

Programme d'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques

Arrêté du 8 janvier 2010

B.O. n°8 du 25 février 2010

J.O. du 2 février 2010

Article 1er - Le programme d'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques pour les classes préparatoires au certificat d'aptitude professionnelle est fixé conformément à l'annexe du présent arrêté.

Article 2 - Les dispositions du présent arrêté entrent en application à la rentrée de l'année scolaire 2010-2011 pour la première année de formation, à la rentrée de l'année scolaire 2011-2012 pour la deuxième année de formation.

Article 3 - L'arrêté du 26 juin 2002 fixant le programme d'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques pour les certificats d'aptitude professionnelle est abrogé à la rentrée de l'année scolaire 2010-2011 pour la première année de formation, à la rentrée de l'année scolaire 2011-2012 pour la deuxième année de formation.

Article 4 - Le directeur général de l'enseignement scolaire est chargé de l'exécution du présent arrêté qui sera publié au Journal officiel de la République française.

ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES

Classes préparatoires au certificat d'aptitude professionnelle

I – Définition

Dans la voie professionnelle, l'enseignement artistique ne traitait jusqu'ici que des arts appliqués. Cette priorité demeure, mais elle s'enrichit désormais d'une ouverture sur d'autres domaines artistiques et culturels dont témoigne la nouvelle appellation « arts appliqués et cultures artistiques ».

Cet enseignement appartient à l'ensemble des enseignements généraux (français, histoire, langues, sciences) dont il partage les attitudes pédagogiques et les préoccupations culturelles. Il concerne tous les élèves et bénéficie d'un horaire propre. Cet horaire se trouve augmenté dans certains CAP préparant des métiers à composante artistique par un horaire d'enseignement spécialisé dont le volume varie selon les domaines.

Quelle que soit l'une des deux parties constitutives du dispositif - « arts appliqués » ou « cultures artistiques » - , l'enseignement accorde la plus large part à la pratique, une pratique qui se veut créative et artistique, critique et culturelle.

Il prend appui, dans la mesure du possible, sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège jusqu'en classe de troisième dans le cadre des enseignements obligatoires d'arts plastiques et d'éducation musicale, comme dans celui des diverses activités artistiques facultatives.

Il est assuré :

- pour ce qui concerne les arts appliqués eux-mêmes, par les professeurs de cette discipline ;
- pour ce qui concerne l'ouverture sur les cultures artistiques, par le professeur d'arts appliqués travaillant cette fois en équipe avec des collègues de différentes disciplines (lettres-histoire ou lettres-langues vivantes par exemple) et/ou avec plusieurs partenaires extérieurs, professionnels des secteurs artistiques et culturels.

Il trouve un prolongement dans les démarches de projet et les dispositifs d'ouverture à l'art offerts à ce niveau : ateliers artistiques, projets d'action éducative (PAE) artistiques, projets pluridisciplinaires à caractère professionnel (PPCP), opération « Lycéens au cinéma », etc.

Confortant les exigences du socle et en fonction des attendus des diplômés, les enseignements arts appliqués et cultures artistiques développent chez les élèves :

- la dimension citoyenne en encourageant l'autonomie et l'esprit d'initiative, l'ouverture aux autres et la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités ;
- l'épanouissement personnel en élargissant les connaissances, en favorisant la construction d'une opinion personnelle, la formation du goût et de la sensibilité à travers le développement de la curiosité, de l'esprit critique, de la créativité, de l'expression et de l'aisance à communiquer ;
- l'acquisition de méthodes de travail dans le cadre d'une démarche expérimentale s'appuyant sur un raisonnement argumenté et rigoureux.

II - Objectifs

Comme tout enseignement général, l'enseignement « arts appliqués et cultures artistiques » se propose d'aider les élèves à s'intégrer socialement, culturellement et professionnellement dans une société démocratique en faisant émerger leur projet personnel, en développant leur réflexion responsable et autonome, en les inscrivant dans des pratiques collectives et solidaires.

Dans la continuité de l'enseignement artistique reçu, l'enseignement d'« arts appliqués et cultures artistiques » vise :

- l'acquisition des moyens d'expression, des techniques et des méthodes élémentaires impliqués dans toute démarche artistique ;

- la connaissance de quelques œuvres, auteurs et mouvements relevant du patrimoine comme de la création contemporaine, constituant autant de repères essentiels dans l'histoire de l'art ;

- l'entraînement à une réflexion critique susceptible d'assurer progressivement l'autonomie du jugement de l'élève.

De manière spécifique, cet enseignement centré sur le design de produits, de communication, d'espace, d'environnement, vise :

- l'acquisition de méthodes privilégiant l'observation, l'exploration, l'investigation, l'analyse comparative et critique ;
- l'acquisition de pratiques techniques de notation, d'expression, de représentation passant par la maîtrise des gestes, outils, procédés essentiels ;
- l'acquisition d'informations relatives à l'évolution du design au cours du XX^{ème} siècle.

Globalement, il se propose de donner aux élèves les moyens de développer une attitude informée, curieuse, critique et vigilante portant sur leur environnement quotidien ; de réfléchir au produit, à sa conception, à son adaptation aux besoins de la société ; d'affiner leur sensibilité à l'urbanisme, à l'image, à la communication.

