

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Formation artistique technique (Partie V)</b>	
<b>Section(s)</b>	- (4 ECTS) Bachelier Agrégé(e) en Arts Plastiques - Cycle 1 Bloc 2	

Responsable(s)	Heures	Période
Danielle BERLIER	60	Annuelle

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
<b>Dessin -Partie 2</b>	60h	<b>Danielle BERLIER</b>

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
<b>Dessin -Partie 2 : 60h de travaux</b>

Langue d'enseignement
<b>Dessin -Partie 2 : Français</b>

Connaissances et compétences préalables
Néant

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer de manière adéquate dans la langue d'enseignement dans les divers contextes liés à la profession</li> <li>• Entretenir un rapport critique et autonome avec le savoir scientifique et oser innover</li> <li>• Développer une expertise dans les contenus enseignés et dans la méthodologie de leur enseignement</li> <li>• Concevoir, conduire, réguler et évaluer des situations d'apprentissage qui visent le développement de chaque élève dans toutes ses dimensions</li> <li>• Créer et développer un environnement propre à stimuler les interactions sociales et le partage d'expériences communes, où chacun se sent accepté</li> </ul>

Acquis d'apprentissage spécifiques
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à regarder, à voir, à toucher, à découvrir, à inventer.</li> <li>- Savoir lire, créer et mettre en page une représentation en utilisant le dessin comme médium.</li> <li>- Analyse de documents, visites d'expositions, actualité culturelle, recherches sur le dessin contemporain ;</li> <li>- Intégrer dans sa démarche artistique les acquis de cette recherche de manière personnelle et innovante ;</li> <li>- Observer les résultats d'expérimentations et en tirer des conclusions ;</li> <li>- Justifier la pertinence de ses choix plastiques ;</li> </ul>

- Développer l'auto-évaluation et réfléchir au sens de sa production et de sa démarche ;
- Défendre et présenter une production artistique en utilisant le vocabulaire adéquat.

### **Contenu de l'AA Dessin -Partie 2**

- Explorer les outils, supports, médiums à travers une pratique du dessin.
- Essayer, tâtonner jouer, garder des traces, se surprendre pour approfondir les acquis et s'ouvrir à de nouvelles pratiques.
- Développer l'observation, les perceptions, la sensibilité de chacun dans son rapport à soi et au monde.
- Développer l'expression personnelle, la réflexion. Quel geste, quel acte de dessiner peut le mieux accompagner une pensée, un projet?

### **Méthodes d'enseignement**

**Dessin -Partie 2 :** cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche inductive, approche déductive, approche avec TIC, activités pédagogiques extérieures, utilisation de logiciels

### **Supports**

**Dessin -Partie 2 :** copies des présentations, syllabus, notes de cours, notes d'exercices

### **Ressources bibliographiques de l'AA Dessin -Partie 2**

Revue " Roven "

vitamines D 1 et 2 Editions Phaidon.

E. Couturier, L'art contemporain mode d'emploi, Paris, 2009.

Revue Hey (Modern art and Pop culture), Ankama Editions.

Catalogue annuel des illustrateurs (festival de Bologne, Salon du livre et de la presse jeunesse de Seine-Saint-Denis...).

### **Évaluations et pondérations**

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
-------------------	--------------------------

<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Dessin -Partie 2 : Français
-------------------------------	-----------------------------

#### **Méthode d'évaluation de l'AA Dessin -Partie 2 :**

Évaluation continue 40%
-------------------------

Travaux (Jury) 60%
--------------------

Année académique : **2019 - 2020**