

Programmer

Pour programmer il faut :

1. Déterminer les objectifs de formation de cycle

- Susciter le curiosité de l'élève, développer son désir d'apprendre, stimuler sa créativité, notamment en lien avec une pratique sensible.
- Développer chez lui l'aptitude à voir et regarder, à entendre et écouter, observer, décrire et comprendre.
- Enrichir sa mémoire de quelques exemples diversifiés et précis d'œuvres constituant autant de repères historiques.
- Mettre en évidence l'importance des arts dans l'histoire de la France et de l'Europe.

2. Choisir des domaines d'investigation

- Les "arts de l'espaces" : architecture, arts des jardins.
- Les "arts du langage" : littérature (récit et poésie).
- Les "arts du quotidien" : design, objet d'art.
- Les "arts du son" : musique (instrumentale, vocale).
- Les "arts du spectacle vivant" : théâtre, danse, cirque.
- Les "arts du visuel" : arts plastiques, cinéma, photographie.

3. Définir des connaissances à acquérir dans une période particulière

- de la Préhistoire à l'Antiquité gallo-romaine
- le Moyen-Âge
- les Temps modernes
- le XIX^e siècle
- le XX^e siècle et notre époque

4. Définir des compétences à développer

- des connaissances
- des capacités
- des attitudes

5. Déterminer les modalités de validation des compétences

Cahier des arts individuel et ou collectif, document numérique, carton à dessin, porte folio...

BB/SB CPD éducation artistique / IA 44, sept. 2009