Dans la perspective du diplôme de CAP ou d'une éventuelle poursuite d'études sanctionnées par des diplômés de niveau IV et III, il vise :

- les acquisitions méthodologiques permettant des réinvestissements futurs ;
- le développement de l'esprit d'initiative des élèves, de leur créativité, de leur curiosité, de leur sens critique et de leur aptitude à agir avec efficacité sur leur environnement.

III - Mise en œuvre

Compte tenu de la diversité des publics préparant le CAP, il appartient aux enseignants de mettre en œuvre une méthode pédagogique adaptée, faisant une large part à l'aide individualisée et à la pédagogie du projet. Cette mise en œuvre implique des groupes à effectifs réduits.

La démarche d'enseignement met en interaction observation et analyse, recherche et concrétisation d'idées. Elle se déroule en quatre phases qui entretiennent entre elles des relations dialectiques mais qui peuvent être dissociées, leur hiérarchisation dans le temps étant induite par le sujet à traiter ou l'exercice à réaliser :

- une phase d'exploration ;
- une phase d'expérimentation ;

- une phase de réalisation ;
- une phase de verbalisation, d'échange, d'analyse critique.

Tout au long de ces quatre phases, l'enseignant privilégie une pédagogie du questionnement fondée sur le vécu de l'élève. Les exercices donnent lieu à une expression individuelle autant qu'à des travaux de groupe. Il s'agit de mettre en valeur la capacité de chacun à développer une réflexion singulière tout en s'intégrant à un groupe pour le faire progresser.

Dans cette pédagogie, les techniques de l'information et de la communication (TIC) jouent un rôle particulier selon deux modalités distinctes :

- les TIC sont sollicitées comme dans les autres disciplines pour rechercher, collecter, classer et exploiter l'information ; pour la communiquer, la visualiser et la mettre en page, soit en associant le textuel et le visuel sur des supports traditionnels (le papier), soit en associant le textuel avec la parole, le son et l'image fixe ou animée sur des supports multimédias comme le cédérom ou le DVD ;
 - les TIC sont utilisées dans les disciplines artistiques, et plus particulièrement dans le champ des arts appliqués, comme des auxiliaires de création (TICC). Dans les trois domaines essentiels de l'enseignement du design (produit, communication, espace et environnement), les technologies numériques interviennent pour aider à la recherche, à la visualisation des hypothèses, à l'expérimentation et, de plus en plus souvent, à la réalisation.
- Pour autant, ces outils nouveaux ne remettent pas en cause l'intérêt et la pratique des anciens. En aucun cas, ils ne sauraient dispenser chaque élève de faire appel à sa propre sensibilité, à ses possibilités réflexives et conceptuelles comme à ses aptitudes personnelles.

III. 1 Une phase d'exploration

À partir d'objets d'étude limités et au travers d'analyses de cas, de documents, d'observations de nature à éveiller sa curiosité, l'élève est mis en situation de questionner, de discriminer et de comparer des données, d'effectuer des relevés sélectifs.

Il découvre les démarches d'élaboration du produit et les contraintes auxquelles celui-ci répond (déontologie, besoin des usagers, fonctions remplies, sens du produit, modes de réalisation ou de fabrication, diffusion, etc.).

À travers l'analyse guidée de cas concrets simples, l'élève conforte ses connaissances et se dote de bases culturelles, développe une attitude critique et informée, acquiert des postures de réflexion autonome.

III. 2 Une phase d'expérimentation

À partir de manipulations de techniques, d'outils (traditionnels et actuels), de supports, de méthodes diversifiées, l'élève est mis en situation de proposer des réponses, intuitives ou raisonnées, à un problème défini.

En première année, une large place est faite au « tâtonnement expérimental » fondé sur la pluralité des situations et des moyens disponibles, la diversification des approches et des points de vue.

Parallèlement, l'élève justifie ses démarches et les traces en résultant.

III. 3 Une phase de réalisation

À partir d'une demande limitée et clairement définie, pour traiter un problème actuel, concret, correspondant à ses centres d'intérêt et capable d'élargir ses savoirs, tant pratiques que culturels et méthodologiques, l'élève est mis en situation d'organiser une planification simple, de proposer des hypothèses en réponse à un cahier des charges élémentaire, de concrétiser ses idées, de justifier ses choix.

Le résultat de ses recherches est le témoignage d'un parcours, il est visualisé sous forme de croquis, de « rough », de photographies, de maquettes d'étude utilisant des matériaux appropriés. Il est succinctement commenté, oralement et par écrit.

III. 4 Une phase de verbalisation, d'échange, d'analyse critique

Cette phase peut intervenir à chaque étape de la formation. Elle permet à l'élève de porter un regard critique sur sa production, de mesurer son adéquation aux critères énoncés, d'ajuster, d'améliorer ou de faire évoluer son travail, d'aborder l'étape suivante avec de nouvelles compétences.

Éprouvant le besoin de faire le point sur ses résultats, l'élève est conduit à confronter sa performance à celle de ses camarades, pour se situer, pour progresser et pour s'inscrire dans la démarche collective.

