



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
ENSEIGNEMENT
ET RECHERCHE
SCIENTIFIQUE

SOCLES DE COMPÉTENCES

Fédération Wallonie-Bruxelles

Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique

Socles de compétences

Enseignement fondamental
et premier degré
de l'Enseignement secondaire

LECTURE DES TABLEAUX

PREMIÈRE ÉTAPE

(de l'entrée dans l'enseignement fondamental à la fin de la deuxième année primaire)

DEUXIÈME ÉTAPE

(de la troisième année à la sixième année primaires)

TROISIÈME ÉTAPE

(les deux premières années de l'enseignement secondaire)

SIGNIFICATION DES SIGLES UTILISÉS

SENSIBILISATION À L'EXERCICE DE LA COMPÉTENCE 

CERTIFICATION DE LA COMPÉTENCE EN FIN D'ÉTAPE 

ENTRETIEN DE LA COMPÉTENCE 

ORTHOGRAPHE

Le document adopte les rectifications orthographiques proposées par le Conseil supérieur de la langue française.

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Table des matières

	1	INTRODUCTION	page 67
CADRE D'INTÉGRATION	2	DU DÉVELOPPEMENT ARTISTIQUE	page 68
	3	COMPÉTENCES TRANSVERSALES À EXERCER	page 69
	4	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES	page 70
		4.1. OUVERTURE AU MONDE SONORE ET VISUEL : PERCEVOIR ET S'APPROPRIER DES LANGAGES POUR S'EXPRIMER	page 70
		4.2. AGIR ET EXPRIMER, TRANSFÉRER ET CRÉER DANS LES DOMAINES VOCAL, VERBAL, RYTHMIQUE, INSTRUMENTAL ET CORPOREL	page 71
		4.3. AGIR ET EXPRIMER, TRANSFÉRER ET CRÉER DANS LES DOMAINES TACTILE, GESTUEL, CORPOREL ET PLASTIQUE	page 72
	5	GLOSSAIRE	page 73

Introduction

Les objectifs de l'éducation artistique s'intègrent naturellement dans les grands objectifs de l'enseignement.

L'éducation artistique peut et doit y tenir sa place comme toute activité éducative, elle est éveil dans son essence : éveil à soi, aux autres, au monde.

En initiant aux différents arts, l'école se doit de :

- sensibiliser à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives ;
- faire acquérir des techniques permettant d'accéder à la maîtrise objective des « choses de l'art », de se dépasser pour atteindre la créativité ;
- traiter et structurer les savoirs pour qu'ils deviennent transférables ;
- participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité.

