

Annexe 1

Programme d'enseignement optionnel d'arts de seconde générale et technologique

Sommaire

Préambule commun aux enseignements artistiques

Arts du cirque

Arts plastiques

Cinéma-audiovisuel

Danse

Histoire des arts

Musique

Théâtre

Préambule commun aux enseignements artistiques optionnels en classe de seconde

Les enseignements artistiques proposés au lycée s'inscrivent dans la continuité de ceux suivis dans le cadre de la formation générale obligatoire (arts plastiques, éducation musicale et chant choral, histoire des arts) enrichie des expériences proposées par des dispositifs d'éducation artistique et culturelle dans de nombreux domaines. En classe de seconde, les élèves qui le souhaitent peuvent continuer de développer cette dimension artistique, composante de leur formation générale. Ils ont le choix entre les arts du cirque, les arts plastiques, le cinéma-audiovisuel, la danse, la musique, l'histoire des arts et le théâtre.

Les enseignements optionnels conduisent les élèves à percevoir et apprécier le rôle, la valeur et la vitalité des arts dans les sociétés du passé comme dans le monde actuel. Ils leur offrent la possibilité de développer, par la rencontre des œuvres et des artistes, un regard sensible, éclairé et critique sur le monde, d'affiner leur jugement esthétique, d'acquérir des compétences et connaissances techniques, artistiques et culturelles dans chacun des domaines artistiques proposés. Ils visent également à susciter le plaisir que procurent la pratique artistique dans la pluralité de ses formes, la découverte, la création, l'étude, la recherche et la réflexion sur les œuvres d'hier et d'aujourd'hui.

En classe de seconde, les enseignements artistiques s'inscrivent pleinement dans la formation générale du lycéen. Ils contribuent au développement des compétences orales à travers notamment la pratique de l'argumentation. Celle-ci conduit à préciser sa pensée et à expliciter son raisonnement de manière à convaincre. Ils visent également à éclairer chaque élève sur les choix qu'il doit effectuer en cours d'année en vue de son entrée en cycle terminal. Ils participent ainsi à la construction du projet personnel de formation et d'orientation de l'élève.

Selon des équilibres variables liés à la nature spécifique de chaque domaine étudié, les programmes définissent les compétences visées et les questionnements ; ils identifient les principales situations d'enseignement tout en laissant aux professeurs la liberté d'adapter l'organisation et la progression pédagogiques aux capacités variées des élèves et à leurs attentes particulières. Selon des modalités qui leur sont propres, les enseignements artistiques tirent parti des ressources de l'établissement et des partenaires culturels. Ils peuvent s'appuyer sur les dispositifs complémentaires relevant de l'éducation artistique et culturelle.

Arts du cirque

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel d'arts du cirque en classe de seconde

L'enseignement des arts du cirque propose une approche sensible et poétique du monde ainsi qu'une expérience spécifique par la pratique régulière des disciplines circassiennes et par une double relation à autrui, partenaire et public, dans un contexte de représentation. En cela, il contribue à une formation riche et singulière, personnelle et civique. L'élève précise en effet des choix affirmés et argumentés ; il conforte son adhésion à des valeurs essentielles : la liberté, la solidarité, la fraternité, la tolérance, le respect de l'autre autant que de soi-même.

La place du corps y est centrale, dans ses relations à l'espace, au mouvement, aux intentions et aux émotions. Dans sa diversité, l'expérience du cirque développe des qualités fondamentales chez les élèves (patience, rigueur, sensibilité, persévérance...). Cet enseignement permet l'épanouissement d'une identité singulière et de la confiance en soi et en l'autre. Il contribue à la formation d'un élève ouvert au monde et à ses cultures.

Comme dans tout enseignement artistique, pratique et théorie s'entremêlent. Le cirque, par essence, s'inscrit au croisement des arts. Il est par son histoire, son répertoire, ses formes, et ses esthétiques, comme par ses dimensions économique, sociale ou politique, un objet autant qu'un vecteur de connaissances. Il invite à l'interdisciplinarité. À partir des aptitudes qu'elles mobilisent, les quatre grandes familles de disciplines (pratiques acrobatiques, manipulations d'objets, jeu comique et dressage) sont autant de langages pour penser, créer et communiquer.

Les différents partenariats mis en œuvre sont essentiels à cet enseignement artistique. Ils facilitent la rencontre des artistes, des œuvres, des esthétiques, et la fréquentation des lieux de production et de diffusion. Ils sont un terrain de découverte des univers et des métiers du spectacle, d'autant plus riches et ouverts que leur visée n'est pas professionnalisante.

• Enjeux et objectifs

Explorer des pratiques variées et développer une culture du cirque.

L'enseignement optionnel d'arts du cirque prend en considération les formes de cirque du monde entier et de toutes les époques. Il aborde le cirque comme un art à part entière, autant dans ses formes classiques que contemporaines, et propose notamment une réflexion sur la place singulière qu'il occupe dans l'imaginaire humain et sur le rôle qu'il joue dans les sociétés. Cet enseignement est fondé sur une complémentarité étroite et constante entre la pratique, l'expérimentation des disciplines circassiennes et l'étude des formes, l'analyse de spectacles et l'étude historique et culturelle du cirque.

Éprouver les différentes étapes du processus de création artistique qui mènent à la rencontre avec le public.

Durant l'année de seconde, une pratique personnelle régulière doit inciter les élèves à découvrir le riche répertoire des différents cirques et à mieux appréhender les langages du corps en mouvement. En s'initiant aux disciplines circassiennes et en perfectionnant leur pratique, ils découvrent progressivement la relation à l'espace et au public, la démarche artistique, ses exigences et ses enjeux.

Par la rencontre avec les œuvres, les élèves se nourrissent de processus variés de création qu'ils apprennent à analyser, à décoder, à comprendre. Au cours de l'année, les spectacles nombreux et les rencontres viendront nourrir l'imaginaire et la créativité des élèves, soutenir et enrichir leur pratique des disciplines de cirque au lycée.

S'initier à la pratique circassienne ; nourrir un projet personnel d'orientation.

L'année de seconde favorise la pratique circassienne et la construction d'une culture artistique solide qui constituent une base essentielle à la poursuite de la scolarité en cycle terminal, notamment en enseignement de spécialité des arts du cirque.

En s'initiant au jeu d'acteur, en se confrontant au public, au risque, aux pratiques physiques, l'élève apprend à se connaître. Par ailleurs, il découvre la diversité des métiers du cirque et construit progressivement une appétence pour cet enseignement. Ainsi ce dernier participe-t-il à la construction d'un projet personnel d'orientation.

• **Compétences**

Expérimenter par la pratique trois grandes familles de disciplines de cirque (pratiques acrobatiques, manipulations d'objets, jeu comique).

En classe de seconde, la dimension pratique de l'enseignement optionnel passe d'abord par la découverte des grandes familles de disciplines du cirque, et particulièrement l'acrobatie. La progression attendue est à la fois technique et artistique. En même temps que l'élève pratique les disciplines, il en découvre le répertoire et ses évolutions les plus récentes. Cet apprentissage vient enrichir sa connaissance globale de l'univers du cirque. Il s'agit de donner à l'élève les bases suffisantes pour lui permettre d'exprimer en toute sécurité une émotion ou un propos simple à travers sa pratique. À la fin de son parcours, l'élève doit être en mesure de faire le choix d'une discipline.

Comprendre les spécificités des sollicitations physiques liées à la pratique du cirque.

Le travail en classe, les rencontres avec les artistes et les professionnels contribuent à une meilleure connaissance des sollicitations du corps dans la pratique du cirque. Cette connaissance est fondamentale pour assurer la sécurité de la pratique scolaire. L'élève prend en compte les règles fondamentales qu'exige chacune des disciplines de cirque et intègre dans sa pratique les phases nécessaires de préparation et de récupération.

S'initier au jeu d'acteur par la pratique.

La pratique permet un enrichissement du vocabulaire corporel et des situations de jeu. Il s'agit de donner à l'élève les moyens de développer une intention, une esquisse de personnage ou de propos et de renforcer sa présence en piste ou en scène.

Analyser le processus de création de différentes œuvres de cirque et en identifier les sources.

La venue au spectacle gagne à s'accompagner d'une étude du processus de création qui a été mis en œuvre par les artistes. L'étude de ce processus de création doit permettre de mieux saisir le propos tenu, mais aussi de développer en classe une approche pluridisciplinaire des spectacles de cirque. L'étude des sources et des références de ces spectacles permet de mieux comprendre la notion de répertoire au cirque.

Saisir et comprendre les relations entre le cirque et les autres domaines de l'art et de la connaissance.

L'élève découvre comment le cirque s'inscrit au croisement des arts, se nourrit des autres formes artistiques et les inspire.

• **Questionnement : « Qu'est-ce que le cirque ? »**

En classe de seconde, l'enseignement optionnel d'arts du cirque tient compte de la diversité des publics et des parcours antérieurs pour permettre à tous les élèves de se constituer des connaissances et des compétences susceptibles de nourrir un projet personnel d'orientation. L'année s'organise autour du questionnement : « Qu'est-ce que le cirque ? » qui amène les élèves à s'interroger sur leur pratique et sur leurs connaissances à travers la

complémentarité de différentes situations d'enseignement, d'expériences et de connaissances.

Les élèves apprennent à investir dans leur pratique leurs acquis culturels et artistiques en référence aux œuvres et aux thématiques étudiées dans l'année. Ils découvrent des disciplines, formes et esthétiques de cirque du monde entier et de toutes les époques. Ils expriment leurs impressions de spectateurs, tout en esquissant une analyse personnelle qui les touche.

Se questionner sur les mondes du cirque contribue au développement d'une culture interdisciplinaire (approche historique, sociologique, philosophique, anthropologique, ethnologique, épistémologique, sémiologique, économique, etc.) et scientifique (approche cognitive, physiologique, anatomique, balistique, mécanique, technologique, etc.). Ce questionnement contribue ainsi à la construction personnelle et culturelle de chaque élève.

• Situations d'enseignement

Pour construire leurs compétences, les élèves acquièrent des connaissances dans différents domaines.

Connaître le cirque et les familles de disciplines de cirque.

L'enseignement optionnel prend en considération les formes de cirque du monde entier et de toutes les époques. On dresse un panorama historique, esthétique et artistique du cirque. L'élève apprend à maîtriser un vocabulaire spécifique et des notions qui traversent toutes les esthétiques et toutes les pratiques du cirque. Il rend compte des connaissances acquises dans son carnet de bord. Recueil des connaissances, ce carnet de bord, éventuellement numérique, constitue un lieu de réflexion, de recherche, d'expression personnelle, d'analyse et de jugement critique.

Connaître les institutions et les contextes des métiers du cirque.

L'élève s'initie au contexte économique et social du cirque par la fréquentation des structures partenariales, des écoles, des entreprises, des artistes, des compagnies. Il prend connaissance des divers parcours de formation possibles.

Connaître les influences réciproques entre les arts.

Les enseignements interdisciplinaires sont encouragés lorsque cela est possible. L'élève, par la rencontre avec des œuvres picturales, chorégraphiques, théâtrales et musicales est initié à la porosité entre les arts.

Connaître des courants, des artistes, des compagnies, des spectacles.

L'enseignement optionnel a d'abord pour objet de permettre à l'élève de saisir la grande diversité du cirque aujourd'hui. En assistant à des spectacles, en rencontrant les artistes et les acteurs du monde circassien, l'élève développe sa connaissance des différentes formes et disciplines. Il s'approprie ainsi un corpus d'œuvres allant du cirque classique aux formes les plus contemporaines ou expérimentales et considère la plus grande diversité de propositions artistiques et esthétiques. Il peut aussi envisager d'autres champs artistiques. Il est recommandé de proposer le plus grand nombre possible de rencontres, de visites, et de spectacles au cours de l'année. Au fil des spectacles et des rencontres, l'élève se constitue dans son carnet de bord un répertoire personnel de spectacles, d'entreprises, de compagnies et d'artistes.

• Attendus de fin de seconde

Mener, à plusieurs, un travail d'expression circassienne qui requiert un engagement physique et aboutit à une représentation.

Mener un travail de réflexion et d'analyse témoignant d'une culture circassienne étayée et variée.

- **Évaluation**

En classe de seconde, l'évaluation prend en compte l'engagement et la progression de l'élève dans sa formation et dans sa capacité à s'inscrire dans un travail collectif. Elle s'appuie sur le carnet de bord qui atteste la constance et la qualité du travail de l'élève. Elle valorise aussi l'implication et les progrès de l'élève dans la pratique artistique et technique, notamment au travers de présentations. Au terme de l'année de seconde, l'élève réalise un dossier documentaire qui explore une thématique de son choix, en lien avec le questionnement du programme « Qu'est-ce que le cirque ? ».

Arts plastiques

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel d'arts plastiques en classe de seconde

L'enseignement des arts plastiques au lycée a pour principe l'exercice d'une pratique plastique en relation étroite avec la construction d'une culture artistique. Fondé sur la création artistique, il met en relation les formes contemporaines avec celles léguées par l'histoire de l'art. Il couvre l'ensemble des domaines où s'inventent et se questionnent les formes. Dessin, peinture, sculpture, photographie, architecture, création numérique, nouvelles attitudes des artistes, nouvelles modalités de production des images, relèvent du travail des arts plastiques. Ils constituent un point d'appui pour le design.

Prenant en compte cette pluralité de domaines, de langages et de moyens, de processus et de pratiques, il fait découvrir la diversité des œuvres. Il permet d'appréhender le fait artistique dans sa globalité : œuvres, démarches et pratiques, contextes et conditions de création, présentation et réception.

En classe de seconde, cet enseignement s'inscrit dans la continuité de celui du collège. Il poursuit le développement des compétences et des savoirs travaillés au cycle 4 et en introduit de nouveaux. Il permet de développer une pratique plastique plus autonome, ambitieuse et aboutie. Mobilisant des situations variées, suscitant des approches diversifiées, il engage les élèves dans une dynamique d'expérimentation, d'exploration, de recherche et d'invention. Encourageant les projets individuels et collectifs, il suscite des expériences sensibles avec la création artistique et nourrit la réflexion sur l'art.

L'enseignement des arts plastiques accompagne les élèves dans leurs choix d'orientation, de la seconde à la fin du cycle terminal, dans la perspective des études supérieures. Les savoirs construits et les modalités pédagogiques propres à cet enseignement enrichissent le parcours des élèves des dimensions créatives, sensibles et culturelles requises après le baccalauréat. Cet enseignement contribue, plus spécifiquement, à consolider le profil scolaire d'élèves souhaitant s'engager vers des études en arts plastiques, arts visuels ou vers des domaines artistiques voisins.