Ces situations constituent donc un moment privilégié de la formation. L'enseignant les organise en concertation avec le groupe-classe. Il tient compte de la capacité de chacun à s'exprimer en public. En mettant en tension l'analyse des productions et les objectifs visés, il trouve ainsi l'occasion d'ancrer les savoirs mais aussi, par une approche exigeante et objective, de donner confiance aux élèves et de valoriser leurs efforts.

IV - Histoire des arts

(cf. Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts à l'école primaire, au collège et au lycée, fixée par [l'arrêté du 11 juillet 2008](#) - BO n° 32 du 28 août 2008).

Composante naturelle de la discipline « arts appliqués et cultures artistiques », l'histoire des arts irrigue l'ensemble du programme. Chaque démarche créative en vue d'élaborer un projet, et en fonction de celui-ci, est adossée à la fréquentation et à l'étude des œuvres et des créateurs. L'approche sensible et cognitive des œuvres contribue à la construction d'une culture partagée, personnelle et ambitieuse, qui enrichit et vivifie les pratiques, les singularise.

Outre les acquis purement disciplinaires, cet enseignement conforte les acquis du socle commun, notamment sur l'ensemble de la compétence 5 « La culture humaniste ». Par la mise en perspective d'œuvres récentes ou issues du passé, appartenant au patrimoine mondial ou de proximité, comme par la mise en relation d'œuvres appartenant à des civilisations différentes, il donne des clés de lecture du monde et fonde la compréhension d'un savoir « vivre en société », actuel et responsable.

L'histoire des arts s'inscrit explicitement dans un croisement des enseignements, généraux et professionnels.

Cette nouvelle approche, interdisciplinaire mais tenant compte des spécificités de chacune des disciplines, renforce les relations que les professeurs d'arts appliqués entretiennent déjà avec les autres membres de l'équipe pédagogique.

L'histoire des arts concerne six grands domaines artistiques : les arts de l'espace, les arts du langage, les arts du

quotidien, les arts du son, les arts du spectacle vivant, les arts du visuel. Elle couvre pour le lycée une période historique qui s'étend du XVI^{ème} siècle à nos jours (en seconde : du XVI^{ème} au XVIII^{ème} siècle ; en première : le XIX^{ème} siècle ; en terminale : le XX^{ème} siècle et notre époque), sans toutefois exclure des incursions ponctuelles vers d'autres époques. Une marge de liberté pédagogique est laissée au professeur en fonction des projets proposés aux élèves. Dans le cadre du CAP, cet enseignement sera en adéquation avec les périodes traitées en histoire-géographie. Le programme d'histoire des arts s'articule au programme d'arts appliqués et cultures artistiques :

- Ensemble commun obligatoire, « figures imposées » et « figures libres » : design de produits, design de communication, design d'espace et d'environnement.

- Ensemble optionnel : arts du son, arts visuels, patrimoines, spectacle vivant.

Dans le cadre de l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques et par les démarches qui lui sont propres, l'histoire des arts contribue à rendre les élèves capables :

- d'identifier une œuvre emblématique, de la situer dans son contexte historique et géographique de création ;
- d'analyser une œuvre ou un produit dans ses diverses composantes, dans ses formes, ses techniques, ses usages, dans sa production de sens et de distinguer ses fonctions ;
- de repérer les croisements entre les divers domaines artistiques, les influences et les perméabilités entre les différentes cultures ;
- de développer sereinement une attitude d'amateur averti ou une pratique créative dans une perspective élargie.

V - Programme

Le programme comprend deux dimensions : une dimension pratique et une dimension culturelle. Le temps d'enseignement se partage, lui, en trois ensembles complémentaires aux fonctions différentes, mais aux objectifs pédagogiques cohérents : un ensemble commun obligatoire et un ensemble libre, relevant tous deux du design, et un ensemble optionnel. Chacun de ces ensembles prend en compte, à sa façon, les deux dimensions pratique et culturelle. Comme dans les autres disciplines d'enseignement général assurées en lycée professionnel, le programme ne différencie pas les contenus de la première année des contenus de la deuxième année. Il appartient à l'enseignant de prévoir une progression de formation en privilégiant un approfondissement continu et en dissociant éventuellement, lorsque cela lui paraît nécessaire, la dimension pratique et la dimension culturelle qui sont en interaction constante. Le volume horaire global alloué à la formation (100 à 110 heures sur deux années) est fractionné en 50 % pour l'ensemble commun obligatoire, 25 % pour l'ensemble libre, 25 % pour l'ensemble optionnel. Donnée à titre indicatif, cette partition peut être modulée par l'établissement en fonction de sa politique éducative et du contexte local, tout en respectant le volume horaire global et le principe de trois ensembles où les deux premiers, consacrés au design, restent largement prioritaires.

Des regroupements sous forme de sessions spécifiques de plusieurs heures ou plusieurs journées sont conseillés pour l'ensemble optionnel dont l'efficacité est alors accrue.

100 à 110 heures sur deux ans		
50 %	25 %	25 %
Arts appliqués		Cultures artistiques
Ensemble commun obligatoire	Ensemble libre	Ensemble optionnel
Design de produits et Design de communication et Design d'espace et d'environnement		Option « arts du son » ou Option « arts visuels » ou Options « patrimoines » ou Option « spectacle vivant »

V. 1 L'ensemble commun obligatoire (ou « les figures imposées »)

Clairement défini dans ses objectifs et dans ses contenus, il constitue le socle de la formation et correspond environ à 50 % de l'horaire global. L'intérêt évident porté par les élèves aux productions du design, qu'elles soient directement liées à leur spécialité professionnelle ou, plus largement, à l'univers dans lequel ils évoluent, justifie que l'ensemble commun obligatoire soit entièrement consacré à une première approche du design de produits, de communication et d'espace et d'environnement, dans la suite logique de l'initiation aux arts du quotidien engagée lors de la scolarité antérieure.

