

Référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation

NOR : MENE1315928A arrêté du 1-7-2013- J.O. du 18-7-2013 MEN- DGESCO A3-3

Ce référentiel de compétences vise à

1. affirmer que **tous les personnels concourent à des objectifs communs** et peuvent ainsi se référer à la culture commune d'une profession dont l'identité se constitue à partir de la reconnaissance de l'ensemble de ses membres ;
2. reconnaître la **spécificité des métiers du professorat et de l'éducation**, dans leur contexte d'exercice ;
3. identifier les compétences professionnelles attendues. Celles-ci s'acquièrent et s'approfondissent au cours d'un processus continu débutant en formation initiale et se poursuivant tout au long de la carrière par l'expérience professionnelle accumulée et par l'apport de la formation continue.

Ce référentiel se fonde sur la définition de la notion de compétence contenue dans la recommandation 2006/962/CE du Parlement européen : « ensemble de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes appropriées au contexte », chaque compétence impliquant de celui qui la met en œuvre « la réflexion critique, la créativité, l'initiative, la résolution de problèmes, l'évaluation des risques, la prise de décision et la gestion constructive des sentiments ».

Chaque compétence du référentiel est accompagnée d'items qui en détaillent les composantes et en précisent le champ. Les items ne constituent donc pas une somme de prescriptions mais différentes mises en œuvre possibles d'une compétence dans des situations diverses liées à l'exercice des métiers.

Compétences communes à tous les professeurs et personnels d'éducation

Les professeurs et les personnels d'éducation, acteurs du service public d'éducation

- Faire partager les valeurs de la République
- Inscrire son action dans le cadre des principes fondamentaux du système éducatif et dans le cadre réglementaire de l'école

Les professeurs et les personnels d'éducation, pédagogues et éducateurs au service de la réussite de tous les élèves

- Connaître les élèves et les processus d'apprentissage
- Prendre en compte la diversité des élèves
- Accompagner les élèves dans leur parcours de formation
- Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques
- Maîtriser la langue française à des fins de communication
- Utiliser une langue vivante étrangère dans les situations exigées par son métier
- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier

Les professeurs et les personnels d'éducation, acteurs de la communauté éducative

- Coopérer au sein d'une équipe
- Contribuer à l'action de la communauté éducative
- Coopérer avec les parents d'élèves
- Coopérer avec les partenaires de l'école
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

Compétences communes à tous les professeurs

Les professeurs, professionnels porteurs de savoirs et d'une culture commune

- Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique
- Maîtriser la langue française dans le cadre de son enseignement

Les professeurs, praticiens experts des apprentissages

- Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves
- Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ENSEIGNEMENT DES ARTS PLASTIQUES

SOURCE :

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Arts_plastiques/29/3/4_RA_C4_AP_Fiche_3_567293.pdf

Quatre principes didactiques et pédagogiques de l'enseignement des arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques est fondé sur un corps de savoirs et de pratiques structurés par une didactique spécifique. La réforme de la scolarité obligatoire et les programmes renforcent les attentes d'interactions entre les diverses dimensions de la formation scolaire et dans les composantes des enseignements. Sur ces différents plans, quatre principes structurants pour la didactique et la pédagogie en arts plastiques, non exhaustifs, mais fondamentaux pour l'enseignement, sont rappelés :

- la place centrale de la pratique ;
- l'interrelation de la pratique et de la culture artistiques ;
- l'approche croisée des questions (entrées du programme), des connaissances et des notions (contenus), des champs de pratiques (domaines), des compétences (spécifiquement artistiques et liées aux objectifs du socle commun) ;
- l'ouverture sur les évolutions des pratiques artistiques.

1. La place centrale de la pratique

L'acquisition des connaissances et des compétences est construite, principalement, à partir des questions que posent les processus de création artistique. **Les apprentissages sont conduits au moyen de propositions ouvertes**, de situations problèmes, de projets qui visent le passage des expériences aux connaissances, et en retour des savoirs qui enrichissent les pratiques des élèves.

La pratique exploratoire et réflexive est privilégiée : action et réflexion dans un même mouvement (une praxis).

Outre les connaissances et les compétences plasticiennes, théoriques et culturelles, la pratique sous-tend des aptitudes réflexives et d'ouverture essentielles dans la formation du citoyen. Issues du rapport qu'entretient l'élève à sa propre production artistique et, à partir d'elle, à lui-même, aux autres, au monde, ces aptitudes portent notamment sur l'estime de soi, sur la conscience des effets produits par une proposition artistique lorsqu'elle est tournée vers les autres, sur l'acceptation et la compréhension de l'altérité. **Prenant en compte l'exigence qualitative de la production plastique, la pratique ne néglige pas les enjeux artistiques liés aux maîtrises techniques.**

2. L'interrelation de la pratique et de la culture artistiques

Pratique et culture artistiques sont tenues ensemble et de manière articulée : **des apports théoriques et des connaissances culturelles sont introduits par le professeur en liaison avec les questions que fait rencontrer la pratique.** Ils permettent d'acquérir des méthodes, des repères dans l'espace et le temps, pour saisir et expliciter la nature, le sens, le contexte et la portée des œuvres et des processus artistiques étudiés.

