



PLAN D'ÉTUDES ÉCOLE DE CULTURE GÉNÉRALE

Arts visuels

Année - Domaine	1ère S, T et P
Dotation annuelle	2h /semaine

Plan d'études cadre ECG, CDIP, 2018
Entrée en vigueur pour l'année scolaire 2020/21
Edition août 2019

Objectifs généraux

Les arts visuels sont une approche de la perception et de l'expression des perceptions. Il s'agit d'une forme de communication qui stimule l'imaginaire des élèves.

Les élèves expérimentent la création dans le domaine de l'art, de l'architecture, du cinéma, du graphisme et du design. Ils élargissent leurs compétences esthétiques par des travaux pratiques et apprennent à évaluer la qualité de leurs propres œuvres et de celles d'autrui en faisant preuve d'ouverture d'esprit.

Sur le plan des activités artistiques, l'accent est mis sur les compétences techniques et la maîtrise des outils, la recherche, l'inventivité, l'expérimentation ainsi que la réalisation d'une œuvre en trois dimensions.

Contribution au domaine professionnel santé

Les élèves sont capables

- d'expliquer des définitions, des théories, des hypothèses et des modèles relevant des sciences expérimentales, des sciences humaines et sociales ;
- de s'exprimer oralement et par écrit de manière claire et appropriée au contexte.

Contribution au domaine professionnel travail social

Les élèves sont capables

- d'expliquer des notions, des théories et des modèles relevant des sciences humaines et sociales ;
- de s'organiser dans un contexte lié au domaine professionnel et de travailler efficacement en équipe ;
- de communiquer avec des personnes et des groupes sociaux variés de manière claire et appropriée au contexte ;
- de faire preuve de confiance en eux-mêmes et de montrer de l'aisance dans les rapports humains.

Contribution au domaine professionnel pédagogie

Les élèves sont capables

- d'expliquer des notions, des théories et des modèles relevant des sciences expérimentales et des sciences humaines et sociales ;
- de décrire des phénomènes et des processus intervenant dans la nature, la technique et la société ;
- de s'exprimer correctement et avec aisance dans la langue d'enseignement ;
- d'utiliser les principes et les théories relatives au comportement humain et aux processus d'apprentissage ;
- d'expliquer les bases des arts visuels ;
- de faire preuve de créativité dans le domaine des arts visuels ;
- de faire preuve de confiance en eux-mêmes et de montrer de l'aisance dans leurs rapports avec différents groupes d'interlocuteurs.

Plan annuel des objectifs disciplinaires, compétences et moyens didactiques

Compétences disciplinaires	Domaines d'apprentissage	Moyens didactiques
Situer les grands courants artistiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir des notions de base en Histoire de l'Art ▪ Lire, analyser et comparer des œuvres d'Art ▪ Dénoter, connoter une œuvre 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyser des œuvres en les situant dans leur contexte historique (interdisciplinarité avec l'histoire, la littérature et la musique) ▪ Visiter une exposition ▪ Proposer des médiations culturelles ▪ Étudier la représentation d'un thème au travers des différents courants artistiques ou suivre l'évolution des trois domaines professionnels (santé, travail social, pédagogie) à l'aide et à travers des œuvres de l'Histoire de l'Art ou lier un projet de réalisation à un courant artistique ou au travail d'un artiste
Observer et représenter avec précision ce qu'ils ont vu (lignes et valeurs)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir les notions de base dans le domaine de l'observation ▪ Observer puis interpréter de manière réaliste un sujet ▪ Restituer, avec sensibilité, ledit sujet 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aiguiser l'observation par des exercices de dessin et de peinture différenciés ▪ Observer et traduire les formes, les proportions, les détails d'un sujet ▪ Observer et traduire les lignes, les valeurs et les ombres ▪ Traduire en 2D un espace ou un volume
Décrire leurs perceptions et les illustrer par un dessin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expérimenter l'art de rendre visible son monde intérieur, par les moyens du langage plastique ▪ Utiliser différents éléments du langage plastique, de manière subjective 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Travailler sans la contrainte de l'observation, de manière expressive et créative ▪ Utiliser son imaginaire, ses souvenirs ou un impact émotionnel face à une expérience pour réaliser un projet personnel
Utiliser différentes techniques en deux ou en trois dimensions pour créer des œuvres figuratives ou abstraites	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Étudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Utiliser leurs connaissances des techniques des différents domaines artistiques: impression (techniques d'impression manuelles), photographie, cinéma, graphisme, applications informatiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Étudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Concevoir et évaluer leurs propres œuvres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer sa créativité, sa personnalité ainsi que des aptitudes techniques à travers la conception et la réalisation d'un projet ▪ Percevoir les problèmes inhérents aux processus de création et trouver soi-même les solutions 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser un travail personnel ou en groupe ▪ Autoévaluer son travail (en cours de réalisation ou à la fin) ou pratiquer l'évaluation avec la classe ou présenter son travail ou exposer son travail

