

ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE
SECONDAIRE

Avenue E. Mounier 100 – 1200 BRUXELLES

Programme

Arts d'expression

2^e degré

Humanités générales et technologiques
D/2019/7362/3/14

La FESeC remercie les membres du groupe à tâche qui ont travaillé à l'élaboration du présent programme.

Elle remercie également les nombreux enseignants qui l'ont enrichi de leur expérience et de leur regard constructif.

Elle remercie enfin les personnes qui en ont effectué une relecture attentive.

Ont participé à l'écriture de ce programme :

Emmanuelle DETRY,

Isabel FERON,

Séverine GAILLEZ.

Toute reproduction de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, est strictement interdite sauf exception dans le cadre de l'enseignement et/ou de la recherche scientifique (articles 21 et suivants de la loi du 30 juin 1994 (modifiée le 22 mai 2005) relative au droit d'auteur et aux droits voisins).

Ainsi, les enseignants sont autorisés à reproduire et à communiquer des *extraits d'œuvres* pour autant que la source soit mentionnée, que les reprographies soient utilisées à des fins pédagogiques et dans un but non lucratif.

Ce document respecte la nouvelle orthographe.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	5
Programmes – Référentiels.....	6
Programmes – Outils – Évaluation	7
La remédiation.....	8
INTRODUCTION SPÉCIFIQUE.....	9
Cadre juridique utile : les droits d’auteur.....	11
GRILLE-HORAIRE.....	13
OBJECTIFS ET COMPÉTENCES	15
MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE	19
Tâches qui participent au processus créatif	21
LES MODES D’EXPRESSION	23
Les démarches.....	23
L’expression visuelle et plastique	24
L’expression sonore et musicale.....	25
L’expression verbale et corporelle	26
ÉVALUATION	27
Évaluation formative	27
Évaluation certificative	28
Évaluer un projet collectif.....	28
Balises	30
PISTES MÉTHODOLOGIQUES.....	35
Introduction.....	35
Tableaux des moyens	36
EXEMPLES DE SITUATIONS D’APPRENTISSAGE	41
Déroulement	42
Points d’attention	42
GLOSSAIRE.....	43
BIBLIOGRAPHIE – SITOGRAFIE.....	45

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Les programmes élaborés par la Fédération de l'Enseignement Secondaire Catholique sont conçus comme une aide aux enseignants pour la mise en œuvre des référentiels. Au-delà du prescrit, ils visent une cohérence entre les différentes disciplines. En outre, ils invitent les enseignants, chaque fois que c'est possible, à mettre l'accent sur l'intégration dans les apprentissages du développement durable, du numérique et de la dimension citoyenne.

Programmes – Référentiels

Lors de son engagement auprès d'un pouvoir organisateur, le professeur signe un contrat d'emploi et les règlements qui y sont liés. En lui confiant des attributions, le directeur l'engage dans [une mission pédagogique et éducative dans le respect des projets de l'enseignement secondaire catholique](#).

Les programmes doivent être perçus comme l'explicitation de la composante pédagogique du contrat. Ils précisent les attitudes et savoirs à mobiliser dans les apprentissages en vue d'acquérir les [compétences terminales](#) et savoirs requis définis dans les référentiels. Ils décrivent également des orientations méthodologiques à destination des enseignants. Les programmes s'imposent donc, pour les professeurs de l'enseignement secondaire catholique, comme les documents de référence. C'est notamment sur ceux-ci que se base l'inspection.

Complémentairement, la FESeC produit des outils pédagogiques qui illustrent et proposent des pistes concrètes de mise en œuvre de certains aspects des programmes. Ces outils sont prioritairement destinés aux enseignants. Ils peuvent parfois contenir des documents facilement et directement utilisables avec les élèves. Ces outils sont à considérer comme des compléments non prescriptifs.

DES RÉFÉRENTIELS INTERRÉSEAUX

Dans le dispositif pédagogique, on compte différentes catégories de référentiels de compétences approuvés par le parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Pour l'enseignement de transition, il s'agit des compétences terminales et savoirs requis dans les différentes disciplines.

Ces référentiels de compétences peuvent être téléchargés sur le site : www.enseignement.be.

Programmes – Outils – Évaluation¹

« Plus les évaluateurs seront professionnels de l'évaluation, ... moins il sera nécessaire de dissocier formatif et certificatif. Le véritable conflit n'est pas entre formatif et certificatif, mais entre logique de formation et logique d'exclusion ou de sélection. »

Philippe Perrenoud, 1998

Faut-il évaluer des compétences en permanence ?

L'évaluation à « valeur formative » permet à l'élève de se situer dans l'apprentissage, de mesurer le progrès accompli, de comprendre la nature des difficultés qu'il rencontre et à l'enseignant d'apprécier l'adéquation des stratégies qu'il a mises en place. Elle fait partie intégrante de l'apprentissage et oriente la remédiation à mettre en place au cours du parcours d'apprentissage dès que cela s'avère nécessaire.

Dans ce cadre, il est utile d'observer si les ressources (savoirs, savoir-faire, attitudes, ...) sont correctement mobilisées. Cela peut se faire d'une manière informelle au moyen d'un dispositif d'évaluation rapide et adapté. Il peut aussi être pertinent d'utiliser des méthodes plus systématiques pour récolter des informations sur les acquis de l'élève, pour autant que ces informations soient effectivement traitées dans le but d'améliorer les apprentissages et non de servir un système de comptabilisation.

La diversité des activités menées lors des apprentissages (activités d'exploration, activités d'apprentissage systématique, activités de structuration, activités d'intégration, ...) permettra d'installer les ressources et d'exercer les compétences visées.

L'erreur est inhérente à tout apprentissage. Elle ne peut donc pas être sanctionnée pendant le processus d'apprentissage.

Programmes de l'enseignement catholique

Conformément à la liberté des méthodes garantie dans le pacte scolaire, la FESeC élabore les programmes pour les établissements du réseau. Ces programmes fournissent des indications pour mettre en œuvre les référentiels interréseaux.

- Un programme est un référentiel de situations d'apprentissage, de contenus d'apprentissage, obligatoires ou facultatifs, et d'orientations méthodologiques qu'un pouvoir organisateur définit afin d'atteindre les compétences fixées par le Gouvernement pour une année, un degré ou un cycle (article 5.15° du décret « Missions » 24 juillet 1997).
- La conformité des programmes est examinée par des commissions interréseaux qui remettent des avis au ministre chargé de l'enseignement secondaire. Sur la base de ces avis, le programme est soumis à l'approbation du Gouvernement qui confirme qu'un programme, correctement mis en œuvre, permet d'acquérir les compétences et de maîtriser les savoirs définis dans le référentiel de compétences.
- Les programmes de la FESeC sont écrits, sous la houlette du responsable de secteur, par des groupes à tâches composés de professeurs, de conseillers pédagogiques et d'experts.

¹ Référence « Balises pour évaluer ».

Il convient d'organiser des évaluations à « valeur certificative » qui s'appuieront sur des tâches ou des situations d'intégration auxquelles l'élève aura été exercé. Elles visent à établir un bilan des acquis d'apprentissages, en lien avec les unités définies par les référentiels. Il s'agit donc essentiellement d'évaluer des compétences, mais la maîtrise des ressources est également à prendre en compte.

Ces bilans sont déterminants pour décider de la réussite dans une option ou une discipline. Les résultats de ceux-ci ne sont cependant pas exclusifs pour se forger une opinion sur les acquis réels des élèves.

La progressivité dans le parcours de l'élève

Si des compétences sont à maîtriser, c'est au terme d'un parcours d'apprentissage qui s'étale le plus souvent sur un degré qu'elles doivent l'être. Cela implique que tout au long de l'année et du degré, des phases de remédiation plus formelles permettent à l'élève de combler ses lacunes. Cela suppose aussi que, plus l'élève s'approchera de la fin de son parcours dans l'enseignement secondaire, plus les situations d'intégration deviendront complexes.

Pour les cours émanant de l'enseignement de transition, les documents de référence sont les suivants :

- **documents émanant de la Fédération Wallonie-Bruxelles ;**
- **documents émanant de la Fédération de l'Enseignement Secondaire Catholique :**
 - le présent **programme** qui, respectant fidèlement les compétences, aptitudes et savoirs repris dans les référentiels, n'ajoute aucun contenu nouveau, mais donne des orientations méthodologiques ;
 - des outils d'aide à la mise en œuvre du programme sont téléchargeables sur le site https://extranet.segec.be/ge_dsearch?selLevels=%5B3%5D&selDisciplines=%5B16%5D&selDomaines=&selDocTypes=%5B57%5D.

La remédiation

L'enseignant dispose d'informations essentielles sur les difficultés rencontrées par le groupe ou par un élève en particulier par l'attention qu'il porte tout au long des apprentissages, de ses observations, des questions posées en classe, des exercices proposés ou des évaluations à « valeur formative » qu'il met en place.

