

ARTS PLASTIQUES & ENSEIGNEMENTS PRATIQUES INTERDISCIPLINAIRES

ACADEMIE DE NORMANDIE

LES EPI, UN ENSEIGNEMENT COMPLÉMENTAIRE

LES EPI sont un enseignement complémentaire, au même titre que l'accompagnement personnalisé. Ils peuvent concerner toutes les disciplines, et commencer dès la 6^e (depuis 2017). Il n'y a **aucune thématique** ni de nombre d'EPI imposés. La seule contrainte est que chaque élève doit en avoir fait **au moins un** au terme du C4. Les EPI arts plastiques s'inscrivent dans le Parcours éducatif, artistique et culturel (PEAC) de l'établissement et contribuent au rayonnement de la discipline.

TEXTES DE RÉFÉRENCE

- **EPI** : <https://www.education.gouv.fr/les-enseignements-pratiques-interdisciplinaires-epi-8273>
- **EPI - Exemples de mise en œuvre** :
<https://eduscol.education.fr/272/enseignements-pratiques-interdisciplinaires>
- **Enseignements au collège – organisation des enseignements : modification** : <https://www.education.gouv.fr/bo/17/Hebdo22/MENE1717553A.htm>
- **Dossier de veille de l'IFE (pour approfondissement)** : <http://ife.ens-lyon.fr/ife/actualites/archives/2020/l2019interdisciplinarite-a-l2019ecole-succes-resistance-diversite>

CADRE TECHNIQUE DES EPI

La répartition des enseignements complémentaires, et donc des EPI, est déterminée par l'établissement, en fonction des besoins des élèves accueillis et du projet pédagogique de l'établissement. Elle est identique pour tous les élèves d'un même niveau. Cette répartition est fixée par le C.A, après avis du Conseil pédagogique. Chaque établissement bénéficie d'une dotation horaire de 3 heures par semaine et par division, en plus de la dotation horaire correspondant aux enseignements obligatoires, à répartir entre enseignements complémentaires.

NB : au collège, il faut distinguer trois types d'enseignement :

Les **enseignements obligatoires**, structurés en disciplines : arts plastiques, éducation musicale, enseignement moral et civique, EPS, français, Histoire-géographie, langues vivantes, mathématiques, physique-chimie, sciences et vie de la terre, technologie.

Les **enseignements complémentaires**, EPI et accompagnement personnalisé (AP) qui font partie des enseignements obligatoires.

Les **enseignements facultatifs** : bilangue (C3 et C4), langues et cultures régionales, langue et cultures européennes, et langues et cultures de l'Antiquité (C4).

A ces enseignements s'ajoutent les compétences numériques, travaillées de manière transversale.

ÉVALUATION DES EPI

Les EPI s'inscrivent dans le **cadre des programmes disciplinaires** et s'inscrivent dans le cadre de l'évaluation du **socle** commun de connaissances, de compétences et de culture. Sur le plan disciplinaire, les EPI visent les compétences d'arts plastiques suivantes :

- **Composantes plasticiennes** : expérimenter, produire, créer / mettre en œuvre un projet
- **Composantes théoriques** : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- **Composantes culturelles** : se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

PRODUCTION CONCRÈTE

Ils permettent de construire et d'approfondir des connaissances et compétences grâce à **une réalisation concrète** individuelle ou collective.

Quelle forme ?

Cette réalisation concrète peut prendre la forme d'une présentation orale, écrite, d'un carnet, d'une production en 3D, d'une vidéo, d'une bande-son...

POURQUOI DES ENSEIGNEMENTS INTERDISCIPLINAIRES AU COLLÈGE ?

QU'EST-CE QU'UNE DISCIPLINE ?

La mise en place des EPI invite, dans des proportions variables, une pratique de l'interdisciplinarité pour chaque enseignant. Cette interdisciplinarité donne du sens aux apprentissages parce qu'elle permet d'aborder une question dans toute sa **complexité** et valorise la conjonction de **compétences diverses**. Le travail interdisciplinaire est une voie efficace pour faire apprendre aux élèves la complexité des savoirs et exercer la **pensée divergente**. Il engage un mouvement des apprentissages qui va **de l'expérience à la connaissance**.

