

Compétences et connaissances associées	Code	Attendus en fin de 6ème
<p>IDENTIFIER : Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art</p>	<p>Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art</p>	<p>HDA1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages. - Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages. - Caractériser un morceau de musique en termes simples. ★ Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques. ★ Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.). ★ Lexique des émotions et des sentiments.
<p>ANALYSER : Dégager d'une œuvre d'art par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles</p>	<p>Dégager d'une œuvre d'art par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles</p>	<p>HDA2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme. - Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis. - Dégager d'une forme artistique des éléments de sens. ★ Caractéristiques des familles de matériaux. ★ Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants.
<p>SITUER : Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.</p>	<p>Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.</p>	<p>HDA3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français. - Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune. - Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie. ★ Constitution d'un premier « musée imaginaire » classé par époques. ★ Fiche signalétique/cartel pour identifier une œuvre d'art. ★ Premiers éléments de lexique stylistique.

<p>SE REPERER dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.</p>	<p>Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.</p>	<p>HDA4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle. - Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications. - Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine. ★ Premiers grands principes d'organisation muséale. ★ Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion. ★ Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.
---	---	-------------	---