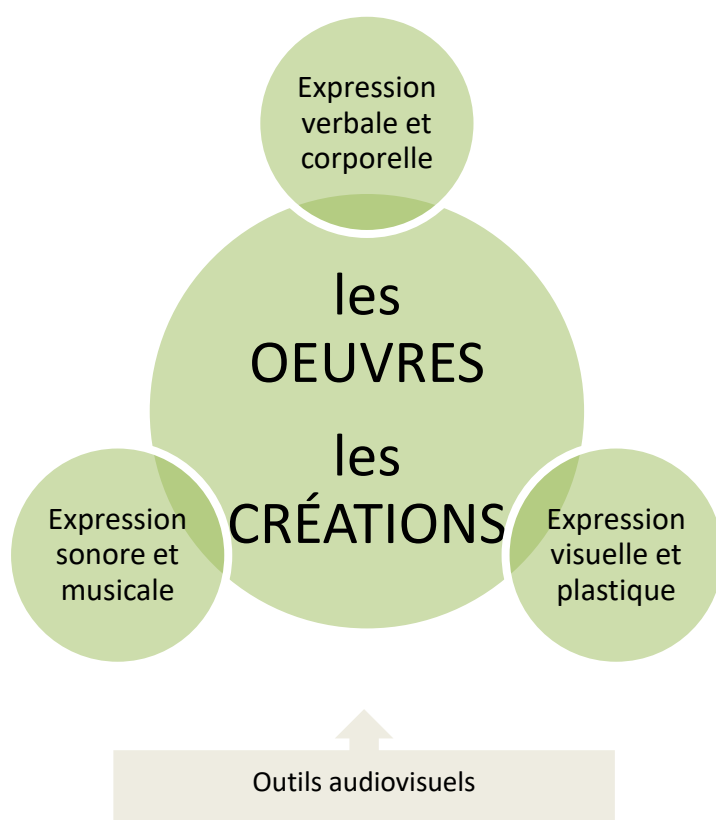
Il veillera donc à différencier la présentation de la matière, à réexpliquer autrement les notions pour répondre aux différents profils d'élèves et leur permettre de dépasser leurs difficultés. Des moments de remédiation plus structurels seront aussi prévus dans le cadre du cours ou d'heures inscrites à l'horaire. Des exercices d'application à effectuer en autonomie pourront être proposés.

INTRODUCTION SPÉCIFIQUE

Le deuxième degré Arts d'expression propose à l'élève une approche polyvalente par la **découverte et l'expérimentation** des différents langages qui permettent l'EXPRESSION ARTISTIQUE au sens large :

- le théâtre dans ses dimensions verbales et corporelles ;
- l'univers sonore et musical ;
- les arts plastiques et visuels.

Les outils audiovisuels sont explorés et intégrés aux trois langages pour en soutenir l'expression et la trace.



L'élève est tantôt chercheur-créateur, et aborde un certain nombre d'éléments (le plus large possible) de chacune des expressions afin d'en découvrir les champs d'exploitation les plus vastes possible, tantôt il est acteur d'un projet collectif et aborde l'expérience artistique de groupe.

L'artiste pédagogue veille à ce que le cheminement de l'élève lui permette à la fois de s'imprégner des divers environnements culturels et artistiques et à ce qu'au fil du temps le jeune puisse peaufiner l'affirmation de soi par le biais de ses choix en matière de création.

Les approches plurielles, tant au niveau de la diversité des expressions que dans la méthodologie, sont mises en œuvre dans toute leur variété pour permettre au jeune de développer sa sensibilité et ses affinités pour un des langages, **dans la perspective d'amener chaque élève à poser un choix d'orientation au troisième degré².**

² Voir les offres du secteur au 3^e degré Général de transition sur le [site](#) et sur https://www.gallilex.cfwb.be/document/pdf/29198_000.pdf.

Cadre juridique utile : les droits d'auteur

Notion d'œuvre

La loi sur les droits d'auteur et droits voisins du 30 juin 1994, modifiée par celle du 22 mai 2005 qui transpose en droit belge la directive européenne 2001/29, donne une portée générale au concept d'œuvre.

Il s'agit aussi bien :

- d'œuvres littéraires (livres, manuels scolaires, articles de presse, ...) : écrits en tout genre, leçons, conférences, discours, sermons ou toute autre manifestation de la pensée ;
- d'œuvres plastiques (photographies, cartes, dessins, peintures, ...) ;
- d'œuvres audiovisuelles et sonores (films, musiques, chansons, ...).

Pour définir une œuvre protégée, on vérifiera son originalité et la volonté de son auteur de communiquer à travers elle. Il faut en outre que l'œuvre soit matérialisée (support papier ou support numérique) ; l'idée seule n'est donc pas protégée.

Le droit d'auteur se prolonge pendant septante ans après le décès de l'auteur au profit de la personne qu'il a désignée à cet effet ou, à défaut, de ses héritiers. Passé ce délai, l'œuvre n'est plus protégée et peut donc être utilisée librement.

Notion de droits d'auteur

L'article 1^{er} de la loi sur les droits d'auteur dispose : *« l'auteur d'une œuvre littéraire ou artistique a seul le droit de la reproduire ou d'en autoriser la reproduction, de quelque manière et sous quelque forme que ce soit, qu'elle soit directe ou indirecte, provisoire ou permanente, en tout ou en partie (...). L'auteur d'une œuvre littéraire ou artistique a seul le droit de la communiquer au public (...). L'auteur d'une œuvre littéraire ou artistique a seul le droit d'autoriser la distribution au public, par la vente ou autrement, de l'original de son œuvre ou de copies de celle-ci. »*

L'auteur jouit à l'égard de son œuvre de deux types de droits :

- les droits moraux ont pour objet de préserver la personnalité de l'auteur, en lui garantissant le droit de paternité, le droit de divulgation de l'œuvre, mais aussi le droit au respect de l'œuvre ;
- les droits patrimoniaux ont pour objet la communication publique et la reproduction (édition et copie) de l'œuvre.

Les droits d'auteur ainsi que les règles qui y sont associées ont pour fonction principale de garantir à l'auteur l'exclusivité de certains actes d'exploitation de son œuvre, comme la reproduction ou la communication au public de celle-ci.

C'est pourquoi le principe général de la loi sur les droits d'auteur est la demande préalable aux ayants droit d'une œuvre protégée pour toute utilisation de celle-ci.

Le législateur a cependant prévu des **exceptions** – strictement règlementées et contre rémunération équitable des auteurs et éditeurs – pour la reproduction des œuvres dans un but didactique ainsi que pour la copie dans un but privé (la copie privée, dans le cadre du cercle familial, c'est-à-dire pour les personnes vivant sous un même toit).

Les exceptions dans le cadre de l'enseignement et de la copie privée³

Il est autorisé de reproduire en vue d'illustrer des cours (ou dans un but strictement privé) :

- des courts fragments de livres (citations ou courts extraits) ;
- des articles de journaux, de revues, ... totalement ou partiellement ;
- des photographies, des graphes, des croquis, ... totalement.

Il est autorisé de diffuser des œuvres audiovisuelles en vue d'illustrer un cours (ou dans un but strictement privé) à condition que cela ne porte ni préjudice à l'auteur ni préjudice à l'exploitation normale de l'œuvre et que les références exactes de l'œuvre (le nom de l'auteur et sa source) soient indiquées sur le document utilisé.

Le droit d'auteur s'applique de facto aux productions des étudiants⁴.

³ Loi du 30 juin 1994, art. 21 et suivants.

⁴ Voir à ce sujet la rubrique « Propriété intellectuelle » du site du SPF Économie :
http://economie.fgov.be/fr/entreprises/propriete_intellectuelle/droit_d_auteur/#.VpzqKU82eCQ.

GRILLE-HORAIRE

	Nombre de périodes	
Intitulés	3 ^e année	4 ^e année
Expression musicale	0 à 4	0 à 4
Expression plastique	0 à 4	0 à 4
Expression théâtrale	0 à 4	0 à 4
TOTAL	4 périodes	4 périodes

Chacun des trois cours est obligatoire à raison d'au moins deux périodes sur le degré au sein d'un total de 4 périodes par année d'études.

En fonction des équipes en présence et des projets envisagés, les différents langages ont la possibilité de se mettre au service d'un projet qui les rassemble. Cette démarche a pour objectif de créer du sens pour le jeune qui cheminera 4 années durant au travers des différentes expressions.

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES⁵

Les différents apprentissages seront organisés en référence au cadre des compétences terminales en Éducation artistique, définies selon 5 objectifs à explorer sans chronologie imposée ni hiérarchie.

FAIRE

COMPÉTENCES TRANSVERSALES	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<ul style="list-style-type: none">▪ S'approprier des moyens d'expression et les utiliser avec aisance.▪ Témoigner du sens de la nuance et de sensibilité.▪ Structurer logiquement sa pensée dans le codage de l'expression et de la communication.▪ Ajuster les techniques d'expression aux messages.▪ Faire preuve d'invention et de créativité.▪ S'adapter aux circonstances et respecter des contraintes.▪ Transférer le fruit d'une expérience à d'autres domaines d'application.▪ S'engager dans un projet collectif.	<p>C.1. Lire et utiliser des langages propres aux domaines de l'expression.</p> <p>C.2. Intégrer le rythme dans des enchainements (mouvements, déplacements, images, séquences sonores, ...).</p> <p>C.3. Associer différents modes d'expression.</p> <p>C.4. Réaliser une production globale en respectant des contraintes.</p> <p>C.5. S'engager dans un projet collectif et le mener à terme.</p> <p>C.6. Moduler sa voix dans toutes ses formes (hauteur, timbre, intensité).</p> <p>C.7. Utiliser les relations entre le langage corporel et le langage verbal.</p> <p>C.8. Ajuster les réactions corporelles aux contraintes de l'espace, de son occupation et des incidences sur la communication.</p> <p>C.9. Mettre en jeu des représentations au travers d'un rôle d'une manière crédible.</p>

⁵ Compétences terminales et savoirs requis en Éducation artistique à l'issue de la section de transition des Humanités générales et technologiques (publiées au Moniteur belge du 22/10/2005, pp. 73124 à 73128).