Il convient de rappeler qu'il ne s'agit en aucun cas d'un enseignement du design à visée professionnalisante, mais d'une sensibilisation aux démarches de conception et aux productions du design. En conséquence, l'enseignant fait des choix parmi les propositions du programme et établit des hiérarchies pour mieux adapter son enseignement à l'extrême diversité des situations, en privilégiant l'étude de cas simples correspondant au niveau et aux centres d'intérêt des élèves.

V. 1. 1 Le design de produits

Il traite de la relation entre l'homme et les objets, objets réalisés en série ou non : objets usuels, textiles, accessoires, mobiliers.

L'étude de l'objet unique ou de l'objet de série pourra servir d'appui aux activités suivantes :

- À l'aide d'une grille de questionnement, procéder oralement ou par écrit
 - . au repérage des matériaux ;
 - . à la description des formes ;
 - . à l'identification des fonctions.
- Avec des matériaux pouvant être aisément travaillés en classe ou à l'atelier (papier, carton, matériaux souples, bois, terre, etc.) procéder à des manipulations expérimentales.
- À partir d'un ou plusieurs objets ayant la même fonction d'usage, relever sous forme de croquis analytiques des

assemblages, des liaisons, des aspects de surface, des couleurs.

- À partir d'objets d'époques différentes, repérer les analogies et les différences :

- . de matériaux ;
- . d'ergonomie ;
- . d'aspect.

- En référence à une demande clairement circonscrite, proposer, sous forme de croquis ou de maquette en volume, des réponses à un problème simple, lié à une étude de cas préalable.

Notions essentielles abordées	Pistes d'étude liées aux notions	Exemples de produits	Exemples d'approches transversales
Fonctions Formes Matériaux	Objet unique / objet de série - l'objet unique relevant de l'artisanat d'art, prototype expérimental - l'objet de série relevant de la courte série des objets numérotés, éventuellement signés ou de la grande série des objets industriels Standardisation / distinction - la standardisation : caractères communs et constants des objets produits en grande série - la distinction : caractères particuliers de l'objet unique ou personnalisé	L'objet usuel - les outils d'écriture - les outils d'atelier - les ustensiles de cuisine L'objet mythique - le couteau suisse - la 2CV - le blue-jean L'objet jetable - la vaisselle - le rasoir - l'appareil photo	Un concept - la transparence - le gonflable - l'hybride Une action - s'asseoir - travailler - se restaurer

V. 1. 2 Le design de communication

Il traite de la relation entre l'homme et le message et, d'une façon générale, de l'information dans les secteurs visuel et audiovisuel : graphisme, édition, publicité, images, multimédia.

L'étude d'une campagne publicitaire ou d'un mode d'emploi pourra servir d'appui aux activités suivantes :

- À l'aide d'une grille fournie par le professeur, procéder oralement ou par écrit : au dépouillement des magazines ; à l'identification des différents médias ; au recensement des différents moyens iconiques.

- Avec des éléments iconiques ou textuels, fournis par le professeur ou choisis par l'élève (images de synthèse, photographies, coupures de presse, etc.), procéder à des manipulations expérimentales.

- En ville, à l'aide d'un scénario d'enquête, procéder à un reportage photographique ou à un relevé sous forme de croquis de supports de communication (mobilier urbain à vocation informative, enseignes, signalétique, etc.)

- À partir d'une ou plusieurs productions ayant le même objectif de communication, relever sous forme de croquis analytiques des éléments caractéristiques.

- À partir d'une ou plusieurs productions d'époques diverses, repérer les analogies et les différences : de support et de technique ; de formes graphiques et typographiques ; de ton.

- En référence à une démarche clairement circonscrite, proposer, sous forme de croquis, de montage ou de maquette en volume, des réponses à un problème de communication lié à une étude de cas préalable.

Notions essentielles abordées	Pistes d'étude liées aux notions	Exemples de produits	Exemples d'approches transversales
Fonctions Formes Supports	La campagne publicitaire Visées : - commerciale - humanitaire - politique Stratégies de mise en œuvre Le mode d'emploi - les explications - les consignes de montage - la valorisation	Les codes et répertoires culturels - les codes socioculturels - l'image-citation - l'art et la publicité La signalétique - les parcours fléchés - la signalétique urbaine - les pictogrammes	Un concept - l'événement - le détournement - la séduction Une action - décoder - conditionner - persuader

V. 1. 3 Le design d'espace et d'environnement

Il traite de la relation de l'homme avec son environnement et concerne plus particulièrement l'aménagement des espaces privés et publics.

L'étude d'un lieu de vie, de travail ou de loisir, pérenne ou éphémère, pourra servir d'appui aux activités suivantes :

- À l'aide d'une grille de questionnement fournie par le professeur, procéder oralement ou par écrit :

- . au repérage des principes constructifs ;
- . à la description des formes ;
- . à l'identification des fonctions.