Une discipline « emboîte » trois concepts : l'ensemble des connaissances enseignées dans une discipline scolaire ; l'ensemble des pratiques mises en œuvre dans la classe ; la culture scolaire (ou « matière scolaire ») qui regroupe en plus les valeurs transmises par le savoir enseigné¹.

QU'EST-CE QUE L'INTERDISCIPLINARITE ?

L'interdisciplinarité brise « les frontières de verre ² » qui séparent souvent les pratiques enseignantes de chaque discipline, et permet la mise en relation de plusieurs « matières scolaires » au niveau **didactique** (contenus d'enseignement), **pédagogique** (modalités d'apprentissage) et **curriculaire** (méthodes, évaluation, accompagnement, progressivité ...). Elle favorise la mutualisation, la coopération, l'interaction et la complémentarité des actions. L'objectif de l'interdisciplinarité est de décroiser les « matières scolaires » afin d'étudier un

¹ André Chervel, *La culture scolaire : une approche historique*, Paris, Belin, 1998.

² Expression utilisée par Joël Lebeaume in *Coordonner, collaborer, coopérer : de nouvelles pratiques enseignantes*, Bruxelles, De Boeck, 2007.

objet dans toute sa complexité, de construire une vision large ouvrant à la recherche et de créer une « dynamique de recherche » ou « dynamique scientifique ».

Distinguer pluridisciplinarité, interdisciplinarité et transdisciplinarité

Pluridisciplinarité : RENCONTRE autour d'un thème ou d'une question mis en partage, associant les spécificités de concepts, de savoirs et de méthodes de chacune des disciplines associées.

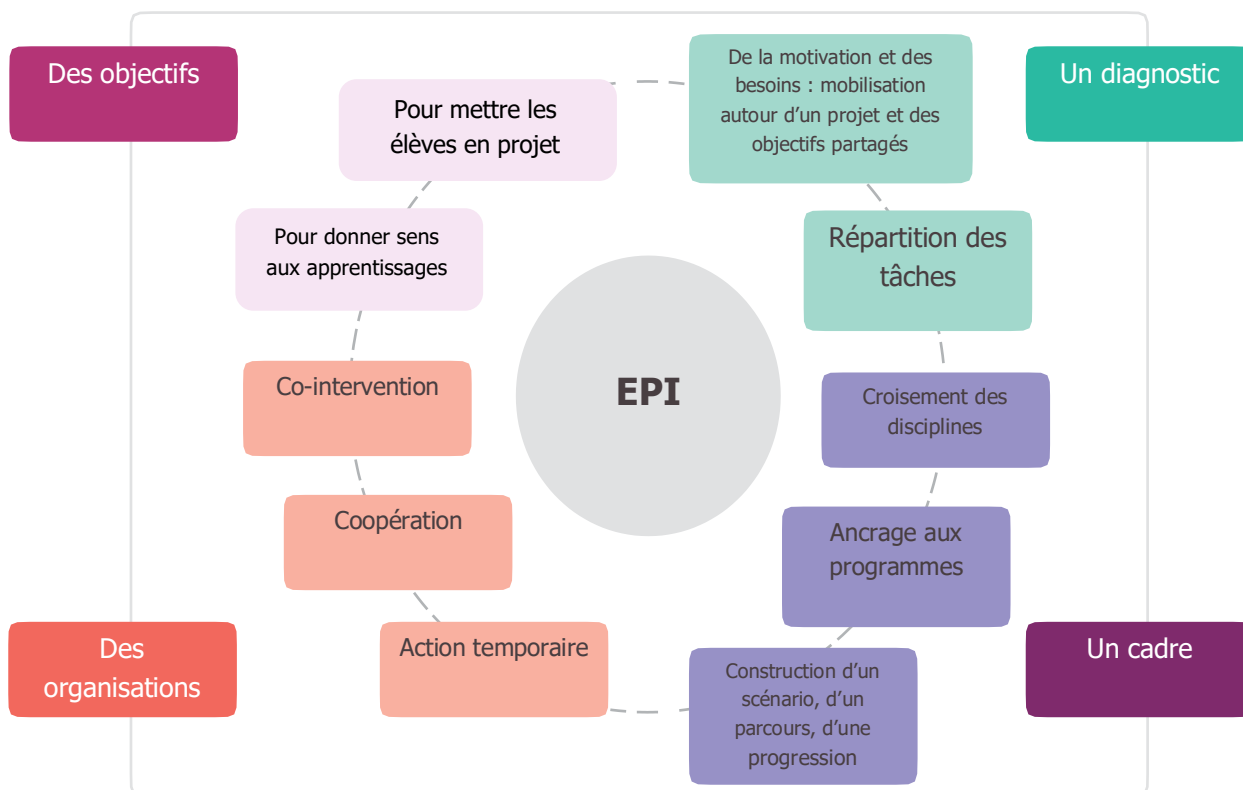
Interdisciplinarité : INTERACTION entre plusieurs disciplines pour travailler un domaine de la connaissance, un fait, un savoir complexe qui – a priori – ne peut être circonscrit à un seul domaine ou un seul champ du savoir scolaire.

