et inversement.

Les mathématiques apprennent à utiliser les nombres pour exprimer quantités et mesures, se repérer et résoudre des problèmes ; les grandeurs pour modéliser ; les propriétés des figures usuelles pour résoudre des problèmes, aborder la complexité du monde réel.

Les disciplines scientifiques et technologiques sont toutes concernées par la lecture et l'exploitation de tableaux de données, le traitement d'informations chiffrées ; par le langage algébrique pour généraliser des propriétés et résoudre des problèmes. Elles apprennent aussi à communiquer sur ses démarches, ses résultats, ses choix, à s'exprimer lors d'un débat scientifique et technique. La lecture, l'interprétation des tableaux, graphiques et diagrammes nourrissent aussi d'autres champs du savoir.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Tous les enseignements concourent à développer les capacités d'expression et de communication des élèves.

Aux arts plastiques et à l'éducation musicale revient prioritairement de les initier aux langages artistiques par la réalisation de productions plastiques et par le chant.

Le français tout comme la langue vivante étudiée donne toute sa place à l'écriture créative et à la pratique théâtrale.

L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux. Ils communiquent aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique. Ils en justifient les choix et les intentions.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Les arts plastiques et l'éducation musicale y contribuent tout particulièrement. Ils apprennent à manipuler les composantes des langages plastiques dans une visée artistique ; à maîtriser sa voix parlée et chantée, à moduler son expression, à interpréter un répertoire, à tenir sa partie dans un collectif ; à expliciter sa perception, ses sensations et sa compréhension des processus artistiques et à participer au débat lié à la réception des œuvres.

L'éducation physique et sportive apprend à élaborer des systèmes de communication dans et par l'action, à se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives.

Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre

Tous les enseignements doivent apprendre aux élèves à organiser leur travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. Des projets interdisciplinaires sont réalisés chaque année du cycle, dont un en lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle. Dans tous les enseignements en fonction des besoins, mais en histoire, en géographie et en sciences en particulier, les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique. En français, le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture. En classe de 6e, les élèves découvrent le fonctionnement du Centre de Documentation et d'Information. Le professeur documentaliste intervient pour faire connaître les différents modes d'organisation de l'information (clés du livre documentaire, bases de données, arborescence d'un site) et une méthode simple de recherche d'informations.

La maîtrise des techniques et la connaissance des règles des outils numériques se construisent notamment à travers l'enseignement des sciences et de la technologie où les élèves apprennent à connaître l'organisation d'un environnement numérique et à utiliser différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons...). En mathématiques, ils apprennent à utiliser des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation. Dans le domaine des arts, ils sont conduits à intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique et à manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples. En langue vivante, le recours aux outils numériques permet d'accroître l'exposition à une langue vivante authentique. En français, les élèves apprennent à utiliser des outils d'écriture (traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne) et à produire un document intégrant du son et de l'image.

Être élève s'apprend par l'exemple des adultes mais aussi en s'appropriant des règles et des codes que ce domaine explicite. Son importance est décisive pour la réussite et concerne tous les champs du savoir. Il s'agit du travail en classe et du travail personnel de l'élève qui augmente progressivement dans le cycle. Ils permettront l'autonomie nécessaire à des poursuites d'étude. Il ne s'agit ni d'un enseignement spécifique des méthodes, ni d'un préalable à l'entrée dans les savoirs : c'est dans le mouvement même des apprentissages disciplinaires et des divers moments et lieux de la vie scolaire qu'une attention est portée aux méthodes propres à chaque discipline et à celles qui sont utilisables par toutes. Le monde contemporain a introduit à l'école les outils numériques qui donnent accès à une information proliférante dont le traitement constitue une compétence majeure. Le domaine 2 vise un usage éclairé de ces outils, à des fins de connaissance et pas seulement d'information, pour former des utilisateurs conscients de leurs potentialités mais aussi des risques qu'ils peuvent comporter et des responsabilités des utilisateurs. Les salles spécialisées, le CDI, les environnements numériques de travail sont dédiés à cet effet. Ce domaine concerne l'apprentissage du travail coopératif et collaboratif sous toutes ses formes, en classe, dans les EPI, dans les projets conduits par les élèves au sein de l'établissement, en liaison avec les valeurs promues dans le domaine 3 et par l'enseignement moral et civique.

L'ensemble des disciplines concourt à apprendre aux élèves comment on apprend à l'école. Elles prennent en charge l'apprentissage de la langue scolaire, de la compréhension des consignes, du lexique, du maniement des usuels, de la prise de notes. Elles aident à acquérir des stratégies d'écoute, de lecture, d'expression.

L'organisation et l'entraînement, déterminants pour la réussite, se construisent dans la classe à travers leçons et exercices, mais aussi à l'extérieur, au sein de la vie scolaire et du CDI. Chaque discipline y contribue à sa façon. Les sciences, dont les mathématiques et la technologie par exemple par des exercices d'entraînement et de mémorisation ainsi que par la confrontation à des tâches complexes, l'éducation physique et sportive par l'entraînement, les répétitions, la réduction ou l'augmentation de la complexité des tâches, la concentration, la compréhension de ses erreurs. L'enseignement de l'informatique, dispensé en mathématiques et en technologie, permet d'approfondir l'usage des outils numériques et d'apprendre à progresser par essais et erreurs. Le volume des informations auxquelles sont soumis les élèves exige d'eux des méthodes pour les rechercher et les exploiter judicieusement. L'ensemble des disciplines propose pour cela des outils, et l'éducation aux médias et à l'information apprend aussi la maîtrise des environnements numériques de travail.

La réalisation de projets, au sein des disciplines et entre elles à travers les enseignements pratiques interdisciplinaires ou le parcours d'éducation artistique et culturelle, mobilise des ressources diverses.

Les projets artistiques exigent notamment le recours à des ressources d'expression plastique ou musicales, documentaires et culturelles. Les langues peuvent contribuer, de manière méthodique et planifiée, à des projets et des échanges où s'articulent écriture, lectures, recherches, communication avec des locuteurs étrangers ou régionaux.

Ces projets développent des compétences de coopération, par exemple lorsqu'il s'agit de développer avec d'autres son corps ou sa motricité, de concevoir pour un destinataire une activité multimédia ou de contribuer dans l'établissement à des publications respectueuses du droit et de l'éthique de l'information. L'éducation aux médias et à l'information passe d'abord par l'acquisition d'une méthode de recherche d'informations et de leur exploitation mise en œuvre dans les diverses disciplines.

Elle pousse à s'interroger sur la fiabilité, la pertinence d'une information, à distinguer les sources selon leur support.

Elle aide à exploiter les outils, les modes d'organisation de l'information et les centres de ressources accessibles.

Sciences et technologie contribuent de façon majeure à la maîtrise des outils numériques. Elles enseignent l'exploitation de bases de données, l'organisation et le traitement de mesures, l'articulation d'aspects numériques et graphiques. Plus spécifiquement, elles permettent d'analyser ou de simuler un phénomène naturel, de tester des conjectures, de collecter et mutualiser des informations de terrain ou de laboratoire, d'analyser le niveau de technicité des objets et systèmes techniques, leurs environnements technologiques.

D'autres disciplines participent à cette éducation, comme le français par son traitement de différentes sources d'information, numériques ou non, les arts plastiques par leur identification de la nature de différentes productions numériques artistiques dont ils expérimentent les incidences sur la conception des formes, l'histoire et la géographie par leur vocation à traiter les sources ou à présenter, diffuser et créer des représentations cartographiées.

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 l'analyse de leur langage, contribue à former un lien particulier entre dimension sensible et dimension rationnelle. En français, on s'attache à permettre la réception sensible des œuvres littéraires en développant son expression, la formulation de ses opinions, dans des échanges oraux ou en recueillant les traces écrites dans des carnets de lecture.

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

L'éducation physique et sportive permet tout particulièrement de travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité fille/garçon. Par la prise de parole en langue vivante et l'écoute régulière des autres dans le cadre de la classe, l'apprentissage des langues vivantes étrangères ou régionales renforce la confiance en soi, le respect des autres, le sens de l'engagement et de l'initiative et ouvre aux cultures qui lui sont associées, ce qui permet de dépasser les stéréotypes et les clichés pour favoriser le vivre-ensemble.

L'enseignement moral et civique assure principalement la compréhension de la règle et du droit. La règle et le droit sont également ceux du cadre scolaire que les élèves doivent apprendre à respecter. En histoire, le thème consacré à la construction de la République et de la démocratie permet d'étudier comment ont été conquis les libertés et les droits en vigueur aujourd'hui en France et de comprendre les devoirs qui incombent aux citoyens. En sciences et en technologie, il s'agit plus particulièrement d'apprendre à respecter les règles de sécurité.