- Avec des matériaux pouvant être aisément travaillés en classe ou à l'atelier (papier, carton, matériaux souples, bois,

- terre, etc.), réaliser des maquettes d'étude testant différentes hypothèses de résolution de problèmes simples.
- En ville, à l'aide d'un scénario d'enquête, procéder à un reportage photographique ou à un relevé sous forme de croquis d'aménagements ou de scénographies urbaines.
 - À partir d'une ou plusieurs organisations d'espaces ayant la même destination, relever sous forme de croquis analytiques des associations de plans, de volumes, de matériaux, de couleurs.
 - À partir d'espaces et d'environnements géographiques ou historiques diversifiés, repérer les analogies et les différences :
 - . d'apparence ;
 - . de matériaux ;
 - . de structures.
 - En référence à une démarche clairement circonscrite, proposer, sous forme de croquis, de montage ou de maquette volume, des réponses à un problème d'espace et d'environnement limité, lié à une étude de cas préalable.

Notions essentielles abordées	Pistes d'étude liées aux notions	Exemples de produits	Exemples d'approches transversales
Fonctions Formes Principes constructifs Matériaux et matières	Les lieux de vie, de travail, de loisir Le pérenne et l'éphémère	Les codes et répertoires culturels - l'école - le musée - le théâtre - la médiathèque L'espace ludique - le terrain de jeu - le stade L'habitat vernaculaire - la yourte mongole - l'habitat troglodyte - les bateaux-maisons	Un concept - l'habitat / l'habitable / l'habit - l'urbain - le dedans / le dehors Une action - danser - se rencontrer - franchir

V. 2 L'ensemble libre (ou « les figures libres »)

Ce cadre, qui correspond approximativement à 25 % de l'horaire global, est laissé à l'enseignant d'arts appliqués qui en dispose librement, dans le respect des objectifs de formation fixés par le programme en prenant en compte le niveau et le goût des élèves, les ressources de l'établissement et, de façon générale, le contexte sous toutes ses formes.

Il prend toutes les initiatives pédagogiques qui lui paraissent opportunes, qu'il s'agisse d'une démarche interne à la discipline, d'une ouverture à l'environnement pédagogique et culturel, de la réalisation de projets conjoints avec les enseignements artistiques professionnels de certains CAP, ou de toute autre question.

En conséquence, les items ci-dessous sont donnés à titre d'exemple. Ils n'imposent rien. Ils visent simplement à éclairer le propos.

Une démarche interne à la discipline

Dans une démarche interne à la discipline, l'enseignant d'arts appliqués peut notamment :

- revenir en cas de nécessité sur les points du programme commun obligatoire qui n'auraient pas été assimilés ;
- procéder à une mise à niveau de ceux qui n'auraient pas pu bénéficier jusque-là d'une formation suffisante ;
- aborder de nouvelles questions afin de donner une ampleur accrue à l'enseignement en traitant par exemple :
 - . pour le design de produits, de la personnalisation par l'utilisateur de l'objet de série (la notion de « tuning »),
 - . pour le design de communication, de l'évolution de l'affiche dans le champ institutionnel, culturel ou publicitaire (Toulouse-Lautrec, Cassandre, Paul Colin, Savignac, Jean-Paul Goude, etc.),
 - . pour le design d'espace et d'environnement, des espaces de transition dans l'architecture privée selon différentes cultures (le circuit d'approche de la maison japonaise, le couloir conduisant au patio de la maison arabe, le perron sous marquise du pavillon francilien de banlieue au début du XX^{ème} siècle) ;
- aborder plus généralement les points communs et les différences entre arts plastiques, design, métiers d'art et les situer dans le cadre global de l'histoire des arts ;
- expérimenter de façon approfondie les nouvelles technologies en utilisant plusieurs logiciels de création concernant les arts visuels, en particulier le design de communication ;
- engager une réflexion sur le programme des deux années préparant au CAP en le situant dans l'ensemble du cursus et par rapport à une poursuite d'études conduisant éventuellement jusqu'au niveau III en arts appliqués.

Une démarche d'ouverture à l'environnement pédagogique et culturel

Dans une démarche d'ouverture à l'environnement pédagogique et culturel, l'enseignant d'arts appliqués peut notamment :

- entrer en relation avec les autres disciplines d'enseignement général assurées au lycée pour travailler sur des thèmes communs, des questions, des problématiques complémentaires qui peuvent donner lieu à des approches croisées et instaurer une véritable interdisciplinarité aidant les élèves à mieux percevoir le sens de leurs études ;
- consolider les relations entre l'enseignement et la création, l'école et les lieux de vie artistique et culturelle en utilisant au mieux, de façon ponctuelle ou continue :
 - . les ressources offertes par l'environnement : institutions de formation, musées (des beaux-arts, arts et métiers, arts et industries, ethnographiques), monuments, chantiers, paysages (urbains, ruraux, industriels),
 - . le calendrier des manifestations : festivals divers, spectacles itinérants, expositions temporaires,
 - . les rencontres avec des professionnels sur leur lieu de travail : ateliers d'artistes ou d'artisans, sièges d'agences d'architecture, studios de design, etc.