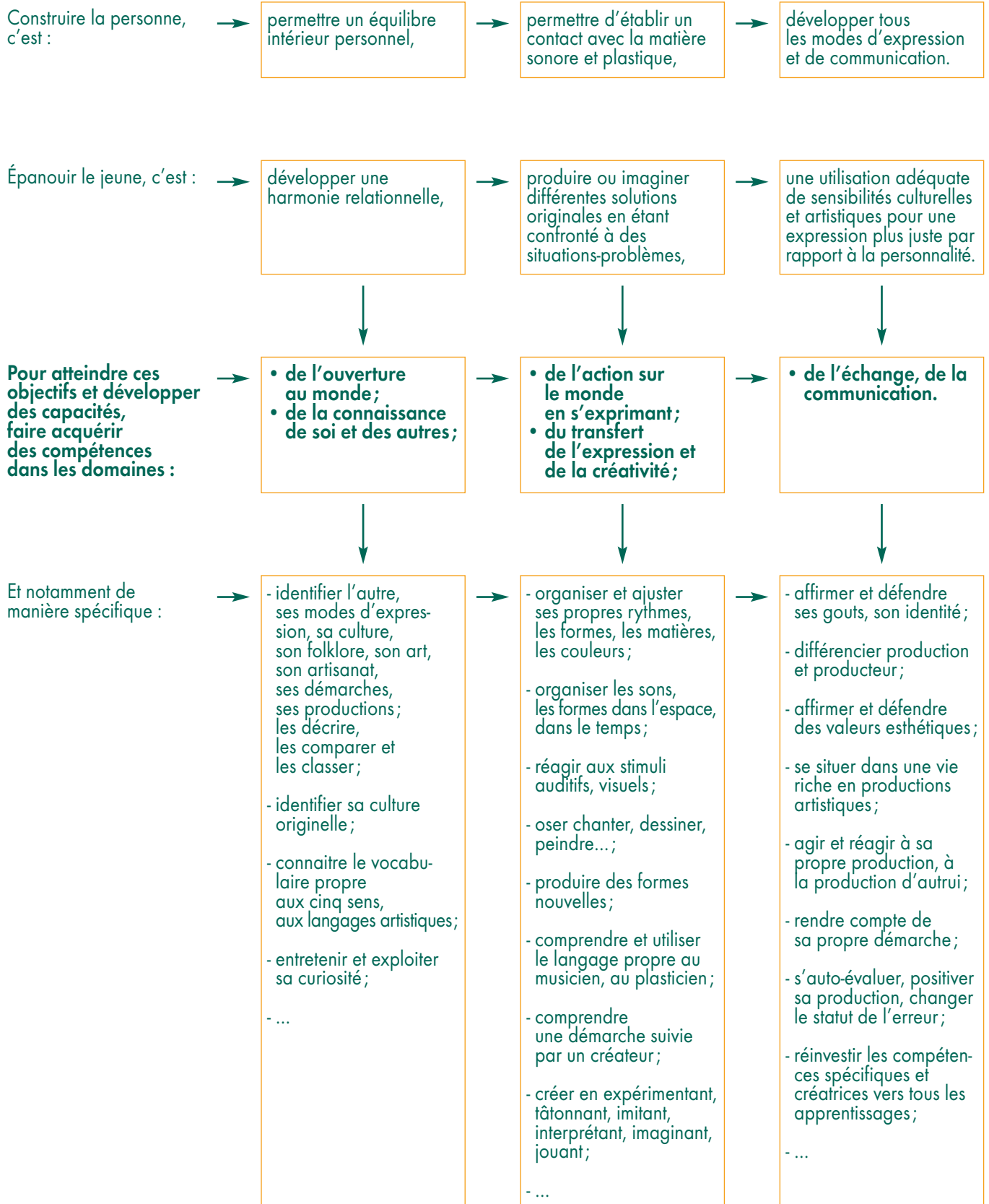
Et ce faisant, développer des comportements (autonomie, esprit critique, tolérance, etc.) tels que l'élève puisse acquérir une qualité de vie en devenant un citoyen du monde, responsable donc libre.

Bref, même si tous les jeunes ne peuvent devenir des artistes, du moins leur sensibilité peut-elle être éveillée pour provoquer quelque plaisir esthétique et des compétences peuvent-elles être développées pour qu'ils puissent explorer leurs capacités créatrices.

Le document comprend trois parties : un cadre d'intégration du développement artistique qui présente un ensemble de domaines et de capacités, des compétences transversales à exercer et des compétences disciplinaires.

Dans la troisième partie, ce qui doit retenir l'attention, c'est la compétence telle qu'elle se décompose de façon plus précise dans les compétences reprises dans la première colonne.

Cadre d'intégration du développement artistique



Compétences transversales à exercer

S'approprier un langage sensoriel

- Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques.
- Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique.
- Percevoir des œuvres d'art et les associer aux registres des langages sensoriels.
- Déduire de ses perceptions une loi, des règles, des conclusions.

Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres

- Exprimer une émotion ressentie face à une œuvre, une musique, une situation particulière.
- Associer des perceptions et les classer dans l'un ou l'autre domaine sensoriel.
- Décrire ses sensations.
- Exprimer une émotion par différents modes d'expression.
- Transposer dans un autre langage artistique une émotion ressentie face à une œuvre, une musique, une situation particulière.