Tous les enseignements contribuent à la formation du jugement. En histoire plus particulièrement, les élèves sont amenés à distinguer l'histoire de la fiction. Les mathématiques contribuent à construire chez les élèves l'idée de preuve et d'argumentation.

L'enseignement moral et civique permet de réfléchir au sens de l'engagement et de l'initiative qui trouve à se mettre en œuvre dans la réalisation de projets et dans la participation à la vie collective de l'établissement.

Ce domaine s'appuie aussi sur les apports de la vie scolaire.

Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen

- La formation de la personne et du citoyen relève de tous les enseignements et de l'enseignement moral et civique. Cette formation requiert une culture générale qui fournit les connaissances éclairant les choix et l'engagement éthique des personnes. Elle développe le sens critique, l'ouverture aux autres, le sens des responsabilités individuelles et collectives en mettant en jeu par le débat, par l'engagement et l'action les valeurs fondamentales inscrites dans la République et les diverses déclarations des droits. Elle engage donc tous les autres domaines du socle : la capacité à exprimer ses émotions et sa pensée, à justifier ses choix, à s'insérer dans des controverses en respectant les autres ; la capacité à vivre et travailler dans un collectif et dans la société en général ; les connaissances scientifiques et techniques qui permettent d'accéder à la vérité et à la preuve, de la différencier d'une simple opinion, de comprendre les enjeux éthiques des applications scientifiques et techniques ; le respect des règles et la possibilité de les modifier ; les savoirs littéraires et historiques indispensables à la compréhension du sens de la citoyenneté, de la place de l'individu dans la société et du devoir de défense
- Les disciplines artistiques développent par excellence la sensibilité, mais elles habituent aussi à respecter le goût des autres, à se situer au-delà des modes et des *a priori*.
- Par la nature des échanges argumentés qu'ils inspirent avec d'autres points de vue, des enseignements comme le français, l'histoire des arts ou l'histoire et la géographie développent le vocabulaire des émotions et du jugement, la sensibilité et la pensée, concernant notamment les questions socialement vives et l'actualité.
- Toutes les disciplines et notamment les sciences de la vie et de la Terre, l'enseignement moral et civique et les divers moments de la vie scolaire contribuent au respect des autres, au souci d'autrui dans les usages du langage, et à la lutte contre toutes les formes de discrimination. Les langues vivantes étrangères et régionales ouvrent au respect et au dialogue des cultures et préparent à la mobilité.
- La formation de la personne et du citoyen suppose une connaissance et une compréhension des règles de droit qui prévalent en société. Par des études de cas concrets, l'histoire, la géographie et l'enseignement moral et civique habituent à s'approprier les grands principes de la justice et les règles du fonctionnement social, à distinguer ce qui est objectif de ce qui est subjectif. L'éducation aux médias et à l'information initie à des notions comme celles d'identité et de trace numériques dont la maîtrise sous-tend des pratiques responsables d'information et de communication.
- L'enseignement moral et civique initie aux grands principes démocratiques et aux valeurs portées par les déclarations des droits de l'homme.
- Ces règles concernent aussi les pratiques et la vie dans l'établissement, comme dans les activités physiques, sportives et artistiques : comprendre qu'elles sont source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité permet d'établir des rapports positifs aux autres, en particulier avec les camarades de l'autre sexe. La vie scolaire est également un moment privilégié pour apprendre à respecter les règles de vie collective, connaître ses droits et ses devoirs.
- Développer le jugement est un des buts privilégiés du cycle 4. Chaque discipline y concourt à sa manière en enseignant l'évaluation critique de l'information et des sources d'un objet médiatique, en apprenant à élaborer des codes pour évaluer une activité physique, à analyser une information chiffrée, ou encore en formant aux critères du jugement de goût.
- Toutes les disciplines visent à étayer et élargir les modes de raisonnement et les démonstrations. Ainsi, les langues vivantes étrangères et régionales introduisent à d'autres points de vue et conceptions, aident à prendre de la distance et à réfléchir sur ses propres habitudes et représentations. L'enseignement moral et civique permet de comprendre la diversité des sentiments d'appartenance et en quoi la laïcité préserve la liberté de conscience et l'égalité des citoyens. La culture littéraire nourrit les débats sur les grands questionnements. Les mathématiques et la culture scientifique et technique aident à développer l'esprit critique et le goût de la vérité ; celle-ci permet d'évaluer l'impact des découvertes et innovations sur notre vie, notre vision du monde et notre rapport à l'environnement. L'éducation aux médias et à l'information oblige à questionner les enjeux démocratiques liés à l'information journalistique et aux réseaux sociaux.
- Les projets interdisciplinaires constituent un cadre privilégié pour la mise en œuvre des compétences acquises. Ils nécessitent des prises d'initiative qui les mobilisent et les développent dans l'action. Les disciplines scientifiques et technologiques notamment peuvent engager dans des démarches de conception, de création de prototypes, dans des activités manuelles, individuelles ou collectives, des démarches de projet, d'entrepreneuriat.
- Ces initiatives et engagements, la participation à des actions solidaires ou aux instances de l'établissement et aux heures de vie de classe requièrent un exercice explicite de la citoyenneté.

Domaine 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Par l'observation du réel, les sciences et la technologie suscitent les questionnements des élèves et la recherche de réponses. Au cycle 3, elles explorent trois domaines de connaissances : l'environnement proche pour identifier les enjeux technologiques, économiques et environnementaux ; les pratiques technologiques et des processus permettant à l'être humain de répondre à ses besoins alimentaires ; le vivant pour mettre en place le concept d'évolution et les propriétés des matériaux pour les mettre en relation avec leurs utilisations. Par le recours à la démarche d'investigation, les sciences et la technologie apprennent aux élèves à observer et à décrire, à déterminer les étapes d'une investigation, à établir des relations de cause à effet et à utiliser différentes ressources. Les élèves apprennent à utiliser leurs connaissances et savoir-faire scientifiques et technologiques pour concevoir et pour produire. Ils apprennent également à adopter un comportement éthique et responsable et à utiliser leurs connaissances pour expliquer des impacts de l'activité humaine sur la santé et l'environnement.

La géographie amène également les élèves à comprendre l'impératif d'un développement durable de l'habitation humaine de la Terre.

En éducation physique et sportive, par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).

Les mathématiques permettent de mieux appréhender ce que sont les grandeurs (longueur, masse, volume, durée, ...) associées aux objets de la vie courante. En utilisant les grands nombres (entiers) et les nombres décimaux pour exprimer ou estimer des mesures de grandeur (estimation de grandes distances, de populations, de durées, de périodes de l'histoire ...), elles construisent une représentation de certains aspects du monde. Les élèves sont graduellement initiés à fréquenter différents types de raisonnement. Les recherches libres (tâtonnements, essais-erreurs) et l'utilisation des outils numériques les forment à la démarche de résolution de problèmes. L'étude des figures géométriques du plan et de l'espace à partir d'objets réels apprend à exercer un contrôle des caractéristiques d'une figure pour en établir la nature grâce aux outils de géométrie et non plus simplement par la reconnaissance de forme.

Domaine 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Le domaine 4 est un lieu privilégié mais non exclusif pour travailler l'histoire des sciences en liaison avec l'histoire des sociétés humaines. Il permet d'initier aux premiers éléments de modélisation scientifique et de comprendre la puissance des mathématiques, l'importance de prendre conscience des ordres de grandeur de l'infiniment grand de l'univers à l'infiniment petit (de la cellule à l'atome). Les élèves sont amenés à utiliser constamment diverses échelles et la proportionnalité. Il met en perspective ce qui paraît aller de soi comme la mesure du temps et de l'espace. Au cycle 4, les élèves prennent conscience des risques, qu'ils soient naturels ou liés aux activités humaines, et en analysent les causes et conséquences naturelles et humaines. Ils sont sensibilisés aux problèmes de santé publique liés aux conduites ou à l'alimentation et trouvent dans l'éducation physique des exemples concrets de prévention. Ils explorent le monde des objets, leur production, leur design, leur cycle de vie ; ils en mesurent les usages dans la vie quotidienne.

Les sciences, dont les mathématiques, visent à décrire et expliquer des phénomènes naturels en réalisant et exploitant des mesures, en mobilisant des connaissances dans les domaines de la matière, du vivant, de l'énergie et de l'environnement, en anticipant des effets à partir de causes ou de modèles, en aidant à se repérer dans l'univers en ayant conscience des échelles et des ordres de grandeur.