L'enseignement des arts plastiques est conduit par des professeurs spécialistes. S'il n'est pas obligatoire, le partenariat avec des institutions artistiques et culturelles ou des artistes peut être envisagé à l'initiative du professeur. En fonction de ses projets et des opportunités, seul ou dans des actions pluridisciplinaires, il peut notamment tirer parti de ressources de proximité.

• Enjeux et objectifs

En classe de seconde, l'enseignement optionnel d'arts plastiques a pour principaux enjeux et objectifs :

- de développer et d'étayer la pratique plastique et artistique de l'élève ;
- d'enrichir la culture artistique et d'élargir les représentations culturelles des élèves ;
- de rendre attentif aux données et aux dimensions sensibles des pratiques plastiques ;
- de développer de la curiosité pour la création artistique et la culture en général ;
- d'accompagner l'élève dans les choix qu'il effectue concernant son parcours de formation au lycée ainsi que ceux portant sur son orientation vers les études supérieures.

• Compétences travaillées

Les compétences travaillées en classe de seconde s'inscrivent dans la continuité de celles du collège. Elles en reprennent les éléments structurants et s'organisent autour de nouveaux questionnements. Elles y interagissent selon des modalités, des articulations et des intensités diverses, liées à la démarche pédagogique du professeur, aux pratiques des élèves ainsi qu'aux projets conduits.

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

Expérimenter, produire, créer

- Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.
- Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
- Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Questionner le fait artistique

- Analyser et interpréter une pratique, une démarche, une œuvre.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et situer des œuvres dans l'espace et dans le temps.
- Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.
- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

- Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception.
- Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.
- Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.

• Questionnements

Pratiques

Le programme mobilise quatre grands types de pratiques plastiques et artistiques :

- les pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales) ;
- les pratiques tridimensionnelles (sculpturales et architecturales) ;
- les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, cinéma et art vidéo) ;
- les pratiques artistiques du numérique.

Le professeur tire parti de leur diversité. Il en exploite les spécificités et les possibles hybridations. En fonction du programme et des apprentissages qu'il met en œuvre, du contexte et des conditions de l'enseignement, il peut les mobiliser séparément, les associer, inviter les élèves à se déterminer par eux-mêmes.

Interdisciplinarité entre les arts

En classe de seconde, l'interdisciplinarité entre les arts (langages, approches, notions en partage ou en dialogue) se limite à une attention ponctuellement portée sur les relations des arts plastiques avec d'autres arts.

Présentation

À partir des domaines d'étude structurant les champs de questionnements, des **situations de pratiques et de projets** sont à mettre en place. Cet ensemble garantit les éléments communs de la formation en arts plastiques et assure la continuité avec l'enseignement dispensé au collège. Des **questionnements à déduire** sont associés. Le professeur n'a pas à les traiter de manière exhaustive. Il opère des choix parmi ceux-ci, en fonction de leur correspondance aux projets développés, aux apprentissages conduits et aux découvertes des élèves.

I. Champ des questionnements plasticiens (au moins 85 % du temps annuel disponible)

- **Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques** : outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Dessiner pour créer, comprendre, communiquer	<p>Les différents statuts du dessin : outil d'observation, d'interprétation, de conception, de communication, langage artistique en soi...</p> <p>Les conceptions contemporaines du dessin : pluralité des modalités et pratiques, filiation et rupture, relations avec d'autres médiums, avec l'écriture...</p> <p>Selon les projets conduits et la nature des pratiques des élèves, on établira ponctuellement des liens (comparaisons, correspondances, appropriations, porosité...) entre le dessin en arts plastiques et son rôle dans d'autres arts, sans exclure ses usages autres qu'artistiques (par exemple : dans les sciences, la géographie, les technologies...).</p>
Représenter le monde, inventer des mondes	<p>La ressemblance et ses codes : relation au modèle, tirer parti de l'écart avec la réalité (potentiel plastique et sémantique), spécificités propres aux différentes pratiques (picturales, sculpturales, photographiques...)</p> <p>Le dispositif de représentation : relations et différences entre l'espace littéral du support ou celui tangible du lieu et l'espace suggéré des représentations, entre espace représenté et construit...</p> <p>La représentation du corps : pluralité des approches et partis-pris artistiques, incidences sur l'idée de portrait...</p> <p>On veillera à proposer quelques liens (exprimant des racines communes, des convergences, des singularités...) entre la représentation en arts plastiques et ses finalités et modalités dans le champ du cinéma ou du théâtre.</p>

La figuration et l'image	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Raconter en mobilisant langages et moyens plastiques	<p>La figuration et la construction de l'image : espaces et dispositifs de la narration (séquences visuelles, polyptyques, installations...)</p> <p>Le temps et le mouvement de la figuration : temporalités et mouvements (réels, suggérés, temps de dévoilement et/ou mouvement du spectateur...) au service d'une narration...</p>
	<p>On veillera à établir des connexions et faire comparer les formes et procédés narratifs mobilisés, par exemple, par la bande dessinée, l'art vidéo, le cinéma, la communication visuelle, l'univers du jeu vidéo.</p>

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants	<p>Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation : repérer et exploiter les qualités (physiques, plastiques, techniques, sémantiques, symboliques...) des matériaux pour créer en deux ou trois dimensions...</p> <p>La relation du corps à la production artistique : corps de l'auteur, gestes et instruments, lisibilité du processus de production</p> <p>L'objet et l'espace comme matériau en art : intégration, transformation, détournement, incidence de l'échelle sur la mobilisation des matériaux...</p>
	<p>On veillera à faire comparer les approches en arts plastiques à celles relevant de l'architecture et du design, voire du paysage.</p>

- **Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique** : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur

La présentation et la réception de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche	<p>L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : rapports entre espace réel, représenté, perçu ou ressenti, rôle du corps du spectateur...</p> <p>La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation : diversité des modes de présentation, recherche de neutralité ou affirmation du dispositif, lieux d'expositions, échelle, in situ...</p>
	<p>Ponctuellement, selon les projets conduits et la nature des pratiques des élèves, on proposera et fera découvrir des exemples d'accrochages et de scénographies de l'œuvre plastique dans des galeries, des musées, des centres d'arts, des biennales ou festivals.</p>

- **Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre**

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Prévisualiser un projet, représenter une production en cours de réalisation ou achevée	Les processus allant de l'intention au projet : diversité des modalités du travail préparatoire (esquisse, photomontage, modélisation, écrits...), incidences sur le projet, valeur artistique...
	La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre : adaptations ou interactions entre moyens techniques et intentions, constitution d'une mémoire du travail plastique...
	On sera attentif à enrichir les représentations que se font les élèves des processus de création, en reliant leurs pratiques à des modalités observables dans différents arts.

La création à plusieurs plutôt que seul	
Situations de pratiques, de projet	Questionnements à déduire
Pratiquer en collaborant, partager des compétences et des ressources individuelles ou collectives	Le partage des compétences ou des tâches : du projet à la réalisation, organisation, mutualisation, coopération...
	Les différences entre collaboration et co-création artistiques : motivations, contextes et modalités, dépassement des individualités au bénéfice d'une singularité collective...
	On veillera à présenter des références diverses, des démarches et situations variées dans le temps et dans l'espace, en arts plastiques et en lien avec des domaines proches. Des comparaisons seront proposées avec des modalités repérées dans des domaines artistiques très différents des arts plastiques.

II. Un questionnement artistique transversal : se penser et se situer comme artiste

Le professeur propose, avec souplesse, des études de cas parmi celles mentionnées ci-dessous. Il est possible par exemple, de s'appuyer sur elles pour ancrer une démarche et une pratique sensibles, impulser ou orienter des projets d'élèves, susciter un débat argumenté à partir des productions des élèves ou de la présentation de références artistiques, motiver une recherche documentaire accompagnée ou en autonomie. Il peut également les compléter, les enrichir ou les reformuler.

Études de cas

- Mobilisation de langages plastiques et maîtrise de techniques : se définir ou s'affirmer fabricant, technicien ou inventeur ?
- Réponse artistique à une commande publique ou privée, seul ou à plusieurs : être interprète ou exécutant ? Se situer comme assistant, co-auteur ou auteur ?
- Prolongement, renouvellement ou rupture avec un modèle, une tradition ou un courant de pensée en art : s'inscrire dans une norme ou affirmer une singularité ? Être influencé, suiveur ou innovateur ?

• Situations pédagogiques

En classe de seconde, la situation d'atelier est privilégiée. Le projet de l'élève est central qu'il soit individuel ou collectif. Le choix entre ces deux formes de travail est à l'initiative du professeur ou de l'élève. Le professeur en mesure l'intérêt et l'opportunité, en régle la fréquence, l'alternance ou la cohabitation. Quelles que soient les modalités choisies, il stimule l'initiative et l'audace, le potentiel d'invention et la créativité, l'autonomie et la responsabilité, la prise de recul et le regard critique. Observant et accompagnant les pratiques et les démarches des élèves, il introduit progressivement de nouveaux savoirs. Il élargit les approches et apporte de nouveaux outils. Il enrichit et étaye le travail de chacun par des apports techniques, méthodologiques et culturels réguliers. La qualité des réalisations, des projets et des démarches est l'objet d'une attention constante (cohérence entre les intentions et les pratiques, maîtrise des langages, des moyens et des techniques engagés, efficacité des dispositifs de présentation...).

Culture artistique

L'enseignement des arts plastiques articule constamment la culture et la pratique artistiques. Fondés principalement sur l'histoire de l'art, les éléments de culture artistique offrent aux élèves des sources dans lesquelles puiser. Ils constituent des références et des repères communs et ancrent les connaissances. Ils nourrissent l'imaginaire des élèves, irriguent leurs pratiques, développent leur sensibilité. En classe de seconde, le professeur poursuit l'approche conduite au cycle 4, en arts plastiques comme dans la transversalité associée à l'enseignement d'histoire des arts. Il favorise les mises en relation entre les questionnements travaillés dans les pratiques des élèves et des œuvres de référence observées, certaines étant plus précisément étudiées. Il s'appuie sur des exemples significatifs et variés empruntés au dessin, à la peinture, à la sculpture, à l'architecture, à la photographie, mais aussi aux productions, notamment contemporaines, qui se sont affranchies de ces classifications.

Analyse d'œuvres

Une méthode d'analyse de l'œuvre d'art, plus largement de l'image et de la production plastique, se structure dès la classe de seconde. Elle mobilise et croise différentes approches : analyse comparative, questionnement collectif, recherches documentaires, travaux pratiques ou exposés. Elle développe des compétences essentielles : décrire avec un vocabulaire spécifique et précis ; organiser une réflexion selon des axes orientés par des notions plastiques fondamentales (couleur, composition, spatialité...) et sémantiques ; interroger leur traitement pour en dégager le sens. Elle instruit une pensée sur l'œuvre et les images, et enrichit la pratique plastique dont elle se nourrit constamment. Elle permet de situer diverses créations plastiques entre elles ou en relation avec d'autres arts et d'autres cultures. Elle fait appréhender et comprendre la nature polysémique de l'œuvre d'art.

Rencontre avec l'œuvre

La compétence « Exposer », ancrée au cœur de la pratique et des questionnements plasticiens, comme l'étude de la présentation de l'œuvre et de sa réception par un public, sous-tend le développement et l'aménagement d'espaces et de lieux de rencontre avec l'œuvre. Ce travail s'opère selon deux perspectives qui, sans se confondre, s'articulent et mobilisent des compétences complémentaires :

- présenter à un public sa production plastique, dans des formes diverses et comme composante d'une formation plasticienne ;
- chaque fois que possible, exposer des œuvres d'art et proposer la rencontre avec l'artiste comme dynamique d'un projet et modalité d'une expérience esthétique, culturelle et sociale ouverte à la communauté éducative.

On veillera donc, même dans des formes modestes, aux équipements (cadres, socles, présentoirs, vitrines, éclairages...) et à l'aménagement d'espaces (murs ou cimaises, visibles

d'un public dans le lycée, ainsi qu'à l'adaptation de lieux repérés dans l'établissement ou l'affectation d'une salle dédiée).

Ces démarches sont en outre l'occasion d'ancrer des projets interdisciplinaires. Elles contribuent à l'ouverture de l'établissement sur son environnement. Elles constituent des points d'appui pour de possibles partenariats avec les professionnels des arts et de la culture, notamment dans le cadre des politiques d'éducation artistique et culturelle. Elles invitent l'ensemble de la communauté éducative (élèves, professeurs, parents, partenaires) à faire l'expérience du partage du sensible.

• Attendus de fin d'année

Compétence : pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

Expérimenter, produire, créer

L'élève est capable :

- de s'engager dans une démarche personnelle, de proposer des productions en deux et trois dimensions, de percevoir et de produire en les qualifiant différents types d'écart entre forme naturelle et forme artistique ;
- de choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet, d'expérimenter des techniques au service de ses intentions, de tirer parti de ses découvertes et des techniques ;
- d'appréhender, dans la pratique, le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels, de repérer ce qui dans une forme artistique tient au médium, au geste et à l'outil, d'envisager leurs relations spécifiques dans la pratique de l'image photographique, vidéo ou d'animation (cadrage, mise au point, lumière, photomontage, montage...) ;
- de trouver des solutions aux problèmes qu'il rencontre, de réajuster la conduite de son travail par la prise en compte de ce qui est susceptible de transformer sa démarche et sa production (hasard, découverte...) ;
- de prendre l'initiative de se documenter dans le cadre d'un projet (personnel ou collectif), de faire une recherche d'images, de sélectionner et vérifier ses sources.

Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

L'élève est capable :

- de porter un projet jusqu'à son terme, de prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale.

Compétence : questionner le fait artistique

Connaître

L'élève est capable :

- de se montrer curieux de formes artistiques et culturelles de différentes époques et zones géographiques.

Expliciter

L'élève est capable :

- de présenter la composition ou la structure matérielle d'une œuvre, d'identifier ses constituants plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif précis et approprié ;
- d'analyser une œuvre en faisant apparaître son intérêt artistique, de l'interpréter d'une manière sensible et réflexive.

Situer

L'élève est capable :

- de situer une œuvre dans son contexte historique et culturel en faisant apparaître les principaux systèmes plastiques ou conceptions artistiques dont elle témoigne.

Compétence : exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

L'élève est capable :

- de motiver ses choix, d'entendre des observations et d'engager un dialogue sur son travail et celui de ses pairs ;
- d'envisager et mettre en œuvre, une présentation de sa production plastique ;
- d'engager, individuellement ou collectivement, un projet d'exposition pour un public.