REGARDER/ÉCOUTER

COMPÉTENCES TRANSVERSALES	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Structurer l'observation. ▪ Analyser, synthétiser et globaliser les données sensibles de la perception. ▪ Dégager du sens. ▪ Nourrir dans leur complémentarité les mémoires visuelle, sonore, kinesthésique. ▪ Distinguer l'objectif du subjectif dans la perception. 	<p>C.10. Comprendre les langages dans les domaines visuel, sonore et kinesthésique.</p> <p>C.11. Décrypter les relations entre le langage corporel et le langage verbal.</p> <p>C.12. Décoder dans une œuvre déterminée les systèmes de signes artistiques mis en œuvre pour atteindre un effet esthétique.</p> <p>C.13. Établir des liens entre des modes d'expression artistique envisagés dans leur évolution artistique et spatiale.</p> <p>C.14. Identifier un événement culturel ponctuel et le relier à un ensemble d'activités d'expression.</p> <p>C.15. Se poser des questions à propos des supports techniques de l'expression.</p>

S'EXPRIMER

COMPÉTENCES TRANSVERSALES	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se montrer créatif. ▪ Structurer l'imagination créatrice. ▪ S'adapter, tirer profit des hasards, convertir les erreurs, subvertir les logiques en utilisant l'inattendu et en détournant les choses de leurs fonctions habituelles. ▪ Confronter ses démarches et ses expériences à celles de l'autre dans le respect réciproque et la tolérance. 	<p>C.16. S'exprimer dans une démarche corporelle, sonore et plastique.</p> <p>C.17. Choisir des supports techniques de l'expression adaptés à une situation de communication et au sens d'un message.</p> <p>C.18. Mettre en jeu des représentations pour s'exprimer au travers d'un rôle de manière crédible et s'exprimer en prenant distance sur sa propre pratique et celle des autres dans le respect mutuel.</p> <p>C.19. Mettre ses compétences individuelles au service de la création collégiale.</p>

CONNAÎTRE

COMPÉTENCES TRANSVERSALES	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comparer, analyser et conceptualiser. ▪ Structurer logiquement sa pensée dans le décodage de l'expression et de la communication. 	<p>C.20. Établir des liens entre les modes d'expression artistique envisagés dans leur évolution temporelle et spatiale, les relier aux grands courants.</p> <p>C.21. Connaître pour une œuvre déterminée des systèmes de signes artistiques utilisés pour atteindre un effet esthétique.</p>

- Remettre l'œuvre dans son contexte et s'interroger sur l'intérêt, le sens d'une réalisation.

C.22. Relier l'apparition ou la résurgence de formes à leur contexte historique, sociologique, psychologique, philosophique. Montrer comment elles s'y inscrivent, où et en quoi elles sont en rupture. Analyser l'interaction dynamique entre ces différentes composantes et montrer en quoi l'artiste forge, définit, voire remet en question les valeurs et la sensibilité de la culture de telle ou telle société.

C.23. Identifier un événement culturel ponctuel et le relier à un ensemble d'activités d'expression.

C.24. Connaître des supports techniques de l'expression.

APPRÉCIER

COMPÉTENCES TRANSVERSALES	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
▪ Argumenter et relativiser le jugement.	C.25. Exprimer son appréciation sur une œuvre, affirmer et défendre ses goûts.
▪ Se dégager des idées toutes faites.	C.26. Donner un avis argumenté sur l'emploi combiné de différents modes d'expression en fonction de l'intention du créateur.
▪ Dégager le sens second d'un message.	C.27. S'interroger sur l'intérêt, le sens d'une réactualisation.
▪ Être ouvert aux nouveautés et au changement.	C.28. Formuler une appréciation critique sur l'utilisation de nouvelles technologies.

MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE

L'approche de chacune des expressions implique différentes aptitudes :

- l'observation, l'analyse, le décodage et l'expérimentation des pratiques artistiques développent la capacité du jeune à choisir et à réagir avec un esprit critique aux messages qui le sollicitent ;
- un apprentissage qui trouve son inspiration dans l'échange entre les cultures et qui trouve sa richesse et son ouverture dans la multiplicité formelle des œuvres et des moyens utilisés ;
- des activités diverses et variées qui induisent une attitude réflexive obligent l'élève à explorer différentes manières d'exprimer et de représenter son univers artistique personnel ;
- l'expression de la pensée pour faire connaître ses sentiments et transmettre une information sous une forme pertinente et personnelle afin d'enrichir la connaissance que chaque élève a de lui-même, des autres et de son époque. Ceci par le biais du contexte culturel ;
- le développement de la capacité à argumenter les choix posés.

La formation et l'expérience artistique de chaque équipe éducative et le réseau culturel environnant dans lequel elle s'insère formeront le cadre des réalisations, en veillant au rythme de progression des élèves et en exploitant les possibilités de découvertes à l'intérieur comme à l'extérieur de l'école (ateliers alliant les différents langages, contacts avec des artistes et professionnels du milieu artistique, visites de musées, de lieux culturels divers, vision de spectacles, ...).

Dans une démarche fondée sur la découverte, l'exploration et l'expérimentation des différents langages, il est indispensable de sécuriser et guider le jeune pour que l'erreur soit perçue comme une opportunité sur laquelle la connaissance appropriée et mature va pouvoir se construire petit à petit dans **un processus créatif** qui mène à une recherche aboutie.

La pédagogie du projet⁶ située au cœur des apprentissages induit une collaboration étroite entre les professeurs en charge des différents langages. Dans la visée d'une formation globale, l'expression visuelle et plastique, l'expression sonore et musicale et l'expression verbale et corporelle, exercées pour elles-mêmes à certains moments, sont mises en synergie dès que possible, selon les projets.

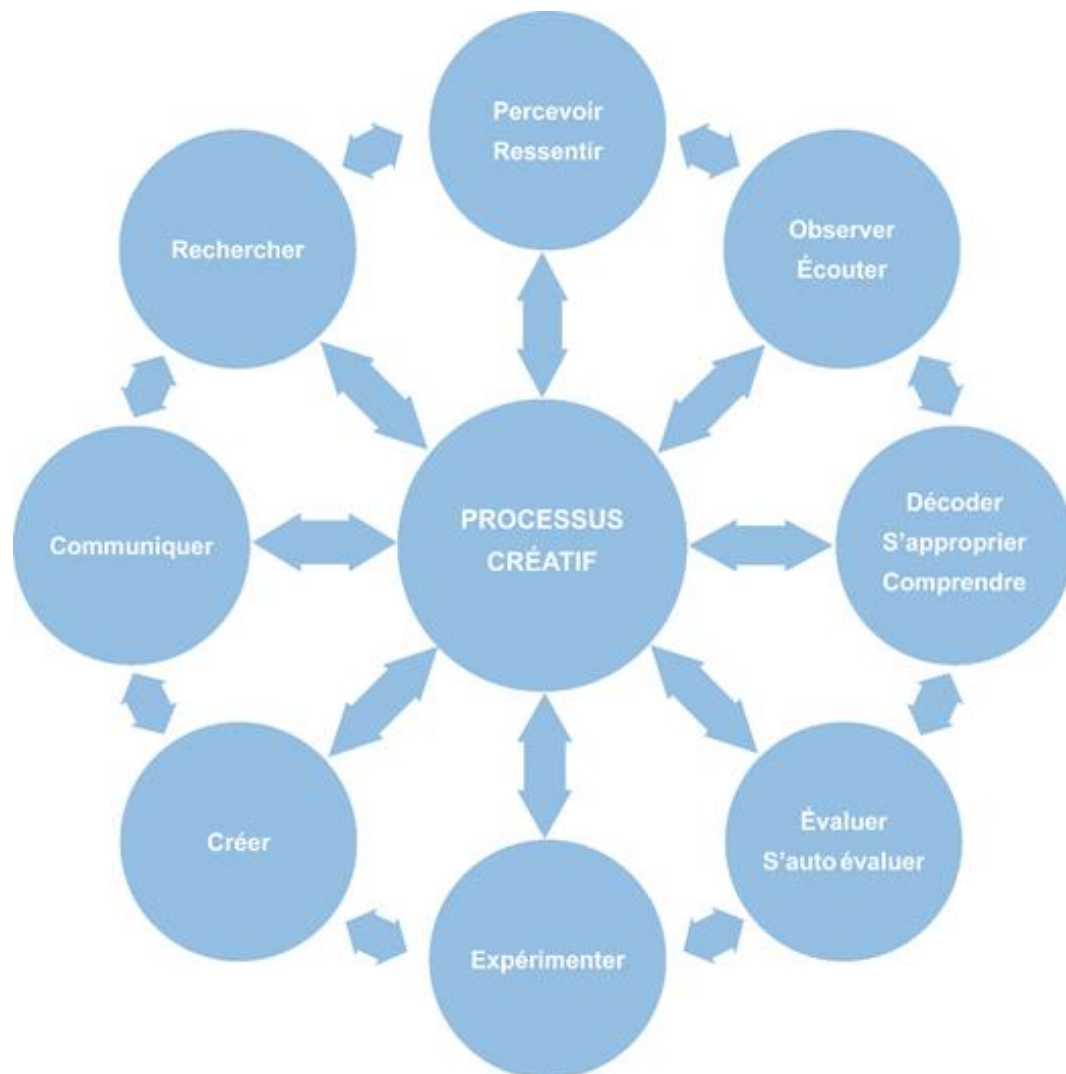
Il s'agit d'ouvrir dans ce que chaque langage peut offrir, un éventail le plus large possible de moyens, de techniques, de supports et d'outils en veillant à articuler les différents cours autour de petits, moyens ou grands projets.