La technologie décrit et explique des objets et des systèmes techniques répondant à des besoins en analysant des usages existants, en modélisant leurs organisations fonctionnelles, leurs comportements, en caractérisant les flux de données et d'énergie échangés.

L'éducation physique et sportive aide à comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement et l'effort, à identifier l'effet des émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle.

L'éducation aux médias et à l'information fait connaître et maîtriser les évolutions technologiques récentes des produits médiatiques.

Les sciences aident à se représenter, à modéliser et appréhender la complexité du monde à l'aide des registres numérique, géométrique, graphique, statistique, symbolique du langage mathématique. Elles exercent à induire et déduire grâce à la résolution de problèmes, aux démarches d'essais-erreurs, de conjecture et de validation. Elles contribuent à former le raisonnement logique par le calcul numérique ou littéral, la géométrie et l'algorithmique. Elles forment à interpréter des données, à prendre des décisions en les organisant et les analysant grâce à des outils de représentation. Elles apprennent à expérimenter tout en respectant les règles de sécurité.

Pour ces démarches d'investigation, l'éducation aux médias et à l'information constitue une précieuse ressource. Elle aide en effet à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce au repérage d'indices pertinents et à la validation des sources. L'histoire et la géographie contribuent également à la démarche de questionnement en donnant à imaginer des stratégies de sélection des informations reçues en classe, en les croisant avec ses représentations pour expliquer un événement, une notion, l'organisation d'un territoire.

La technologie relie les applications technologiques aux savoirs et les progrès technologiques aux avancées dans les connaissances scientifiques. Elle fait concevoir et réaliser tout ou partie d'un objet ou d'un système technique en étudiant son processus de réalisation, en concevant le prototype d'une solution matérielle ou numérique, en cherchant à améliorer ses performances.

Les arts contribuent à interpréter le monde, à agir dans la société, à transformer son environnement selon des logiques de questionnement autant sensibles que rationnelles qui permettent de répondre à des problèmes complexes par des réalisations plastiques concrètes ou à expérimenter des matériaux et techniques permettant la réalisation d'un projet musical au service d'une émotion, d'un point de vue, d'un sens particulier ou d'une narration.

Les sciences, dont les mathématiques et la technologie, en liaison avec l'enseignement moral et civique, font réinvestir des connaissances fondamentales pour comprendre et adopter un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et des ressources de la planète, de la santé, des usages des progrès techniques. Elles aident à différencier responsabilités individuelle et collective dans ces domaines.

L'éducation physique et sportive contribue à la construction des principes de santé par la pratique physique.

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

C'est à l'histoire et à la géographie qu'il incombe prioritairement d'apprendre aux élèves à se repérer dans le temps et dans l'espace. L'enseignement de l'histoire a d'abord pour intention de créer une culture commune et de donner une place à chaque élève dans notre société et notre présent. Il interroge des moments historiques qui construisent l'histoire de France et la confrontent à d'autres histoires, puis l'insèrent dans la longue histoire de l'humanité. L'enseignement de la géographie aide l'élève à penser le monde. Il lui permet aussi de vivre et d'analyser des expériences spatiales et le conduit à prendre conscience de la dimension géographique de son existence. Il participe donc de la construction de l'élève en tant qu'habitant.

L'enseignement des mathématiques, des sciences et de la technologie contribue également à développer des repères spatiaux et temporels en faisant acquérir aux élèves des notions d'échelle, en différenciant différentes temporalités et en situant des évolutions scientifiques et techniques dans un contexte historique, géographique, économique ou culturel. Cet enseignement contribue à relier des questions scientifiques ou technologiques à des problèmes économiques, sociaux, culturels, environnementaux.

En français, la fréquentation des œuvres littéraires, écoutées ou lues, mais également celle des œuvres théâtrales et cinématographiques, construisent la culture des élèves, contribuent à former leur jugement esthétique et enrichissent leur rapport au monde. De premiers éléments de contextualisation sont donnés et les élèves apprennent à interpréter.

L'enseignement des langues vivantes intègre les spécificités culturelles des pays ou régions concernés et construit une culture humaniste. Il invite les élèves à découvrir des traces, des éléments de l'histoire du/des pays ou régions dont on apprend la langue, les expose à des expériences artistiques variées (arts plastiques, musique, cinéma, littérature enfantine, traditions et légendes...) et à la sensibilité humaine dans sa diversité ; il leur fait prendre conscience des modes de vie, des us et coutumes, des valeurs de la culture étrangère ou régionale, qui est ainsi mise en regard avec leur propre culture.

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. En arts plastiques, en éducation musicale et en français, les élèves organisent l'expression d'intentions, de sensations et d'émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés.

En éducation physique et sportive, les élèves se construisent une culture sportive. Ils découvrent le sens et l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.

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

Au cycle 4, les élèves commencent à développer l'esprit critique et le goût de la controverse qui caractérisera ensuite l'enseignement des lycées. Ils développent une conscience historique par le travail des traces du passé, des mémoires collectives et individuelles et des œuvres qu'elles ont produites. Ils commencent à les mettre en relation avec la société où ils vivent et dont ils doivent sentir l'élargissement aux mondes lointains et à la diversité des cultures et des croyances. Ils commencent à nourrir leurs propres travaux de citations qu'ils s'approprient ou détournent pour produire de nouvelles significations. Cet élargissement de l'expérience du temps et de l'espace permet de travailler sur le développement de l'information et des médias dans les sociétés humaines, de distinguer le visible et l'invisible, l'explicite et l'implicite, le réel et la fiction. L'étude des paysages et de l'espace urbain où vivent aujourd'hui une majorité d'humains ouvre des perspectives pour mieux comprendre les systèmes complexes des sociétés créées par l'homme contemporain. C'est aussi le domaine où se développent la créativité et l'imaginaire, les qualités de questionnement et d'interprétation qui sollicitent l'engagement personnel et le jugement en relation avec le domaine 3.

L'histoire et la géographie sont, par excellence, les disciplines qui mettent en place des repères temporels reliant entre eux des acteurs, des événements, des lieux, des œuvres d'art, des productions humaines ainsi que des repères spatiaux, de l'espace vécu au découpage du monde. Mais d'autres champs disciplinaires ou éducatifs y contribuent également, comme l'éducation aux médias et à l'information qui donne à connaître des éléments de l'histoire de l'écrit et de ses supports.

Il s'agit fondamentalement d'aider les élèves à se construire une culture. Comme en français où l'on s'approprie une culture littéraire vivante et organisée, ou bien au sein des champs artistiques et de l'histoire des arts où l'on interroge le rapport de l'œuvre à l'espace et au temps comme processus de création relié à l'histoire des hommes et des femmes, des idées et des sociétés, où l'on apprend à connaître par l'expérience sensible et l'étude objective quelques grandes œuvres du patrimoine. Les sciences et la technologie y contribuent également en développant une conscience historique de leur développement montrant leurs évolutions et leurs conséquences sur la société.

Dans leur confrontation aux différentes disciplines et champs éducatifs, les élèves apprennent aussi à se situer dans le monde social. Ils accèdent, grâce à l'histoire et à la géographie, à l'organisation politique, géographique et culturelle du monde. Ils commencent à appréhender, par la formation morale et civique, leurs responsabilités d'homme, de femme et de citoyen(nes). Ils apprennent aussi à utiliser des outils de communication en opérant notamment une distinction, absolument nécessaire, entre espace privé et espace public, en comprenant que les médias véhiculent des représentations du monde qu'il faut connaître et reconnaître.

En développant leur culture scientifique et technologique, ils comprennent l'existence de liens étroits entre les sciences, les technologies et les sociétés, ils apprennent à apprécier et évaluer les effets et la durabilité des innovations, notamment celles liées au numérique.

Le parcours avenir les aide à se situer eux-mêmes au cœur de contraintes dont la connaissance est propice à l'élaboration d'un projet scolaire et professionnel. S'approprier l'organisation et le fonctionnement des sociétés passe aussi par la connaissance des processus par lesquels ils se construisent. Les différentes disciplines apprennent à voir qu'ils procèdent d'expériences humaines diverses. Le français y contribue en enseignant à reconnaître les aspects symboliques des textes, à les comprendre dans leur contexte historique et la pluralité de leurs réceptions, à les interpréter et à formuler sur eux un jugement personnel argumenté. Les langues vivantes étendent la connaissance de la diversité linguistique et culturelle et celle des enjeux liés à cette pluralité.

Les enseignements artistiques et le parcours d'éducation artistique et culturelle aident à expérimenter et comprendre la spécificité des productions artistiques considérées comme représentations du monde, interrogations sur l'être humain, interprétations et propositions.