Une démarche visant la réalisation de projets conjoints avec les enseignements professionnels de certains CAP comportant une composante artistique

L'enseignant d'arts appliqués peut notamment, dans le cadre de certains CAP - arts du bois, du feu, du métal, arts de la reliure, art textile et mode, communication, environnement, gravure, musique, spectacles :

- expérimenter des situations de rencontre avec les métiers d'art, l'art contemporain, les techniciens, les artistes ;
- traiter un même sujet d'étude dans le cadre de la sensibilisation au design et dans celui de l'atelier professionnel, confronter démarches et résultat.

V. 3 L'ensemble optionnel ou « les choix offerts par le menu »

Il fait partie de l'horaire global de la formation. En revanche, il fait appel à l'initiative et à l'autonomie de l'établissement. C'est l'ensemble de l'ouverture à d'autres pratiques, à d'autres cultures artistiques, à d'autres domaines artistiques.

Compte tenu de l'évolution des tendances culturelles et de la création contemporaine qui privilégie les croisements, cet ensemble comporte quatre grandes options : arts du son, arts visuels, patrimoines, spectacle vivant.

Chacune de ces options implique un partenariat interne entre des enseignants de l'établissement et/ou un partenariat externe avec des structures culturelles, des artistes, des professionnels du secteur artistique et culturel.

Ces options, même si elles comportent des dominantes disciplinaires fortes, ne sont pas étanches les unes aux autres. Elles peuvent au contraire donner lieu à passerelles et à nouveaux positionnements : ainsi, la musique, inscrite de plein droit dans l'option « arts du son », trouve également sa place dans l'option « spectacle vivant » ; la danse, située dans l'option « spectacle vivant », peut légitimement apparaître dans l'option « arts visuels », etc.

En conséquence, il appartient à l'équipe - enseignants et partenaires - de procéder sur place aux redistributions que justifie le projet artistique de l'établissement et qu'autorisent les ressources humaines et matérielles disponibles sur place ou dans l'environnement proche.

De la même façon, il lui revient de déterminer les parts relatives à la pratique et à l'approche culturelle avec le souci de privilégier constamment la qualité de la démarche et du résultat.

Par ailleurs, chaque option rassemblant plusieurs domaines artistiques, il convient, non pas de tout explorer (le temps imparti ne le permet d'ailleurs pas), mais de faire un choix clair privilégiant les critères pédagogiques et de faisabilité.

V. 3. 1 L'option arts du son

L'intitulé « arts du son » recouvre notamment les musiques vocales et instrumentales mais aussi les sons enregistrés, restitués, montés, transformés, les bruitages. Dans le cadre de cette option, l'établissement noue un partenariat externe avec un conservatoire ou une école de musique, et s'associe la compétence ponctuelle de spécialistes divers : professeurs d'éducation musicale en lycées et collèges, techniciens du son, bruiteurs, etc.

À titre indicatif, le programme détaille ci-dessous le type de formation qui peut être proposé dans le cadre de l'environnement musical et sonore.

Éléments essentiels abordés	Pistes d'étude liées aux éléments	Exemples de productions sonores et musicales
L'instrument Le son La bande son	Une chaîne de production sonore (microphone, enregistrement, traitement, restitution) Quelques outils de traitement audio numériques Quelques instruments de musique d'aujourd'hui La programmation musicale à la télé et à la radio, sur le net Quelques rapports du son à l'image dans les séquences filmées	Une bande sonore pour une séquence filmée Un programme musical pour la radio

V. 3. 2 L'option arts visuels

L'intitulé « arts visuels » recouvre notamment les arts plastiques, la photographie, l'infographie, le cinéma, la vidéo. Dans le cadre de cette option, l'établissement noue un partenariat externe avec, par exemple, une salle de cinéma d'art et d'essai, un studio d'audiovisuel, les services spécialisés d'un CRDP ou d'un CDDP, et s'associe le concours de professionnels de ces domaines.

À titre indicatif, le programme détaille ci-dessous le type de formation qui peut être proposé dans le cadre du cinéma.

Les possibles pistes d'étude peuvent donner lieu aux activités suivantes :

- Définir la notion de plan.
- Projeter, par écrit ou à l'aide de notes graphiques, un plan.
- Réaliser un plan.
- Commenter un plan.
- Observer et analyser des plans (photographie, cinéma, télévision).

Éléments essentiels abordés	Pistes d'étude liées aux éléments	Exemples de productions
Le plan en tant qu'il fédère les éléments fondateurs du langage des images et des sons : - espace - durée - narration - traitement des personnages - traitement de la lumière - traitement de la matière sonore	Les principales composantes d'un plan : - la durée (courte, longue) - le cadre (échelle des plans, profondeur de champ) - la fixité ou les mouvements de la caméra (travelling, panoramique, caméra à l'épaule, zoom) - l'angle de prise de vue (plongée/contre-plongée) - la qualité de l'image (noir et blanc/couleur, grain) - la qualité du son (direct, off, rapporté)	Quelques types de plans photographiques et cinématographiques Une courte séquence d'un film de fiction, d'un documentaire ou d'un dessin animé

V. 3. 3 L'option patrimoines

L'intitulé « patrimoines » recouvre notamment l'architecture, les collections, les champs de fouilles, la restauration d'œuvres d'art et l'artisanat d'art.