Transdisciplinarité : DÉPASSEMENT d'un objet d'étude ou d'un champ du savoir au-delà de ses conceptions dans une discipline ou un groupe de disciplines. Par essence, la transdisciplinarité s'oppose à la division des savoirs et des problèmes en disciplines isolées.

CONCEPTION DES EPI EN TROIS ÉTAPES

La conception des EPI repose, au-delà d'une thématique, sur un diagnostic, des objectifs et des organisations partagés.

- **Faire un diagnostic** : repérer les besoins, les acquis et appétences des élèves
- **Définir des objectifs** : apprentissages, liens aux programmes, compétences travaillées
- **Penser des organisations partagées** : pédagogiques, temporelles, suivis, évaluations



QUELQUES EXEMPLES DE SUJETS d' EPI (RESSOURCES D'ACCOMPAGNEMENT C4)

Théâtre d'objets : (AP, Français, HG) : aboutir à une production basée sur l'utilisation, porteuse de sens, d'objets comme éléments essentiels d'une mise en scène au travers d'une œuvre théâtrale

24 heures de ma vie au Moyen-Âge (AP, Documentation, HG) : manipuler différents langages (plastiques, littéraires et langagiers) au service d'un projet collectif, en croisant les regards autour de la période médiévale, et produire une ou plusieurs images relatant 24h de la vie d'un Chevalier ou d'une dame médiévale

L'art de la répétition sonore et visuel (AP, Éducation musicale et chant choral) : aboutir à de courtes vidéos sur le thème de la répétition

<p>L'expérience sensible du voyage (AP, Français, HG) : aboutir à un objet mêlant récits, images et matériaux autour des grandes découvertes, en fabriquant un objet qui rendra compte d'un voyage</p>
<p>Burlesque (AP, Éducation musicale, Anglais) : s'approprier la culture antique au travers du burlesque en produisant de courts sketches video</p>
<p>Parcours muséal (AP, LV, Techno) : s'approprier un lieu institutionnel de la culture et donner du sens aux œuvres d'une collection, en définissant un parcours à thème</p>
<p>Paysage en transformation (AP,SVT) : aboutir à une lecture croisée du paysage et de sa représentation, en travaillant <i>in situ</i></p>
<p>Un emballage beau comme une sculpture pour un aliment pas comme les autres (AP, HG, SVT) : amener les élèves à réfléchir sur leur rapport à la nourriture et leur rôle en tant que consommateur, en imaginant un nouvel aliment fictif, son mode de production et ses valeurs nutritives</p>
<p>Bouge ! (AP, EPS) : aboutir à prestation artistique appréhendant le corps en mouvement</p>
<p>Vêtement-abri (AP, EMC, Techno) : autour d'une notion polysémique, la protection, créer un vêtement qui protège</p>
<p>Risque de chute (AP, EMC, EPS) : questionner l'espace environnant comme un lieu pouvant être potentiellement dangereux. Les photographies de la performance joueront le rôle de révélateur des pratiques à risque et des dangers liés à l'environnement</p>
<p>Transformer l'espace (Anglais, AP, Mathématiques) : aboutir à une visite avec un audioguide en anglais invitant le spectateur à découvrir des installations in situ à base de volumes géométriques dans des espaces choisis du collègue</p>