Se représenter le monde dans sa complexité et ses processus passe par des réalisations de projets. Ceux-ci peuvent notamment se développer dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires auxquels chaque discipline apporte sa spécificité. L'objectif d'une production y est toujours présent, qu'il s'agisse de rendre compte de la complexité du monde par la réalisation de cartes mentales, de schémas, de croquis, d'exercer sa créativité par des pratiques individuelles ou collectives d'expositions, de théâtre, d'écriture de fiction ou poétique, ou de réaliser une production médiatique.

Ces initiatives développent la créativité dans la confrontation. La technologie, par exemple, forme aux compromis nécessaires pour faire évoluer les objets et systèmes techniques actuels ; l'éducation physique et sportive, par les défis, les épreuves, les rencontres qu'elle organise, apprend à combiner les ressources que nécessite chaque activité étudiée et à les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome ; les langues vivantes étrangères et régionales, par la participation à des projets dans des contextes multilingues et multiculturels, accroissent les capacités de mobilité.

LES ENSEIGNEMENTS

Français	Français
Langues vivantes étrangères ou régionales	Langues vivantes étrangères ou régionales
Enseignements artistiques <ul style="list-style-type: none"> - Arts plastiques - Éducation musicale - Histoire des arts 	Enseignements artistiques <ul style="list-style-type: none"> - Arts plastiques - Éducation musicale - Histoire des arts
Éducation physique et sportive	Éducation physique et sportive
Enseignement moral et civique	Enseignement moral et civique
Histoire et géographie Sciences et technologie	Histoire et géographie Physique-Chimie Sciences de la vie et de la Terre Technologie Éducation aux médias et à l'information
Mathématiques	Mathématiques

LES ENSEIGNEMENTS COMMUNS

Les enseignements communs	Cycle 3	Cycle 4		
	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e
Éducation physique et sportive	4 h	3 h	3 h	3 h
Enseignements artistiques (arts plastiques + éducation musicale)	1 h + 1 h	1 h + 1 h	1 h + 1 h	1 h + 1 h
Français	4 h 30	4 h 30	4 h 30	4 h
HG – EMC	3 h	3 h	3 h	3 h 30
Langue vivante 1	4 h	3 h	3 h	3 h
Langue vivante 2		2h 30	2 h 30	2 h 30
Mathématiques	4 h 30	3 h 30	3 h 30	3 h 30
SVT		1 h 30	1 h 30	1 h 30
Technologie	4 h	1 h 30	1 h 30	1 h 30
Sciences physiques		1 h 30	1 h 30	1 h 30
Total	23 + 3 h	22 + 4 h par niveau		

LES ENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES

Les enseignements complémentaires	Cycle 3	Cycle 4
	6 ^{ème}	5 ^{ème} / 4 ^{ème} / 3 ^{ème}
L'accompagnement personnalisé	3 heures	1 ou 2 heures
Les enseignements pratiques interdisciplinaires		3 ou 2 heures
TOTAL	26 heures	26 heures

LES ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

La sensibilité et l'expression artistiques sont les moyens et les finalités des enseignements artistiques. Moyens, car elles motivent en permanence la pratique plastique comme le travail vocal, l'écoute de la musique et le regard sur les œuvres et les images. Finalités, car l'ensemble des activités nourrit la sensibilité et les capacités expressives de chacun. Les enseignements artistiques prennent en compte le son et les images qui font partie de l'environnement quotidien des élèves. Ils développent une écoute, un regard curieux et informé sur l'art, dans sa diversité. Ils contribuent ainsi à la construction de la personnalité et à la formation du citoyen, développant l'intelligence sensible et procurant des repères culturels, nécessaires pour participer à la vie sociale.

Ces deux enseignements sont propices à la démarche de projet. Ils s'articulent aisément avec d'autres enseignements pour consolider les compétences, transférer les acquis dans le cadre d'une pédagogie de projet interdisciplinaire, s'ouvrant ainsi à d'autres domaines artistiques, tels que l'architecture, le cinéma, la danse, le théâtre... Ils s'enrichissent du travail concerté avec les structures et partenaires culturels. Ils sont ainsi le fondement, au sein de l'école, du parcours d'éducation artistique et culturelle de chaque élève, contribuant aux trois champs d'action constitutifs : rencontres, pratiques et connaissances. Par leur intégration au sein de la classe, ils instaurent une relation spécifique au savoir, liée à l'articulation constante entre pratique et réflexion.

L'éducation musicale développe deux grands champs de compétences structurant l'ensemble du parcours de formation de l'élève jusqu'à la fin du cycle 4 : la perception et la production. Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, l'éducation musicale apporte les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement des capacités d'écoute et d'expression.

La voix tient un rôle central dans les pratiques musicales de la classe. Vecteur le plus immédiat pour faire de la musique, elle est particulièrement appropriée aux travaux de production et d'interprétation dans un cadre collectif en milieu scolaire.

De même, la mobilisation du corps dans le geste musical contribue à l'équilibre physique et psychologique.

Au terme du cycle 2, les élèves disposent d'un ensemble d'expériences, de savoir-faire et de repères culturels qui seront à la base de la formation musicale et artistique poursuivie en cycle 3.

L'EDUCATION MUSICALE

Dans la continuité du cycle 2 et pour préparer le cycle 4, l'éducation musicale en cycle 3 poursuit la découverte et le développement des deux grands champs de compétences qui structurent l'ensemble du parcours de formation : la perception et la production.

Par le travail de la perception, celui de l'écoute de la musique, les élèves développent leurs capacités à percevoir des caractéristiques plus fines et des organisations plus complexes de la musique ; ils apprennent à identifier des relations, des ressemblances et des différences entre plusieurs œuvres ; ils acquièrent des repères structurant leur culture artistique et apprennent à s'y référer ; ils découvrent peu à peu que le goût est une notion relative et, dépassant progressivement leur seule immédiate émotion, développe leur esprit critique en exprimant des avis personnels.

Par le travail de production qui repose pour la plus large part sur l'expression vocale, ils développent des techniques permettant de diversifier leur vocabulaire expressif pour le mettre au service d'un projet d'interprétation ; ils mesurent les exigences d'une réalisation collective qui dépend étroitement de l'engagement de chacun ; ils enrichissent leur répertoire chanté d'expériences expressives ; ils apprennent à relier ce qu'ils chantent aux musiques qu'ils écoutent, à choisir entre reproduire et imaginer, voire créer.

Les quatre compétences déjà travaillées au cycle 2 s'enrichissent de nouvelles dimensions - interpréter, commenter, créer, argumenter - marquant la progression des élèves vers des situations de perception et de production plus complexes qu'auparavant, à travers des objets musicaux et des situations de travail progressivement plus complexes.

Comme au cycle 2, chaque élève qui le souhaite doit pouvoir s'engager chaque année dans la réalisation d'un projet choral ambitieux et associant autant que possible d'autres formes d'expression artistique. Cette possibilité lui permet, outre de trouver plaisir à chanter dans un cadre collectif, de découvrir les exigences d'un spectacle organisé en fin d'année scolaire. Associant des élèves issus des différents niveaux du cycle, la chorale gagne à réunir écoliers et collégiens, ces derniers même au-delà du cycle 3. Elle profite pleinement, lorsque cela est possible, d'un partenariat avec des artistes professionnels, notamment pour assurer l'accompagnement instrumental de la chorale.

L'éducation musicale conduit les élèves vers une approche autonome et critique du monde sonore et musical contemporain. Elle veille parallèlement à inscrire les musiques étudiées dans une histoire et une géographie jalonnées de repères culturels. Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, elle apporte aux élèves les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement de leurs capacités d'écoute et d'expression. Par la mobilisation du corps dans le geste musical, elle contribue à l'équilibre physique et psychologique. Éduquant la perception et l'esprit critique sur les environnements sonores et musicaux, elle participe à la prévention des risques auditifs et au bon usage de l'appareil vocal. Si le cycle 4 termine le parcours de formation obligatoire en éducation musicale débuté dès le cycle 2, il prépare la poursuite d'une formation musicale au lycée pour ceux qui le souhaitent.