	<ul style="list-style-type: none">▪ Développer son sens critique en autoévaluant son projet en cours de réalisation et une fois terminé▪ Présenter et défendre son projet▪ Stimuler les collaborations entre élèves	
Se confronter aux arts visuels et aux arts appliqués en montrant leur capacité de réflexion	<ul style="list-style-type: none">▪ Entraîner, aiguiser sa perception, son regard et son rapport aux arts visuels▪ Développer son jugement esthétique▪ Acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique aux arts visuels	<ul style="list-style-type: none">▪ Aller à la rencontre de l'art (visiter des musées ou rencontrer des artistes ou participer à un workshop ou bénéficier d'une médiation culturelle ou rencontrer et travailler avec des artistes et artisans ou des designers)

Compétences transversales

Ce domaine se prête particulièrement au développement et à l'exercice de la créativité soit par des œuvres originales, soit à travers l'influence d'œuvres existantes. L'enseignement des arts permet aux élèves d'aborder le savoir humain sous un angle spécifique. Ils apprennent à étudier leur œuvre et à la composer tout en découvrant leur propre manière de s'exprimer. Le domaine d'étude contribue également à l'acquisition des compétences transversales à travers la large place qu'il accorde à la réalisation de projets.



PLAN D'ÉTUDES ÉCOLE DE CULTURE GÉNÉRALE

Arts visuels

Année - Domaine	3ème P
Dotation annuelle	2h /semaine

Plan d'études cadre ECG, CDIP, 2018
Entrée en vigueur pour l'année scolaire 2020/21
Edition août 2019

Objectifs généraux

Les arts visuels sont une approche de la perception et de l'expression des perceptions. Il s'agit d'une forme de communication qui stimule l'imaginaire des élèves.

Les élèves expérimentent la création dans le domaine de l'art, de l'architecture, du cinéma, du graphisme et du design. Ils élargissent leurs compétences esthétiques par des travaux pratiques et apprennent à évaluer la qualité de leurs propres œuvres et de celles d'autrui en faisant preuve d'ouverture d'esprit.

Sur le plan des activités artistiques, l'accent est mis sur les compétences techniques et la maîtrise des outils, la recherche, l'inventivité, l'expérimentation ainsi que la réalisation d'une œuvre en trois dimensions.

Contribution au domaine professionnel pédagogie

Les élèves sont capables

- d'expliquer des notions, des théories et des modèles relevant des sciences expérimentales et des sciences humaines et sociales ;
- de décrire des phénomènes et des processus intervenant dans la nature, la technique et la société ;
- de s'exprimer correctement et avec aisance dans la langue d'enseignement ;
- d'utiliser les principes et les théories relatives au comportement humain et aux processus d'apprentissage ;
- d'expliquer les bases des arts visuels ;
- de faire preuve de créativité dans le domaine des arts visuels ;
- de faire preuve de confiance en eux-mêmes et de montrer de l'aisance dans leurs rapports avec différents groupes d'interlocuteurs.

