

ELEMENTS DU CHATEAU D'ASSIER S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 2

Ce document a pour vocation d'exposer de manière synthétique les éléments de cycle 2 pouvant être abordés à l'occasion de la visite du château d'Assier. Cette liste n'est donc pas exhaustive ; elle souhaite présenter les principales possibilités offertes au professeur, libre de choisir les éléments qu'il souhaite traiter en amont, pendant ou après la visite, en fonction de son propre projet pédagogique et de son inscription au sein du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.

Pierre-Etienne Baux
 Professeur d'histoire-géographie
 Chargé de mission patrimoine Lot-Est
pierre-etienne.baux@ac-toulouse.fr

Eléments du Parcours d'éducation artistique et culturelle PEAC Domaines artistiques concernés											
Arts visuels Peintures, sculptures Décor sculpté et moulages de la première Renaissance française			Patrimoine architecture, urbanisme Château du XVIème siècle, évocation des parties disparues, église contemporaine, écuries...			Culture scientifique et technique Représentations nombreuses de l'artillerie et de son organisation. Lors des guerres d'Italie.			Littérature , mythes, romans, contes Evocation de mythes dans le décor sculpté de la façade du château en particulier celui d'Hercule		
Atelier de pratique artistique à la carte selon projet : dessin, modelage, imprimerie autour du récit héroïque et /ou symbolique											
Rencontres	pratiques	connaissances	Rencontres	pratiques	connaissances	Rencontres	pratiques	connaissances	Rencontres	pratiques	connaissances

Pour le même monument voir aussi :

ELEMENTS DU CHATEAU D'ASSIER S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 3

ELEMENTS DU CHATEAU D'ASSIER S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 4

<http://www.chateau-assier.fr/>

Pour le cycle 2 voir aussi :

ELEMENTS DU CHATEAU DE CASTELNAU-BRETENOUX S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 2

ELEMENTS DU CHATEAU DE MONTAL S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 2

ELEMENTS DU MUSEE CHAMPOLLION S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 2

Eléments exploitables	Programme arts plastiques	Programme Questionner le monde	Programme Enseignement moral et civique
<p>Château de la première moitié du XVI^{ème} siècle.</p> <p>Façades et escalier ornés présentant des motifs, des bustes, des éléments de la mythologie</p> <p>Proximité du bâtisseur avec François I^{er}. Nombreux symboles du pouvoir. Image des guerres d'Italie et du franchissement des Alpes par l'artillerie française.</p> <p>Comparaison possible avec l'église d'Assier.</p>	<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national. S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.</p> <p>Attendus de fin de cycle S'exprimer sur l'art. Comparer quelques œuvres d'art. Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres du passé occidentales. Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec les images présentes dans l'environnement quotidien des élèves (patrimoine de proximité). Comparer et établir des liens entre des œuvres d'art appartenant à un même domaine d'expression plastique ou portant sur un même sujet, à propos des formes, de l'espace, de la lumière, de la couleur, des matières, des gestes, des supports, des outils. Explorer dans l'environnement proche, les liens entre récits et images. Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle (statuaire...) ou vecteurs d'histoires, héritées ou inventées.</p>	<p>Se repérer dans l'espace et le représenter Comparer, estimer, mesurer des durées. Unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire. Relations entre ces unités. Repérer et situer quelques événements dans un temps long Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier. Ressources locales (monuments, architecture...) Comparer des modes de vie Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures. Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements... Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique. Les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.</p>	<p>Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés : textes littéraires, œuvres d'art, la nature, débats portant sur la vie de la classe. Connaissance et structuration du vocabulaire des sentiments et des émotions. Expérience de la diversité des expressions des émotions et des sentiments. Les langages de l'art : expression artistique et littéraire des émotions.</p> <p>Exposer une courte argumentation pour exprimer et justifier un point de vue et un choix personnels. Le choix, sa justification.</p>