Liste non exhaustive



Retrouvez d'autres EPI arts plastiques sur INSITU (site académique de Nantes)

EPI ET ORAL DU DNB

Le travail mené et la production individuelle ou collective réalisée dans le cadre d'un EPI **peut faire l'objet d'une présentation orale dans le cadre du DNB**, soit sous la forme d'un entretien individuel de 15 mn (5mn d'exposé et 10 mn d'entretien), soit sous la forme d'un entretien collectif (3 maximum) de 25 mn (10 mn d'exposé et 15 mn d'entretien).

COMPETENCES EVALUEES À L'ORAL DU DNB

Maitrise de l'expression orale	Maitrise du sujet présenté
50 points	50 points
Maitriser le temps de parole	Développer un propos construit et argumenté
Utiliser un vocabulaire approprié	Expliciter ses choix et références
S'exprimer avec conviction	Développer une réflexion personnelle
Savoir réagir et prendre en compte les questions du jury	Faire appel à sa sensibilité
...	...

Liste non exhaustive

PRÉSENTATION D'UN EPI ARTS PLASTIQUES / TECHNOLOGIE (collège Ferdinand Buisson, Louviers, 27)

EPI Arts plastiques / Technologie

Séquence d'arts plastiques

- Problématique : dans quelle mesure un objet grand public peut-il faire œuvre ?
- Travail individuel : imaginer un **nouveau siège** en prenant en compte un cahier des charges.
- Travail de groupe : réalisation d'une planche de présentation des différents projets avec mise en valeur du siège choisi par le groupe pour la réalisation en volume. Travail sur le rapport forme/fonction, la composition de la planche, la typographie, les couleurs et les matières.

Séquence de technologie

- Réalisation d'un prototype : chaque groupe réalise un prototype échelle 1/3 du siège choisi en cours d'arts plastiques.
- Dessin technique, choix des matériaux et réalisations.

Interdisciplinarité

- Être capable de parler du passage de l'état de projet à la réalisation (adaptation aux contraintes techniques, solutions choisies, évolution du projet...).

Modalités d'évaluation

Évaluation à la fin de chaque séquence selon les critères énoncés par les enseignants (compétences disciplinaires et du SCCC et/ou note chiffrée) pour le contrôle continu.

Modalités de passage à l'oral

- Les candidats présenteront la planche réalisée en cours d'arts plastiques et le prototype réalisé en technologie ainsi que toutes les images qu'ils jugeront utiles sous la forme d'un diaporama.

LA CHAISE

Vous êtes designer de mobilier et un musée vous commande une toute nouvelle chaise telle qu'on n'en a jamais vu. Votre commanditaire vous envoie un cahier des charges à respecter. Vous travaillez avec votre équipe dans votre bureau de design et choisissez un cahier des charges.

LA chaise ABSTRAITE

Cette chaise représente le mouvement abstrait. Ses formes et ses couleurs ne renvoient à l'idée qu'on se fait d'une chaise, elles ne représentent pas une chaise traditionnelle. Elles s'associent comme des notes de musique, de manière libre ou géométrique.

LA chaise CUBISTE

Cette chaise représente le mouvement cubiste qui a déconstruit, décomposé le réel pour donner une autre vision du monde. Les éléments qui la constituent peuvent être vus de tous les côtés, la gamme colorée est restreinte.

LA chaise FUTURISTE

Cette chaise représente le mouvement futuriste qui s'est intéressé à la vitesse, au dynamisme dans la peinture, la sculpture, la photographie... Pour rendre compte de ces sensations dans une chaise, les formes et couleurs semblent se démultiplier dans l'espace.