L'approche de chacune des expressions implique

- un aménagement physique adapté aux exigences de la création et à la sécurité propres à chacun des langages :
 - équipement minimum en termes d'espaces : locaux de travail et de stockage, suffisamment isolés acoustiquement ;
 - matériaux nécessaires à la pratique des arts plastiques et de la musique : supports, outils, instruments, ...
 - salle qui permet le travail verbal et corporel : aménagement d'un espace plateau/coulisse, tapis de sol ;
 - équipement technique minimum pour l'outil audiovisuel : micro, caméra, écran ;
- l'ouverture aux opportunités de rencontres à l'intérieur comme à l'extérieur de l'école :
 - possibilité d'organiser des visites de musées, d'expositions, de galeries, d'ateliers, ...
 - possibilité d'assister à des concerts, pièces de théâtre, spectacles de danse, opéras, ...
 - possibilité de découvrir « l'envers du décor » : coulisses, décors, répétitions, ...
 - possibilité de rencontrer des professionnels : artistes, preneurs de son ou d'image, publicitaires, infographistes, ...
 - possibilité de participer à des concours, des événements, des formations, ...
- l'acquisition des savoirs requis au travers des moyens explicités ci-après.

⁶ Voir [Outil d'accompagnement](#).

Tâches qui participent au processus créatif



LES MODES D'EXPRESSION

Il s'agit d'aborder les trois types d'expression comme une rencontre qui permet, à chacun et au groupe, de mettre en œuvre ses propres capacités de création et de communication dans la mesure des possibilités et quels que soient les niveaux de départ.

Il ne s'agit pas de structurer les apprentissages dans le but d'une maîtrise technique académique, mais de garder à l'esprit la spécificité de l'option qui réside dans **la découverte et l'expérimentation** des techniques, des supports et des outils qui permettent la **création**.

Les approches par lesquelles l'exploration et l'erreur sont permises et exploitées, sans empêcher pour autant l'exigence, concourent à l'émergence d'une audace nécessaire à l'acte de créer.

Les moyens offerts par chacune des expressions offrent aux jeunes un large éventail de possibilités à explorer afin de rendre compte et matérialiser, par le biais de leurs créations, le rapport au monde qui les entoure, qui les habite. De cette manière, leur personnalité, leurs émotions, leur univers, leurs questionnements, leurs convictions, leurs aspirations seront les appuis d'un grand réservoir de créativité.

Les démarches

Les apprentissages inhérents à chaque mode d'expression sont déclinés en termes de démarches.

Ce n'est pas un contenu théorique qu'il faut avant tout s'approprier, mais bien la mise en œuvre de démarches expressives.

Cette approche permet de laisser une liberté des thématiques et facilite les liens entre les différents modes d'expression (intitulés similaires). Les compétences terminales peuvent dès lors être mobilisées sous des visées complémentaires aux grands objectifs (Faire, Regarder/Écouter, S'exprimer, Connaitre, Apprécier).

Observation/perception

Développer chez l'élève la capacité d'analyser objectivement l'univers visuel qui l'entoure au travers d'une multitude de ressources.

Approches gestuelles et techniques

Acquérir des habiletés manuelles au service d'une expression artistique.

Production

Créer et composer en veillant à l'adéquation de ses choix en fonction de l'intention.

Les contenus et les moyens associés à ces démarches fluctuent en fonction des sujets, des thèmes ou des projets autour desquels les ÉQUIPES d'enseignants choisiront de mobiliser les compétences.

L'expression visuelle et plastique

Observation/perception

- Affiner son regard pour apprendre à voir les lignes, les surfaces, les volumes, les couleurs, les ombres, les lumières, les matières, ...en sollicitant différents sens.
- Identifier ses perceptions pour apprendre à analyser son ressenti, ses émotions face à une œuvre, une création, ...
- Nommer des modes d'expression et des techniques d'exécution pour apprendre à faire des liens, comprendre et décoder les moyens visuels et plastiques utilisés pour construire et véhiculer des images médiatiques, des messages, des intentions, ...
- Développer des méthodes d'analyse de l'image et de l'œuvre.
- ...

Approches gestuelles et techniques

- Expérimenter, exploiter, découvrir des techniques, des supports et des outils variés.
- Combiner des formes, des couleurs, des matières, des modes d'exécution.
- Mesurer, corriger, rectifier les effets obtenus en vue d'utiliser ses expérimentations de manière pertinente en fonction de ce que l'on veut exprimer, communiquer, induire, provoquer, ...
- Apprendre à se connaître dans ses points forts, ses capacités, son potentiel.
- ...

Production

- Se documenter de toutes les ressources nécessaires à une contextualisation.
- Représenter des éléments nécessaires à un projet individuel ou collectif.

- Traduire, communiquer, véhiculer une perception personnelle ou une ambiance propre à un contexte en utilisant le langage visuel et plastique de manière pertinente dans une composition en 2D ou en 3D, ...
- Organiser sa production pour soutenir une ambiance, une atmosphère : décors, costumes, accessoires, maquillage.
- ...

L'expression sonore et musicale

Perception/observation

- Multiplier les auditions pour apprendre à écouter et comprendre des œuvres de styles variés, développer le sens esthétique et critique.
- Affiner son écoute pour identifier les composantes formelles et structurelles des œuvres musicales.
- Développer des méthodes de décodage des œuvres musicales en utilisant des grilles d'écoute et d'analyse.
- Identifier ses perceptions pour apprendre à analyser son ressenti, ses émotions face à une œuvre, une création, ...
- Nommer des modes d'expression et des techniques d'exécution pour apprendre à faire des liens, comprendre et décoder les moyens sonores et musicaux utilisés pour construire et véhiculer des images médiatiques, des messages, des intentions, ...
- ...

Approches gestuelles et techniques

- Expérimenter, exploiter, découvrir des techniques, des instruments, sa voix et des styles variés.
- Multiplier les expériences sensorielles en faisant appel à la vue, le toucher, l'odorat, le goût, l'audition, pour apprendre à traduire une émotion, un ressenti.
- Assimiler et combiner des techniques d'expression rythmiques et mélodiques.
- Apprendre à se connaître dans ses points forts, ses capacités, son potentiel.
- ...

Production

- Se documenter de toutes les ressources nécessaires à une contextualisation.
- Se référer aux cultures musicales au service de la communication et de l'utilisation cohérente des univers sonores.
- Organiser sa production pour soutenir une ambiance, une atmosphère au service d'un projet personnel ou collectif.

- Traduire, communiquer, véhiculer une perception personnelle ou une ambiance propre à un contexte en utilisant le langage sonore et musical de manière pertinente dans une composition, une interprétation, un montage, ...
- Exercer la présentation d'une production, pour l'importance d'oser exprimer devant les autres, rendre compréhensible, communiquer un contenu musical en direct ou via un média choisi, ...

L'expression verbale et corporelle

Observation/perception

- Multiplier les expériences de spectateur (en atelier comme à l'extérieur) afin d'apprendre à décrypter les langages propres au plateau.
- Identifier ses perceptions pour apprendre à analyser son ressenti, ses émotions face à une œuvre, une création, un personnage, ...
- Manier les principes de base de la dramaturgie, c'est-à-dire :
 - permettre le décryptage de l'œuvre (ce que l'auteur dit) ;
 - permettre le choix du/des point(s) de vue à soutenir.
- Se documenter à partir de toutes les ressources nécessaires à une contextualisation dramaturgique.

Approches gestuelles et techniques

- Développer des appuis de jeu de base (regard, partenaires de jeu, texte, jeu, espace, ...).
- Manipuler et répéter les techniques de base.
- Apprendre à combiner les techniques de base nécessaires au plateau (techniques spécifiques).
- Apprendre de ses erreurs, en mesurant, corrigeant, rectifiant les techniques nécessaires au plateau.

Production

- S'exercer à manier les diverses techniques du jeu dramatique au profit d'un point de vue défendu, en veillant à :
 - préférer le processus au produit, l'exercice au spectacle ;
 - développer l'imagination et l'expression par un jeu de groupe soumis à des règles de participation et de coopération ;
 - utiliser la théâtralisation comme moyen, exercice pour se connaître, connaître les autres et/ou s'approprier un contenu ;
 - s'initier à revêtir le jeu dramatique d'intentions dramaturgiques et/ou scénographiques (initiation au cadre visuel et/ou sonore).

ÉVALUATION

Évaluer relève d'une démarche individuelle ou collégiale qui se construit en plusieurs étapes et qui permet d'émettre un constat tout au long du parcours.

L'évaluation fait partie intégrante de l'apprentissage, à toutes les étapes ; il s'agit donc d'intégrer de manière complémentaire les évaluations **formatives** (dont l'auto-évaluation) et **certificatives** au processus d'apprentissage.