Plan annuel des objectifs disciplinaires, compétences et moyens didactiques

Compétences disciplinaires	Domaines d'apprentissage	Moyens didactiques
Situer les grands courants artistiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compléter les notions de base acquises en 1^{ère} année en Histoire de l'Art ▪ Lire, analyser et comparer des œuvres d'Art ▪ Dénoter, connoter une œuvre ▪ Développer une capacité à établir des liens entre les mouvements artistiques et l'environnement socio-culturel de l'époque 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyser des œuvres en les situant dans leur contexte historique (interdisciplinarité avec l'histoire, la littérature et la musique) ▪ Visiter une exposition ▪ Proposer des médiations culturelles ▪ Étudier la représentation d'un thème au travers des différents courants artistiques ou suivre l'évolution des trois domaines professionnels (santé, travail social, pédagogie) à l'aide et à travers des œuvres de l'Histoire de l'Art ou lier un projet de réalisation à un courant artistique ou au travail d'un artiste ou réaliser une frise de l'histoire de l'art
Observer et représenter avec précision ce qu'ils ont vu (lignes et valeurs)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir les notions de base dans le domaine de l'observation ▪ Observer, traduire puis interpréter de manière réaliste un sujet ▪ Restituer, avec sensibilité, ledit sujet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aiguiser l'observation par des exercices de dessin et de peinture différenciés ▪ Observer et traduire les formes, les proportions, les détails d'un sujet ▪ Observer et traduire les lignes, les valeurs et les ombres ▪ Traduire en 2D un espace ou un volume
Décrire leurs perceptions et les illustrer par un dessin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expérimenter l'art de rendre visible son monde intérieur, par les moyens du langage plastique ▪ Utiliser différents éléments du langage plastique, de manière subjective 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Travailler sans la contrainte de l'observation, de manière expressive et créative ▪ Utiliser son imaginaire, ses souvenirs ou un impact émotionnel face à une expérience pour réaliser un projet personnel
Utiliser différentes techniques en deux ou en trois dimensions pour créer des œuvres figuratives ou abstraites	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Etudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Utiliser leurs connaissances des techniques des différents domaines artistiques: impression (techniques d'impression manuelles), photographie, cinéma, graphisme, applications informatiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Etudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Concevoir et évaluer leurs propres œuvres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer sa créativité, sa personnalité ainsi que des aptitudes techniques à travers la conception et la réalisation d'un projet ▪ Percevoir les problèmes inhérents aux processus de création et trouver soi-même les solutions ▪ Développer son sens critique en autoévaluant son projet en cours de réalisation et une fois terminé ▪ Présenter et défendre son projet ▪ Stimuler les collaborations entre élèves 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser un travail personnel ou en groupe ▪ Autoévaluer son travail (en cours de réalisation ou à la fin) ou pratiquer l'évaluation avec la classe ou présenter son travail ou exposer son travail

Se confronter aux arts visuels et aux arts appliqués en montrant leur capacité de réflexion	<ul style="list-style-type: none">▪ Entraîner, aiguiser sa perception, son regard et son rapport à l'art et au contexte artistique ainsi qu'à la communication visuelle▪ Argumenter son jugement esthétique▪ Acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique aux arts visuels	<ul style="list-style-type: none">▪ Aller à la rencontre de l'art (visiter des musées ou rencontrer des artistes ou participer à un workshop ou bénéficier d'une médiation culturelle ou rencontrer et travailler avec des artistes et artisans ou des designers).
---	--	--

Compétences transversales

Ce domaine se prête particulièrement au développement et à l'exercice de la créativité soit par des œuvres originales, soit à travers l'influence d'œuvres existantes. L'enseignement des arts permet aux élèves d'aborder le savoir humain sous un angle spécifique. Ils apprennent à étudier leur œuvre et à la composer tout en découvrant leur propre manière de s'exprimer. Le domaine d'étude contribue également à l'acquisition des compétences transversales à travers la large place qu'il accorde à la réalisation de projets.



PLAN D'ÉTUDES ÉCOLE DE CULTURE GÉNÉRALE

Arts visuels

Année - Domaine	3ème T
Dotation annuelle	2h /semaine

Plan d'études cadre ECG, CDIP, 2018
Entrée en vigueur pour l'année scolaire 2020/21
Edition août 2019

Objectifs généraux

Les arts visuels sont une approche de la perception et de l'expression des perceptions. Il s'agit d'une forme de communication qui stimule l'imaginaire des élèves.

Les élèves expérimentent la création dans le domaine de l'art, de l'architecture, du cinéma, du graphisme et du design. Ils élargissent leurs compétences esthétiques par des travaux pratiques et apprennent à évaluer la qualité de leurs propres œuvres et de celles d'autrui en faisant preuve d'ouverture d'esprit.

Sur le plan des activités artistiques, l'accent est mis sur les compétences techniques et la maîtrise des outils, la recherche, l'inventivité, l'expérimentation ainsi que la réalisation d'une œuvre en trois dimensions.

Contribution au domaine professionnel travail social

Les élèves sont capables

- d'expliquer des notions, des théories et des modèles relevant des sciences humaines et sociales ;
- de s'organiser dans un contexte lié au domaine professionnel et de travailler efficacement en équipe ;
- de communiquer avec des personnes et des groupes sociaux variés de manière claire et appropriée au contexte ;
- de faire preuve de confiance en eux-mêmes et de montrer de l'aisance dans les rapports humains.