Comme aux cycles précédents, deux champs de compétences organisent le programme au cycle 4, celui de la production et celui de la perception. Le premier investit des répertoires toujours diversifiés et engage la réalisation de projets musicaux plus complexes par les techniques mobilisées. Le second poursuit la découverte de la création musicale d'hier et d'aujourd'hui, mobilise un vocabulaire spécifique plus précis et développé, s'attache enfin à construire, par comparaison, des références organisant la connaissance des esthétiques musicales dans le temps et l'espace. Ces deux champs de compétences sont mobilisés en permanence dans chaque activité et ne cessent de se nourrir mutuellement. En cycle 4, la variété des activités menées permet de structurer l'acquisition de connaissances au sein de six domaines complémentaires : le timbre et l'espace ; la dynamique ; le temps et le rythme ; la forme ; le successif et le simultané ; les styles. Les situations d'apprentissage mobilisent toujours la sensibilité singulière de chacun comme sa capacité à s'engager résolument pour enrichir le travail collectif. La voix - et la pluralité de ses registres d'expression - reste l'instrument privilégié des pratiques musicales, qu'il s'agisse de monter des projets musicaux ou bien d'accompagner le travail d'écoute. Au moins une fois par an, le professeur intègre à son enseignement une des thématiques d'histoire des arts. Au terme du cycle, forts d'expériences successives qui dialoguent entre elles, les élèves ont construit une culture artistique nourrie de compétences à faire de la musique et à découvrir la diversité de la création musicale.

Un enseignement de chant choral est proposé complémentirement dans chaque établissement aux élèves désireux d'approfondir leur engagement vocal et de pratiquer la musique dans un cadre collectif visant un projet de concert ou de spectacle. Cet enseignement est inter niveaux et inter cycles ; il accueille tous les volontaires sans aucun prérequis. La chorale participe fréquemment à des projets fédérateurs réunissant plusieurs collèges, des lycées et des écoles. Elle amène à travailler avec des musiciens professionnels (chanteurs solistes, instrumentistes) et à se produire sur des scènes du spectacle vivant. Elle profite ainsi pleinement du partenariat avec les artistes, les structures culturelles et les collectivités territoriales. Croisant fréquemment d'autres expressions artistiques (danse, théâtre, cinéma, etc.), associant volontiers plusieurs disciplines enseignées, les projets réalisés ouvrent des perspectives éducatives nouvelles, originales et particulièrement motivantes contribuant à la réussite des élèves.

Compétences travaillées

Domaines du socle

Chanter et interpréter / Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

- Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. 1, 5
- Interpréter un répertoire varié avec expressivité.
- Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées. 1, 3, 5
- Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.

Écouter, comparer et commenter / Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents. 1, 3, 5
- Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain. 1, 2, 5
- Analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.
- Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
- Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée.

Explorer, imaginer et créer / Explorer, imaginer, créer et produire

- Imaginer l'organisation de différents éléments sonores. 1, 5
- Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
- Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail. 1, 2, 5
- Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.
- Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.

Échanger, partager et argumenter / Échanger, partager, argumenter et débattre

- Argumenter un jugement sur une musique. 1, 3, 5
- Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.
- Porter un regard critique sur sa production individuelle. 1, 3, 5
- Développer une critique constructive sur une production collective.
- Argumenter une critique adossée à une analyse objective.
- Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur.
- Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.

Attendus de fin de cycles 3, 4

- Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.
- Mettre en lien des caractéristiques musicales d'œuvres différentes, les nommer et les présenter en lien avec d'autres savoirs construits par les enseignements (histoire, géographie, français, sciences etc.).
- Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés.
- Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.
- Mobiliser des techniques vocales et corporelles au service d'un projet d'interprétation ou de création.
- Identifier, décrire, commenter une organisation musicale complexe et la situer dans un réseau de références musicales et artistiques diversifiées.
- Concevoir, créer et réaliser des pièces musicales en référence à des styles, des œuvres, des contraintes d'interprétation ou de diffusion.
- Présenter et justifier des choix d'interprétation et de création, justifier un avis sur une œuvre et défendre un point de vue en l'argumentant.

Les grandes compétences « Explorer, imaginer, créer et produire » et « Échanger, partager, argumenter et débattre » s'exercent et se développent nécessairement en mobilisant l'ensemble des connaissances liées à la production et à la perception et en tirant parti des situations et activités qui sont données en exemple pour les grandes compétences « Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création » et « Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique ».

Chanter et interpréter / Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

- Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- Chanter une mélodie simple avec une intonation juste et une intention expressive.
- Mémoriser et chanter par cœur un chant appris par imitation, soutenir un bref moment de chant en solo.
- Interpréter un chant avec expressivité en respectant plusieurs choix et contraintes précédemment indiqués.
- Tenir sa partie dans un bref moment de polyphonie.
- Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments.
- Identifier les difficultés rencontrées dans l'interprétation d'un chant.

- Répertoire de chansons diverses.
- Paramètres du son et techniques vocales pour en jouer de façon expressive.
- Vocabulaire de l'expression : quelques nuances simples, tempo, caractère, etc.
- Polyphonie : rôle complémentaire des parties simultanées.
- Interprétation d'une musique : compréhension du terme et usage approprié à propos d'une œuvre écoutée et d'une musique produite en classe.
- Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.
- Définir les caractéristiques expressives d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre.
- Réaliser des projets musicaux dans un cadre collectif (classe) en petit groupe ou individuellement.
- Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.
- Tenir sa partie dans un contexte polyphonique.

- Répertoire de projets relevant d'esthétiques diverses (chanson actuelle, du patrimoine non occidental ; air d'opéra, de comédie musicale, mélodie, etc.).
- Vocabulaire et techniques de l'interprétation et de l'expression musicales (domaines de la dynamique, du phrasé, du timbre, du rythme, de la hauteur, de la forme, etc.).
- Outils numériques simples pour capter les sons (enregistrement), les manipuler (timbre) et les organiser dans le temps (séquence).
- Démarches de création : chanson sur texte ou musique préexistants ; notions de prosodie.

Apprentissage et interprétation de chansons de différents styles.

Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique, d'un couplet de chanson en lien avec des intentions expressives.

Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique en jouant sur les paramètres mobilisables (timbre, intensité, espace - en mouvement, en plusieurs groupes -, durée - tempo -, hauteurs. Utilisation d'instruments.

Interprétation de projets musicaux : jeux de parodie, de pastiche, de transformation en jouant sur les différents paramètres de la musique. Recherches prosodiques par création de texte sur une chanson préexistante.

Recherche et comparaison d'interprétations disponibles sur internet d'une chanson travaillée en classe.

Réalisation de courtes créations (voix, sources sonores acoustiques et électroniques diverses) dans le style d'une pièce étudiée par ailleurs.

Réalisation par petits groupes de créations numériques sur cahier des charges et comparaison des réalisations interprétées.

Écouter, comparer et commenter / Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
 - Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
 - Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple (couplet/refrain, ABA par exemple).
 - Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.
 - Vocabulaire simple pour décrire la musique.
 - Méthodes pour comparer des musiques.
 - Repères simples dans le temps et dans l'espace.
 - Quelques grandes œuvres du patrimoine.
 - Principales caractéristiques de l'orchestre symphonique.
 - Formes de production variées : vocales, instrumentales, solistes.
- Écoutes préparées : ensemble de termes donnés et à utiliser pour la description et le commentaire.
Écoutes préparées (et/ou comparées) selon un angle d'écoute préalablement identifié : le rythme, la répétition, le timbre, la mélodie, etc.
Comparaison d'interprétations d'une œuvre donnée.
Écoute de brefs extraits musicaux et jeux d'association par ressemblances.
Codage (schématisation) de brefs extraits et comparaison.
Comparaison avec des œuvres d'autres domaines artistiques : image fixe et animée, danse.
Comparaison d'usages de la musique à l'image animée (cinéma).
Présentation par un élève - ou un groupe d'élèves - d'un extrait déjà écouté et travaillé en classe en utilisant le vocabulaire approprié.

Connaissances et compétences associées

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Écouter, comparer et commenter / Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

Mobiliser sa mémoire sur des objets musicaux longs et complexes.

- Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
- Mettre en lien des caractéristiques musicales et des marqueurs esthétiques avec des contextes historiques, sociologiques, techniques et culturels.
- Mobiliser des repères permettant d'identifier les principaux styles musicaux.
- Associer des références relevant d'autres domaines artistiques aux œuvres musicales étudiées.
- Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée.
- Percevoir et décrire les qualités artistiques et techniques d'un enregistrement.
- Manipuler plusieurs formes de représentation graphique de la musique à l'aide d'outils numériques.
- Lexiques du langage musical (timbre et espace, dynamique, temps et rythme, forme, successif et simultané, styles), de l'interprétation et de l'enregistrement pour décrire et commenter la musique.
- Grandes catégories musicales : musique vocale, instrumentale, électroacoustique, mixte, etc.
- Quelques grandes œuvres musicales représentatives du patrimoine français, européen, occidental et non occidental ; ensemble de marqueurs stylistiques.
- Ensemble de repères relatifs à l'histoire de la musique et des arts.
- Conscience de la diversité des cultures, des esthétiques et des sensibilités dans l'espace et dans le temps.
- Diversité des postures du mélomane et du musicien : partager, écouter, jouer, créer.
- Fonctions de la musique dans la société ; interactions avec d'autres domaines artistiques.
- Apports du numérique à la création et à la diffusion musicales.
- Repères sur le monde professionnel de la musique et du spectacle vivant.
- Physiologie et fonctionnement de l'audition ; connaissance des risques.
- Environnement sonore et développement.
- Notions d'acoustique et de physique du son ; notion de Décibel (Db), de compression du son.