Il convient avant tout de déterminer ce qu'il y a lieu d'évaluer. À cet effet, il s'agit de ne jamais perdre de vue les **compétences terminales et savoirs requis en Éducation artistique** (voir page 15) à l'issue de la section de transition des Humanités générales et technologiques. Ces compétences et ces savoirs seront certifiés et se définissent à partir de cinq objectifs.

CES OBJECTIFS SONT :

- FAIRE
- REGARDER/ÉCOUTER
- S'EXPRIMER
- CONNAÎTRE
- APPRÉCIER

Évaluation formative

Fondée sur des compétences en devenir, l'évaluation formative vise à évaluer tout au long du parcours, les projets, les démarches mises en place et le processus d'apprentissage adoptés par l'élève. Cette pratique amène progressivement l'élève à s'autoévaluer en aiguisant son regard critique. Ce type d'évaluation induit une réflexion par questionnements, comparaisons, analyses, autocritiques et visera l'autonomie du jeune dans les choix qu'il devra poser. Ce processus d'évaluation s'inscrit dans une logique de communication permanente entre l'élève et l'enseignant.

L'évaluation formative se situe au début, pendant et/ou à la fin d'une ou de plusieurs activités d'apprentissage, c'est-à-dire pendant que l'élève est en formation.

Elle ne constitue pas une fin en soi, mais une étape, au cours de l'apprentissage, à valeur indicative quant à l'atteinte des objectifs et l'acquisition des compétences à maîtriser.

Évaluation certificative

La décision qui atteste officiellement que l'élève a atteint, ou non, un degré de maîtrise suffisant des compétences TERMINALES s'inscrit, elle, dans une perspective de certification.

Il s'agit ici d'évaluer l'acquisition des compétences sur base des éléments récoltés collégalement à l'issue du parcours. Ces informations recueillies vont nourrir le débat qui doit conduire le Conseil de classe à prendre des décisions judicieuses concernant le parcours accompli par l'élève et à lui fournir des conseils d'orientation pour son avenir.

L'évaluation certificative s'inscrit à des moments précis, dans un processus de communication. Cette observation des acquis peut se faire par différents moyens :

- des grilles d'observation critériées ;
- des échelles d'appréciation avec précision de niveau ;
- des présentations de portfolios ;
- ...

Évaluer un projet collectif

Comment évaluer le projet ?

En veillant à l'**articulation des différents cours**, les professeurs des différents cours de l'option **détermineront ensemble** la planification des apprentissages et les situations qui feront l'objet d'une évaluation certificative.

Dans cette optique, il sera primordial d'instaurer :

- **un travail d'équipe**, dans un souci constant d'articulation des différents cours ;
- une approche spiralaire des apprentissages.

Toute situation menant à une évaluation sera annoncée comme telle dans le Document d'Intention Pédagogique (DIP). Le professeur sera attentif à dépasser ses propres émotions face à la prestation de l'élève pour s'appuyer sur des critères et des indicateurs qui seront précisés **avant** la mise au travail et, pourquoi pas, élaborés avec les élèves.

Qu'évaluer dans le projet ?

L'élaboration d'un projet est traversée par deux axes d'évaluation :



- **Les productions** : le projet est une production concrète, celui-ci doit être évalué comme tel.
- **Les apprentissages** : le projet est aussi support d'apprentissages, la maîtrise des compétences à exercer dans chacun des langages concernés par le projet doit être évaluée.

Pour chacun des deux axes --> **productions et apprentissages**, les enseignants et les élèves évaluent deux aspects :



- **Le processus**, c'est-à-dire les démarches, le cheminement.
- **Le résultat** de la réalisation, c'est-à-dire le produit fini.

En croisant ces quatre données, **productions, apprentissages, processus et résultat**, l'évaluation se définit par quatre champs : deux champs pour le formatif ; deux champs pour le certificatif.

	PROCESSUS	RÉSULTAT
PRODUCTIONS	Avancement	Produit fini
APPRENTISSAGES	Progression	Compétences

Pour l'évaluation formative

- **Le processus de la production**, c'est-à-dire l'avancement, la gestion de la réalisation.
- **Le processus des apprentissages**, c'est-à-dire la progression dans l'acquisition des compétences.

Pour l'évaluation certificative

- **Le résultat de la production**, c'est-à-dire le produit fini.
- **Le résultat de l'apprentissage**, c'est-à-dire les compétences acquises.

Quand évaluer le projet ?

Puisqu'il y a quatre champs à évaluer, il y a lieu de prévoir des moments différents d'évaluation.

- C'est dès le lancement du projet que seront fixés, dans l'axe de la production, les critères qui permettront d'apprécier la qualité du produit fini : « *notre projet sera réussi si...* ».
- La définition de la production collective permettra de dégager **les compétences** nécessaires à la mise en œuvre de chacune des étapes du projet **et ce pour chaque expression concernée**.

Le processus s'apprécie tout au long du déroulement du projet.

Il est essentiel de prendre en compte le point de départ de l'élève, afin d'évaluer le plus justement possible la marge de progression effectuée par celui-ci.

- Évalue-t-on comme prévu dans la réalisation ? De quels indicateurs dispose-t-on pour se situer ?
- Des moments, des stratégies d'enseignement sont-ils prévus pour que les élèves apprennent ?

De quels indicateurs dispose-t-on pour situer les élèves dans leurs apprentissages ?

Pourquoi évaluer le projet ?

Évaluer l'élaboration

- Pour gérer la réalisation, c'est-à-dire ajuster l'action au contexte rencontré.
- Pour ancrer les apprentissages disciplinaires dans le contexte de la réalisation.
- Pour évaluer la quantité et la qualité du produit fini.

Évaluer les apprentissages

- Pour gérer le processus d'enseignement, c'est-à-dire l'organiser, et remédier aux difficultés éventuelles rencontrées par des élèves.
- Pour vérifier que les compétences sont acquises par les élèves.

Balises

Chaque élève poursuit, lors de son parcours d'apprentissage, une trajectoire qui lui est propre et qui est à prendre en compte de manière globale.

Pour fonder son appréciation en fin de parcours, chaque enseignant garde à l'esprit les informations collectées tout au long de l'année.

Le portfolio peut être un moyen de témoigner de cette dynamique en regroupant des traces qui rassemblent pour chaque élève :

- des observations et commentaires relatifs à ses apprentissages et leur évolution ;
- l'état d'acquisition des compétences visées ;
- les dispositifs de remédiation, de soutien, et leurs effets ;
- des traces des évaluations, des auto-évaluations ;
- des projets, expérimentations, essais, remarques personnelles, ...
- toute autre donnée pertinente et relative aux apprentissages et au parcours du jeune effectués dans l'école, mais aussi en dehors de l'établissement.

Des grilles d'observation, de correction ou d'évaluation qui renvoient explicitement à des **critères** et à des **indicateurs** génèrent des informations pertinentes et garantissent davantage d'objectivité.

Qu'est-ce qu'un critère ?

Un critère est une qualité attendue de la production, de la prestation de l'élève ou du processus utilisé pour arriver à cette production ou prestation.

Les quatre critères retenus pour les Arts d'expression au D2 sont :

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">➤ LA QUALITÉ TECHNIQUE➤ LA CRÉATION➤ LA CONTEXTUALISATION➤ LA COMMUNICATION |
|--|

QUALITÉ TECHNIQUE. L'élève, par son attitude et ses productions, fait preuve d'une volonté de précision et de justesse technique. Il persévère dans la répétition nécessaire à l'acquisition des habiletés.

CRÉATION. L'élève est acteur du projet dans chacune des étapes de la production, il fait preuve d'engagement personnel. Avec singularité, il expérimente, ose, imagine, apprend à tirer parti des situations, matériaux et sujets donnés.

CONTEXTUALISATION. L'élève est capable de chercher, d'identifier et de mobiliser les savoirs nécessaires à la production, il fait preuve de curiosité.

COMMUNICATION. L'élève est capable de donner un avis sur les processus et productions en cours (prise de recul, argumentation, auto-évaluation formatrice, ...) en utilisant un vocabulaire adapté.

Qu'est-ce qu'un indicateur ?

Un indicateur est **un élément observable et mesurable** qui permet de vérifier si la qualité exprimée dans le critère est rencontrée.

Il est **spécifique** à une situation. Il est posé sous forme de question ; il est rencontré ou non.

Archivage

Les traces (évaluations et auto-évaluations) que l'élève conserve attestent de son cheminement artistique, l'aident à cerner sa manière d'apprendre et favorisent le transfert de ses apprentissages dans des situations analogues ou dans d'autres contextes.

L'ensemble des productions doit être archivé au même titre que pour les autres disciplines et témoigner de TOUS les apprentissages de l'élève sur le degré. Les évaluations formatives et certificatives, les auto-évaluations doivent être associées à ces productions.

L'archivage des travaux des élèves peut prendre différentes formes : carnet de bord, clé USB, photos, vidéos, enregistrements, photocopies de travaux, portfolio, autres.

Critères et Indicateurs

Dans son évaluation, l'enseignant, quel que soit le critère, prendra la progression de chaque élève en compte afin de valoriser le chemin parcouru par chacun. Les indicateurs ne sont pas limitatifs, ils peuvent être précisés et libellés en fonction de la tâche attendue.