• **Évaluation des apprentissages**

L'évaluation des apprentissages relève de la responsabilité du professeur d'arts plastiques. Partie intégrante de la conduite de l'enseignement, elle n'est pas un élément ajouté *a posteriori* et ne saurait être uniquement située en conclusion des séquences pédagogiques. Nécessaire à l'établissement du bilan des connaissances, des compétences et des aptitudes travaillées telles qu'elles s'exercent dans la discipline, l'évaluation contribue également à développer le recul critique.

Dans la continuité du collège, l'évaluation en classe de seconde sert les apprentissages. Sans négliger la mesure progressive et objectivée des acquis visés et observables, elle permet d'identifier des ressources et des modalités utiles pour faire progresser et réussir. Elle doit ainsi permettre à chaque élève de se situer, étape par étape, dans ses acquisitions. Le professeur forme les élèves à l'auto-évaluation et aux co-évaluations en arts plastiques. Sous toutes ses formes, l'évaluation les aide à traiter, résoudre et comprendre des problèmes plastiques et artistiques de plus en plus complexes.

Conduite régulièrement, l'évaluation permet au professeur de recueillir des informations utiles à la régulation de son enseignement. Tout au long de l'année scolaire, le professeur veille à construire des repères connus par les élèves. Il mobilise des éléments utiles pour proposer à la classe et à chaque élève une analyse de sa situation. Il se dote pour cela d'outils efficaces et souples dans leurs usages.

Propositions de « Pistes de travail » non exhaustives correspondant au champ des questionnements plasticiens

Situations de pratiques, de projet	Pistes de travail	Questionnements
DOMAINE DE L'INVESTIGATION ET DE LA MISE EN ŒUVRE DES LANGAGES ET DES PRATIQUES PLASTIQUES		
La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques		
<p>Dessiner pour créer, comprendre, communiquer →</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrement du monde sensible au moyen du dessin ; - analyse, interprétation, compréhension du réel observé et transcrit ; - élaboration ou communication d'un projet artistique, représentation ou diffusion d'une création achevée ; - relations entre le dessin et la sculpture, la peinture, l'architecture, la vidéo, la création numérique (élaboration du projet, interactions dans une démarche de création, influences réciproques) ; - le dessin comme pratique artistique en soi, son inscription dans une filiation ou l'affirmation d'une rupture, l'invention de ses propres règles, de nouveaux outils... ; - jeux sur les emprunts ou les citations de codes et de styles, sur les relations entre le dessin et la couleur, des supports... ; - le dessin dans ses dialogues avec l'écriture (dans une production plastique, poétique ou mobilisant plusieurs langages et univers) ; - etc. 	<p>Les différents statuts du dessin Les conceptions contemporaines du dessin</p>
<p>Représenter le monde, inventer des mondes →</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spécificités de la représentation en deux et en trois dimensions, sur un support ou dans l'espace, au moyen de pratiques graphiques, picturales, sculpturales ; - spécificités de la représentation photographique et de l'image animée ; - enjeux plastiques de la représentation d'une fiction, d'un événement ou d'un lieu réinventé ou inventé, en fonction d'un imaginaire, d'un parti pris singulier, d'une interprétation personnelle ; - représentation de soi et des autres selon diverses conceptions (des fonctions descriptives ou symboliques aux approches politiques ou poétiques du portrait) ; - etc. 	<p>La ressemblance et ses codes Le dispositif de représentation La représentation du corps</p>

La figuration et l'image		
<p>Raconter en mobilisant langages et moyens plastiques →</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Différents espaces possibles d'une narration avec des moyens plastiques (incidences de la nature des supports et des formats, de leur homogénéité ou hétérogénéité, de leur unicité ou leur multiplicité...); - modalités d'organisation plastique et de présentation d'une figuration narrative selon une intention personnelle ou les données d'un récit (traditions et formes contemporaines de la séquence visuelle, série, polyptyque ou installation...); - formes rhétoriques (métonymie, métaphore, ellipse, hyperbole...) de la figuration narrative (descriptive, idéalisée, allégorique...), choix de composition ou de hiérarchisation plastique, leur renouvellement ou dépassement; - mouvements et temporalités conjugués (réels, exprimés, symbolisés, suggérés, figurés; temps de réalisation, lecture, dévoilement; temps juxtaposés; partis-pris tirés du rythme, séquence, vitesse, montage, découpage...) pour soutenir le récit d'une histoire réelle ou fictive; - dialogue ou hybridation, dans une figuration narrative, entre moyens plastiques et l'écrit; - etc. 	<p>La figuration et la construction de l'image</p> <p>Le temps et le mouvement de la figuration</p>
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre		
<p>Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants →</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques des matériaux, leur nature pérenne ou éphémère, leur potentiel sémantique dans les diverses modalités de la pratique en deux et en trois dimensions, les effets plastiques produits par les techniques employées; - divers aspects matériels et techniques de la sculpture (modelage, moulage, taille, assemblage, installation...), possibilités induites par leurs caractéristiques sur les opérations plastiques (formes fermées et ouvertes, contours, vides et pleins, limites ou enveloppement, passages et transitions...); - interactions entre matières, outils et gestes dans les pratiques picturales, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus, la lisibilité du processus de production; - évolutions ou transformations de l'objet sculptural ou architectural, de son projet à sa possible monumentalité, la différence entre structure et construction, les incidences de l'échelle d'une pratique sur la mobilisation des données matérielles (médiums, matériaux, supports, gestes, instruments...), le rapport à l'espace, à la présentation, à la perception; - intervention sur l'objet, le volume ou l'espace existant dans une intention artistique pour les transformer, les détourner, les enrichir, en élargir ou en réorienter le sens; - etc. 	<p>Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation</p> <p>La relation du corps à la production artistique</p> <p>L'objet et l'espace comme matériau en art</p>

DOMAINE DE LA PRÉSENTATION DES PRATIQUES, DES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET DE LA RÉCEPTION DU FAIT ARTISTIQUE

La présentation et la réception de l'œuvre

Présenter,
dire, diffuser
la production
plastique et la
démarche

- Différents modes de présentation des productions plastiques (au mur, au sol, par projection, par édition, par diffusion avec des moyens numériques en ligne ou hors-ligne...), déduits de leurs caractéristiques ou anticipés dès la conception, dans un espace unique ou dans plusieurs lieux, incidences sur le temps de réception de la production et le rapport au corps du spectateur ;
- liens entre supports, matériaux, formats des productions plastiques et aspects matériels de la présentation (cadre, socle, cimaise...) dans un espace sensible ;
- modalités intégrées (dispositifs intrinsèques à la production) ou accentuées de la présentation (jeux sur l'accrochage, la lumière... pour infléchir la perception et réception) ou estompées (neutralité, jeux sur les continuités matérielles ou spatiales, proximité ou partage avec l'espace du spectateur...), leurs incidences sur la diversité des interprétations ;
- formes et enjeux de présentation des productions numériques, possibilités induites par la dématérialisation de la présentation numérique de tous types de pratiques (réseaux sociaux, blogs...);
- interactions entre les aspects matériels de la présentation et les éléments qui l'accompagnent (écrit, image, discours...), les fonctions qu'ils peuvent exprimer (partis-pris artistiques, accompagnement du spectateur par diverses modalités de l'information ou de la médiation sur la production et la démarche, métiers de l'exposition qui sont liés) ;
- etc.

**L'expérience
sensible de
l'espace de
l'œuvre**

**La présence
matérielle de
l'œuvre dans
l'espace de
présentation**

DOMAINE DE LA FORMALISATION DES PROCESSUS ET DES DÉMARCHES DE CRÉATION

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre

Prévisualiser un projet, représenter une production en cours de réalisation ou achevée

- Diversité des modalités du travail préparatoire (esquisses, croquis, ébauches, maquettes, schématisation, photographies, photomontages, utilisation des nouveaux médias et du numérique...), de leur mise en œuvre au service d'une intention, du développement d'une pensée plastique, les incidences de la conception et de la prévisualisation d'un projet sur la création elle-même ;
- interactions entre les données initiales d'un projet et celles de son processus de réalisation, évolutions d'un projet lors de sa concrétisation, le possible dépassement des modalités initialement prévues ;
- ➔ intégration au processus de création des données temporelles, matérielles, physiques ou techniques, des aléas, contraintes ou accidents ;
- les potentialités du numérique comme moyen de conception, de prévisualisation, d'enregistrement, de diffusion... ;
- possibilités de l'enregistrement, par des modalités et outils variés, de l'évolution du projet ou de la production (constitution d'une mémoire du travail plastique, ressource disponible pour faire évoluer une pratique ou une démarche, moyens pour communiquer sur elles) ;
- etc.

Les processus allant de l'intention au projet
La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre

La création à plusieurs plutôt que seul

Pratiquer en collaborant, partager des compétences et des ressources individuelles ou collectives

- Modalités collaboratives du travail plastique (de l'intention au projet, de l'organisation du travail à plusieurs mains à la réalisation concrète) ;
- rôles de concepteurs et de producteurs, d'auteurs et de co-auteurs, interactions de ces statuts dans une production plastique collective ;
- ➔ dépassement de l'expression des singularités et des pratiques individuelles au bénéfice d'une démarche ou d'une singularité collective ;
- traditions et renouvellements contemporains du travail en collaboration, ses incidences sur l'idée d'artiste, de propriété intellectuelle de l'œuvre ;
- etc.

Le partage des compétences ou des tâches
Les différences entre collaboration et co-création artistiques

Cinéma-audiovisuel

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel de cinéma-audiovisuel en classe de seconde

L'enseignement de cinéma-audiovisuel en classe de seconde engage l'élève dans une démarche de découverte d'une pratique et d'une culture cinématographiques et audiovisuelles. Prenant en compte la dimension contemporaine et patrimoniale de ce domaine, il met en lumière les procédés d'expression et les processus créatifs du cinéma en lien avec un public et les métiers qu'il recouvre. Fondé sur une démarche de projet, cet enseignement permet à l'élève de découvrir l'analyse des écritures en images et en sons, de s'initier à leur production et d'apprécier leur spécificité artistique et culturelle.

• Enjeux et objectifs

L'enseignement de cinéma-audiovisuel en classe de seconde prend appui sur des œuvres (contemporaines et patrimoniales, françaises et étrangères) ancrées dans des époques, des géographies, des genres et des systèmes de production et de diffusion variés. Il accorde une place particulière aux émotions suscitées par les techniques de représentations animées et sonores, et à l'analyse des formes et moyens propres qui les font naître. Il éclaire ainsi la manière dont le langage du cinéma et de l'audiovisuel se construit dans la relation avec un public. Invitant l'élève à devenir un spectateur conscient et actif, puis un créateur, il lui permet d'appréhender, tant pratiquement que théoriquement, les effets de sens à l'œuvre dans la création cinématographique et audiovisuelle et de développer un regard critique, dans une perspective de formation générale, humaniste et civique.

Favorisant l'autonomie et l'apprentissage personnel de l'élève, cet enseignement lui offre l'occasion de construire son regard, d'affirmer et de défendre ses goûts, de réfléchir à sa place de spectateur et d'apprécier par lui-même l'usage et la valeur des images dans la société contemporaine.

L'enseignement de cinéma-audiovisuel en classe de seconde s'adresse à tous les lycéens qui s'intéressent aux écritures en images et en sons, et qui sont désireux de s'initier à une culture et à une pratique dans ce domaine. Cet enseignement ouvre des perspectives en développant la curiosité des élèves. Il peut favoriser les approches transversales par les croisements qu'il propose avec de nombreuses disciplines relevant aussi bien des sciences que des humanités. Tout en restant autonome, il peut constituer un prolongement à certains parcours suivis au collège, notamment le parcours d'éducation artistique et culturelle, le parcours citoyen et le parcours avenir et contribue à éclairer les élèves sur leur projet d'orientation.

• Modalités

L'enseignement de cinéma-audiovisuel en classe de seconde s'appuie sur une variété de situations pédagogiques pour inviter les élèves à pratiquer des va-et-vient constants entre les composantes culturelles, pratiques et théoriques de cet art. Afin de développer des compétences discursives, analytiques et créatives, il invite l'élève à vivre différentes expériences, à passer de l'émotion à la réflexion, de la réflexion à la création, et inversement. Aussi, dans un cadre partenarial (salles de cinéma, institutions culturelles, professionnels du secteur), associe-t-il la fréquentation des œuvres, notamment en salles, l'analyse et la production individuelle ou collective (écriture, tournage, montage, post-production, etc.) dans une démarche de projet affirmée.

L'enseignement de cinéma-audiovisuel en classe de seconde s'organise autour de cinq axes d'étude qui reflètent la multiplicité des méthodologies et des approches du cinéma et de

l'audiovisuel : Émotion(s), Motifs et représentations, Écritures, Histoire(s) et techniques, Économie(s). Ces axes structurent les apprentissages à tous les niveaux de classe du lycée, favorisant une variété de perspectives (respectivement pragmatique, culturelle, poétique, historique et technique, économique). Ils assurent en outre la cohérence de la progression des enseignements tout au long du lycée.

Au sein d'un établissement, cet enseignement est assuré par une équipe pédagogique composée de professeurs titulaires d'une certification complémentaire de cinéma-audiovisuel. Ceux-ci travaillent en relation étroite avec la ou les structures culturelles partenaires et des intervenants professionnels choisis dans le cadre du partenariat (scénaristes, réalisateurs, scriptes, monteurs, ingénieurs du son, producteurs, distributeurs, etc.). Dans cette perspective, l'enseignement du cinéma-audiovisuel doit s'appuyer sur les ressources de l'environnement culturel des établissements et tirer parti du calendrier des événements culturels (programmation des institutions, de festivals divers, rétrospectives, spectacles, expositions, etc.), afin de construire les enseignements et leur progression.

• **Connaissances et compétences travaillées**

Au cours de cet enseignement, l'élève acquiert des connaissances (esthétiques, culturelles, historiques, techniques) et développe des compétences (réflexives, analytiques et méthodologiques, artistiques, critiques) au service de l'affirmation de son jugement et de sa pratique, individuelle ou collective. Ces connaissances et compétences peuvent se détailler selon les quatre ensembles suivants :

- Comprendre le sens global d'une œuvre cinématographique et audiovisuelle en lien avec quelques éléments significatifs de son contexte (fabrication, métiers, public) ;
- Déterminer les choix constitutifs d'un projet artistique simple et les mettre en œuvre.
- Analyser de manière argumentée les principaux éléments significatifs d'un plan ou d'une suite de plans cinématographiques et audiovisuels ;
- Mobiliser ses compétences d'analyse et de réflexion au service de sa propre pratique d'écriture cinématographique et audiovisuelle.
- Connaître quelques procédés d'écriture et repères de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel ;
- Mobiliser ses connaissances pour nourrir son expérience de spectateur et sa pratique artistique.
- Prendre conscience des valeurs propres à sa responsabilité de spectateur et de créateur ;
- Présenter et défendre un projet artistique simple et les choix qui le fondent.