La chaise FAUVISTE

Cette chaise représente le mouvement fauve qui a représenté le réel avec une nouvelle liberté dans la touche et la couleur. Les éléments qui constituent cette chaise sont donc réalisés avec une rapidité (feinte) et les couleurs sont éblouissantes.

1. Individuellement, tu proposeras un dessin présentant ton projet dans une vue en perspective, un croquis de face, de profil (gauche ou droite) et de dos. La vue en perspective montrera les couleurs de la chaise et tu préciseras dans une légende les matériaux utilisés.
2. En équipe, vous réalisez une unique planche de présentation de l'ensemble des projets : quel support, quelle(s) couleur(s), quel(s) liens entre les projets, quelle organisation ? Vous pouvez découper, redessiner, réorganiser vos propres planches de projet, ajouter des matériaux, du texte...

Contraintes :

Vous respecterez les composants essentiels d'une chaise :

- un piétement, généralement composé de quatre pieds, parfois renforcé par une entretoise ;
- une assise, la profondeur d'assise d'une chaise est comprise entre 45 et 55 cm, et sa hauteur est normalement de 45 cm ;
- un dossier.

Elle ne comprend que très rarement des accotoirs (bras) réservés aux fauteuils.

Une **chaise** est un type de siège, c'est-à-dire de meuble muni d'un dossier et destiné à ce qu'une personne s'assoie dessus.

Le dossier s'élève parfois au-dessus de la hauteur de la tête, et souvent ne s'étend pas jusqu'au siège, permettant une circulation d'air. Le dossier et parfois l'assise sont souvent faits de matériaux poreux ou sont ajourés à fins de décoration et de ventilation. Il y a quelquefois des repose-têtes séparés.

C'est quoi le design ?

SÉQUENCE EPI
3ème // APL

Le mot **design** est irremplaçable car il signifie à la fois le « dessein », c'est-à-dire le projet et le « dessin » de ce projet. C'est ce terme qui existe depuis les années 60 en France, repris aux Anglais qui avaient traduit le terme français ancien « dessein ».

DONNER FORME à une idée, à un projet qui, la plupart du temps, va devenir réalité, que l'on va utiliser dans la vie de tous les jours... c'est ça le design.

Parfois pour mieux faire comprendre ce qu'on a en tête, on fait un dessin. Le designer commence en effet par dessiner, à la main ou à l'aide d'un logiciel informatique.

Si son projet est destiné à être fabriqué industriellement, en série, le designer doit tout prévoir : les **matériaux** à utiliser, les **possibilités techniques de fabrication**, le **coût** de la réalisation et la manière dont on va utiliser son invention au quotidien.

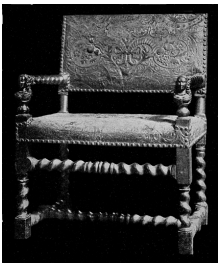



Mais parfois aussi, la création est un objet unique ou rare qui s'expose dans les galeries d'art ou les musées.

Avant le design ...

Avant l'apparition du design, on parlait de « styles ».

Au cours de l'Histoire, les grands dirigeants ont marqué leur règne et leur puissance en commandant aux artisans et aux architectes de belles demeures, des objets et du mobilier luxueux. Le monarque imposait ainsi de nouveaux goûts, lançait une mode, un « style », que les plus privilégiés pouvaient suivre.

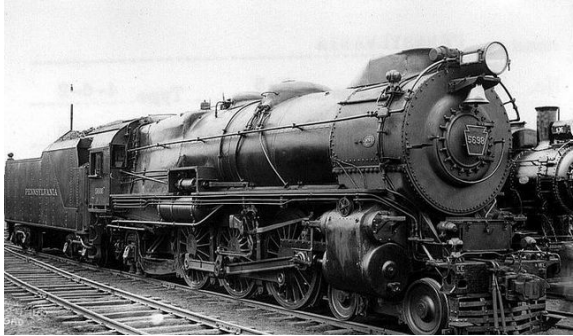
Du Moyen Age jusqu'aux années 1920, on compte plus d'une vingtaine de styles successifs.