<p>QUALITÉ TECHNIQUE. <i>L'élève, par son attitude et ses productions, fait preuve d'une volonté de précision et de justesse technique. Il persévère dans la répétition nécessaire à l'acquisition des habiletés.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les outils, les supports, les moyens sont-ils utilisés avec pertinence et habileté ? ▪ Les réalisations sont-elles finalisées ? ▪ Le geste est-il maîtrisé, adapté ? ▪ L'élève a-t-il acquis de nouvelles compétences techniques ? ▪ La qualité du travail est-elle constante ? ▪ L'élève fait-il appel aux notions appropriées ? ▪ L'élève fait-il preuve de régularité et de persévérance dans sa démarche ? ▪ L'élève s'implique-t-il dans sa formation ? ▪ Les choix posés sont-ils judicieux par rapport à l'effet recherché ? ▪ ... 	<p>CRÉATION. <i>L'élève est acteur du projet dans chacune des étapes de la production, il fait preuve d'engagement personnel. Avec singularité, il expérimente, ose, imagine, apprend à tirer parti des situations, matériaux et sujets donnés.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève diversifie-t-il ses recherches : documentation, ressources, essais, ... ? ▪ L'élève utilise-t-il différents supports, outils, matériaux et sources de documentation ? ▪ L'élève prend-t-il des initiatives personnelles dans le cadre qui lui est donné ? ▪ L'élève peut-il tirer profit des hasards, convertir les erreurs, utiliser l'inattendu ? ▪ Est-ce que l'élève assemble, construit, déconstruit, combine, superpose, juxtapose, croise ses découvertes et ses explorations multiples ? ▪ L'élève se distingue-t-il par la singularité et l'audace de ses productions ? ▪ Y a-t-il adéquation entre l'intention et le résultat ? ▪ L'élève est-il capable de s'auto évaluer ? ▪ ...
<p>CONTEXTUALISATION. <i>L'élève est capable de chercher, d'identifier et de mobiliser les savoirs nécessaires à la production, il fait preuve de curiosité.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève comprend-il les tenants et aboutissants de la démarche dans laquelle le projet s'inscrit ? ▪ L'élève s'est-il approprié le contexte dans lequel le projet s'inscrit ? ▪ L'élève est-il capable d'identifier les notions théoriques en lien avec la pratique ? ▪ L'élève utilise-t-il ses acquis théoriques au service de la production ? ▪ L'élève exploite-t-il ses sources d'information et établit-il des liens entre elles ? ▪ L'élève fait-il preuve de pertinence dans ses recherches ? ▪ L'élève fait-il preuve d'autonomie dans ses recherches ? ▪ L'élève cherche-t-il des partenaires en dehors de l'établissement scolaire ? ▪ L'élève est-il capable de prendre du recul et de réfléchir à sa pratique ? ▪ L'élève a-t-il varié ses stratégies de recherche ? ▪ L'élève perçoit-il le sens de la démarche d'un artiste ? De sa propre démarche ? ▪ L'élève a-t-il respecté les consignes ? 	<p>COMMUNICATION. <i>L'élève est capable de donner un avis sur son travail (argumentation, prise de recul, auto-évaluation) en utilisant un vocabulaire adapté. Il présente ses travaux en les mettant en valeur.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le travail est-il mis en valeur, présenté de manière judicieuse ? ▪ L'élève est-il capable d'argumenter les choix de sa démarche, sa recherche, ... ? ▪ L'élève est-il capable de présenter sa production en utilisant un vocabulaire adéquat ? ▪ L'élève est-il capable d'extérioriser, de traduire ses idées, ses représentations, sa personnalité, ... ▪ L'élève est-il capable de communiquer une intention et de défendre la forme qu'il a choisi de lui donner ? ▪ L'élève est-il capable de présenter ses créations de manière personnelle, originale ? ▪ ...

PISTES MÉTHODOLOGIQUES

Introduction

Dans cette partie, les enseignants trouveront :

- des tableaux de moyens, de techniques, d'outils et de supports propres à chaque langage : verbal et corporel, plastique et visuel, sonore et musical pour mettre en œuvre les attendus de ce programme. Ces propositions ne sont pas exhaustives ; **elles ne sont en aucun cas une liste d'incontournables**. Il revient à la liberté de chaque enseignant/équipe d'enseignants de puiser dans ces tableaux des propositions les plus variées possible pour mettre en œuvre les attendus de ce programme **en fonction des nécessités des sujets**, thèmes, projets abordés ;
- des exemples de situation d'apprentissage qui sont des propositions à ne pas comprendre comme des « modèles ». Il appartient à chaque enseignant de s'approprier ces propositions de projet et d'en construire d'autres, pour autant que, pour chaque production attendue, l'élève puisse :
 - être informé de la valeur formative ou certificative du travail ;
 - savoir comment et « sur quoi » il va être évalué (ou pas) ;
 - recevoir toutes les consignes et les informations sur le(s) produit(s) attendu(s) ;
 - garder des traces de son travail, y compris les recherches et les expérimentations ;
- un glossaire.

Tableaux des moyens

Remarque importante

Les éléments repris dans ces tableaux se sont voulus les plus complets possible. Néanmoins, ils ne constituent pas une liste exhaustive et **ne sont en aucun cas une obligation d'expérimenter TOUTES les propositions listées**. Il s'agit d'une liste de propositions dans laquelle l'enseignant puisera en fonction des sujets, des thèmes ou des projets autour desquels les ÉLÈVES et les ÉQUIPES d'enseignants choisiront de travailler.

Éléments du langage verbal et corporel

Éléments du langage dramatique

JEU DRAMATIQUE (CORPS-VOIX- PSYCHÉ)

Construction du personnage		
CORPS	Attitude, émotion, gestuelle, direction du regard, rythme, démarche, actions.	
VOIX	Émotion, registre, silence, effets vocaux.	
APPROPRIATION DU TEXTE	Mémorisation, déplacement.	
CARACTÈRE DU PERSONNAGE	Traits distinctifs (moraux, psychologiques, physiques), intention, rôle dans l'action dramatique, caractéristiques historiques et socioculturelles.	
Moyens corporels et expressifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assouplissement. ▪ Amplitude, ouverture vers le public. ▪ Opposition. ▪ Relaxation. ▪ Tonus. ▪ Corps dans l'espace/Corps symbolique. ▪ Corps chorégraphié. ▪ Manipulation. 	
Moyens vocaux et expressifs	POSE DE VOIX	Respiration, assouplissement, détente, projection, techniques et moyens vocaux, amplitude.
	DICTION	Accent tonique, intonation, articulation, prononciation.
Types de jeu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tragique. ▪ Dramatique. ▪ Épique. ▪ Burlesque. ▪ Clownesque. ▪ Réaliste. ▪ Symbolique. ▪ Absurde. ▪ Minimaliste. ▪ Jeu de voix/Voix de chœurs. ▪ Corporel. 	
Types d'échanges	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aparté. ▪ Dialogue. ▪ Monologue. ▪ Chœur. ▪ Adresse au public. ▪ Adresse au(x) partenaire(s). ▪ Voix chantée. ▪ Rythmés. ▪ Silences. 	

Travail d'ensemble/Équilibre de plateau	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Écoute. ▪ Disponibilité. ▪ Rythme. ▪ Réponse aux indications de jeu. ▪ Réponse aux repères sonores et visuels. ▪ Ajustement du jeu à celui de son partenaire. ▪ Conventions relatives à l'unité de jeu.
--	---

JEU THÉÂTRAL

Dramaturgie du personnage	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans le temps. ▪ Dans l'espace. ▪ Dans l'enchaînement des tableaux, des actions.
Moyens dramaturgiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Œuvres. ▪ Adaptations. ▪ Création dramaturgique (action, ressorts, dénouements). ▪ Didascalie.
Traitement de l'objet scénique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traitement dramaturgique du temps. ▪ Traitement dramaturgique de l'espace. ▪ Traitement dramaturgique de l'action.
Outils techniques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Types de jeu. ▪ Utilisation du costume, des accessoires. ▪ Masques : masque neutre, masque larvaire, commedia dell'arte, etc. ▪ Ombres corporelles – Projections (image en mouvement). ▪ Marionnettes. ▪ Chœur (parlé, chanté, chorégraphié/groupé, unifié, disloqué). ▪ ...
Genres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tragique. ▪ Dramatique. ▪ Épique. ▪ Comique. ▪ Tragicomique. ▪ ...
Courants esthétiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classique. ▪ Réaliste. ▪ Symboliste. ▪ Surréaliste. ▪ Absurde. ▪ Contemporain. ▪ ...
Travail d'ensemble	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découpage selon la dramaturgie. ▪ Mise en scène. ▪ Répétitions. ▪ Synchronisation. ▪ Filages. ▪ Répétitions générales. ▪ Représentations. ▪ Débriefings.

SCÉNOGRAPHIE

Environnement visuel (cf. éléments du langage visuel et plastique)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construction, organisation et découpage de l'espace scénique (coulisses, cadre de scène, avant-scène, arrière-scène, scène). ▪ Fonction/Création/Utilisation du décor. ▪ Fonction/Création/Utilisation des objets et accessoires. ▪ Fonction/Création/Utilisation du costume et du maquillage. ▪ Rapport scène-salle : rapport frontal, demi-cercle, aires de jeu multiples, changements de décors (à vue ou non). ▪ Éclairage, projection.
Environnement sonore (cf. éléments du langage musical)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fabrication/Utilisation du son.
Environnement dramatique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Répétitions au sein du cadre visuel et sonore matérialisé : repérage et incorporation scénique des environnements visuels et sonores.