Commentaire comparé portant sur plusieurs

- d'extraits ;
- d'œuvres différentes esthétiquement proches ou éloignées ;
- de plusieurs interprétations d'une même pièce ;
- d'une version concert et d'une version studio d'une même pièce ;
- de plusieurs standards numériques d'enregistrement et de diffusion (MP3, Wav).

Recherche orientée - sur internet - sur un type de formation musicale, une catégorie, un style, une culture et présentation argumentée des choix effectués.

Recherche d'œuvres et élaboration d'une « playlist » répondant à un ensemble de critères.

Montage numérique de brefs extraits audio relevant d'œuvres et d'esthétiques différentes dans une perspective de création ; présentation, comparaison à d'autres choix, argumentation. Recherche d'associations originales entre musique et image animée : recherche, expérimentation, choix, montage, présentation, comparaison, argumentation.

Recherches sur la physiologie de l'audition et la physique du son ; réflexion sur l'impact des situations sociales (environnement sonore urbain, écoute au casque, concerts, etc.) sur la santé auditive.

Explorer, imaginer et créer / Explorer, imaginer, créer et produire

- Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles.
 - Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.
 - Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter.
 - Développement du lexique pour décrire le son instrumental, le son vocal et les objets sonores dans les domaines de la hauteur, du timbre, de la durée, de l'intensité.
 - Diversité des matériaux sonores et catégories classées par caractéristiques dominantes.
 - Les postures de l'explorateur du son puis du compositeur : produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer.
 - Le projet graphique (partition adaptée pour organiser la mémoire) et sa traduction sonore.
 - Les exigences de la musique collective : écoute de l'autre, respect de ses propositions.
- Jeux vocaux associant des objets sonores.
Propositions et réalisations d'apports personnels et originaux lors d'un moment d'interprétation.
Manipulation d'objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés.
Réalisation de partitions graphiques et comparaison des résultats.
Composition de partitions graphiques et réalisation sonores.

Explorer, imaginer et créer / Explorer, imaginer, créer et produire

Dans le domaine de la production :

- Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.
- Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.
- Identifier les leviers permettant d'améliorer et/ou modifier le travail de création entrepris.
- Mobiliser à bon escient un système de codage pour organiser une création.
- S'autoévaluer à chaque étape du travail.

Dans le domaine de la perception :

- Identifier, rechercher et mobiliser à bon escient les ressources documentaires (écrites, enregistrées notamment) nécessaires à la réalisation d'un projet.
- Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.
- Concevoir une succession (« playlist ») d'œuvres musicales répondant à des objectifs artistiques.
- S'autoévaluer à chaque étape du travail.

Dans le domaine de la production :

- Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.
- Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.
- Identifier les leviers permettant d'améliorer et/ou modifier le travail de création entrepris.
- Mobiliser à bon escient un système de codage pour organiser une création.
- S'autoévaluer à chaque étape du travail.

Dans le domaine de la perception :

- Identifier, rechercher et mobiliser à bon escient les ressources documentaires (écrites, enregistrées notamment) nécessaires à la réalisation d'un projet.
- Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.
- Concevoir une succession (« playlist ») d'œuvres musicales répondant à des objectifs artistiques.
- S'autoévaluer à chaque étape du travail.

Échanger, partager et argumenter / Échanger, partager, argumenter et débattre

- Exprimer ses goûts au-delà de son ressenti immédiat.
- Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.
- Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres.
- Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective.

- Notions de respect, de bienveillance, de tolérance.
- Vocabulaire adapté à l'expression et l'argumentation de son point de vue personnel sur la musique.
- Conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect, autoévaluation, etc.
- Règles et contraintes du travail musical collectif visant l'expression d'un avis partagé comme une production sonore de qualité.

Dans le domaine de la production :

- Développer une critique constructive sur une production collective.
- Porter un regard critique sur sa production individuelle.
- Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création.
- Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conclusions d'un débat antérieur sur une œuvre ou une esthétique.

Dans le domaine de la perception :

- Problématiser l'écoute d'une ou plusieurs œuvres.
- Distinguer appréciation subjective et description objective.
- Argumenter une critique adossée à une analyse objective :
 - o Respecter la sensibilité de chacun.
 - o S'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.
 - o Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur.

Expression et partage des points de vue personnels sur la musique écoutée.

Débats argumentés sur des musiques relevant d'une actualité médiatisée connue des élèves.

Définition collective de règles d'un jeu vocal ; échanges et débats critiques sur le résultat en vue d'une nouvelle réalisation.

Critique d'enregistrement de la production vocale (chant, jeux vocaux, improvisation) de la classe pour améliorer son interprétation.

Dans le domaine de la production :

- Développer une critique constructive sur une production collective.
- Porter un regard critique sur sa production individuelle.
- Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création.
- Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conclusions d'un débat antérieur sur une œuvre ou une esthétique.

Dans le domaine de la perception :

- Problématiser l'écoute d'une ou plusieurs œuvres.
- Distinguer appréciation subjective et description objective.
- Argumenter une critique adossée à une analyse objective :
 - o Respecter la sensibilité de chacun.
 - o S'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.
 - o Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur.

Repères de progressivité

Plusieurs principes pédagogiques sont à prendre en compte à chaque niveau :

- Régularité : la voix, l'écoute et la mémoire se développent par des sollicitations régulières dans des situations et sur des objets variés.
- Progressivité des apprentissages : six à huit chants et six à huit œuvres forment progressivement le répertoire de la classe.
- Diversité : choisies dans des styles et des époques divers, les œuvres écoutées posent de premiers repères dans l'espace et dans le temps.

Croisements entre enseignements

Au cycle 4, les enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI) ouvrent de nouvelles possibilités pour atteindre les objectifs de l'enseignement d'éducation musicale fixés par le programme. Si des objets d'étude peuvent être aisément identifiés pour permettre de croiser plusieurs approches disciplinaires, de nombreuses compétences développées en éducation musicale peuvent s'appliquer à des objets d'étude plus éloignés. La thématique « Culture et création artistiques » garde un statut particulier : étant au cœur de la discipline éducation musicale, elle peut accueillir de nombreuses rencontres interdisciplinaires susceptibles de nourrir une large partie des compétences du programme comme de construire les connaissances qui y sont liées. Les professeurs d'éducation musicale veillent à explorer l'ensemble des autres thématiques. Les différentes expériences faites dans le cadre des EPI enrichissent le parcours d'éducation artistique et culturelle. À titre de pistes possibles :

« Culture et création artistiques »

En lien avec les arts plastiques, le français, l'histoire et la géographie, les langues vivantes.

Hybridation, métissage et mondialisation dans la pratique artistique.

Arts musicaux et montée du pouvoir royal dans la France et l'Europe des XVI^e et XVII^e siècles (comment ils en rendent compte, comment ils sont stimulés par elle).

« Culture et création artistiques », « Sciences, technologie et société »

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la physique-chimie.

Sens et perceptions (fonctionnement des organes sensoriels et du cerveau, relativité des perceptions).

« Culture et création artistiques », « Sciences, technologie et société », « Information, communication, citoyenneté »

En lien avec la technologie, la physique-chimie, les mathématiques, le français, les arts plastiques.

L'impact des technologies et du numérique sur notre rapport à l'art; aux sons, à la musique; à l'information.

« Corps, santé, bien-être et sécurité »

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la physique-chimie, la technologie.

L'exposition au son et à la musique dans les pratiques sociales.

« Culture et création artistiques », « Monde économique et professionnel »

En lien avec les arts plastiques, le français, la géographie ; contribution au parcours avenir.

Découverte de la chaîne économique et professionnelle reliant l'artiste créateur au spectateur-auditeur.

HISTOIRE DES ARTS

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 les rendent capables, 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.

