Épreuves d'admission : épreuve de leçon - Durée de la préparation : 5 heures
- Durée totale de l'épreuve : 1 heure maximum (25 minutes maximum de présentation et 35 minutes maximum d'entretien) - Coefficient 5. L'épreuve est notée sur 20. La note 0 est éliminatoire.

Attendus :

Dimensions théoriques et culturelles	Analyse et expertise critiques des éléments de la séquence fournis dans le dossier	Connaissance et maîtrise de la discipline (programmes, savoirs, didactique et pédagogies)
Dimensions didactiques	Définition de visées spécifiques pour la séance à créer, des pré-acquis des élèves, des effets attendus	Description et explicitation des apprentissages prévus pour les élèves, appropriation des savoirs, évaluation
Dimensions pédagogiques	Engagement personnel et argumentation des modalités pédagogiques de la séance créée.	Précision et justification des pratiques plastiques, des compétences socio-comportementales mises en œuvre

SUJET de Leçon

Dans une logique de progression spiralaire, créez **la suite de cette première séance de 3 heures.**
- En vous appuyant sur l'analyse critique des données contextuelles fournies dans le dossier ;
- En adaptant, modifiant ou non certaines modalités de la première séquence.

Données contextuelles :

Lycée enseignement facultatif Classe de seconde	Situation de pratique Individuelle pour la phase 1 et par deux ou trois pour la phase 2 et 3 de cette séance	Classe entière +/- 30 élèves

Éléments indicatifs sur la globalité de la séance précédente, dans laquelle s'insèrera **la séance suivante de trois heures, attendue :**

• Durée de la séquence: 2 séances de 3 heures par semaine, soit une séquence de six heures au total.

• **Enjeux et objectifs :** En classe de seconde, l'enseignement optionnel d'arts plastiques a pour principaux enjeux et objectifs :

– de développer et d'étayer la pratique plastique et artistique de l'élève ;

– d'enrichir la culture artistique et d'élargir les représentations culturelles des élèves ;

– de rendre attentif aux données et aux dimensions sensibles des pratiques plastiques ;

– de développer de la curiosité pour la création artistique et la culture en général ;

– d'accompagner l'élève dans les choix qu'il effectue concernant son parcours de formation au lycée ainsi que ceux portant sur son orientation vers les études supérieures.

Champ des questionnements plasticiens (au moins 85 % du temps annuel disponible) – Extrait :

• **Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création :** penser l'œuvre, faire œuvre

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Prévisualiser un projet, représenter une production en cours de réalisation ou achevée	**Les processus allant de l'intention au projet :** diversité des modalités du travail préparatoire (esquisse, photomontage, modélisation, écrits…), incidences sur le projet, valeur artistique… **La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre :** adaptations ou interactions entre moyens techniques et intentions, constitution d'une mémoire du travail plastique…
On sera attentif à enrichir les représentations que se font les élèves des processus de création, en reliant leurs pratiques à des modalités observables dans différents arts.	

La création à plusieurs plutôt que seul	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Pratiquer en collaborant, partager des compétences et des ressources individuelles ou collectives	**Le partage des compétences ou des tâches :** du projet à la réalisation, organisation, mutualisation, coopération… **Les différences entre collaboration et co-création artistiques :** motivations, contextes et modalités, dépassement des individualités au bénéfice d'une singularité collective…
On veillera à présenter des références diverses, des démarches et situations variées dans le temps et dans l'espace, en arts plastiques et en lien avec des domaines proches. Des comparaisons seront proposées avec des modalités repérées dans des domaines artistiques très différents des arts plastiques.	

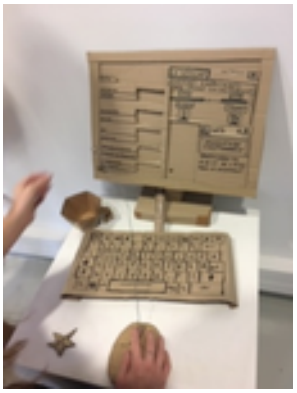
Document 1 relatif aux modalités de la première séance.