Plan annuel des objectifs disciplinaires, compétences et moyens didactiques

Compétences disciplinaires	Domaines d'apprentissage	Moyens didactiques
Situer les grands courants artistiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compléter les notions de base acquises en 1^{ère} année en Histoire de l'Art ▪ Lire, analyser et comparer des œuvres d'Art ▪ Dénoter, connoter une œuvre ▪ Développer une capacité à établir des liens entre les mouvements artistiques et l'environnement socio-culturel de l'époque 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyser des œuvres en les situant dans leur contexte historique (interdisciplinarité avec l'histoire, la littérature et la musique) ▪ Visiter une exposition ▪ Proposer des médiations culturelles ▪ Étudier la représentation d'un thème au travers des différents courants artistiques ou suivre l'évolution des trois domaines professionnels (santé, travail social, pédagogie) à l'aide et à travers des œuvres de l'Histoire de l'Art ou lier un projet de réalisation à un courant artistique ou au travail d'un artiste ou réaliser une frise de l'histoire de l'art
Observer et représenter avec précision ce qu'ils ont vu (lignes et valeurs)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir les notions de base dans le domaine de l'observation ▪ Observer, traduire puis interpréter de manière réaliste un sujet ▪ Restituer, avec sensibilité, ledit sujet 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aiguiser l'observation par des exercices de dessin et de peinture différenciés ▪ Observer et traduire les formes, les proportions, les détails d'un sujet ▪ Observer et traduire les lignes, les valeurs et les ombres ▪ Traduire en 2D un espace ou un volume
Décrire leurs perceptions et les illustrer par un dessin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expérimenter l'art de rendre visible son monde intérieur, par les moyens du langage plastique ▪ Utiliser différents éléments du langage plastique, de manière subjective 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Travailler sans la contrainte de l'observation, de manière expressive et créative ▪ Utiliser son imaginaire, ses souvenirs ou un impact émotionnel face à une expérience pour réaliser un projet personnel
Utiliser différentes techniques en deux ou en trois dimensions pour créer des œuvres figuratives ou abstraites	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Étudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Utiliser leurs connaissances des techniques des différents domaines artistiques: impression (techniques d'impression manuelles), photographie, cinéma, graphisme, applications informatiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir l'expérimentation des différentes techniques, médiums et savoir-faire ▪ Expérimenter les phénomènes physiques présents dans la nature ▪ Faire des études en mixant différentes techniques et médiums ▪ Eveiller sa curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir et expérimenter les propriétés des techniques artistiques, des médiums et des matériaux ▪ Étudier des systèmes et effets des couleurs ▪ Réaliser un projet en 2D ou en volume
Concevoir et évaluer leurs propres œuvres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer sa créativité, sa personnalité ainsi que des aptitudes techniques à travers la conception et la réalisation d'un projet ▪ Percevoir les problèmes inhérents aux processus de création et trouver soi-même les solutions ▪ Développer son sens critique en autoévaluant son projet en cours de réalisation et une fois terminé ▪ Présenter et défendre son projet ▪ Stimuler les collaborations entre élèves 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser un travail personnel ou en groupe ▪ Autoévaluer son travail (en cours de réalisation ou à la fin) ou pratiquer l'évaluation avec la classe ou présenter son travail ou exposer son travail

Se confronter aux arts visuels et aux arts appliqués en montrant leur capacité de réflexion	<ul style="list-style-type: none">▪ Entrainer, aiguiser sa perception, son regard et son rapport à l'art et au contexte artistique ainsi qu'à la communication visuelle▪ Argumenter son jugement esthétique▪ Acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique aux arts visuels	<ul style="list-style-type: none">▪ Aller à la rencontre de l'art (visiter des musées ou rencontrer des artistes ou participer à un workshop ou bénéficier d'une médiation culturelle ou rencontrer et travailler avec des artistes et artisans ou des designers).
---	--	--

Compétences transversales

Ce domaine se prête particulièrement au développement et à l'exercice de la créativité soit par des œuvres originales, soit à travers l'influence d'œuvres existantes. L'enseignement des arts permet aux élèves d'aborder le savoir humain sous un angle spécifique. Ils apprennent à étudier leur œuvre et à la composer tout en découvrant leur propre manière de s'exprimer. Le domaine d'étude contribue également à l'acquisition des compétences transversales à travers la large place qu'il accorde à la réalisation de projets.