

Mythologie et Arts du feu au Musée des Beaux Arts de Limoges

Rapport avec les programmes

Histoire



En Sixième :

Les activités (principalement le *Jeu des Sept Erreurs*) s'inscrivent dans le **thème 2** du programme d'Histoire : « Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1^{er} millénaire avant J.-C. » :

- *Le monde des cités grecques ;*
- *Rome du mythe à l'Histoire.*

Compétences disciplinaires travaillées :

- *raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ;*
- *comprendre un document.*

En Cinquième :

Les activités peuvent s'intégrer dans l'une des trois parties du **thème 3** du programme d'Histoire « Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVIe et XVIIe siècles » :

- *Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique ;*
- *Humanisme, réformes et conflits religieux ;*
- *Du Prince de la Renaissance au roi absolu (François Ier, Henri IV, Louis XIV).*

Compétences disciplinaires travaillées :

- *se repérer dans le temps : construire des repères historiques*
- *analyser et comprendre un document ;*
- *coopérer et mutualiser.*

En Seconde :

Les activités peuvent être menées dans le cadre de la question *Les hommes de la Renaissance* (XVe-XVIe siècle) (**Thème 4** – « Nouveaux horizons géographiques et culturels des Européens à l'époque moderne »).

Elles permettent notamment de mettre en oeuvre des capacités et méthodes suivantes :

*II- Maîtriser des outils et méthodes spécifiques -
1) Exploiter et confronter des informations.*

Histoire des Arts



Cycle 3 :

Les activités remplissent « les objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux. »

(BO spécial n°11 du 26 novembre 2015)

Les activités permettent de travailler les compétences suivantes (1) :

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art, notamment :

- *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;*
- *Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques;*
- *Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.).*

Les activités permettent de travailler les compétences suivantes (2):

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial, notamment :

- Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.

Cycle 4 :

Les activités correspondent à la **thématique 1.**

« Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge », avec comme objets d'études *Les mythes fondateurs et leur illustration.*

Elles correspondent également à la **thématique 3.** « Le sacre de l'artiste (XIV^e-début XVII^e s.) », avec comme objets d'études :

- *Flandres, France et Italie : circulations des formes, des styles et des écoles ;*
- *naissance du multiple : la gravure et l'imprimerie.*

Les activités permettent de travailler les compétences suivantes :

- *décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ;*
- *associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ;*
- *proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre ;*
- *construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique.*
- *rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine.*

Au Lycée :

les activités entrent notamment dans deux thématiques :

- thématique « Arts, réalités, imaginaires », avec comme piste d'étude *l'art et l'imaginaire* ;
- thématique « Arts et sacré ». Les pistes d'étude sont nombreuses : *l'art et les grands récits, l'art et le divin, l'art et les grandes croyances...*

Option facultative d'Histoire des Arts, en classe de Seconde :

les activités peuvent être menées dans le cadre du grand thème *L'Antiquité gréco-latine et ses « renaissances »*.



Français

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

En Sixième :

L'activité *Le Jeu des sept erreurs* s'inscrit dans le cadre de l'étude des monstres (« Le monstre, aux limites de l'humain »), en permettant :

- *la découverte d'œuvres, de textes et de documents mettant en scènes des créatures de ce type ;*
- *le travail sur leur description, leur représentation ou le récit de l'affrontement avec eux.*

Compétences travaillées :

- *parler en prenant en compte son auditoire ;*
- *écouter pour prendre en compte un message oral ;*
- *comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter ;*
- *recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.*

En Cinquième :

Les activités proposées sont à mettre en relation avec les entrées du programme de Français, visant à permettre à l'élève :

- *la constitution d'une culture littéraire et artistique commune, faisant dialoguer les œuvres littéraires du patrimoine national, les littératures de langue française et les littératures de langues anciennes, et les autres productions artistiques, notamment les images fixes ;*
- *la capacité à situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel ;*
- *la possibilité d'aborder les œuvres majeures depuis l'Antiquité, leur contexte et le dialogue entre les arts.*

Elles pourraient être abordées à travers les questionnements « Se chercher, se construire », en lien avec le thème 3 du programme d'Histoire (qui aborde l'Europe et le Monde au XVIème siècle) ou encore « Agir sur le monde » en traitant le thème *Héros / héroïnes et héroïsme*.

Compétences travaillées :

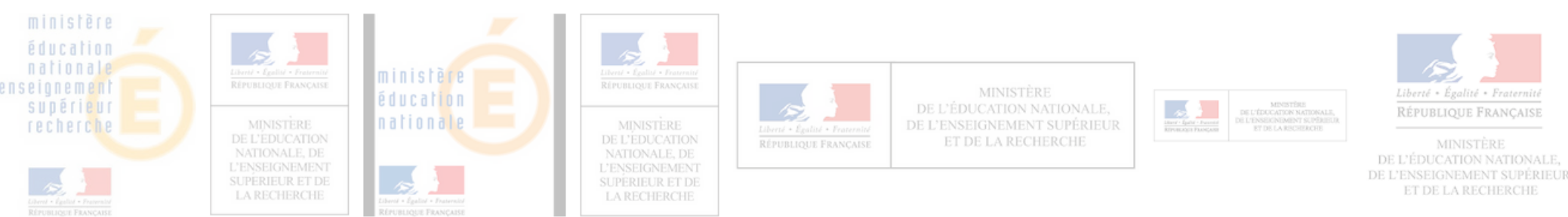
- *Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels ;*
- *Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros/ une héroïne ;*
- *S'interroger sur les valeurs socio-culturelles et les qualités humaines dont il/elle est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.*



Ces activités sont aussi l'occasion de travailler le développement des compétences langagières orales et écrites en réception et en production.

Au Lycée :

Certaines activités (*De la gravure à l'émail ou Enquête héroïque*) peuvent être exploitées en **classe de 1ère**, dans le cadre d'un objet d'étude plus vaste tel que « Vers un espace culturel européen : Renaissance et humanisme ».



LCA - 5ème



Les activités, liée à la mythologie et plus particulièrement aux héros, peuvent être abordées en lien avec l'une des grandes entrées du programme: *acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.*

Compétences travaillées :

- *disposer des repères nécessaires pour se construire une représentation de l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques ;*
- *disposer de connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances et des institutions caractéristiques des civilisations antiques ;*
- *utiliser à bon escient les ressources permettant d'affiner ces connaissances ;*
- *repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques ; en tirer parti pour mieux comprendre ces productions culturelles.*