Questionnements et situations d'apprentissage

En classe de seconde, les apprentissages sont centrés sur l'expérience de spectateur et sur quelques moyens simples (techniques, poétiques et artistiques, professionnels) propres à la création cinématographique et audiovisuelle. L'élève entre progressivement dans la découverte d'un langage par la caractérisation et la mise à distance de ses émotions, l'analyse des procédés spécifiques qui les suscitent, la compréhension de la notion d'écriture en images et en sons, et l'identification des métiers et des gestes professionnels qui les rendent possibles. À la fin de la classe de seconde, il est capable de rapporter ses émotions de spectateur à la chaîne des moyens cinématographiques divers qui les font naître. Réciproquement, il opère dans sa pratique quelques choix simples (notamment au niveau de l'écriture d'un plan ou d'un personnage de cinéma) pour produire, de manière délibérée, de telles émotions sur un public.

• Questionnements

Au cours de l'année, l'enseignement s'organise avec souplesse en un parcours théorique et pratique autour de cinq thématiques, dont l'actualisation et l'agencement sont laissés à l'appréciation du professeur, en fonction des projets menés, du partenariat et des ressources locales.

En seconde, le professeur construit sa progression en combinant librement les thématiques suivantes :

- Rire, pleurer, avoir peur au cinéma (Émotion(s))
- Le personnage de cinéma (Motifs et représentations)
- L'écriture du plan (Écritures)
- Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D (Histoire(s) et techniques)
- Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film (Économie(s))

Chacune de ces thématiques permet d'articuler des approches théoriques et pratiques.

Axes Niveau	Émotion(s)	Motifs et représentations	Écritures	Histoire(s) et techniques	Économie(s)
Enseignement de CAV en classe de Seconde	Rire, pleurer, avoir peur au cinéma	Le personnage de cinéma	L'écriture du plan	Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D	Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film

Rire, pleurer, avoir peur au cinéma

Rire, pleurer, avoir peur : chacun de ces termes recouvre une gamme d'émotions que l'élève ressent face aux œuvres et qu'il doit ensuite être capable d'identifier et de mettre à distance pour les caractériser et en comprendre le mécanisme. Ces émotions, expériences immédiates éprouvées par l'élève, deviennent ainsi objet de réflexion et de création. Chacune d'entre elles peut donner lieu à des approches tant analytiques que pratiques qui mettent en lumière la manière dont l'écriture cinématographique et audiovisuelle s'élabore pour toucher un public. Comment se conçoivent et se réalisent un plan ou une suite de plans visant à produire un effet comique, pathétique ou horrifique ? Comment se conçoit et se réalise un gag ? Comment éclairer un personnage ou une scène de manière à les rendre émouvants ou inquiétants ? Au fil de l'année et de sa progression, l'élève est capable d'entrer plus finement dans des caractérisations nuancées : distinguer, par exemple, la surprise du suspense ou de l'angoisse, et analyser les moyens cinématographiques permettant cette gradation.

Le personnage de cinéma

Une diversité d'éléments souvent combinés construit le personnage de cinéma : la lumière, la couleur, l'échelle des plans, le montage, la mise en scène, les sons, les silences mais aussi les costumes, les objets, le maquillage et les trucages, etc. Dans le cadre de la fiction notamment, le personnage, les relations entre les personnages, les dialogues, permettent d'aborder la construction narrative et dramatique du film, la question des acteurs, de leurs rôles et emplois, des valeurs qu'ils portent et représentent, des émotions du spectateur face aux corps, aux voix, aux visages reconnus ou inconnus qu'il découvre à l'écran. La question du personnage renvoie aussi à des choix de représentation (degré de caractérisation, traitement « réaliste » ou non) et à son extension au-delà de la figure humaine (animal, machine, création relevant de l'animation, etc.). Quelques incursions éventuelles dans le cinéma documentaire ouvrent encore la réflexion. Une variété de situations permet tout

autant d'interroger que de construire la notion de personnage de cinéma : analyses de films, échanges sur les expériences de spectateurs et premiers essais d'écriture de scénarios, de tournage et de montage. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève dépasse la perception immédiate qu'il pouvait avoir de la notion, mesure la complexité esthétique et culturelle qui lui est attachée, comprend la spécificité de la construction cinématographique du personnage et est capable de la mettre en œuvre très simplement.

L'écriture du plan

Qu'il soit envisagé comme une unité élémentaire ou comme une composition autonome, le plan concentre dans son écriture l'essentiel du geste de création cinématographique et audiovisuelle. Les choix artistiques qu'il porte posent des questions esthétiques et morales spécifiques, à travers notamment la détermination d'un espace, d'une durée, d'une mise en scène, d'une valeur de plan, de la composition de l'image, du cadre et du hors-champ, de la profondeur de champ, d'un mouvement de caméra ou de son absence, de la lumière, de la composition sonore, etc. En croisant l'analyse esthétique et l'expérimentation de l'écriture du plan dans des exercices variés ou des projets simples, l'élève découvre les éléments fondamentaux du langage en images et en sons, et commence à envisager leur valeur. Une attention particulière est accordée aux films des origines du cinéma et à leur composition en un seul plan, aux liens avec l'histoire de la photographie. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève acquiert une maîtrise de la notion de plan : il comprend ses potentialités narratives (dans un plan unitaire ou dans l'enchaînement/association de plusieurs plans), en perçoit la complexité et les références culturelles. Il se montre capable d'analyser un plan ou une suite de plans et d'en proposer une variation raisonnée.

Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D

Les trucages et les effets spéciaux désignent l'ensemble des opérations réalisées en vue d'étendre les possibilités figuratives du cinéma, de créer des effets d'illusion ou des effets perceptifs nouveaux. Ces opérations peuvent avoir lieu en cours de tournage, sur le plateau (maquillage, décors, doublures, etc.), comme dans l'usage de la caméra (arrêt de caméra, *stop motion*, ralenti, etc.). Elles peuvent intervenir également après le tournage (montage, surimpression, incrustation, images de synthèse, etc.), ou encore associer les deux étapes du tournage et de la post-production (*motion capture*, *performance capture*, etc.). Quelques-uns de ces trucages et effets spéciaux sont abordés, tant du point de vue de leur fabrication (par exemple, un trucage à travers l'histoire du cinéma et de ses techniques), que de celui des effets qu'ils produisent sur le spectateur (émotions, immersion, sidération, etc.). Cette approche peut donner lieu à des exercices utilisant de manière élémentaire des outils de maquillage, de tournage, de montage numérique et de post-production. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève comprend que les trucages et les effets spéciaux s'inscrivent dans un processus expressif et figural de recherche d'effets, qu'ils évoluent selon les intentions, les normes culturelles et les possibilités techniques de leur temps.

Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film

Une œuvre cinématographique et audiovisuelle est le fruit d'une entreprise collective, associant, à toutes les étapes, des métiers variés : producteur, scénariste, metteur en scène, chef opérateur, décorateur, costumier, acteur, monteur, musicien, distributeur, projectionniste, etc. Ceux-ci concourent à faire du film à la fois une œuvre d'art singulière et le produit d'une industrie structurée. L'élève découvre la réalité des différents métiers et des compétences qui contribuent à la production, à la réalisation et à la distribution des films, en comprend la complémentarité, mesure les dynamiques et, parfois, les tensions qui peuvent se développer entre eux. Une telle approche peut se manifester à l'occasion des exercices et des projets créatifs conduits au sein de la classe et s'incarner, dès que possible, par des rencontres avec des professionnels du secteur. Elle peut également nourrir les réflexions liées à d'autres thématiques de ce programme. Quels métiers peut-il distinguer derrière les émotions, les trucages ou les personnages au cinéma ? Quels métiers pour quels effets ? Au

fil de l'année et de sa progression, l'élève développe une conscience de la spécificité artistique et professionnelle de ces métiers qui peut éclairer sa propre pratique créative.

• Situations d'apprentissage et expériences de l'élève

En cinéma-audiovisuel, l'élève vit des situations d'apprentissage et des expériences variées, parmi lesquelles : la rencontre avec des œuvres, l'échange avec des professionnels, la pratique artistique sous la forme d'exercices ou de projets, les apports théoriques et historiques sous la conduite du professeur, les démarches d'analyse. Dans les expériences vécues par l'élève, ces différentes modalités pédagogiques sont associées afin que soient tissées des relations fortes entre les dimensions théoriques et pratiques de l'enseignement.

En classe de seconde, l'accent est mis sur le passage des émotions à la réflexion. Dans cette perspective, une place prépondérante est accordée aux situations d'apprentissage suivantes :

- la découverte et l'appropriation d'œuvres et de fragments variés (plans, séquences, extraits) ;
- les premiers échanges avec des professionnels et la découverte des métiers ;
- les exercices de création associant un ou plusieurs plans, éventuellement enchaînés, pouvant aller jusqu'à un projet simple ;
- le retour critique des élèves sur leur production ;
- l'initiation à l'analyse (de photographies et de photogrammes, de plans, de brèves séquences).

Attendus de la fin de la classe de seconde

À la fin de la classe de seconde, l'élève est capable :

- de tenir un discours simple sur quelques œuvres rencontrées en éclairant ses émotions de spectateur par les connaissances acquises dans le cadre de l'étude des thématiques de l'année ;
- d'opérer quelques choix simples de réalisation d'un plan ou de quelques plans, et être capable de les justifier en prenant en compte l'effet recherché sur le public et son rôle spécifique dans cette production ;
- d'analyser un plan ou une brève séquence à partir de l'une des thématiques de l'année.

Évaluation

En cinéma-audiovisuel, l'évaluation s'attache à mesurer les progrès des élèves dans l'acquisition des compétences et des connaissances attendues en fin de chaque année.

Outre la fréquence des situations d'évaluation, quelques grands principes sont à observer :

- favoriser une variété de situations engageant alternativement ou conjointement des compétences écrites ou orales, théoriques ou pratiques, individuelles ou collectives ;
- dans l'évaluation de la dimension pratique, privilégier le cheminement de la réflexion, la démarche de l'élève et sa capacité à les justifier ;
- favoriser les situations où l'élève identifie et justifie ses choix artistiques à travers une diversité de supports ;
- associer dès que possible la dimension théorique et pratique des apprentissages, et mesurer la capacité de réinvestissement de l'élève ;
- favoriser le croisement des regards évaluatifs, des professeurs et des intervenants professionnels.

En classe de seconde, les situations d'évaluation suivantes sont privilégiées :

- la formulation d'un point de vue argumenté sur une œuvre, à l'écrit ou à l'oral ;
- l'analyse d'images et d'extraits filmiques, à l'écrit ou à l'oral ;
- la recherche et la sélection de supports et de documents variés pour nourrir une réflexion personnelle ;
- la réalisation d'exercices ou d'un projet simple de création et leur présentation critique ;
- la constitution de traces et de documents personnels ou collectifs attestant le cheminement créatif (rencontres, entretiens, états du projet, recherches, références, etc.).

Danse

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel de danse en classe de seconde

Cet enseignement vise à développer une culture vivante et ambitieuse, accessible à tous les élèves qui, à leur entrée en seconde, se caractérisent par une grande diversité de représentations et d'expériences personnelles de la danse et doivent s'adapter au nouveau contexte du lycée.

Il contribue notamment à approfondir les compétences artistiques de l'élève. Ces compétences sont développées au cours de la scolarité obligatoire, au sein des enseignements disciplinaires, à travers des projets d'éducation artistique et culturelle, au sein de l'association sportive ou dans les enseignements pratiques interdisciplinaires.

En seconde, la pratique, la rencontre avec les œuvres et les artistes, la fréquentation des lieux artistiques et culturels sont privilégiées : elles offrent un terrain de jeu et d'expériences artistiques riches, et développent curiosité et esprit d'ouverture.

Le plaisir de danser pour soi, avec et pour les autres favorise la confiance en soi, l'écoute et l'empathie. Vivre des expériences chorégraphiques de styles et de cultures variés suscite le goût de s'ouvrir à l'inconnu, d'explorer seul et à plusieurs différents langages pour créer un projet chorégraphique qui s'appuiera sur les connaissances artistiques et culturelles comme sur la conscience de son corps, de ses capacités et de ses compétences.

La démarche de création s'inscrit au cœur de cet enseignement qui articule de manière indissociable les dimensions pratique et théorique. Éprouver physiquement et analyser conjointement des langages et des processus de création chorégraphiques variés favorise la mobilisation des compétences de communication et développe la créativité et l'esprit critique.

La création individuelle et collective implique de savoir collaborer au sein d'un groupe classe, de confronter ses idées à celles des autres, d'appréhender le corps, la danse, les œuvres, de manière nouvelle, pour opérer ses propres choix.

Elle offre ainsi aux élèves l'occasion de renforcer leur estime de soi et leur aptitude à se présenter et communiquer avec les autres pour conduire et assumer leur projet personnel d'orientation.

Aucun prérequis technique et culturel n'est exigé pour suivre l'enseignement optionnel de danse en classe de seconde. Année charnière, elle est le moment privilégié pour consolider les compétences acquises lors de la scolarité obligatoire et vivre de nouvelles expériences. Dans ce contexte, la culture chorégraphique plurielle, partagée et ambitieuse acquise au sein de cet enseignement permet à l'élève, quels que soient ses choix d'orientation, de développer des compétences transversales et des qualités précieuses (la curiosité, l'esprit d'ouverture, la prise d'initiative, la créativité, l'aptitude à communiquer) pour la réussite de son parcours post-baccalauréat. Par ailleurs, observer, vivre et expérimenter des démarches de création lui permettra de construire un regard sensible, critique et réflexif sur la danse, sur l'art et de porter ainsi un autre regard sur le monde.

• Enjeux

À l'issue de l'année de seconde, l'élève peut faire le choix de consolider ses compétences en prolongeant sa formation artistique dans le cadre de l'enseignement optionnel danse sur les deux années du cycle terminal ou bien de les élargir et de les approfondir au sein de l'enseignement de spécialité.

• Finalités

L'enseignement optionnel vise trois finalités principales :

- vivre et explorer des pratiques plurielles en danse et les étapes du processus de création artistique ;
- développer des connaissances sur le spectacle vivant : les œuvres, les métiers et les lieux ;
- développer une pensée réflexive sur ses prestations et sur les pratiques chorégraphiques.