Dans le cadre de cette option, l'établissement noue un partenariat externe avec, par exemple, un musée (d'art, d'arts et métiers ethnographiques), un chantier de fouilles, un atelier de restauration, un atelier d'artisan d'art, etc.

À titre indicatif, le programme détaille ci-dessous le type de formation qui peut être proposé dans le cadre de l'architecture. Dans celui-ci, le partenaire peut être un musée, un monument, un conseil en architecture, urbanisme et environnement (CAUE) en association avec des professionnels divers : conservateurs de musées, architectes des monuments historiques et autres, restaurateurs d'œuvres d'art.

Les possibles pistes d'étude peuvent donner lieu aux activités suivantes :

- En ville, à l'aide d'un scénario d'enquête, procéder à un reportage photographique sur quelques façades d'époques différentes.
- Faire le plan d'une église romane, d'une halle gothique, d'une fortification du XXVIIème siècle.
- Comparer quelques tours d'époques et de fonctions différentes.

Éléments essentiels abordés	Pistes d'étude liées aux éléments	Exemples d'objets d'étude
Le parti : - la symétrie - la verticalité - l'horizontalité - le contraste - le plein et le vide Les matériaux naturels et fabriqués	Une architecture civile, ou religieuse, ou militaire : - avant le XXème siècle - au XXème siècle	Un hôtel de ville Une église Un ouvrage défensif Une cité d'habitat Un bâtiment culturel Un ouvrage d'art

V. 3. 4 L'option spectacle vivant

L'intitulé « spectacle vivant » recouvre notamment le théâtre, la danse, le cirque, le spectacle de rue.

À titre indicatif, le programme détaille ci-dessous le type de formation qui peut être proposé dans le cadre du théâtre.

Dans celui-ci, l'établissement noue un partenariat avec une compagnie théâtrale subventionnée et s'associe le concours de professionnels divers : metteur en scène, comédien, décorateur, costumier, technicien de la lumière et du son, etc.

Les possibles pistes d'étude peuvent donner lieu aux activités suivantes :

- Esquisser l'interprétation d'un personnage.
- Mettre en voix et en espace un extrait de texte.
- Réaliser un élément de décor, une maquette, un masque, un costume ou un accessoire.

Éléments essentiels abordés	Pistes d'étude liées aux éléments	Exemples de productions
Le jeu de l'acteur Le lieu théâtral et l'espace scénique Le décor et les objets scéniques	Les expressions vocales, du parlé au chanté Le regard, le geste, le mouvement Les différents types de théâtre : - antique - élisabéthain - à l'italienne - hors les murs Quelques dispositifs scéniques : - frontal - bifrontal - en rond La marionnette, le masque. Les accessoires	L'interprétation du personnage La maquette d'un théâtre Un décor, un masque, une marionnette, un costume

VI - Référentiels

VI. 1 L'ensemble commun obligatoire (ou « les figures imposées »)

Design de produits		
Capacités	Connaissances	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Noter graphiquement de manière explicite et lisible - Représenter ou exprimer une intention, notamment en utilisant les TIC - Réaliser un volume simple - Expérimenter en volume : <ul style="list-style-type: none"> . des assemblages, des liaisons, des constructions . des relations de formes - Repérer des procédés techniques - Comparer des produits selon des critères précis - Établir des hiérarchies - Reconnaître quelques éléments et stylistiques et artistiques - Émettre des hypothèses d'identification de l'utilisateur - Réaliser une maquette d'objet (ou de partie d'objet) simple en utilisant les notions abordées - Présenter sa démarche, justifier ses choix en utilisant un vocabulaire précis, porter un regard critique sur sa production 	<p>Fonctions</p> <p>Fonction d'usage / fonction d'estime dans leurs dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ergonomique - Technique - Économique - Sociologique - Écologique - Sémantique - Poétique <p>Formes</p> <p>Éléments et relations plastiques</p> <p>Matériaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identité - Origine - Qualités intrinsèques - Disponibilité à la mise en œuvre 	<p>Manifester de la curiosité pour son environnement, développer son sens de l'observation, élargir sa perception du particulier à l'universel</p> <p>Développer le goût du raisonnement fondé sur une argumentation</p> <p>Distinguer le statut de la production</p> <p>Acquérir un esprit critique</p>
Design de communication		
Capacités	Connaissances	
<ul style="list-style-type: none"> - Noter graphiquement de manière explicite et lisible - Représenter ou exprimer une intention, notamment en utilisant les TIC - Réaliser un volume simple - Choisir et isoler les éléments signifiants - Construire de façon empirique des organisations de surfaces, de textes, d'images, de textures - Repérer des procédés techniques - Comparer des productions selon des critères précis - Établir des hiérarchies - Reconnaître quelques éléments et stylistiques et artistiques - Émettre des hypothèses d'identification de l'utilisateur - Réaliser une proposition de communication visuelle élémentaire en utilisant les notions abordées - Présenter sa démarche, justifier ses choix en utilisant un vocabulaire précis, porter un regard critique sur sa production 	<p>Fonctions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informative - Narrative - Incitative - Poétique <p>Formes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Éléments iconiques et typographiques - Éléments verbaux - Éléments gestuels - Relation des éléments entre eux <p>Supports</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques - Possibilités et limites d'utilisation 	<p>Développer l'esprit citoyen : prendre conscience des besoins d'autrui et s'intégrer à la vie collective</p> <p>Avoir conscience des incidences de l'espace, du produit et de la communication sur le comportement des usagers</p> <p>Se positionner en tant que consommateur averti, acteur impliqué dans l'évolution de la Cité et force de proposition</p>