Enseignement de culture artistique transversal et co-disciplinaire, l'histoire des arts, au cycle 4, contribue à donner à tous les élèves une conscience commune, celle d'appartenir à une histoire des cultures et des civilisations, inscrite dans les œuvres d'art de l'humanité. L'enseignement de l'histoire des arts travaille à en révéler le sens, la beauté, la diversité et l'universalité. L'histoire des arts est enseignée dans le cadre :

des enseignements des arts plastiques et d'éducation musicale ;

de l'histoire et de la géographie, non comme illustration ou documentation de faits historiques mais comme une dimension d'histoire et de géographie culturelles, par l'étude périodisée des circulations, des techniques, des sensibilités et des modes de vie ;

du français, en s'appuyant notamment sur l'étude de grands textes littéraires, poétiques, critiques et dramatiques, de l'Antiquité à la période contemporaine, avec leurs transpositions cinématographiques ou leur mise en spectacle ;

des langues vivantes, dont elle enrichit à la fois la dimension culturelle et le lexique de la description, des couleurs, des formes, des techniques et des émotions.

Y prennent part, autant que possible, les disciplines scientifiques (mathématiques, physique-chimie, sciences de la vie et de la Terre) et la technologie ainsi que l'éducation physique et sportive. La participation du professeur documentaliste est précieuse pour susciter et accompagner une dynamique de projets.

L'histoire des arts contribue au parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves et concourt aux objectifs de formation fixés par le référentiel de ce parcours. Des partenariats, en particulier avec des structures muséales et patrimoniales, permettent aux élèves de rencontrer des acteurs des métiers d'art et de la culture et de fréquenter des lieux de culture (conservation, production, diffusion). Ces partenariats facilitent l'élaboration de projets inscrits dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Les Enseignements pratiques interdisciplinaires offrent un cadre particulièrement propice au travail collectif autour d'objets communs en lien avec les thématiques d'histoire des arts.

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 :

- se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés ;
- développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'œuvre d'art ;
- développer des liens entre rationalité et émotion ;

des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art :

- avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique) ;
- distinguer des types d'expression artistique, avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente ;
- comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle, et l'image que donnent d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement.

des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé:

- connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception, et pourquoi elles continuent à nous parler ;
- posséder des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités et des circulations ;
- maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées.

L'enseignement de l'histoire des arts, qui contribue à ouvrir les élèves au monde, ne se limite pas à la tradition occidentale et s'intéresse à l'ensemble des champs artistiques :

le champ classique des « Beaux-Arts » : architecture, peinture, sculpture, dessin, gravure ;

la musique, le théâtre, l'opéra et la danse, le cirque et la marionnette ;

la photographie et le cinéma ;

les arts décoratifs et appliqués, le vêtement, le design et les métiers d'art, l'affiche, la publicité, la caricature... ;

la poésie, l'éloquence, la littérature ;

les genres hybrides ou éphémères apparus et développés aux XXe et XXIe siècles : bande dessinée, performance, vidéo, installation, arts de la rue, etc.

Au cours du cycle 3, les élèves ont appris à observer et décrire ces objets d'étude dans des termes appropriés à leur champ artistique et à leur langage formel ; ils savent les relier à des usages et en dégager de premiers éléments de sens à partir de leur observation et de leur ressenti. Au cycle 4, les élèves prennent véritablement conscience que les formes artistiques n'ont pas pour seul objet d'être belles, mais qu'elles sont signifiantes. Ils comprennent qu'elles participent de goûts et de pensées inscrits dans une aire culturelle, c'est-à-dire qu'elles prennent naissance dans une époque et un lieu situés au confluent de circulations, d'héritages et de ruptures dans le temps et dans l'espace, qu'elles expriment à chaque époque et dans chaque lieu une vision du monde, et qu'elles peuvent, réciproquement, influencer cette vision, c'est-à-dire agir sur leur temps.

À l'issue du cycle 4, les élèves ont pris connaissance de courants artistiques et mouvements culturels qui leur permettent de relier entre elles, de manière fondée, des œuvres contemporaines l'une de l'autre et issues de domaines artistiques différents. Ce savoir n'a pas pour objet l'érudition ; il développe chez les élèves le goût de contempler l'œuvre d'art, par l'appropriation de notions culturelles et artistiques qui traversent les disciplines, les périodes historiques et les aires géographiques. S'approprier ces notions éclairera leur fréquentation des expressions artistiques diverses qui rejoignent et expriment leurs propres interrogations, et celles de la société où ils évoluent, sur leur présence au monde.

L'expérience esthétique et l'étude des œuvres sont à la source de la démarche pédagogique ; celle-ci s'organise autour de huit thématiques transversales périodisées où se croisent et se prolongent les domaines artistiques et les contenus disciplinaires du programme de cycle. Quoique présentées dans l'ordre chronologique et visant à donner des repères historiques forts, ces thématiques peuvent être abordées, au cours du cycle et selon les enseignements, dans un ordre différent déterminé par l'équipe pédagogique, en tenant compte du parcours des élèves sur l'ensemble du cycle.

Les professeurs choisissent leur corpus d'œuvres et de textes en fonction des thématiques et objets d'étude proposés, ainsi que des disciplines impliquées. Les projets développés en équipe pluridisciplinaire, notamment dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires, n'omettent jamais de fonder l'étude de ces thématiques sur des rencontres et des pratiques vécues par les élèves.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art. 	1, 3, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles. 	1, 2, 3, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création. 	1, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial. 	2, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés. 	1, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre. 	1, 3, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique. 	1, 2, 5
<ul style="list-style-type: none"> • Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine. 	1, 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

- 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

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

- Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.
 - Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.
 - Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.
 - Premiers grands principes d'organisation muséale.
 - Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion.
 - Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.
- Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.
- Visite d'ateliers de restauration.
- Visite d'un chantier d'archéologie préventive.
- Observation et relevé photographique de traces du passé dans un environnement immédiat de l'établissement.
- Histoire
- Géographie
- Sciences et technologie
- Arts plastiques
- Éducation musicale

Attendus de fin de cycle

- Se rappeler et nommer quelques œuvres majeures, que l'élève sait rattacher à une époque et une aire de production et dont il dégage les éléments constitutifs en termes de matériau, de forme, de sens et de fonction.
- Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégagant, par un raisonnement fondé, des filiations entre deux œuvres d'époques différentes ou des parentés entre deux œuvres de différente nature, contemporaine l'une de l'autre.
- Rendre compte en termes personnels d'une expérience artistique vécue, soit par la pratique soit comme spectateur.

Connaissances et compétences associées

- Utiliser un lexique simple mais adapté au domaine artistique concerné, à sa forme et à son matériau, pour aboutir à la description d'une œuvre dans sa globalité.
- Associer une œuvre à une époque et une civilisation en fonction d'éléments de langage artistique.
- Amorcer, à l'aide de ces éléments, un discours critique.
- Construire un exposé de quelques minutes sur un petit corpus d'œuvres ou une problématique artistique.
- Rendre compte, en termes personnels et en utilisant des supports divers, de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique, ou de la rencontre avec un métier lié à la conservation, la restauration ou la valorisation du patrimoine.

Thématiques

1. Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge

Objets d'étude possibles

- De la ville antique à la ville médiévale.
- Formes et décor de l'architecture antique.
- Les mythes fondateurs et leur illustration.
- La représentation de la personne humaine.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

1. Démarches comparatives :

- mettre en parallèle des œuvres de même période ou de périodes voisines, de domaines artistiques différents ou identiques, autour de binômes (linéaire/pictural; plan/profondeur; forme fermée/forme ouverte; unité/multiplicité; clarté/obscurité; statisme/mouvement, production/réception, forme/fonction, science/création, héritage/innovation, corps/machine etc.).
- comparer des techniques et matériaux observés dans des œuvres ou bâtiments anciens avec les bâtiments et décors du collège et de son environnement et les objets du quotidien de la classe ;
- relier, en argumentant, des œuvres étudiées en classe à d'autres vues ou entendues en-dehors, lors de sorties, de projets ou de voyages ;
- comparer, sur écoute, des écritures littéraires ou musicales anciennes, manuscrites ou non, avec leurs retranscriptions modernes.

Connaissances et compétences associées

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Thématiques

Objets d'étude possibles

2. Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.)

- La question de l'image entre Orient et Occident : iconoclasme et discours de l'image.
- Architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge.
- Les circulations de formes artistiques autour de la Méditerranée médiévale.
- Musique et texte(s) au Moyen Âge.
- Le manuscrit médiéval : matériaux, calligraphie, développement de l'écriture musicale et enluminure.

3. Le sacre de l'artiste (XIVe-début XVIIe s.)

- L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes : peintures, sculptures et architectures du Trecento au Cinquecento.
- Flandres, France et Italie : circulations des formes, des styles et des écoles.
- Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie.
- Nouveaux rapports entre poésie et musique : motets, chansons et madrigaux.
- Développement des arts du spectacle : le tragique, le sacré, le comique et la fête.