En matière de culture artistique, au-delà des seuls savoirs factuels portant sur le champ de référence des arts plastiques (les œuvres et démarches des artistes, les processus de création et leurs évolutions, les théories sur l'art - en particulier en histoire de l'art et en esthétique), il s'agit :

- de favoriser et structurer un va-et-vient entre les préoccupations des élèves et les intentions des artistes ;
- de développer des savoirs opératoires pour fonder une relation active et critique avec les créations artistiques ;
- plus largement d'ouvrir et nourrir un dialogue entre l'École et l'art.

Dans l'économie générale de l'enseignement des arts plastiques, l'analyse régulière dans la classe d'œuvres et la multiplication des rencontres (chaque fois que possible) avec des créations artistiques authentiques sont deux leviers de cette approche. **L'enseignement des arts plastiques contribue donc, de manière intrinsèque et spécifique, à nombre d'objectifs d'une culture artistique partagée tels que sous-tendus par l'histoire des arts.**

3. L'approche croisée des questions (entrées du programme), des connaissances et des notions (contenus), des champs de pratiques (domaines), des compétences (spécifiquement artistiques et liées aux objectifs du socle commun)

Cette organisation permet à la fois :

- la découverte de la spécificité et de la pluralité des domaines constitutifs des arts plastiques, mais aussi de leurs métissages (dépassement des catégories traditionnelles, interactions...) ;
- l'élaboration de parcours de formation (succession de séquences et diversité de situations, enchaînements et mises en perspective des savoirs, construction de repères...) ;
- la progressivité des connaissances (densification et complexification graduelles).

Les progressions ainsi élaborées par le professeur amènent les élèves à travailler et à relier des compétences de natures diverses, disciplinaires et transversales, contributives aux acquis d'un enseignement artistique et à celles inscrites dans les objectifs du socle commun. Les compétences travaillées en arts plastiques, disposées par les programmes, forment un quasi-référentiel organisé en quatre composantes (des méta compétences) toujours présentes dans un enseignement d'arts plastiques :

- **expérimenter, produire, créer ;**
- **mettre en œuvre un projet ;**
- **s'exprimer, analyser sa pratique, celles de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ;**
- **se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.**

Ce « référentiel » vise à faciliter une synthèse des acquis observables dans la variété des situations et des finalités de la discipline : capacités techniques, conceptuelles, méthodologiques, comportementales, culturelles et sociales qui nécessairement entretiennent de nombreux liens entre elles. Il doit permettre au professeur de situer la progression d'un élève et d'une classe à l'échelle du cycle autour de repères communs, de relier dans le continuum de la scolarité différentes compétences visées dans diverses situations d'apprentissage, d'en consolider l'appréciation et la cohésion dans la perspective de la contribution aux diverses évaluations communes (validation des acquis du socle, EPI, DNB...).

4. L'ouverture sur les évolutions des pratiques artistiques

Les savoirs permettant de comprendre ce qui dans l'art est facteur de dynamisme sont privilégiés :

- renouvellement des questions,
- stimulation de l'invention et de l'innovation,
- accès au sens des transformations de la pensée dans l'art et de la société par l'art, quels que soient l'époque et le lieu.

Par exemple, la compréhension de l'affranchissement de l'art par rapport à une représentation du réel qui ne serait qu'analogique initie non seulement à la modernité et à l'art de notre temps, mais engage à la réflexion sur l'art, quelle qu'en soit l'époque.

ARTS PLASTIQUES : UNE SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT en 5 éléments