Éléments du langage visuel et plastique

Techniques	Crayons gris, crayons de couleur, aquarelle, fusain, pastels gras et secs, encre de Chine ou autre, gouache, peintures latex, peinture acrylique, peinture à l'huile, écoline, collages divers, brou de noix, photographie, ...	
Supports	Papier	Blanc, de couleurs, calque, crépon, soie, journal, buvard, kraft, emballage, magazines, japon, papier peint, ...
	Carton	Fin, épais, ondulé, ...
	Tissu	Uni, imprimé, de textures différentes, jute, moquette, ...
	Bois	Poli, brut, aggloméré, contreplaqué, stratifié, ...
	Informatique	Tablette, smartphone, ordinateur, ...
	Corps	Maquillé, grisé, costumé, transformé, ...
	Autres	Verre, liège, lino, polystyrène, plastique, galets, plaques de plâtre, carrelages, ...
	Objets de récupération	Meubles, portes, paravents, paniers, caisses, cageots, palettes en bois, rideaux, vaisselle, ...
Outils	Traditionnels	Pinceaux divers, brosses, stylos, crayons, craies, feutres, plumes, rouleaux, bambous, fusains, mines de plomb, gouges, ciseaux, cutteurs, effaceurs, pochoirs, bombes, doigts, mains, machine à coudre, ...
	Détournés	Peignes, brosses à dents, éponges, grillages, bâtonnets ouatés, couteaux, tampons divers, vaporisateurs, boîtes percées, éponges, ...
Matériaux	Ordinaires	Eau, encres, peintures à l'eau, à l'huile, acrylique, aquarelles, pastels sèches, pastels grasses, écolines, colles, brou de noix, cosmétiques divers pour le visage, les yeux et le corps.
	De récupération	Boîtes en carton, métalliques, bouteilles, flacons, vaisselle, clous, boutons, coquillages, bouchons, cageots, savons, bougies, perles, végétaux divers, cailloux, mousses, bois, papiers peints, tissus, coussins, vêtements, chapeaux, chaussures, lunettes, éventails, perruques, paniers, rideaux, ...
Espace	L'espace en 2D	<ul style="list-style-type: none"> Plan, délimité ou non, choix des plans (gros plan, plan d'ensemble, panoramique, ...). Symétrie/asymétrie, centrage/décentrage, simplicité/complexité. Structuration/déstructuration, aléatoire, dynamisme/statisme, ouverture/fermeture. Rigidité/fluidité.
	L'espace en 3D	<ul style="list-style-type: none"> Avant-plan, moyen-plan, arrière-plan. Espace vide, espace habité. Espace agencé, transformé, aménagé, cloisonné, animé, ... Masses, pleins, vides, résistance, stabilité, équilibre, contour, forme ouverte/fermée. Juxtaposition, superposition, imbrication, alternance, tête-bêche, alignement, décalage, déplacement, éparpillement, ...
Forme	La forme en elle-même	CONFIGURATION <ul style="list-style-type: none"> Forme pleine/vide ; ouverte/fermée. Simple/complexe ; homogène/hétérogène. Structurée, construite/déstructurée, désorganisée. Symétrique/asymétrique ; régulière/irrégulière. Rectiligne, arrondie, anguleuse. Concrète (un objet) /virtuelle (une ombre).
		CARACTÈRE Trapu, mince, élancé, aigu, mou, adouci, charnu, ...
	La forme mise en œuvre	RAPPORT ENTRE LA FORME ET LE CADRE (AU FORMAT VARIÉ) <ul style="list-style-type: none"> Positionnement (centré, décentré, ...) dans le cadre ou l'espace. Échelle ou proportion par rapport au cadre ou à l'espace.
		RAPPORT ENTRE LES FORMES Juxtaposition, espacement, superposition, imbrication, alignement, décalage, accumulation, alternance, répétition, ...

Lumière	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinction valeurs claires et foncées, ombre et lumière. ▪ Action de la lumière sur la forme, le volume, l'espace, les matières/textures, l'acteur. ▪ Force d'expression de la lumière : atmosphère dramatique, onirique, intense, sereine, légère, aérienne. 	
Couleur	La nomenclature	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La teinte, la luminosité (claire/foncée, vive, intense, ...). ▪ Les regroupements (couleurs chaudes, froides, ...). ▪ Les couleurs pures (primaires, secondaires, tertiaires) et rabattues (mélanges avec du blanc, du noir). ▪ Les complémentaires.
	La mise en œuvre des couleurs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Harmonie, contraste, camaïeu. ▪ Rendu naturel/artificiel. ▪ Force d'expression de la couleur : émotion, atmosphère, ... ▪ Action de la couleur sur la forme, le volume, l'espace, le rendu de matière, la texture.
Matières et textures		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mat/brillant, lisse/rugueux, rigide/souple, lourd/léger, transparent/opaque, naturel/artificiel, ...
Composition 2D ou 3D	Intention	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discipline, ordre, désordre, discontinuité, homogénéité, rupture, ...
	Construction	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Équilibrée, déséquilibrée, rythmée, symétrique, asymétrique, ordonnée, désordonnée, ...

Éléments du langage sonore et musical

Audition/Analyse	RYTHME	Temps, pulsation, mesure, répartition dans le temps, précision, arythmie.
	VOIX	Émotion, timbre, registre, silence, effets vocaux, justesse, polyphonie/contre-chant, backing vocals, harmonisation.
	INSTRUMENTS, OBJETS SONORES	Production rythmique et mélodique, association de timbres, polyphonie, harmonisation, qualité du son.
	FORME	Structure : refrain-couplet, ostinato, forme ABA, variation, imitation, question-réponse. Notions de prélude, d'interlude et rapport avec l'ouverture d'opéra.
Moyens techniques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pose de voix : respiration, assouplissement, détente, projection, techniques et moyens vocaux, ambitus, posture, centrage. ▪ Possibilités rythmiques de la voix : beatboxing, techniques vocales issues du rap, parlé-rythmé, slam. ▪ Diction : accent tonique, intonation, articulation, prononciation. ▪ Utilisation/Construction d'instruments de percussion et d'objets sonores. ▪ Utilisation de moyens sonores numériques. ▪ Appropriation d'un codage musical : décodage, mémorisation. ▪ Détournement d'objets. ▪ Utilisation/Construction d'installations sonores. ▪ Possibilités rythmiques du corps et objets insolites. ▪ Improvisation. ▪ Écoute : interaction avec les autres musiciens, synchronisation. 	
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solo, duo, trio. ▪ Chœur. ▪ Adresse chantée : A capella ou avec accompagnement. ▪ Rythmés. ▪ Silences. ▪ Live, enregistrement, clip, montage sonore sur un support visuel. ▪ ... 	

Courants esthétiques/Genres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classique. ▪ Baroque. ▪ Impressionnisme. ▪ Musique contemporaine. ▪ Jazz. ▪ Musiques du monde et traditionnelles. ▪ Rap/Slam. ▪ Pop. ▪ Chanson française. ▪ Musique de film. ▪ Opéra. ▪ ...
------------------------------------	--

Outils audiovisuels : utilisation au service des productions, de leur finalisation et de leur conservation

Type de fonction	Actions	Outils audiovisuels et numériques
FONCTIONS ARTISTIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prise de vue. ▪ Réalisation. ▪ Montage. ▪ Illustration sonore. ▪ Infographie. ▪ ... 	<p>Caméras.</p> <p>Matériel de captation sonore (micros, enregistrement, ...).</p> <p>Logiciels de création et de traitement de l'image : photoshop, illustrator, indesign, gimp, ...</p> <p>Logiciels de montage : adobe première, shotcut, videopad, VSDC Video editor, ...</p> <p>Logiciels de traitement du son : audacity sound trap, ...</p>
FONCTIONS ÉDITORIALES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scénario / script. ▪ Journalisme. ▪ Édition. ▪ 	<p>Logiciels d'écriture de scénario.</p> <p>Logiciels de cartes mentales : mindmanager, xmind, freemind.</p>
FONCTIONS TECHNIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réglage du son. ▪ Éclairages. ▪ Réalisation d'effets spéciaux. ▪ Installation et maintenance du matériel. ▪ Projection/diffusion. ▪ ... 	<p>Tables de mixage.</p> <p>Projecteurs (éclairage et diffusion).</p> <p>Écrans.</p> <p>Amplificateurs, hauts-parleurs, ...</p>

EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Réaliser un projet sous forme libre « Je scénarise, je réalise »	Compétence développée C4 : réaliser une production globale en respectant des contraintes
Mise en situation L'élève devra apprendre à scénariser et à mettre en œuvre une réalisation plastique en lien étroit avec d'autres supports d'expression.	
Production(s) attendue(s) à titre d'exemples <ul style="list-style-type: none"> ▪ en expression plastique : un dessin, un projet 3D, un portfolio photographique ; ▪ en expression théâtrale : un court scénario, quelques dialogues, ... ▪ en expression musicale : une production d'essais sonores ou instrumentaux, ... 	
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amener l'élève à associer différents modes d'expression. ▪ Sensibiliser l'élève à des productions artistiques reconnues dans les différentes expressions. ▪ Apprendre à l'élève à scénariser et à mettre en œuvre une réalisation plastique. 	