• Architecture du programme

Le programme de la classe de seconde présente successivement des attendus de fin de lycée, des compétences par niveau de classe, un thème d'étude, des modalités de mise en œuvre, des préconisations pour l'évaluation. Le choix est délibérément porté sur une entrée par les compétences. Il revient au professeur, dans son activité de conception, d'identifier les connaissances, capacités et attitudes à développer chez les élèves en tant qu'éléments constitutifs des compétences et d'élaborer des situations d'enseignement et des dispositifs d'évaluation permettant ces acquisitions.

Attendus de fin de lycée

Les attendus de fin de lycée correspondent à de solides acquis pour le lycéen engagé dans l'enseignement optionnel de danse et garantissent des conditions favorables pour son futur parcours de formation. Ils sont au nombre de trois :

- connaître et maîtriser son corps dans ses dimensions sensibles et expressives ;
- conduire, partager et présenter des projets chorégraphiques singuliers ;
- analyser la démarche de création en s'appuyant sur sa culture chorégraphique.

Compétences

Pour atteindre les attendus de fin de lycée, l'élève construit ses compétences à travers des expériences de danseur, chorégraphe, spectateur, critique, chercheur. Les situations d'apprentissages et/ou d'évaluation afférentes sont toujours contextualisées au regard de ces différentes postures de l'élève. Cela nécessite de la part de ce dernier de mobiliser ses ressources en s'engageant dans les actions suivantes : **découvrir, créer, rencontrer et s'interroger.**

Fruit d'apprentissages progressifs, le degré d'acquisition de ces compétences doit se révéler dans le contexte spécifique des évaluations mises en place durant le parcours de formation de l'élève.

• Découvrir

- Construire par la pratique des repères sur l'anatomie fonctionnelle du corps et le mouvement dansé.
- Construire une conscience de son corps en relation à l'espace et aux autres.
- Différencier les styles de danse et connaître des approches techniques et sensibles pour enrichir sa motricité et son vocabulaire dansé.
- Explorer les démarches de création de différents chorégraphes.

• Créer

- Utiliser les différents paramètres du mouvement dansé et les procédés d'écriture chorégraphique au service d'une intention artistique.
- Collaborer avec des partenaires au service d'un projet commun.
- Réguler un travail chorégraphique en cours, partager et confronter ses points de vue avec ceux des autres.

• Rencontrer

- Accepter une rencontre sensible avec les œuvres dans un esprit d'ouverture et de questionnement.
- Situer les œuvres et les artistes par la compréhension des contextes culturel, scientifique, politique, économique de la création (les métiers, les politiques culturelles et lieux dédiés à la création).
- Appréhender la diversité et la singularité des propositions et des points de vue.

• S'interroger

- S'engager dans une réflexion et une analyse individuelle et collective sur la place du corps et de la danse dans les sociétés.
- Concevoir, tenir et présenter un carnet de bord annuel, reflet de ses expériences, de son engagement et de sa réflexivité (ateliers de pratiques, rencontres avec des artistes, des œuvres, des spectacles et des lieux culturels).

Thème d'étude : la danse, une approche plurielle

Le thème d'étude « La danse, une approche plurielle » se déploie à travers différents axes de questionnement qui orientent le choix des professeurs et permettent d'articuler les compétences visées et les attendus de fin de lycée. Ces axes de questionnement permettent de définir, en concertation avec le partenaire culturel et les artistes associés, le choix des œuvres et leur traitement didactique. Au cœur de ce thème d'étude se construit l'interdisciplinarité. Il revient à l'équipe pédagogique d'enrichir ces axes afin de confronter les élèves à des connaissances (en divers domaines et disciplines) et à des esthétiques plurielles, et ainsi les amener à porter un regard éclairé et sans cesse renouvelé sur la danse, identifier des problématiques, construire un discours argumenté.

Il s'agit d'amener l'élève à questionner la danse à travers ses différents styles et pratiques, ses origines, ses approches techniques et esthétiques plurielles. Différentes notions et problématiques peuvent venir en support de cette réflexion en fonction des œuvres, des pratiques et des démarches étudiées.

Ce thème d'étude peut être traité à travers un ou plusieurs axes de questionnement : la danse ou les danses, la danse comme acte poétique et politique, les représentations du corps à travers le monde, la danse comme prisme de lecture des sociétés d'hier et d'aujourd'hui, la danse et ses transformations dans le temps, la danse et ses interactions avec les autres arts, la danse et ses interactions avec d'autres disciplines (philosophie, esthétique, anthropologie, sociologie, histoire, mathématiques, nouvelles technologies etc.).

Évaluation

L'évaluation des apprentissages est un outil au service de la formation des élèves. Le professeur conçoit des situations d'évaluation qui permettent de révéler le degré d'acquisition des compétences à un moment donné du parcours de formation de l'élève.

Une évaluation continue, progressive et explicite des apprentissages est assurée pour tous les élèves. Cette évaluation est en cohérence avec les compétences visées en classe de seconde. Elle s'appuie, *a minima*, sur les éléments suivants :

- créer, interpréter et présenter une chorégraphie individuelle ou collective en lien avec le thème d'étude ;
- analyser, seul ou à plusieurs, sa prestation (notamment par la captation vidéo) de danseur ou de chorégraphe ;
- construire un propos oral ou écrit qui témoigne d'une capacité d'analyse de la danse ;
- produire, présenter son carnet de bord comme « trace » révélatrice de son cheminement artistique.

Conditions de mise en œuvre de l'enseignement

Les conditions de mise en œuvre des enseignements précisent des éléments contextuels incontournables pour garantir la qualité de la formation et son niveau d'exigence national. Elles proposent des outils qui peuvent aider l'équipe pédagogique dans la conception des séquences d'enseignement.

Pour un enseignement de qualité, il est nécessaire de réunir des conditions optimales de mise en œuvre qui garantissent l'acquisition des compétences attendues et l'équité territoriale.

Partenariat : l'équipe pédagogique du lycée est responsable de l'enseignement. L'expertise professionnelle est partagée entre l'équipe pédagogique, le partenaire culturel et les intervenants. En ce sens la collaboration avec les artistes est une condition *sine qua non*. Les rencontres avec l'artiste ont lieu sous différentes formes (observation du travail de création, conférence, atelier, spectacle, etc.) et de manière articulée avec le travail mené en classe. La fréquentation des lieux artistiques et la rencontre avec l'œuvre, constitutives de l'enseignement, prennent des formes variées (avant, pendant, après le spectacle, retour artistique, dossier de presse, médiation, etc.). Dans la mesure du possible, ce partenariat donne lieu à des stages de sensibilisation aux métiers variés du spectacle vivant.

Conditions matérielles : une attention particulière doit être portée aux espaces de pratiques. Les élèves ont accès à une salle de danse au sein du lycée ou, dans le cadre d'un partenariat, dans une structure culturelle ou encore au sein des collectivités territoriales.

Les salles dédiées permettent, autant que possible, la pratique et l'enseignement théorique.

Organisation des enseignements : cet enseignement, d'un volume global de trois heures par semaine, rend indissociables les dimensions pratique et théorique. Indépendamment des volumes horaires dédiés, toute séquence d'enseignement ne peut éluder une des deux dimensions. Les regroupements d'élèves suivant différents enseignements artistiques, les enseignements pluridisciplinaires, le co-enseignement, la co-intervention sont encouragés.

Outils : le professeur peut s'appuyer sur des outils pratiques et théoriques pour élaborer ses contenus d'enseignement et permettre à l'élève de vivre des expériences de danseur, de chorégraphe, de spectateur, de critique, de chercheur, nécessaires à la construction des compétences visées.

• Outils relatifs au corps en mouvement

Ils permettent de penser, d'analyser et d'agir. Des outils pratiques guident la mise en mouvement du corps (par exemple les différentes techniques du mouvement dansé, les relations à l'espace et au temps, les notions de présence, d'écoute, etc.), d'autres guident l'analyse du corps en mouvement (anatomie, prise de conscience du corps, théorie de l'analyse du mouvement de Laban, analyse fonctionnelle du corps dans le mouvement dansé, etc.).

• Outils de l'écriture chorégraphique

L'élaboration d'un projet chorégraphique repose sur une diversité de processus de composition qui requièrent une pluralité d'écritures chorégraphiques. L'élève est initié à différents outils de composition, issus de la danse et empruntés à d'autres arts (unisson, contrepoint, collage, narration, aléatoire, improvisation, règles du jeu, champ et hors champ, interaction transdisciplinaire, etc.) et, au-delà du corps, à d'autres matériaux artistiques (lumières, sons, costumes, nouvelles technologies, etc.). Un projet chorégraphique naît de l'intention de création de l'auteur : il s'agit d'identifier le point de départ, le sens, les enjeux, l'intention, les problématiques de recherche propres aux démarches artistiques explorées.

- **Outils de la réception et de l'analyse d'œuvre**

C'est dans la dimension de rencontre avec le public qu'une forme chorégraphique acquiert son statut d'œuvre. L'élève doit être guidé dans ce travail de réception et d'analyse : il apprend à identifier un dispositif spectaculaire avec des outils de lecture de l'écriture chorégraphique, scénographique et dramaturgique. Il approfondit sa compréhension des œuvres par l'appréhension des contextes sociologiques, anthropologiques, politiques et à partir d'un regard porté sur l'ensemble du parcours de l'auteur.

- **Outils de référence aux œuvres et aux artistes**

L'élève apprend à collecter des références, à se les approprier, à les utiliser pour nourrir sa pensée et sa pratique. Il expérimente différents usages de la référence (énonciation, citation, emprunt, recyclage, hybridation, etc.).

Ressources : au-delà des ressources constituées au sein de l'établissement, disponibles auprès des différents partenaires et lieux culturels, le professeur peut s'appuyer sur des banques de données numériques nationales. Ces documents permettent d'éclairer l'étude de la danse. Par ailleurs, il est important de guider l'élève dans la construction d'une bibliographie qui l'accompagnera dans son parcours de lycéen, voire d'étudiant.

Carnet de bord : le carnet de bord est une trace des expériences de danseur, chorégraphe et spectateur. Guidé par le professeur, l'élève l'élabore de manière autonome. Il l'enrichit d'expériences personnelles menées hors du lycée (lecture, visite d'un musée, exposition, écoute d'une musique, etc.). Il y mène une analyse réflexive et sensible qu'il peut problématiser selon des axes choisis en cohérence avec son parcours de formation. Ce carnet peut prendre une forme numérique (portfolio...) ou artisanale (livre d'art...). Son élaboration peut débuter dès la classe de seconde et se poursuivre au fil du parcours de l'élève. Il peut également contribuer à l'évaluation des apprentissages et permettre au professeur de différencier ses contenus et de personnaliser son enseignement.

Synthèse du programme Enseignement optionnel de danse en classe de seconde (3 heures hebdomadaires)				
Enjeux et finalités	<ul style="list-style-type: none"> - Vivre et explorer des pratiques plurielles en danse et les étapes de processus de création artistique. - Développer une pensée réflexive sur ses prestations, sur les pratiques chorégraphiques et sur le monde. - Développer des connaissances sur le spectacle vivant : œuvres, métiers, lieux. 			
Attendus de fin de lycée	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et maîtriser son corps dans ses dimensions sensibles et expressives. - Conduire, partager et présenter des projets chorégraphiques singuliers. - Analyser sa démarche de création en s'appuyant sur sa culture chorégraphique. 			
Compétences	Découvrir	Créer	Rencontrer	S'interroger
	<ul style="list-style-type: none"> - Construire par la pratique des repères sur l'anatomie du corps et le mouvement dansé. - Construire une conscience corporelle en relation à l'espace et aux autres. - Différencier les styles de danse et connaître des approches techniques et sensibles pour enrichir sa motricité et son vocabulaire dansé. - Connaître des démarches de création de différents chorégraphes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les différents paramètres du mouvement dansé et les procédés d'écriture chorégraphique au service d'une intention artistique. - Collaborer avec des partenaires au service d'un projet commun. - Réguler un travail chorégraphique en cours, partager et confronter son point de vue avec celui des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de sensibilité et d'ouverture d'esprit dans sa rencontre avec différentes œuvres. - Situer les œuvres et les artistes par la compréhension des contextes culturel, scientifique, politique, économique de la création (les métiers, les politiques culturelles et lieux dédiés à la création). - Appréhender la diversité et la singularité des propositions et des points de vue. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans une réflexion et une analyse individuelle et collective sur la place du corps et de la danse dans les sociétés. - Concevoir, tenir et présenter un carnet de bord annuel, reflet de ses expériences, de son engagement et de sa réflexivité au sein des expériences de danse (ateliers de pratiques, rencontres avec des artistes, des œuvres, des spectacles et des lieux culturels).
Thème d'étude	La danse, une approche plurielle			
Évaluation	Une évaluation continue, progressive et explicite pour tous dans le cadre du contrôle continu.			

Histoire des arts

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel d'histoire des arts en classe de seconde

Située au carrefour de nombreux champs de connaissances, l'histoire des arts est un enseignement de culture artistique fondé sur l'approche codisciplinaire, par plusieurs professeurs, des œuvres et des formes créées par des hommes, des femmes ou des groupes humains dans un contexte historique, culturel et géographique donné, mais susceptibles d'avoir au présent des effets intellectuels, spirituels et esthétiques. Cet enseignement donne conscience aux élèves de la façon dont les arts, depuis les temps les plus reculés, constituent un fait anthropologique majeur, une nécessité de toutes les sociétés humaines et une richesse pour tous les individus. Il leur permet de comprendre les œuvres d'art non comme des représentations de la réalité mais comme des interprétations, détournements ou remises en cause de celle-ci.

Pour inscrire les élèves dans la perspective d'une relation autonome aux œuvres et aux formes artistiques qui les ouvre aux autres, l'acquisition d'un corpus de connaissances est indispensable. Celle-ci s'appuie sur une expérience esthétique et sur une démarche de questionnement aussi larges que possible des œuvres et des formes artistiques. L'histoire des arts apprend aux élèves à voir, à entendre, à expérimenter sensiblement ces œuvres et ces formes artistiques, afin de mieux penser le monde qui les entoure et de devenir des citoyens autonomes et critiques dans une société saturée d'images, de sons, et de traces du passé, dont ils seront les dépositaires.