				
Chaise Louis XIII Cuir gaufré, pieds sculptés en spirale, 1 ^{ère} moitié du XVII ^{ème} siècle	Chaise Louis XIV Entretoise en X, 2 ^{ème} moitié du XVII ^{ème} siècle	Chaise Régence Motif de coquille et pieds cambrés, début XVIII ^{ème} siècle	Chaise Louis XV dite Chaise à la Reine Pieds rainurés, décor sculpté, fin XVIII ^{ème} siècle	Chaise Empire Rigueur des lignes, peu de décor sculpté, début XIX ^{ème} siècle
				
Chaise Restauration Légèreté, forme de gondole, dossier ajouré, début XIX ^{ème} siècle	Chaise Louis Philippe fabriquée en série, peu d'ornementation, piétement en sabre, début XIX ^{ème} siècle	Chaise Napoléon III Reprise de différents styles antérieurs, formes souvent exagérées, 2 ^{ème} moitié du XIX ^{ème} siècle	Emile GALLÉ Chaise de style Art Nouveau (fin XIX ^{ème} - début XX ^{ème} siècle) qui s'appuie sur l'esthétique de lignes courbes.	Marcel BREUER Chaise B24 , 1928 Le piétement, l'assise et le dossier sont réalisés avec un tube unique d'acier chromé.

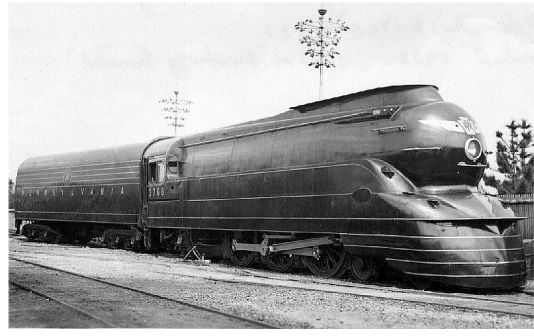
Un phénomène moderne

La naissance du design est déclenchée par le **processus d'industrialisation** en Europe au cours du XIX^{ème} siècle. L'invention de la machine à vapeur permet de faire tourner des machines qui produisent des objets en série, avec rapidité et à prix bas.

Dans les années 1930, aux États-Unis, le design est mis au service d'une stratégie commerciale : on découvre que les belles formes se vendent mieux que les laides ! Il faut donc rendre les produits attractifs pour que les consommateurs aient envie de les acheter. Les objets bien dessinés, bien pensés, « dessinés » se vendent mieux.



Locomotive K4 en 1914, compagnie des chemins de fers de Pennsylvanie, USA



Locomotive K4 dessinée par Raymond LOEWY en 1934 : un grand succès lié à son esthétique

Au fil du XX^{ème} siècle et encore aujourd'hui, l'apparition de nouveaux **matériaux** (acier, verre armé...) et techniques (teinture chimique, bois et métal courbé...) va engendrer l'invention de **formes** inédites.




Parfois, un designer attend plusieurs années l'arrivée d'un nouveau matériau pour pouvoir concrétiser son idée. C'est le cas de Verner Panton qui, en 1959, rêve de créer une chaise avec un matériau unique, en un seul tenant, sans aucun raccord. A ce moment-là, il n'existait pas encore la résine plastique permettant de réaliser techniquement cette idée. La forme en zigzag posait des problèmes de solidité. C'est en 1967, avec la mise au point de matériaux thermoplastiques, que la prouesse est réalisée : une chaise empilable, colorée dans la masse, lisse, brillante. La *Panton* est devenue une star du design.



Tout est design

Aujourd'hui le design concerne tout ce que l'homme fabrique et utilise. Chaque objet ou presque est pensé dans sa forme et son utilisation avant d'être produit.

Le design investit bien sûr le mobilier, les objets d'usage courant qu'on achète dans les grands magasins mais aussi la ville, les lieux de travail ou de loisirs sans qu'on y prenne garde. Abribus, siège de métro, lampadaires, ordinateur, étiquettes sur les emballages, logos des marques... tout ce que nous croisons est designé !

