

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

Ce document a pour vocation d'exposer de manière synthétique les éléments de cycle 3 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

Éléments 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 2

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 3 voir aussi :

ELEMENTS DU CHATEAU DE CASTELNAU-BRETEUX S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 3

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

ELEMENTS DU MUSEE CHAMPOLLION S'INSCRIVANT DANS LES PROGRAMMES LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN POUR LE CYCLE 3

Éléments exploitables	Programme arts plastiques	Programme Histoire des arts	Programme histoire	Programme Enseignement moral et civique
<p>Château de la première moitié du XVIème 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>Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.</p> <p>Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.</p> <p>La narration visuelle. La mise en regard et en espace. Observation et analyse d'œuvres, d'architectures, d'objets ;</p>	<p>Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.</p> <p>Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse.</p> <p>Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.</p> <p>Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages.</p> <p>Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques.</p> <p>Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Premiers éléments de lexique stylistique. Visite de maisons de collectionneurs ou d'artistes, de bâtiments palatiaux ou officiels, en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art. <p>Repérage d'étapes de construction d'un bâtiment à l'aide des matériaux.</p> <p>Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.</p> <p>Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.</p> <p>Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Premiers grands principes d'organisation muséale. • Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion. • Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle. <p>Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.</p>	<p>Thème 2 Le temps des rois François I^{er}, un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance Comme l'objectif du cycle 3 est de construire quelques premiers grands repères de l'histoire de France, l'étude de la monarchie capétienne se centre sur le pouvoir royal, ses permanences et sur la construction territoriale du royaume de France, y compris via des jeux d'alliance, Les élèves découvrent ainsi des éléments essentiels ... du patrimoine français et sont amenés à s'interroger sur les liens du Royaume de France avec d'autres acteurs et d'autres espaces. Les figures royales étudiées permettent de présenter aux élèves quelques traits majeurs de l'histoire politique, mais aussi des questions économiques et sociales et celles liées aux violences ...</p>	<p>L'engagement : sensibiliser les élèves à quelques grandes figures féminines et masculines de l'engagement (scientifique, politique, humanitaire...).</p> <p>Pouvoir expliquer ses choix et ses actes. La responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement, de la santé.</p>