Tenant compte des acquis antérieurs des élèves dans le cadre de la scolarité obligatoire, l'histoire des arts au lycée porte sur les grandes formes d'expression artistique qui constituent le patrimoine et l'actualité artistiques de l'humanité, en France et dans le monde : arts visuels (peinture, sculpture, photographie, estampe, dessin, illustration et bande dessinée, etc.), architecture, design, arts décoratifs, urbanisme et art des jardins, musique, cinéma, danse, arts du spectacle, etc. Elle tisse des liens étroits avec la culture littéraire portée par l'enseignement des lettres. Elle permet ainsi la constitution d'un ensemble partagé de références artistiques à valeur universelle. Elle favorise également l'éveil d'une sensibilité avertie grâce à la familiarité avec les œuvres et les formes artistiques disponibles concrètement dans l'environnement immédiat de chacun.

L'enseignement de l'histoire des arts au lycée est confié à une équipe de professeurs de différentes disciplines (arts plastiques, musique, histoire et géographie, lettres, philosophie, langues, etc.) titulaires de la certification complémentaire en histoire de l'art ; un membre de l'équipe en assure la coordination. Cette équipe associe à la mise en œuvre de cet enseignement l'intervention d'institutions et d'acteurs culturels (archéologues, architectes, chercheurs, restaurateurs, historiens de l'art, des arts du spectacle, de la musique, du cinéma, chorégraphes, conservateurs, metteurs en scène, musiciens, plasticiens, galeristes, etc.). Le lien avec le patrimoine local et régional, révélateur des grands courants artistiques, favorise une démarche d'appropriation consciente du patrimoine qui participe à la construction d'une identité et d'une citoyenneté contemporaines.

L'enseignement s'appuie sur le partenariat avec des institutions et des services culturels (musées, centres d'art, théâtres, opéras, salles de concert, bibliothèques, archives, etc.), ainsi qu'avec des structures ou associations habilitées. Dans le cadre du volet culturel du projet d'établissement, le conventionnement avec un musée ou une structure patrimoniale peut, sans exclusive, concrétiser et pérenniser ce partenariat.

Compétences travaillées

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs de compétences :

- des compétences 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 et comportements ;
 - développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'œuvre d'art ;
 - développer des liens entre rationalité et émotion.
- des compétences d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art :
 - avoir conscience des interactions entre le caractère artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa portée 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'aires culturelles communes ou différentes ;
 - comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle et l'image que donne d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement ;
- des compétences d'ordre culturel, destinées à donner à l'élève les repères qui l'aident à construire 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 les raisons pour lesquelles elles continuent à faire sens et à nous toucher aujourd'hui ;
 - posséder des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités, des transformations et des échanges ;
 - maîtriser un vocabulaire permettant d'exprimer un point de vue personnel argumenté, raisonné et documenté.

À l'issue de la classe de seconde, l'élève a acquis un socle de connaissances artistiques et d'outils méthodologiques lui permettant de comprendre son environnement culturel ainsi que des cultures artistiques différentes. Il est ainsi capable :

- de reconnaître la valeur artistique du patrimoine de proximité et de le mettre en relation avec le patrimoine mondial ;
- de rédiger un écrit ou d'exposer à l'oral la description organisée et le commentaire contextualisé – à la fois historiquement, culturellement et géographiquement – d'œuvres artistiques ;
- d'appréhender de façon critique les différentes cultures sensibles (visuelle, auditive, etc.) et de la partager à travers un discours personnel.

Situations et repères pour l'enseignement

• Situations

Les professeurs placent au cœur de leur travail le contact direct avec les œuvres, dans leur matérialité et leur environnement, afin de favoriser une approche sensible et subjective tout en mettant celle-ci en tension avec des analyses historiques, distanciées et diverses.

Toute interprétation et toute mise en contexte supposent nécessairement trois étapes préalables :

- comprendre comment une œuvre est réalisée ;
- en faire l'expérience concrète ;
- la décrire.

Au cours de l'année scolaire, les élèves doivent :

- étudier de manière approfondie au moins une œuvre d'art visuel originale, non sous forme de reproduction mais devant celle-ci ;
- visiter au moins un bâtiment ou un ensemble architectural ;
- assister au moins à un spectacle ou à un concert.

Le professeur insiste sur les outils méthodologiques disponibles, non pas à travers un propos abstrait mais toujours par l'exemple. Chaque œuvre ou forme artistique peut ainsi être saisie selon cinq modalités :

- ses conditions de réalisation ;
- son auteur (ou l'anonymat ou le caractère collectif de celui-ci) ;
- son contexte socio-historique de création (y compris son inscription dans un processus de commande ou de marché) ;
- sa diffusion et sa circulation (de son apparition à sa situation actuelle) ;
- sa réception passée et présente (en explicitant la façon dont nos appréciations sont influencées par celles des générations antérieures).

Avec l'aide des professeurs documentalistes, les élèves sont invités à exploiter les ressources documentaires disponibles, en particulier celles offertes par les technologies de l'information et de la communication. Ils sont initiés à l'identification, à la critique et à la hiérarchisation des sources documentaires.

En histoire des arts, le plaisir fait partie intégrante du rapport aux œuvres. Pour cela, l'élève doit pouvoir faire des choix. Apprendre à justifier ceux-ci passe autant par une approche raisonnée que par une approche sensible. Ainsi, la position adoptée à l'égard des objets d'étude, quels qu'ils soient, articule en permanence l'acquisition de connaissances et l'expression distanciée du ressenti et des impressions de chacun. L'élaboration progressive du questionnement et l'appropriation des savoirs s'effectue par l'apprentissage du discours oral ou écrit sur l'art, enrichi par tout type de commentaire et de matériau visuel, sonore ou audiovisuel.

• Repères pour l'enseignement

Le programme de l'enseignement de seconde est organisé autour de deux entrées complémentaires : un projet partenarial à réaliser par les élèves à partir de la fréquentation de lieux ou d'institutions patrimoniaux ou culturels locaux et un ensemble de foyers chronogéographiques couvrant différents domaines artistiques.

• Réalisation d'un projet collectif

Cette partie du programme, qui peut être articulée à un ou plusieurs des foyers chronogéographiques étudiés, occupe au moins quinze heures, et vingt heures au plus, évaluation et sorties non comprises. Elle favorise l'autonomie et l'engagement personnel des élèves par la réalisation d'un projet.

Les élèves sont répartis en petits groupes, chacun ayant une responsabilité propre dans le cadre d'un projet de classe. Celui-ci repose sur des visites ou rencontres réalisées à proximité de l'établissement : exposition, visite d'un musée ou bien d'un lieu patrimonial, ou encore d'une institution culturelle, rencontre des acteurs ou des artistes qui y sont associés. Ces rencontres favorisent la découverte de domaines aussi variés que la conservation, la restauration, l'archéologie, la recherche et la diffusion des œuvres, mais aussi la création

artistique, l'urbanisme et l'architecture, la scénographie d'exposition ou la muséographie, afin d'éprouver les pratiques de ces professionnels dans les différents domaines artistiques et culturels. Il sera accordé une importance particulière à la fréquence des échanges avec les structures de proximité.

Le projet peut s'inscrire dans une des opérations nationales pilotées par le ministère de la Culture, en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale (par exemple « La Classe, l'œuvre »), ou des opérations régionales en partenariat avec les services académiques.

Il est vivement recommandé de fonder cette action sur l'appétence des élèves pour recourir le plus possible à leur initiative et, ainsi, construire leur confiance en eux-mêmes et susciter leur engouement.

Il convient de privilégier les activités qui requièrent l'implication de l'élève en tant que médiateur et passeur de connaissances, dans la continuité de l'enseignement de l'histoire des arts au collège :

- prendre part à un débat sur des œuvres d'art et objets patrimoniaux ;
- contribuer à la réalisation d'une exposition, matérielle ou virtuelle : conception, scénographie, notice de catalogue ou cartel pour les œuvres exposées ;
- présenter à un public varié des œuvres, un monument, un bâtiment ;
- préparer la visite d'une exposition ou d'une manifestation à l'intérieur du lycée pour d'autres groupes, des parents ou des groupes d'élèves des cycles précédents ;
- créer, individuellement ou collectivement, des formes numériques rendant compte de manière imaginative d'un événement, d'une expérience artistique, de la rencontre avec des œuvres d'art ou d'un espace patrimonial : micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, informations supplémentaires par QR-codes, etc.

• Étude de foyers chrono-géographiques

Cette partie du programme a pour objectif de faire acquérir aux élèves des repères et des connaissances sur l'ensemble des grandes époques artistiques emblématiques de l'histoire des arts. Celles-ci sont organisées en foyers chrono-géographiques recoupant cinq périodes historiques. La notion de foyer prend en compte l'ensemble des expressions artistiques produites de manière synchronique dans un contexte donné, en incluant les circulations et les échanges.

L'équipe aborde obligatoirement chacune des cinq périodes déterminées ci-dessous à travers un foyer qu'elle choisit pour chaque période, dans la liste donnée. Deux des cinq foyers étudiés sont obligatoirement extérieurs à la France métropolitaine, à l'Europe et aux États-Unis, afin de favoriser une articulation entre le proche et le lointain, le familier et l'étranger, et de donner leur part aux circulations et confrontations culturelles.

Les cinq foyers ainsi choisis sont étudiés chronologiquement ou non, mais dans les strictes limites géographiques et temporelles définies par le programme. L'équipe garde à l'esprit qu'elle traite d'un foyer artistique, non d'une période historique ni d'un ensemble disparate d'œuvres d'art : les objets d'étude abordés sont des œuvres et formes artistiques entretenant entre elles des liens plus ou moins étroits, qui ne sont jamais instrumentalisées en illustration d'une histoire événementielle, politique ou sociale, laquelle peut néanmoins être convoquée à titre contextuel.

Une liste d'œuvres de référence, à placer en regard de celles accessibles localement, peut être proposée pour chacun des foyers ; elle ne saurait avoir d'autre valeur qu'indicative, chaque équipe enseignante étant à même de définir un corpus d'œuvres pertinent pour les élèves et relevant de domaines artistiques variés. Autant que faire se peut, le choix des foyers tient compte de la possibilité d'accéder à des œuvres ou objets dans l'environnement proche de l'établissement.

Une période minimale de neuf heures (trois semaines) est consacrée à l'étude de chaque foyer, hors sorties et temps d'évaluation.

Période 1 : des origines des arts au Ve siècle

- le Périgord au Paléolithique supérieur, - 35 000 à - 10 000 ;
- l'Égypte de la XVIIIe dynastie, du XVIe au XIIIe siècle av. JC ;
- Babylone, du XIIe au VIe siècle av. JC ;
- la Grèce classique, Ve et IVe siècles av. JC ;
- la Chine des Han, du IIIe siècle av. JC au IIIe siècle ;
- la Rome impériale, du Ier siècle av. JC au IIIe siècle.

Période 2 : du IVe au XVIe siècle

- Byzance, du IVe au XIIe siècle ;
- Al-Andalus, du VIIIe au XVe siècle ;
- Angkor, du IXe au XVe siècle ;
- une province française, du IXe au XIVe siècle ;
- le Yucatan, du XIe au XVIe siècle ;
- Florence, du XIVe au XVIe siècle ;
- les Flandres, XVe et XVIe siècles.

Période 3 : du XVIe au XIXe siècle

- Venise ou Rome, du XVIe au XVIIIe siècle ;
- le royaume de Bénin, du XVIe au XVIIIe siècle ;
- les châteaux royaux français, du XVIe au XVIIIe siècle ;
- l'Inde moghole, du XVIe au XVIIIe siècle ;
- les Pays-Bas, XVIIe siècle ;
- l'Allemagne et l'Europe centrale romantiques, du XVIIIe au XIXe siècle.

Période 4 : du XIXe au XXe siècle

- l'Afrique du Nord, XIXe siècle ;
- la vallée de la Seine, 1830-1900 ;
- le pays dogon (avec points de vue rétrospectifs remontant aux XIVe et XVe siècles) ;
- les Antilles et/ou la Réunion ;
- Moscou et Saint-Pétersbourg, 1870-1932 ;
- Paris, 1905-1937 ;
- New York, 1945-1970.

Période 5 : depuis 1960

- Londres, 1960-1980 ;
- Berlin, depuis 1989 ;
- Dakar ;
- une capitale régionale française ;
- Shanghai, depuis 1989 ;
- Tokyo.

Attendus et évaluation

L'évaluation en histoire des arts accompagne les apprentissages, tant à l'écrit qu'à l'oral, en intégrant les supports numériques. Des bilans réguliers sont également proposés, qui gagnent à être conçus et corrigés le plus souvent possible de façon collégiale.

Il est recommandé d'inciter les élèves à tenir un carnet de bord, en particulier dans le cadre du projet, où il rend compte de ses activités et de ses choix. Ce carnet de bord peut être électronique et prendre les formes les plus diverses (blog, web radio, etc.). Il peut intégrer prise de notes, photographies, croquis, enregistrements sonores, etc. Le carnet de bord n'est pas évalué en tant que tel mais fournit à l'élève le matériau d'exposés ou de dossiers qui peuvent être évalués.

Dans le cadre du projet inscrit au programme, les élèves, bien que travaillant en groupe, sont évalués individuellement.

Les critères d'évaluation incluent, entre autres, la capacité de l'élève à :

- utiliser un vocabulaire pertinent lié à un foyer chrono-géographique et à ses enjeux ;
- utiliser à bon escient un lexique propre à chacun des différents arts ;
- établir des relations fondées entre des œuvres issues d'un même foyer ;
- formuler des différences entre plusieurs œuvres ou formes artistiques ayant apparemment le même thème ;
- maîtriser des repères chronologiques et géographiques pour comprendre une œuvre dans son contexte ;
- participer à la construction et au développement d'un projet pouvant donner lieu à une présentation ;
- appréhender les phénomènes artistiques d'aujourd'hui à la lumière de l'évolution des arts, des techniques et des sociétés des siècles passés.

Musique

Préambule spécifique à l'enseignement optionnel de musique en classe de seconde

L'enseignement optionnel de musique est destiné aux élèves qui souhaitent poursuivre et approfondir la formation suivie précédemment au collège, quel que soit leur parcours musical personnel.

Cet enseignement, qui est une éducation musicale, s'appuie sur la conduite de projets musicaux successifs permettant de faire de la musique, de travailler ses formes et ses langages en mobilisant des techniques plus abouties et des connaissances nouvelles. Il engage chaque élève à questionner la place et le rôle de la musique dans la société contemporaine au regard de son évolution dans l'histoire. Il éclaire enfin les choix d'orientation en vue du cycle terminal et dans la perspective d'études supérieures.

Menés collectivement ou par petits groupes, les projets s'adaptent à la diversité des attentes et des profils des élèves et permettent de conduire des parcours de formation singuliers répondant dans tous les cas aux objectifs de l'enseignement optionnel. Ils offrent la possibilité de tirer parti des opportunités interdisciplinaires offertes par chaque établissement comme des ressources de l'environnement artistique et culturel de proximité.