Se reconnaître dans sa culture et celle des autres

- S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art, son artisanat, son folklore...
- Constituer, organiser une documentation, un classement, un échantillonnage.

Collaborer

- Confronter des capacités individuelles pour réaliser une production collective.
- Participer à la distribution des rôles pour des créations collectives et des exécutions soignées.

Oser affirmer son plaisir et présenter sa production

- Formuler clairement son intention en fonction de l'objet artistique.
- Positiver sa production et celle des autres.

Évaluer - Argumenter

- Donner et défendre son avis sur des productions, des événements artistiques et les moyens de diffusion.
- Expliquer l'identification d'un élément ou d'un contexte.
- Défendre ses goûts.
- Rendre compte de sa propre démarche.
- S'exprimer face à la production des autres.
- Justifier l'émotion, le mode d'expression, les techniques d'exécution, le sujet, le contexte, les moyens utilisés.


Compétences disciplinaires

4.1. Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer




	I	II	III
Percevoir et différencier les sons, les bruits, les notions.	D'intensité, de hauteur, de tempo et d'origine différents C	Les associer : - à des codes de hauteur, d'intensité, de dynamique, de durée ; - aux modes de production sonore (frotter, souffler, frapper, pincer) ; - aux espaces sonores	Les groupes et familles instrumentaux et leurs composantes C
Chercher, repérer, nommer des objets, des ambiances, les qualités sonores.	Quelques instruments de la percussion scolaire C	Quelques instruments (à vent, à cordes, etc.) C	Différents styles, des critères de reconnaissance C
Identifier, classer, associer des voix, des décors, des extraits sonores, des instruments, des productions multiculturelles.	↗	Des voix parlées, des voix chantées, des intentions traduites vocalement et les principales langues de voix chantées	Des instruments et leurs familles. Des voix et des ensembles vocaux. Associer des caractères rythmiques binaires, ternaires à des mouvements corporels C
Percevoir et différencier les formes.	Formes fabriquées simples et formes de la nature C	Formes géométriques et non géométriques. Formes agencées de manières abstraites ou figuratives	Origines, aspects, caractéristiques physiques et psychologiques
Classer des productions graphiques d'après leurs degrés de clarté ou d'obscurité (leurs valeurs).	Par ordre croissant C	Par familles C	E
Identifier et nommer les couleurs.	Les couleurs et les tons neutres C	Les couleurs primaires, secondaires et leurs composantes. La sensation de température	Les couleurs complémentaires et leurs composantes C
Caractériser les harmonies monochromes et polychromes.	↗	↗	C
Percevoir et décrire la matière.	↗	Et nommer les aspects différents de matières C	Et les évocations psychologiques qui s'en dégagent C
Décoder des langages (composition, couleurs, espaces, matières, sons, gestes...) utilisés pour construire des images médiatiques.	↗	C	Et saisir les messages implicites, symboliques C
Décrire et comparer des productions d'artistes (musique, peinture, sculpture, etc.).	↗	↗	De régions, d'époques, de cultures et de fonctions différentes C
Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution.	Des modes d'expression C	Des techniques d'exécution C	Et leur adéquation avec le sujet d'une œuvre C
Situer un objet dans un espace donné.	↗	C	Et distinguer l'arrière-plan, le plan moyen, l'avant-plan et la perspective C
Décrire la manière dont les éléments composant une production sont organisés.	↗	↗	C
Percevoir la notion de temps dans différentes œuvres (cinéma, dessin d'animation, bande dessinée, sculpture, mouvement...).	↗	↗	C
Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.		↗	C

4.2. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines vocal, verbal, rythmique, instrumental et corporel