S'exprimer autrement « Raconter, au-delà des mots »	Compétence développée C3 : associer différents modes d'expression
Mise en situation L'élève devra apprendre à mobiliser des informations et des ressources permettant de s'exprimer à l'aide de divers types de langages, en tenant compte du contexte.	
Production attendue à titre d'exemple Produire collectivement un petit conte et le théâtraliser.	
Objectifs d'apprentissage Apprendre à l'élève à choisir et à adapter un ou des langages pertinents en tenant compte de l'intention, du contexte et des destinataires. Amener l'élève à identifier différentes formes d'expression orale, écrite, plastique, musicale, médiatique, gestuelle et symbolique. Apprendre à l'élève à <ul style="list-style-type: none"> ▪ respecter les règles et les conventions propres aux langages utilisés ; ▪ mettre en relation des textes/une histoire, un visuel et/ou un support sonore pour la narration ; ▪ élaborer une histoire cohérente à partir d'une illustration et/ou d'ambiances sonores ; ▪ oraliser, théâtraliser un texte/ un scénario. 	

Composer ensemble « Au générique, une équipe »	Compétence développée C19 : mettre ses compétences individuelles au service de la création collégiale.
Mise en situation L'élève devra apprendre à confronter ses idées à celles des autres dans le cadre d'un micro-projet artistique.	
Production attendue à titre d'exemple Projet de clip à réaliser en petit groupe autonome à partir d'un morceau de musique existant.	
Objectifs d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> ▪ amener l'élève à prendre une responsabilité identifiée dans le cadre d'un projet ; ▪ apprendre à l'élève à identifier la nécessaire complémentarité avec les autres ; ▪ amener l'élève à établir des règles de collaboration ; ▪ amener l'élève à synchroniser. 	

Déroulement

- Analyser des clips en classe : observer l'adéquation du visuel avec la musique et avec les caractéristiques de celle-ci, l'attitude des acteurs, la mise en scène des musiciens, la qualité de la réalisation, ...
- Choisir un morceau de musique et constituer des groupes en fonction de ce choix.
- Deux phases de travail :
 - en individuel, explorer le morceau/la chanson, en dégager des caractéristiques et faire émerger des projets de visuel, d'arrangement différent, ...
 - mise en commun : établir un projet commun et définir des rôles (en lien avec ce qui est visible au générique de productions audiovisuelles, avec la notion de distribution d'un spectacle, etc).

Deux compte rendus (forme au choix) seront réalisés : individuel et collectif.

Points d'attention

Limitier cette séquence dans le temps : il s'agit d'un projet, dans la visée d'un petit clip, réalisable avec des moyens personnels et actuels.

La définition des rôles et de leur portée concerne toutes les étapes de réalisation : qui gère le support musical, le modifie-t-on ou non ? Qui dessine, qui filme, qui joue le cas échéant ? Qui préfère un rôle plus technique ? Évoque-t-on les musiciens ou non ? Etc.

Suggestions : demander de réaliser un « générique de fin », donner une grille, un canevas de travail aux élèves. Éventuellement, poursuivre par la réalisation concrète si l'enseignant souhaite aller vers un projet de plus grande envergure.

GLOSSAIRE

Activité d'apprentissage	<i>Ensemble d'actions menées par le professeur et réalisées par les élèves. L'objectif est l'acquisition de ressources nouvelles (Savoirs, savoir-faire, attitudes, ...).</i>
Aptitude	<i>Capacité d'appliquer un savoir et d'utiliser un savoir-faire pour réaliser des tâches et résoudre des problèmes.</i>
Compétence	<i>Aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches.</i>
Compétences terminales	<i>Référentiel présentant de manière structurée les compétences dont la maîtrise à un niveau déterminé est attendue à la fin de l'enseignement secondaire.</i>
Compétence transversale	<i>Attitudes, démarches mentales, méthodologiques et sociales à acquérir et à mettre en œuvre au cours de l'élaboration des différents savoirs et savoir-faire dans plusieurs, voire dans toutes les disciplines. Leur maîtrise vise à une autonomie croissante d'apprentissage des élèves.</i>
Critère	<i>Un critère est une qualité attendue de la production, de la prestation de l'élève ou du processus utilisé pour y parvenir. Les critères sont précisés par des indicateurs. Ils seront identiques pour une même famille de situations.</i>
Évaluation à « valeur certificative »	<i>Évaluation d'un niveau de maîtrise des compétences au sein d'une discipline (ou groupe de disciplines) sur laquelle sera construite soit la décision de l'obtention d'un certificat, soit la décision de passage de classe, d'accès à un nouveau degré ou à une nouvelle phase.</i>
Évaluation à « valeur formative »	<i>Évaluation effectuée en cours d'activité et visant à apprécier le progrès accompli par l'élève et à comprendre la nature des difficultés qu'il rencontre lors d'un apprentissage ; elle a pour but d'améliorer, de corriger ou de réajuster le cheminement de l'élève ; elle se fonde en partie sur l'auto-évaluation.</i>
Indicateur	<i>Élément observable et mesurable qui permet de vérifier si la qualité exprimée dans le critère est rencontrée. Un indicateur est spécifique à une situation. Il est choisi en tenant compte du fait que l'évaluation pratiquée est située à un moment déterminé dans le parcours de la formation.</i>
Programmes d'études	<i>Référentiel de situations d'apprentissage, de contenus d'apprentissage, obligatoires ou facultatifs, et d'orientations méthodologiques qu'un pouvoir organisateur définit afin d'atteindre les compétences fixées par le Gouvernement pour une année, un degré ou un cycle.</i>
Ressources	<i>Ensemble des savoirs, savoir-faire, attitudes, ... qui seront installés dans diverses activités. Elles seront ensuite mobilisées dans une situation d'intégration.</i>
Savoir	<i>Résultat de l'assimilation d'informations acquises par l'étude, l'observation, l'apprentissage et/ou l'expérience. Le savoir est un ensemble de faits, de principes, de théories et de pratiques liés à un domaine de travail ou d'étude.</i>
Situation d'apprentissage	<i>Ensemble de dispositifs au cours desquels un élève va s'approprier de nouvelles ressources (Savoirs, savoir-faire, attitudes, ...).</i>
Situation d'intégration	<i>Situation complexe qu'un élève doit résoudre en mobilisant plusieurs ressources acquises lors des situations d'apprentissage.</i>

BIBLIOGRAPHIE – SITOGRAPHIE

BOAL, Augusto, *Jeux pour acteurs et non acteurs. Pratique du théâtre de l'opprimé*, Éditions La Découverte, 2004.

BEAUCHAMP H., *Le théâtre adolescent. Une pratique artistique d'affirmation*, Montréal, Les Éditions Logiques, 1998.

BESSON J.-L. et al., « Apprendre (par) le théâtre », in *Revue Études Théâtrales*, n° 34, UCL, Louvain-La-Neuve, 2005.

BORDALO, Isabelle, GINESTET, Jean-Paul, *Pour une pédagogie du projet*, Hachette, 2006.

BURROWS, Terry, *La fabrique du son. La première histoire visuelle de l'enregistrement sonore*, Textuel, 2017.

MERCADO, Gustavo, *L'art de filmer*, Pearson, 2011.

CAUSSY, Rahima, *Le théâtre au lycée. Une expérience de vie*, L'Harmattan, 2015.

CRISAFULLI, Fabrizio, *Lumière active : Poétiques de la lumière dans le théâtre contemporain*, Art Diligand, 2015.

DIEUDONNE M., *Le spectacle*, SIEP, coll. « Formations Métiers », Liège, 2008.

FOHR, Romain, *Du décor à la scénographie*. Anthologie commentée de textes sur l'espace scénique, Coll. « Les points dans les poches », L'Entretemps, 2014.

FREIXE, Guy, POROT, Bertrand, *Les interactions entre musique et théâtre*, Coll. « Les points dans les poches », L'Entretemps, 2011.

FREYDEFONT, M., *Petit traité de scénographie : représentation de lieu/lieu de représentation*, Joca Seria, 2007.

LORI, Renato, *Le métier de scénographe : Au cinéma, au théâtre, à la télévision*, coll. Petite Bibliothèque des Arts, Gremèse, 2006.

PEZIN, Patrick, *Le livre des exercices à l'usage de l'acteur*, L'Entretemps, 2002.

Projet, démarche et recherche en art. Explorations et mises en œuvres. Éd. Opemap, Bruxelles, novembre 2016.

RYNGAERT J.-P., *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, De Boeck, Bruxelles, 1991.

SURDES J.-P., *L'adolescent créatif. Formes, expressions, thérapies*, Raymond Fourasté, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 1994.

TILMAN, Francis, *Penser le projet. Concept et outils d'une pédagogie émancipatrice, Chronique sociale*, 2004.

Sites (consultés le 7 novembre 2019)

<http://www.cahiers-pedagogiques.com/Les-pratiques-artistiques>.

https://www.meirieu.com/ARTICLES/LA-SCENE_PH_MEIRIEU.pdf article « L'éducation artistique et culturelle, une pédagogie de l'ébranlement ».

<https://eduscol.education.fr>, voir les sites disciplinaires arts plastiques, cinéma, éducation musicale, histoire des arts et théâtre.

<https://www.lightzoomlumiere.fr/2015/10/16/7-effets-lumiere-sur-une-scene-de-spectacle/>.

<https://fr.audiofanzine.com/microphone/editorial/dossiers/prise-de-son-les-bases.html>.