L'enseignement optionnel de musique s'appuie sur diverses démarches qui mobilisent des techniques musicales, des connaissances culturelles, des capacités et des attitudes dont les bénéfiques s'étendent bien au-delà du seul champ musical.

• Enjeux et objectifs

En classe de seconde, les enjeux et objectifs de l'enseignement optionnel de musique sont les suivants :

- développer l'expérience et le plaisir des pratiques musicales collectives, de l'interprétation à la création, de la découverte des œuvres à leur écoute comparée ;
- enrichir les pratiques des élèves de références multiples liées à l'esthétique et à l'histoire de la musique, à ses techniques et à ses langages, à sa place et à son rôle dans la société contemporaine. Construire ainsi une connaissance organisée de l'histoire de la musique prenant en compte la diversité des esthétiques et des cultures ;
- identifier et développer les relations de la musique avec d'autres domaines artistiques et d'autres champs de connaissances ;
- éclairer les choix d'enseignement de spécialité et/ou optionnel en cycle terminal dans la perspective des études supérieures.

• Champs des compétences travaillées

Les quatre champs de compétences travaillées s'inscrivent dans la continuité de ceux qui structurent l'enseignement d'éducation musicale au collège. Ils les précisent et les approfondissent, dans tous les cas les mobilisent sur des projets plus complexes et ambitieux ayant pour point de départ les pratiques très diverses des élèves. En constante interaction, ils contribuent à développer la maturité musicale du lycéen.

Réaliser des projets musicaux d'interprétation et de création

Qu'il mobilise l'ensemble du groupe classe, ou seulement quelques élèves, chaque projet musical poursuit des objectifs clairement identifiés supposant la mobilisation de techniques particulières, l'écoute et l'étude de références variées, dans tous les cas des allers-retours entre l'état de la réalisation et son analyse critique. La succession des projets permet à chaque élève d'investir une diversité de démarches, de langages, de matériaux : interprétation, arrangement, pastiche, création électroacoustique ou acoustique, musique mixte, etc. Si la pratique vocale occupe une place privilégiée au cœur d'une majorité de

projets, chacun d'entre eux peut opportunément solliciter les éventuelles compétences instrumentales des élèves. En outre, l'élaboration de chaque projet repose volontiers sur l'entraide au-delà de la mise en commun des compétences.

Explorer, imaginer, élaborer une stratégie : faire et créer

Les projets musicaux donnent aux élèves la possibilité d'explorer de nouvelles modalités de pratique musicale, de les associer les unes aux autres. Improvisation, récréation, collage, jeux vocaux et instrumentaux, outils de création numérique sont autant de possibilités qui, prises une à une ou en association, les y encouragent. Pour investir ces espaces d'expression, les élèves développent leur imaginaire tout en restant attentifs aux objectifs du projet et à la qualité de la production qui en résulte. Ils élaborent une stratégie et réfléchissent à une méthode à même de mener à son terme la réalisation d'une œuvre musicale.

Écouter, comparer, commenter : construire une culture musicale et artistique

L'écoute et l'étude d'œuvres très diverses viennent enrichir les projets menés tout au long de l'année. Les élèves sont amenés à les comparer entre elles et à identifier leurs caractéristiques en utilisant un vocabulaire progressivement plus précis pour en mener un commentaire organisé. Ces situations nourrissent chaque projet. Elles construisent des repères dans le temps et dans l'espace enrichissant progressivement une culture musicale adossée à des références identifiées et mises en lien avec d'autres domaines de la création et de la connaissance.

Échanger, partager, argumenter et débattre

Que ce soit à son terme ou durant son élaboration, chaque projet musical bénéficie du regard distancié et critique porté sur lui comme sur les œuvres écoutées qui le nourrissent. Mené collectivement, il tire profit d'un échange argumenté entre tous les acteurs sur les choix techniques et esthétiques à effectuer. Mené en petit groupe, il se confronte à l'écoute critique des autres élèves. À chaque étape du projet, le débat sur les forces et les faiblesses du résultat obtenu permet d'orienter le travail à mener. Cette démarche contribue à développer les compétences d'expression orale des élèves mais également leur capacité à accepter la contradiction, sinon l'expression de points de vue différents, pour en tirer parti.

• Champs de questionnement

Les contours de chaque projet sont également définis par le choix d'une ou plusieurs perspectives de travail issues de deux champs complémentaires de questionnement :

- la place de la musique et de ses pratiques dans la société contemporaine ;
- la diversité des esthétiques, des langages et des techniques de la création musicale dans le temps et dans l'espace.

Chacun d'entre eux peut être décliné selon plusieurs perspectives dont certaines sont présentées ci-dessous.

La place de la musique et de ses pratiques dans la société contemporaine

- La musique et ses lieux ;
- Réceptions de la musique :
 - écoute individuelle vs écoute partagée ;
 - musique enregistrée vs musique vivante ;
 - écoute nomade vs concert ;
 - écoute subie vs écoute choisie.
- Musique : culture individuelle vs patrimoine collectif ;
- Musique et rituels sociaux ;
- Musique et finalités d'usages ;
- Musique : produit commercial vs œuvre musicale ;

- Musique et numérique : pratique, création, diffusion ;
- Musique et mondialisation : authenticité, identités, métissage, transformation ;
- Place et rôle du musicien : artiste, enseignant, médiateur ;
- Musique et sciences : lutherie, acoustique, neurosciences, intelligence artificielle, etc. ;
- Musique et autres arts : de nouveaux espaces et de nouvelles formes de création.

La diversité des esthétiques, des langages et des techniques de la création musicale dans le temps et dans l'espace

- La musique et le texte ;
- La musique et l'image ;
- La musique et le mouvement ;
- La musique et ses modèles : littéraires, visuels, scientifiques, naturels, etc. ;
- Musique : son, bruit, langage ;
- Musique écrite vs musique orale ;
- Musique savante vs musique populaire ;
- Musique : ancrage historique vs présence contemporaine.

Après avoir recueilli l'avis des élèves et en tenant compte de leurs compétences et de leurs besoins, le professeur décide des perspectives de travail afin de dynamiser chacun des projets. En classe de seconde, chaque élève explore au moins quatre perspectives issues obligatoirement des deux champs de questionnement. Elles peuvent se recouper, se nourrir mutuellement ou bien inciter à en choisir d'autres dont la pertinence émergerait au cours du travail entrepris.

• Repères pour l'enseignement

L'organisation de l'enseignement optionnel de musique en classe de seconde permet à chaque élève de réaliser une succession de projets musicaux. Qu'il s'agisse d'interprétation, d'exploration, d'improvisation, de création ou bien de recherche documentaire auditive, les projets musicaux peuvent mobiliser aussi bien l'ensemble de la classe qu'un groupe de quelques élèves. Dans ces deux derniers cas, plusieurs projets peuvent être conduits simultanément et dans des perspectives différentes. Dès lors, il importe qu'interviennent des temps de médiation, d'argumentation, de comparaison, d'échange et de débat sur chaque projet en cours de réalisation ou réalisé, sur ses caractéristiques, les choix effectués et les références auxquels il fait appel.

Associant pratique collective de la musique, travail en petits groupes, écoute musicale, échanges et débats entre élèves, l'enseignement se déroule dans une salle spécialisée et dotée d'un équipement spécifique qui associe un instrumentarium fourni, des terminaux informatiques équipés de logiciels et applications adaptés, un système de diffusion de qualité et un système de vidéoprojection. En outre, la salle spécialisée est reliée au réseau de l'établissement permettant la mise à disposition de ressources de toutes natures sur l'espace numérique de travail.

La conduite des projets sollicite et développe l'autonomie et la responsabilité des élèves. Observateur attentif du travail mené, le professeur apporte régulièrement de nouvelles connaissances, des références à écouter, ouvre des voies nouvelles à investir pour développer le travail mené ; dans tous les cas, il apporte son regard critique au bénéfice du travail conduit ou à conduire. Il peut également jouer un véritable rôle de chef d'orchestre ou de chœur à l'occasion d'un projet collectif d'interprétation, sollicitant dès lors les élèves pour qu'ils approfondissent les techniques mobilisées mais aussi qu'ils formulent des choix qui, arrêtés après débat, orientent ensuite le travail du groupe.

Pour toutes ces raisons, d'autres lieux de l'établissement peuvent également accueillir les pratiques musicales des élèves, notamment une salle de spectacle pour les répétitions et les prestations collectives comme de petits studios pour le travail individuel ou par petits groupes. Cette diversité des lieux de présence musicale contribue au rayonnement de la musique dans l'établissement et à la connaissance par tous les élèves de la formation musicale qui y est dispensée.

• **Attendus de fin d'année**

Mené en mobilisant les quatre champs de compétences qui structurent le programme et adossé à une perspective de travail issue des questionnements présentés ci-dessus, chaque projet permet aux élèves de construire des capacités et des connaissances nouvelles, de découvrir des œuvres jusqu'alors inconnues et de les mettre en lien les unes avec les autres, enfin de développer une réflexion argumentée travaillant la problématique retenue.

À cette fin et dans un premier temps avec l'aide du professeur, les élèves sont amenés à consigner leurs apprentissages et leurs démarches tout au long de la réalisation de chaque projet. Au terme de l'année, ils sont capables de produire seuls une note de synthèse faisant ressortir les aspects les plus significatifs de leur travail.

Pour mener à bien ce travail, il est possible d'investir les pistes suivantes :

- la présentation générale du projet musical réalisé et de l'univers esthétique dans lequel il s'inscrit ;
- la présentation de ses caractéristiques, de ses originalités, de ses points forts et de la démarche mise en œuvre ;
- une brève présentation des œuvres de référence écoutées et des influences qu'elles ont eues sur le travail mené ;
- une brève synthèse des avis exprimés par les acteurs du projet comme par les auditeurs extérieurs ;
- le vocabulaire technique particulièrement utilisé ; notions nouvelles exploitées ; nouvelles connaissances techniques découvertes (outils, langage, etc.) ;
- les compétences particulières mobilisées, développées et/ou acquises.

Ces pistes sont adaptées à la nature de chaque projet, certaines d'entre elles pouvant ne pas être opportunes lorsque d'autres, absentes de la liste précédente, peuvent s'imposer. Les notes de synthèse élaborées pour chacun des projets réalisés forment la mémoire du travail mené durant l'année et constituent le carnet de bord de l'élève lui permettant d'apprécier les connaissances qu'il a acquises, les compétences qu'il a développées et les progrès qu'il a effectués.

Par ailleurs, parmi la diversité des écoutes menées tout au long de l'année, chaque élève est, pour un nombre pertinent d'entre elles, en mesure d'en situer, à la seule écoute, le positionnement historique et esthétique, dans d'autres, l'aire culturelle de référence.

Enfin, les expériences menées, les découvertes effectuées, les connaissances acquises permettent à chaque élève d'étayer son choix en cycle terminal, d'un enseignement en musique optionnel, d'un enseignement de spécialité, ou encore des deux enseignements combinés.

• **Évaluation des apprentissages**

L'évaluation des apprentissages des élèves relève de la responsabilité du professeur d'éducation musicale. Ses critères sont élaborés en amont de chaque projet, contextualisés et explicités auprès des élèves. Dans la continuité des principes mis en œuvre au collège, l'évaluation repose pour partie sur l'autoévaluation et la coévaluation entre élèves. Les informations ainsi recueillies sont la base de l'évaluation portée *in fine* par le professeur. Celle-ci est complétée par l'observation attentive des élèves, notamment sur la base des exigences propres à chaque projet. L'élaboration, les contenus et la pertinence des notes de synthèse relatifs aux projets enrichissent cette évaluation.

- **Chorale et orchestre**

En complément de l'enseignement optionnel de musique, les élèves sont engagés à participer à la chorale et/ou l'orchestre pour mener un projet artistique annuel ayant vocation à être produit en concert, notamment en fin d'année. Accueillant tous les élèves du lycée qui le souhaitent, la chorale et/ou l'orchestre leur fournit l'occasion de côtoyer des élèves du cycle terminal qui suivent ou ne suivent pas d'enseignement de musique, mais aussi beaucoup d'autres dont la seule pratique musicale reste la participation à la chorale et/ou l'orchestre.

Théâtre

L'enseignement de théâtre au lycée

• Le théâtre, art vivant et collectif

Art vivant et contemporain, tout autant que porteur d'une longue histoire, le théâtre est une pratique artistique collective qui s'inscrit dans un lieu concret et un moment présent, et qui implique une relation toujours nouvelle avec un public.

Fidèle à cette spécificité, l'enseignement du théâtre au lycée donne au jeu et aux diverses activités théâtrales qui l'accompagnent (scénographie, mise en scène, décors et costumes) une place centrale et première. Également fondé sur le développement d'une pratique régulière de spectateur, il vise à susciter chez les élèves, sous la conduite du professeur, un dialogue aussi riche que possible entre ce qu'ils retirent de leur mise en jeu et les spectacles vus par la classe. Cet enseignement postule en effet que c'est à partir de l'expérience sensible et des formes diverses de son partage que l'élève acquiert progressivement une culture théâtrale à la fois pratique et théorique, artistique et historique.

C'est donc d'abord par la pratique (d'acteur ou de spectateur), puis par son approfondissement réflexif et par les savoirs introduits à cette occasion, que l'élève découvre progressivement les nombreux enjeux qui l'invitent à développer une pensée du théâtre. Celle-ci se nourrit également de la lecture de grands textes de praticiens de cet art.

Enfin, comme ceux-ci l'ont constamment rappelé, le théâtre est toujours une aventure humaine, individuelle et collective. Fondée sur l'engagement personnel de l'élève dans le jeu, la pratique théâtrale développe indissociablement la formation d'un « esprit de troupe », où s'associent solidarité, générosité, et liberté.

Cet enseignement repose sur quelques grands principes :

- Le théâtre est considéré à la fois comme art ou esthétique, et comme un fait social et culturel au sens le plus large. Ainsi l'école du spectateur prend-elle en compte « le fait théâtral » dans tous ses aspects : esthétiques et dramaturgiques, mais aussi sociaux, historiques, anthropologiques, politiques, économiques.
- Un soin particulier est porté à ce que les élèves découvrent, par la pratique comme par les spectacles qu'ils ont vus et auxquels ils ont assisté, une large diversité de formes théâtrales ouvrant à des problématiques variées.
- C'est grâce à l'expérience sensible et subjective de chacun, et en s'appuyant sur elle, que se développe en classe l'analyse de la représentation.
- L'intérêt porté au processus de création conduit à faire de la pratique du jeu un lieu de recherche qui sait accueillir les tentatives et les « ratages », les fragilités et les maladroites des élèves, et en reconnaître les bénéfiques.
- La dimension collective de cette pratique, comme celle de l'activité de spectateur et de la réflexion qui en découle, peut en tant que telles, donner lieu à analyse et discussion.
- Une ou plusieurs présentations de travaux, pour leurs dimensions fédératrices et pour la réflexion qu'elles génèrent, sont mises en place sous forme de répétitions ouvertes, de chantiers, de point d'étape du travail, de présentation de fin d'année, selon les processus de travail adoptés en amont.
- L'alliance du plaisir et de la rigueur est constamment recherchée.