4. État, société et modes de vie (XIIIe-XVIIIe s.)

- Définition et hiérarchie des genres artistiques.
- Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier.
- Danse populaire, danse de cour, danse stylisée.
- Évolution des sciences et techniques, évolution des arts.

2. Description, représentation, transposition :
- analyser une œuvre d'art par ses dimensions matérielle, formelle, de sens et d'usage ;
 - appréhender un espace architectural par ses représentations: maquette, plan, élévation, dessin ou schéma, axonométrie, photographie ;
 - travailler (éventuellement dans le cadre d'un partenariat avec une bibliothèque ou un service d'archives) sur le rapport texte-image à partir de manuscrits enluminés ou musicaux, ainsi que de livres à gravures et de périodiques, sous forme numérisée ;
 - à partir d'un tableau et d'un morceau de musique, concevoir une narration -éventuellement parodique- sous forme d'un texte d'invention, une scène dramatique ou de marionnettes, une courte séquence filmée ou une chorégraphie, une bande dessinée ou une animation ;
 - à partir d'un texte dramatique, oratoire ou poétique, travailler sur sa lecture à haute voix, sa diction, la déclamation, la mise en musique, en image et en espace ;
 - utiliser différentes grilles d'analyse, de lecture ou d'interprétation d'un tableau et présenter la description obtenue aux autres (possible dans le cadre d'un travail collectif par groupes).

Connaissances et compétences associées

Thématiques	Objets d'étude possibles
<p>5. L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)</p> <p>6. De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes (1870-1930)</p> <p>7. Les arts entre liberté et propagande (1910-1945)</p> <p>8. Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Émergence des publics et de la critique, naissance des médias. - Sensation et sensibilité. - L'art, expression de la pensée politique. - Foi dans le progrès et recours au passé. - Paysages du réel, paysages intérieurs. - Photographie, cinéma et enregistrement phonographique : un nouveau rapport au réel. - La recherche des racines dans un monde qui s'ouvre : primitivismes, écoles nationales et régionalismes. - Métropoles et spectacles nouveaux : jazz, cirque et music-hall. - De l'autonomie des formes et des couleurs à la naissance de l'abstraction. - Art et pouvoir : contestation, dénonciation ou propagande. - L'émancipation de la femme artiste. - La « Fée électricité » dans les arts. - Réalismes et abstractions : les arts face à la réalité contemporaine. - Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie. - Arts, énergies, climatologie et développement durable. - Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

3. L'élève médiateur et passeur de connaissances :
- prendre part à un débat sur des œuvres d'art et objets patrimoniaux ;
 - réaliser en équipe du matériel d'exposition: affiche ou flyer, idées de scénographie, notice de catalogue ou cartel pour une œuvre ;
 - lors d'une sortie, présenter brièvement une œuvre, un monument, un bâtiment, un objet... à la classe ou à une autre classe ;
 - préparer en petits groupes la visite d'une exposition ou d'une manifestation à l'intérieur du collège pour d'autres groupes, des parents ou des groupes d'élèves des cycles précédents ;
 - créer, individuellement ou collectivement, des formes numériques courtes rendant compte de manière imaginative d'un événement, d'une expérience artistique, de la rencontre d'une œuvre d'art ou d'un espace patrimonial: micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, notices appelables par QR-codes, etc.

Croisements entre enseignements

Enseignement transversal de culture artistique, l'histoire des arts est faite par nature de croisements interdisciplinaires. Ceux-ci trouvent un champ d'exercice privilégié dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI). En lien avec les pratiques artistiques, particulièrement celles développées dans le cadre des enseignements d'arts plastiques et d'éducation musicale, l'histoire des arts a une place intrinsèque dans la vaste thématique « Culture et création artistique ». Plus largement, les thématiques et objets d'étude proposés en histoire des arts sont à même d'enrichir chacune des thématiques de ces enseignements d'un ensemble de références artistiques du passé et du présent.

À la thématique « Corps, santé, bien-être et sécurité » font écho tous les objets d'étude liés à l'évolution de l'habitat, du vêtement, du design et des représentations du corps ;

à la thématique « Transition écologique et développement durable », ceux liés à la représentation de la nature et aux rapports entre arts et énergies, voire, à une époque plus récente, entre les arts et les problématiques de l'environnement ;

à la thématique « Information, communication, citoyenneté », les nombreux objets d'étude portant sur les liens entre histoire des arts et histoire politique et sociale, mais aussi sur la diffusion ;

la thématique « Langues et cultures de l'Antiquité » est reliée à l'ensemble de la thématique 1, mais aussi aux objets d'étude portant sur les reprises de sujets ou de formes issus de l'antique ;

la thématique « Monde économique et professionnel » s'enrichira de l'étude des objets d'étude liés aux circulations artistiques, au marché de l'art et au statut de l'artiste ;

la thématique « Sciences, technologies et société », en mettant en évidence les nombreux points de rencontre entre histoire des arts et histoire des sciences et des techniques, est un lieu privilégié de rencontre entre culture artistique et culture scientifique et technique.

Thématiques et objets d'étude possibles

Corps, santé, bien-être et sécurité

- Th. 1 : La représentation de l'être humain.
- Th. 4 : Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier.
- Th. 5 : Sensation et sensibilité.
- Th. 7 : Art et pouvoir : contestation, dénonciation ou propagande.
- Th. 8 : Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.

Lien aux autres enseignements

Histoire
 Sciences de la vie et de la Terre
 Arts plastiques
 Éducation physique et sportive
 Technologie

Transition écologique et développement durable

- Th. 5 : Foi dans le progrès et recours au passé.
- Th. 6 : Paysages du réel, paysages intérieurs.
- Th. 8 : Arts, énergies, climatologie et développement durable.

Sciences de la vie et de la Terre
 Physique
 Technologie
 Français
 Géographie
 Arts plastiques
 Éducation musicale

Information, communication, citoyenneté

- Th. 1 : Les mythes fondateurs et leur illustration.
- Th. 2 : La question de l'image entre Orient et Occident : iconoclasme et discours de l'image.
- Th. 3 : Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie.
- Th. 5 : Émergence des publics et de la critique, naissance des médias ; l'art, expression de la pensée politique.
- Th. 6 : Les arts face au défi de la photographie, du cinéma et de l'enregistrement.
- Th. 7 : L'émancipation de la femme artiste.
- Th. 8 : Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.

Français
 Histoire
 Géographie
 Éducation aux médias et à l'information
 Arts plastiques
 Éducation musicale

Langues et cultures de l'Antiquité

- Th. 1 dans son entier.
- Th. 3 : Développement des arts du spectacle : le tragique, le sacré, le comique et la fête.

LCA
 Français
 Arts plastiques

Thématiques et objets d'étude possibles

Lien aux autres enseignements

Langues et cultures étrangères ou, le cas échéant, régionales

Th. 2 : Les circulations de formes artistiques autour de la Méditerranée médiévale ; musique et texte(s) au Moyen Âge.

Th. 3 : L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes : peintures, sculptures et architectures du Trecento au Cinquecento ; Flandres, France et Italie : circulation des formes, des styles et des écoles.

Th. 6 : La recherche des racines dans un monde qui s'ouvre : primitivismes, écoles nationales et régionalismes.

Th. 8 : Un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation.

Langues vivantes et régionales
Histoire
Géographie
Arts plastiques
Éducation musicale

Monde économique et professionnel

Th. 2 : Architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge.

Th. 3 : L'artiste, ses inspirations et ses mécènes dans les cités-États italiennes.

Th. 4 : Évolution des sciences et techniques, évolution des arts.

Th. 7 : L'émancipation de la femme artiste.

Th. 8 : Réalismes et abstractions : les arts face à la réalité contemporaine.

Histoire
Géographie
Technologie
Arts plastiques
Éducation musicale

Sciences, technologies et société

Th. 1 : De la ville antique à la ville médiévale.

Th. 3 : Naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie.

Th. 4 : Changements dans l'habitat, le décor et le mobilier ; évolution des sciences et techniques, évolutions des arts.

Th. 5 : Foi dans le progrès et recours au passé.

Th. 6 : Les arts face au défi de la photographie, du cinéma et de l'enregistrement ; métropoles et spectacles nouveaux : jazz, cirque et music-hall.

Th. 7 : La « Fée électricité » dans les arts.

Th. 8 : Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.

Mathématiques
Physique
Technologie
Histoire
Français
Arts plastiques
Éducation musicale
Éducation physique et sportive
Éducation aux médias et à l'information