

Compétences évaluées en Arts Plastiques (outil pour le bilan de cycle 4).

Domaines	Composantes	1	2	3	4	Eléments signifiants	Compétences du programme d'Arts Plastiques
1 Les langages pour penser et communiquer	1 Langue française à l'oral et à l'écrit					S'exprimer à l'oral ou à l'écrit	3-Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. 4-Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
	4 Les langages des arts et du corps					Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	1-Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
					Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives Prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	1-Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.	
2 Les méthodes et outils pour apprendre	5 Méthodes et outils pour apprendre					Organiser son travail personnel	2-Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
						Coopérer et réaliser des projets	2-Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
						Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	1-Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.
						Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	1-Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
3 La formation de la personne et du citoyen	6 Formation de la personne et du citoyen					Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres	3-Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
						Connaître et comprendre la règle et le droit	2-Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

3 La formation de la personne et du citoyen	6 Formation de la personne et du citoyen				Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement	4-Prendre part au débat suscité par le fait artistique.
					Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	3-Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	7 Systèmes naturels et les systèmes techniques				Mener une démarche scientifique, résoudre un problème	1-Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, compris numérique.
					Concevoir des objets et systèmes techniques	2-Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
5 Représentations du monde et l'activité humaine	8 Représentations du monde et l'activité humaine				Situer et se situer dans le temps et l'espace	4-Reconnaitre et connaître des œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt. 4-Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur. 4-Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
					Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	1-S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive. 3-Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.
					Raisonner, imaginer, élaborer, produire	2-Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter, le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.