Design d'espace et d'environnement		
Capacités	Connaissances	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Noter graphiquement de manière lisible - Représenter une intention, notamment en utilisant les TIC - Réaliser un volume simple - Expérimenter : <ul style="list-style-type: none"> . des relations plein/vide . des associations de matières, de textures . des incidences de lumière/ombre . des itinéraires de circulation - Repérer des procédés techniques - Comparer des productions selon des critères précis - Établir des hiérarchies - Reconnaître quelques éléments artistiques et stylistiques - Émettre des hypothèses d'identification de l'usager - Réaliser une proposition d'organisation de l'espace en utilisant les notions abordées 	<p>Fonctions</p> <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ergonomique - Technique - Esthétique - Sémantique <p>Formes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structures - Composantes tridimensionnelles - Relations entre elles <p>Principes constructifs, matériaux et matières</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identité - Origine - Qualités intrinsèques - Valeur symbolique 	<p>Manifester de la curiosité pour son environnement, développer son sens de l'observation, élargir sa perception du particulier à l'universel</p> <p>Développer le goût du raisonnement fondé sur une argumentation</p> <p>Distinguer le statut de la production</p> <p>Acquérir un esprit critique</p> <p>Développer l'esprit citoyen : prendre conscience des besoins d'autrui et s'intégrer à la vie collective</p> <p>Avoir conscience des incidences de l'espace, du produit et de la communication sur le comportement des usagers</p> <p>Se positionner en tant que consommateur averti, acteur impliqué dans l'évolution de la Cité et force de proposition</p>

Évaluation

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement
Les différentes caractéristiques sont observées, identifiées et analysées	2
Les arguments sont justifiés	1
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2
Une comparaison est établie entre différentes productions	2
Les contraintes de la demande sont respectées	4
Les propositions sont créatives et réalistes	3
La traduction graphique est explicite	1
L'utilisation des TIC et de quelques logiciels est correcte	2

VI. 2 L'ensemble optionnel

Arts du son		
Capacités	Connaissances	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir quelques traits musicaux caractéristiques - Enchaîner des extraits sonores pour une séquence filmée - Utiliser un ou plusieurs logiciels spécialisés - Identifier les sources sonores dans des musiques d'aujourd'hui - Utiliser un système simple d'enregistrement 	<p>Sons et musiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'instrument - le son - la bande son <p>Le logiciel musical</p> <p>Le vocabulaire sur le timbre</p> <p>Les éléments de la chaîne de production sonore</p> <p>Les caractéristiques de la musique d'une séquence filmée</p>	<p>Construction d'une vie culturelle personnelle : fréquentation de lieux d'exposition, de manifestations et spectacles culturels (musée, cinéma, théâtre, concert, etc.)</p>
Arts visuels		
Capacités	Connaissances	<p>Développement de la sensibilité, de la curiosité et de l'esprit critique</p> <p>Créativité et engagement</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer un cadrage avec un appareil photo - Effectuer un cadrage avec une caméra - Réaliser trois types de plans convenablement éclairés 	<p>Cinéma</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le plan <p>Définitions essentielles</p> <p>Écriture et réalisation d'un plan</p> <p>Éléments d'analyse d'un plan et mise en relation avec des éléments de culture cinématographique</p>	
Patrimoines		
Capacités	Connaissances	<p>Acceptation de l'autre et ouverture à ce qui est différent des standards culturels</p> <p>Développement de la communication et de l'écoute pour partager et pour élaborer un travail en équipe</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Savoir lire le plan et la façade d'un édifice et en nommer les principaux éléments constitutifs - Commenter une photo d'architecture moderne - Connaître quelques caractéristiques de deux ou trois styles architecturaux 	<p>Architecture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parti - Les matériaux naturels et fabriqués <p>Méthode d'observation</p> <p>Éléments de vocabulaire technique</p> <p>Quelques repères culturels</p>	
Spectacle vivant		
Capacités	Connaissances	
<ul style="list-style-type: none"> - Se situer dans l'espace en disant un texte - Intégrer des contraintes techniques et artistiques dans une réalisation - Justifier un point de vue critique sur un spectacle 	<p>Théâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu de l'acteur - Le lieu théâtral - Le décor et les objets scéniques <p>Le comportement sur le plateau</p> <p>Éléments de vocabulaire technique</p> <p>Quelques repères culturels</p>	

Évaluation

1. Niveau d'information - 2. Niveau de maîtrise des moyens d'expression - 3. Niveau d'analyse et d'expérimentation - 4. Niveau de maîtrise méthodologique.

Attendus	Degré d'approfondissement
Les différentes caractéristiques des œuvres et des productions sont observées, identifiées et analysées	2
Les arguments sont justifiés	2
Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées	2
Une comparaison est établie entre différentes œuvres et productions	2
Les contraintes de la demande sont respectées	4
Les propositions sont créatives et pertinentes	2
Le travail est mené avec implication	2