Reproduire, imiter, copier

	I	II	III
• des mouvements, des gestes,	Reproduire des mouvements corporels sur des chansons, des auditions	Reproduire des gestes de rythmique corporelle. Occuper l'espace et y reproduire des pulsations frappées, marchées, parlées	Reproduire des gestes de rythmique instrumentale
• des expressions vocales,	Reproduire vocalement des variations de hauteurs, d'intensités, de durées. Imiter vocalement des ambiances sonores	Reproduire les respirations, les intonations vocales à la lecture d'un texte, à l'exécution d'un chant	Reproduire une séquence vocale, verbale en résistant aux attirances sonores
• des expressions rythmiques et mélodiques,		Répéter en groupe et de mémoire des séquences rythmiques et mélodiques, des chansons	Appliquer des indications d'interprétation (respirations, accentuation, intensité)
• des expressions sonores.	Exécuter un court et simple musicogramme	Reproduire un bruitage, un décor sonore, une courte partition rythmique	Exécuter une partition de polyrythmie

Comprendre, organiser, interpréter, créer

• des mouvements, des gestes,	Traduire en mouvements des séquences musicales auditionnées	Organiser ses rythmes dans le temps et l'espace pour exprimer corporellement son ressenti à l'audition d'une pièce musicale	Interpréter corporellement une forme musicale entendue
• des expressions vocales ,	Traduire en sonorités vocales des ambiances écoutées	Associer les paramètres sonores pour produire un message vocal, verbal, musical cohérent	Associer geste, parole, voix et musique pour en faire un ensemble d'expression cohérent
• des expressions sonores,	Se créer des codes d'exécution, les organiser, les appliquer	Organiser graphiquement une séquence entendue. Écrire un musicogramme simple pour traduire une intention en décor sonore	Harmoniser les codes au sein du groupe classe
• les éléments d'un message sonore,			Dégager les éléments principaux qui constituent la structure d'une pièce musicale simple. Isoler le texte ou le rythme ou la mélodie d'un chant (dire le texte, frapper le rythme, jouer la mélodie...)
en manipulant des instruments de la percussion scolaire, des éléments de bruitage, les qualités sonores, les éléments de rythme et de voix.			

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique

Acquérir des modes d'expression et des techniques d'exécution (les modes de duplication, la gravure, l'impression, le modelage, la sculpture, les collages, les assemblages, le pliage, le moulage, la couleur, le graphisme...).

	I	II	III
Adapter sa production au format.	↗	En fonction d'un thème	En choisissant un type de mise en page
Choisir ses outils.	En fonction d'une technique d'exécution	En fonction d'une technique d'exécution et d'un mode d'expression	En fonction d'une technique d'exécution, d'un mode d'expression et du support
Reproduire des tracés sur des supports différents (à main levée, utilisation d'instruments).	Tracés différents Utilisation d'outils et de matières différents	Tracés particuliers Utilisation d'instruments	Traits d'intensités différentes Maîtrise du tracé
Représenter en deux dimensions des objets.	↗	↗	C
Réaliser des mélanges de couleurs.	↗	Réaliser des secondaires, à partir de primaires	Réaliser des tons de saturations différentes et des dégradés de couleurs
Organiser un espace en composant des éléments et en respectant les règles d'équilibre (fond, forme, couleurs, mouvement...).	↗	↗	C
Composer des harmonies.	↗	Harmonies monochromes	Harmonies polychromes
Couvrir de manière uniforme des surfaces.	↗	C	Suivant des consignes techniques données ou « à la manière de »
Associer des éléments pour créer des volumes.	C	En fonction d'un thème ou d'un style	Et « à la manière de »

Organiser, transformer, créer...

Représenter des personnages, des objets, des animaux, des paysages...	Représentation avec détails caractéristiques	Représentation réaliste	Représentation avec respect des proportions et de la perspective
Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.	↗	↗	C
Créer en combinant des formes, des couleurs, des valeurs, des matières, des modes d'expression, des techniques d'exécution...	↗	↗	C
Transformer des personnages, des objets, des animaux, des paysages...	Déformer, fragmenter, éclater	Et simplifier, géométriser, changer les proportions	Et inverser l'ordre, les matières

Musicogramme : plan de type graphique d'une séquence sonore, d'un extrait d'œuvre.

Percussion scolaire : petite percussion utilisée en milieu scolaire : les claves, le tambourin, etc.

Polyrythmie : partition rythmique à plusieurs voix.