- **Mise en œuvre : le partenariat**

La mise en œuvre de cet enseignement est assurée par une équipe composée d'un professeur aux compétences reconnues en théâtre et d'un artiste professionnel soucieux de la transmission de son art, en liaison avec des institutions culturelles : théâtres nationaux, centres dramatiques nationaux, scènes nationales, scènes conventionnées, théâtres municipaux, compagnies, conservatoires, associations habilitées. Lorsque cela est possible, cette équipe associe plusieurs professeurs de diverses disciplines et plusieurs artistes.

- **Progression**

Même s'ils s'ordonnent de manière progressive, les présents programmes doivent être abordés dans une logique constante de répétition et d'approfondissement. L'ordre des contenus ne doit pas empêcher que des définitions et des distinctions minimales soient régulièrement reprises. À l'occasion d'un spectacle, d'une rencontre ou d'une activité pratique, et selon les besoins, des notions essentielles telles que la mise en scène, la scénographie, la représentation, la performance, sont utilement ré-envisagées, et réinvesties dans la pratique.

L'acteur et le spectateur

- **Enjeux et objectifs**

Au collège, l'élève a abordé le théâtre à partir de la littérature dramatique. L'enseignement optionnel vise une approche à la fois plus globale et plus artistique du théâtre à partir de la scène et de la pratique du jeu de l'élève. Ainsi, il développe conjointement la sensibilité et la réflexion, l'imagination et le savoir.

Ses trois composantes, toujours liées, sont la pratique collective et individuelle du jeu, l'expérience de spectateur, et l'acquisition d'une culture théâtrale. De la seconde à la terminale, l'enseignement est progressif. Son objectif principal est de construire l'autonomie des élèves dans leur pratique et leur réflexion sur l'art dramatique.

Au centre de l'apprentissage en seconde, l'approche sensible conduit l'élève à explorer et à penser l'art de se mettre en jeu. Le double regard de l'artiste et du professeur permet des approches complémentaires nécessaires à la formation de l'élève. En outre, il appartient au professeur de mettre en relation cette pratique avec l'expérience de spectateur, et de s'appuyer sur l'une et l'autre pour introduire progressivement des savoirs : c'est à l'occasion de la mise en jeu de l'élève au plateau ou en relation avec une représentation vue par la classe que sont abordées les questions liées à l'histoire et aux théories du théâtre.

Au-delà de la seconde, tout élève peut suivre un enseignement de théâtre, sans prérequis défini. Deux parcours sont proposés dont le cumul est possible : l'enseignement facultatif et l'enseignement de spécialité.

Repères pour l'enseignement

- **Pratique théâtrale : se mettre en jeu**

En classe de seconde, la pratique théâtrale se situe au cœur de l'enseignement. L'élève est d'emblée confronté à une question fondamentale : avec quoi l'acteur joue-t-il ? Il explore ainsi par l'imaginaire sa relation au corps, à l'espace, aux partenaires de jeu, au public, aux dramaturgies, au langage... Jouer avec ces composantes, c'est aussi aborder la scène en expérimentant la diversité des conventions théâtrales et des codes de représentation.

Sans que le travail se réduise à une suite d'exercices techniques, l'élève découvre progressivement quelques-unes des ressources dont dispose le comédien pour mettre en place une situation et proposer un acte théâtral. Il apprend à faire des propositions de jeu réfléchies, pour lui, pour les autres et avec les autres.

C'est par la découverte de soi, par l'imagination par le fait d'être sur un plateau dans un espace pensé, par l'élaboration collective d'un acte théâtral que l'élève se met en jeu. Ainsi, le projet proposé par le professeur et l'artiste partenaire lui permet de prendre conscience de la présence de son corps sur le plateau et de l'énergie qu'il doit mobiliser. Il apprend à utiliser ses possibilités physiques pour proposer une situation, un état, ou dessiner une figure, un personnage. Cette présence du corps s'appuie également sur le regard qui permet de créer un espace, d'établir une relation avec les partenaires et avec le public ou de suggérer des intentions de jeu. Progressivement, l'élève apprend alors à placer sa voix de façon à être audible - et intelligible - pour le public ; il prend conscience de sa respiration, utilise son souffle, travaille sur le rythme, le registre, la hauteur, la durée, le timbre de la voix. Il maîtrise progressivement ses adresses, tant à ses divers partenaires qu'au public, en fonction de codes ou d'intentions de jeu. Dans cet acte théâtral qu'il met en place et auquel il participe, l'élève fait appel à son imaginaire et à sa réflexion pour enrichir ses propositions de jeu. La confrontation de l'intuition de l'élève avec la réaction du professeur, de l'artiste, et de la classe contribue à l'élaboration d'une approche personnelle du jeu théâtral.

L'élève aborde le texte écrit, dramatique ou non, par des approches diverses : lecture à voix haute, improvisation, mise en espace, mise en scène. Il travaille la diction en abordant le texte comme une partition ; il découvre ainsi diverses interprétations. Il peut également improviser à partir de canevas, de thèmes, de situations, de consignes ou de rythmes. Il peut enfin proposer un travail d'adaptation ou une écriture de plateau, dans le cadre d'un projet individuel ou collectif. Il construit alors un événement théâtral, aussi modeste soit-il, le développe et le conduit à son terme.

L'équipe formée du professeur spécialiste en théâtre et de l'artiste partenaire impliqué dans des processus de création a toute liberté de mener un, deux ou trois projets durant l'année, comme des laboratoires permettant d'explorer différentes modalités de jeu. La dimension collective du travail et l'apprentissage par la recherche libre et hasardeuse, productive dans le domaine artistique ou dans un cadre didactique, sont privilégiées. La restitution des projets menés en classe devant un public choisi est une étape importante, festive, et pédagogiquement riche d'apprentissages pour l'élève, car alliant rigueur et plaisir, sens du collectif et risque individuel : elle peut prendre la forme d'une répétition ouverte, d'un chantier, d'une présentation de fragments, etc.

• **Parcours du spectateur : partager le sensible, penser le fait théâtral**

La pratique de spectateur (de théâtre et d'autres arts vivants) est une composante essentielle de cet enseignement, tout au long du cursus ; un nombre minimum de six représentations au cours de l'année est recommandé en seconde. Outre l'éclairage qu'ils apportent sur le travail de plateau mené en classe, les spectacles vus ou auxquels les élèves assistent sont la base sur laquelle s'élargit peu à peu leur culture théâtrale.

Dès la classe de seconde, la réflexion collective sur ces spectacles, guidée par le professeur, entraîne les élèves à approfondir leur expérience sensible, à la verbaliser, à réfléchir aux émotions éprouvées, à les mettre en partage, à prendre conscience de leurs critères de jugement, à enrichir leur interprétation et leur compréhension de celles des autres.

Analyser un spectacle, c'est à la fois faire un exercice collectif de mémoire et apprendre à repérer, à décrire concrètement, à comprendre le fonctionnement des éléments qui le constituent : jeu, scénographie, lumière, musique, objets... C'est interroger la cohérence dramaturgique et esthétique qui les lie, réfléchir à la place variable du texte, au rôle de l'auteur, de l'acteur, du metteur en scène dans le processus de création.

Mais la pratique de spectateur n'est pas qu'une expérience artistique individuelle : le théâtre est aussi, depuis toujours, une expérience sociale au sens le plus large, dont il est important que l'élève prenne conscience.

Quel qu'il soit, le lieu théâtral essentiel, à l'expérience de l'acteur et du spectateur, est le premier élément, concret pour introduire à cette approche : la place du théâtre dans la ville, l'architecture extérieure et intérieure du bâtiment, le rapport entre la scène et la salle, sont autant de points de départ pour une réflexion historique, sociologique, voire anthropologique sur le théâtre.

En assistant dans l'année à plusieurs spectacles si possible très différents, l'élève éprouve la variabilité de la relation théâtrale, et la nature performative de toute représentation, qui constitue chaque expérience comme un événement unique dans un contexte précis.

En faisant l'expérience du spectacle vivant, et en approfondissant cette expérience par la réflexion, l'élève entre dans le dialogue que le théâtre entretient avec les thèmes de notre temps ; il se rend attentif à la façon dont le théâtre résonne avec le monde.

Le visionnage d'extraits de captation ne remplace aucunement l'expérience vécue du spectacle, et les élèves d'une option théâtre doivent être les premiers à le comprendre. Mais contextualisée par le professeur, cette ressource peut apporter de riches compléments à l'enseignement. Elle est également une très bonne entrée pour initier les élèves à la question de l'archive et de son utilisation.

• La culture théâtrale

Grâce à un parcours cohérent permettant de faire dialoguer les différents axes de l'enseignement, le professeur apporte progressivement des savoirs sur le théâtre. Terrain privilégié pour former à l'appréciation esthétique, l'analyse d'une représentation donne aussi l'occasion, ainsi que l'expérience du plateau, d'introduire des éléments de dramaturgie, d'histoire du théâtre (notamment grâce au répertoire), d'histoire de la mise en scène, du jeu etc. Les élèves sont amenés à découvrir les textes théoriques de praticiens du théâtre, à y recourir pour penser leur pratique de spectateur et de jeu.

Acquérir une culture théâtrale, c'est en effet prendre conscience de la diversité des formes qu'a prises et que prend le théâtre. Pour cette raison, il est souhaitable de varier les approches : certains spectacles vus se prêtent à une approche dramaturgique (rapport au sens, à la lecture du texte), voire sémiologique (signes de la représentation) ; d'autres, fonctionnant sur un mode plus performatif, appellent des analyses de la perception. Grâce à cette diversité, l'élève constate concrètement que le rapport à la fiction, à l'illusion, au présent théâtral, à la signification, est variable comme l'est la place du spectateur. À partir de l'expérience vécue de la représentation, il est donc progressivement amené à comprendre que les enjeux du théâtre varient non seulement esthétiquement, mais selon les sociétés, les cultures, les époques, et que toute représentation participe d'une histoire culturelle, sociale, anthropologique.

La visite d'un théâtre au moins et les rencontres avec les équipes artistiques et administratives sont vivement recommandées : le savoir sur le théâtre passe aussi par les échanges avec ceux qui le font, par la découverte concrète d'un lieu avec les techniciens, par la connaissance des réalités institutionnelles, de l'histoire du théâtre public et des politiques de la culture en France.

Compétences

Au sortir de la classe de seconde, l'élève aura acquis des compétences liées à la pratique théâtrale ainsi que d'ordre culturel et méthodologique. En réalité imbriquées, ces compétences sont distribuées ci-dessous en catégories distinctes par souci de lisibilité et d'efficacité. Les axes proposés ne se veulent pas un « référentiel de compétences », ils visent plutôt à explorer les différents aspects de l'évaluation, à permettre à l'élève de se positionner et au professeur de prendre conscience du chemin parcouru ainsi que des objectifs à atteindre.

• **Compétences pratiques**

L'élève est capable :

- de se mettre en jeu et en relation avec ses partenaires, tout en ayant conscience du public ;
- de faire des propositions de jeu variées seul et dans une réalisation collective ;
- de jouer avec un certain nombre de conventions théâtrales impliquant le corps et la voix de l'acteur ;
- de penser un espace de jeu pertinent ;
- d'improviser à partir d'une situation simple ;
- de réagir à de nouvelles consignes de travail ;
- de mettre en relation son travail de plateau et ses connaissances théâtrales ou son expérience de spectateur.

• **Compétences culturelles**

L'élève est capable :

- de revenir sur son expérience sensible de spectateur pour l'analyser et la partager ;
- de distinguer les principales composantes d'une représentation ;
- de dégager, dans les spectacles vus, des enjeux et des partis pris dramaturgiques ou esthétiques ;
- de repérer quelques grandes périodes de l'histoire du théâtre ;
- d'élargir ses connaissances de la création contemporaine et des métiers du théâtre.

• **Compétences méthodologiques**

L'élève est capable :

- de verbaliser ses émotions, d'exprimer un jugement personnel argumenté, et d'entrer dans une réflexion collective ;
- de proposer une analyse orale ou écrite du travail de plateau et des spectacles vus ;
- de mener une recherche documentaire au CDI ou sur Internet.

Évaluation

• **Au fil de l'année, l'équipe partenariale mesure régulièrement :**

- l'engagement de l'élève dans le travail ;
- sa créativité ;
- sa progression dans la maîtrise des techniques et de la méthodologie ;
- ses acquis culturels ;
- sa capacité à concevoir, construire et analyser, en relation avec un travail collectif, des propositions théâtrales.

La plus grande part de cette évaluation porte sur la pratique régulière de l'élève, sur ses progrès au plateau, sur son engagement personnel comme sur son rapport au travail collectif. Pour mesurer les progrès de l'élève, l'équipe partenariale tient compte du résultat en fin de projet, mais, tout autant, du parcours accompli : la recherche sur le plateau ou par la réflexion, les prises de risques, la contribution au projet commun sont fortement prises en compte.

L'évaluation concerne également les progrès de l'élève dans sa pratique de spectateur et dans sa culture théâtrale. Orale ou écrite, elle peut prendre diverses formes, au choix du professeur : exposé de l'élève sur un point ou une notion, compte rendu d'une lecture en lien avec le programme, lecture expliquée d'un court extrait de texte théorique en lien avec le travail de plateau ou un spectacle vu, compte rendu ou analyse de spectacle, bilan d'une

séance de travail, mais aussi proposition concrète d'une composante d'un projet (maquette d'un espace, croquis de costume, adaptation d'une scène, etc.).

Le carnet de bord, dans lequel l'élève consigne et analyse la mise en œuvre du projet, des indications de jeu, des synthèses sur le travail en cours, des remarques personnelles, peut devenir un outil privilégié de l'évaluation. L'élève peut aussi y garder des traces de sa réception des spectacles vus et de leur analyse en classe, y reporter certains éléments des recherches qu'il a effectuées. La part imaginative ou visuelle (photos, croquis, etc.) peut y être présente. Sa forme est choisie par l'élève (papier, numérique), en accord avec le professeur.