Induction : « Faire semblant pour de vrai »

Muni de cutters et d'attaches parisiennes, fabriquez individuellement un objet en carton, qui parle de vous, de votre histoire personnelle, de votre tempérament, de vos passions, de votre vie lycéenne ou de votre projet professionnel futur. A deux ou trois créez une brève performance parlée ou gesticulée, une scénette filmée qui raconte une histoire, une fiction, témoigne d'une rencontre, d'un récit exprimé. Sur votre carnet de recherche, vous dessinerez votre camarade et l'objet réalisé , à l'aide de tablettes ou de moyens graphiques traditionnels.

Document 2 relatif aux modalités de la première séance. :

Photographies de productions d'élèves et de scénettes filmées:



Document 3 à visée pédagogique :

• **Compétences travaillées :** Les compétences travaillées en classe de seconde s'inscrivent dans la continuité de celles du collège. Elles en reprennent les éléments structurants et s'organisent autour de nouveaux questionnements.

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

Expérimenter, produire, créer

– Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.

– S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.

– Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

– Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

– Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.

– Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.

– Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

– Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Questionner le fait artistique

– Analyser et interpréter une pratique, une démarche, une œuvre.

– Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et situer des œuvres dans l'espace et dans le temps.

– Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.

– Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

– Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception.

– Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.

– Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.

– Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Document 4 à visée pédagogique:

- Dans son livre *Le jeu et les hommes, le masque et le vertige* en 1958, Roger Caillois, fondateur avec Georges Bataille et Michel Leiris du collège de sociologie, dresse un recensement des sortes de jeux auxquels s'adonnent les hommes.

Il élabore ainsi une théorie de la civilisation et propose une nouvelle interprétation des différentes cultures, des sociétés primitives aux sociétés contemporaines. Il distingue le Paidia (jeu sans règle) du Ludus (jeux sous contraintes).

Evidemment, à l'époque, les jeux vidéos n'y figurent pas ! Ces derniers cumulent à la fois de la compétition (entre joueurs) de la chance, du simulacre (on joue le rôle d'un personnage) et du vertige (en procurant une sensation d'excitation).

Document 5 à visée pédagogique:

Pour Donald Winnicott, pédiatre et psychologue dans *le jeu comme épanouissement de la vie,* il considère que ce qui fait que l'enfant est capable de jouer revient à questionner ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue.

- Pour la psychologue Maryse Métra, le jeu va contribuer à apporter les étayages nécessaires à l'enfant pour grandir. *Par le jeu, l'enfant développe sa sensorialité et sa motricité. Il regarde, touche, sent, goûte, entend, agit, attrape, déplace, bouge… D'autre part, le jeu va lui permettre d'aller de l'objet transitionnel individuel aux objets transitionnels collectifs*. À ce titre, le psychanalyste René Roussillon utilise le terme d'objeu pour désigner l'objet utilisable pour le jeu, celui avec lequel le jeu nécessaire au travail de symbolisation va pouvoir avoir lieu (à distinguer du jouet). L'objeu est un néologisme inventé par le poète Francis Ponge (mot valise : objet et jeu).

Document 6 à visée pédagogique:

Note d'intentions artistiques de l'artiste Céline AHOND, dans le cadre d'un projet de résidence artistique en lycée:

« Du signe, du son, du sens... le récit comme forme de transmission »

*Je questionne les notions de territoire, d'individus, de « l'ici et maintenant » à partir de mon implication avec les lycéens. En proposant des rencontres participatives où le langage reprend une place prépondérante, **c**haque rencontre, par l'échange et la discussion, ouvre sur des récits. Le langage est l'écriture même du contenu pédagogique à faire évoluer tout au long du projet. Nous racontons ce que nous sommes en train de faire pour comprendre vers où nous allons. J'attire l'attention sur l'importance d'une écoute réciproque, car ce rapport des uns aux autres est fondamental dans mon parcours artistique.*

*L'objectif de «**faire et fabriquer ensemble**» garantit la constitution de groupe de travail mobilisés et engagés autour d'un objectif commun celui de faire œuvre à plusieurs. Chaque atelier devient un lieu vivant de pensées ouvertes, d'apprentissage artistique, de réflexions et d'expérimentations. Il s'agit de capter l'imprévu et de rester dans le désir à être surpris.*

Cette place d'artiste, à mi-chemin entre l'art et la vie, incarne un lien en mouvement entre le cadre de l'art et le cadre social, ici pédagogique.