Recycler, détourner		De plus en plus mini	
			
Les frères CAMPANA <i>Favela chair</i> , 1991, morceaux de bois récupérés.	Droog Design <i>Commode</i> , 1991, tiroirs recyclés	Sony Balladeur walkman , 1979	Apple Ipod Shuffle , 2005

PRESENTATION D'UN EPI ARTS PLASTIQUES / MATHÉMATIQUES (collège Nicolas-Jacques Conté de Sées, Alençon, 61)

EPI ARTS PLASTIQUES /MATHÉMATIQUES ARCHITECTURE

Problématique : comment les proportions peuvent-elles conditionner la construction d'un bâti et son intégration à l'environnement ?

Arts plastiques : Quels rapports entretient le bâti avec son environnement ? Comment la fonction influence-t-elle la forme ? Qu'apportent les techniques numériques à une modélisation architecturale ?

Mathématiques : comment calculer les surfaces pour peinture et revêtement ? Comment calculer des proportions et effectuer une démonstration scientifique ?

Demande : Concevez et réalisez un projet qui permettra de visualiser une extension du bâtiment de l'externat (prévue pour accueillir la nouvelle salle d'arts plastiques)

Compétences disciplinaires (AP)

Compétences plasticiennes : développer une démarche de création (concevoir, réaliser, donner à voir) / Développer des compétences graphiques et numériques / Appréhender l'espace en 3D

Compétences méthodologiques : Prendre en compte les modalités de présentation d'un projet (y compris numérique)

Compétences culturelles : développer un vocabulaire spécifique / Établir des liens entre son travail et les œuvres étudiées ou rencontrées / Identifier les caractéristiques géographiques et historiques de son travail et des œuvres observées

EPI ARTS PLASTIQUES /MATHÉMATIQUES ARCHITECTURE (suite)

Problématique : comment les proportions peuvent-elles conditionner la construction d'un bâti et son intégration à l'environnement ?

Compétences transversales

- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse
- S'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou scientifiques
- s'engager dans un travail de recherche
- Mobiliser des raisonnements pour résoudre des problèmes
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre ou d'une réalisation
- Faire preuve d'initiative
- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement

EN 3E, LE DIPLÔME NATIONAL DU BREVET

LE CONTROLE CONTINU REPRESENTE 400 POINTS	LE CONTROLE FINAL REPRESENTE 300 POINTS
<p>Chacun des 8 champs d'apprentissage du socle commun apporte un nombre de points à l'élève, arrêté lors du conseil de classe du 3ème trimestre de la classe de 3ème :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise insuffisante (10 points) - Maîtrise fragile (25 points) - Maîtrise satisfaisante (40 points) - Très bonne maîtrise (50 points) 	<p>Le français et l'histoire-géographie et l'enseignement moral et civique sont évalués chacun sur 100 points.</p> <p>Les mathématiques et les sciences sont évalués chacun sur 50 points.</p> <p>L'épreuve orale est évaluée sur 100 points</p>
L'élève est reçu s'il cumule 400 points sur les 800.	

PARTIE SOCLE 400 points		EPREUVES FINALES 400 points	
<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer.</p>	200	<p>Épreuve 1. Français (explication d'un extrait de texte littéraire + dictée + grammaire + exercice de réécriture et rédaction) 3h</p>	100
<p>- Comprendre, s'exprimer, en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale.</p>	50	<p>Épreuve 2. Mathématiques 2h</p>	100

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.	50	Épreuve 3. Histoire-géo et enseignement moral et civique (analyse de documents et de cartes) 2h	50
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.	50		
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre.	50	Épreuve 4. Sciences : SVT, physiques-chimie et technologie (2 épreuves sur 3) 1h	50
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen.	50		
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques.	50		
Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.	50		
		Épreuve 5. Oral	
		Chaque élève présente un projet mené en histoires des arts, ou dans le cadre d'un ÉPI ou l'un des parcours éducatifs	100

ENSEIGNEMENT FACULTATIF	
Si objectifs atteints ...	+ 10
Si objectifs dépassés ...	+ 20

Mentions : Très Bien : + de 640 points ; Bien : + de 560 points ; Assez bien : + de 480 points.