TITRE DE LA SÉQUENCE																
CYCLE :	3	4	Niveau :	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	Calendrier	1 ^{er} T	2 ^e T	3 ^e T	Durée (nombre de séances) :	1	2	3	4
Modalités :	Individuel			Binôme			Groupe			Demi-classe			Classe entière			
1. Ce que les élèves apprennent à travers cette séquence précise								<p>A formuler le plus simplement possible (ce que les élèves apprennent relève de l'artistique)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences travaillées (à partir des programmes disciplinaires du cycle 3 → 6^{ème} et cycle 4 → 5^{ème} 4^{ème} et 3^{ème}) Sélectionner les compétences essentielles, au cœur de la séquence (en nombre limité, avec la compétence « <i>expérimenter, produire, créer</i> » ou « <i>mettre en œuvre un projet</i> ») • Ancrage aux programmes Sélectionner (donc limiter) les questionnements posés par la séquence d'enseignement et citer les programmes. <input type="checkbox"/> La représentation ; images, réalité, fiction → <input type="checkbox"/> La matérialité ; l'objet et l'œuvre → <input type="checkbox"/> L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur → 								
2. Quelle(s) PRATIQUE(S)								<p>La place centrale de notre enseignement : la pratique artistique Il appartient de faire un choix en lien étroit avec les compétences travaillées.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les pratiques bidimensionnelles : dessin, peinture, collage, photographie • Les pratiques tridimensionnelles : collage, assemblage, modelage... • Les pratiques numériques : dessin, retouche d'image, vidéo... 								
<p style="text-align: center;">↓</p> REDACTION DE LA PROPOSITION PLASTIQUE / INCITATION / DEMANDE + contraintes consignes (Termes simples et compréhensibles)								<p>En arts plastiques, la séquence débute par une demande accompagnée de conditions matérielles, de contraintes qui inciteront à s'engager dans une démarche de création. Pour que les élèves rentrent dans une pratique questionnante, la proposition de travail doit être conçue comme une invitation à la résolution d'un problème ouvert où les différentes productions plastiques constituent autant de solutions possibles à la problématique abordée. Pour "déclencher" cette mise au travail, la demande doit se concevoir comme un "embrayage" à la recherche de solutions au problème. Les élèves s'engageront d'autant plus spontanément qu'ils prendront l'habitude (au cours de leur formation) de penser "avec" et "dans" la pratique plastique. La proposition doit être accompagnée d'une ou plusieurs contrainte(s) / consigne(s) et d'un temps limité. Cette demande inaugurale doit inciter les élèves au faire. Ex : Il s'agit de rendre visible le temps qui passe (et qui « par nature » ne se voit pas) en réalisant une série photographique que vous présenterez (matériellement ou virtuellement) à la classe. Travail en groupe de 3 ou 4 élèves. Ex : concevez une production plastique qui donnerait à voir d'une façon originale la "prédominance du vide sur le plein"</p>								
Verbe d'action		+ production matérielle		+ contrainte d'un rendu visuel		+ contrainte d'exigence		+ problématiques plastiques								
Esquissez Réalisez Concevez proposez		une proposition une réalisation un projet un dispositif		Qui donne à voir Qui fasse apparaître Qui matérialise Qui donne forme		En respectant les contraintes D'une façon artistique		à								
3. Quelle(s) évaluation(s)								<p>En arts plastiques, la visée formative de l'évaluation est au cœur de l'accompagnement du parcours de l'élève. Pour autant, les dimensions sommatives (au sens d'évaluations-bilans) ne sont pas absentes. La discipline contribue également activement aux phases certificatives de la fin de cycle 4. (eduscol.education.fr.ressources-2016) L'évaluation est liée comme le reste aux objectifs visés ; les protocoles d'évaluation sont à inventer, en fonction de la séquence, de la situation, du contexte, de la culture de l'établissement d'exercice.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluation formative : tournée vers les besoins des élèves au service de la construction des compétences, elle intervient dans le cours même du processus d'apprentissage pour le faciliter, le réguler, l'orienter. • Évaluation sommative : qui mesure les acquis dont les visées sont explicites (les critères sont clairement énoncés), elle n'est jamais définitive et procède d'un bilan à un moment donné (évaluation chiffrée) • Évaluation par compétences : <i>Des compétences exercées et observables, soit la combinaison d'un ensemble de savoirs et de savoir-faire en action et dans un contexte donné, nécessaires pour accomplir une activité généralement complexe. (...) Une compétence mobilise et associe des connaissances, des capacités, des attitudes ; elle sollicite des ressources, des démarches, des stratégies.</i> (eduscol.education.fr.ressources-2016) Elle s'évalue le plus souvent selon 4 échelons : - maîtrise insuffisante - maîtrise fragile - maîtrise satisfaisante - très bonne maîtrise 								

<p>4. Quelle(s) verbalisation(s)</p>	<p>La verbalisation consiste en l'explicitation orale par l'élève de sa pratique ; elle lui permet « même modestement » de prendre de la distance sur elle, elle l'ouvre au regard des autres et l'amène à quitter « la question du pourquoi pour aller vers le comment du vécu de l'action ». Une attention particulière est portée à la prise de parole des élèves afin d'installer un climat de confiance et à la maîtrise de la langue par un jeu d'expression libre et de reformulation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protocole le plus répandu rassemble les élèves autour des productions pour un échange oral (doit déboucher sur une synthèse qui permet de fixer les apprentissages) • Protocole à inventer en variant la durée, les modalités (projection, présentation, dialogue), les objectifs (décrire, analyser, argumenter)
---	---

<p>5. Quelle(s) référence(s) (culture et/ou histoire des arts)</p>	<p>Elles sont choisies au plus près du contenu de la séquence. Les références jouent des rôles divers : ouvrir une séquence, fermer une séquence, ponctuer une séquence, questionner les élèves, nourrir les projets des élèves, ouvrir un débat, alimenter une verbalisation. Elles sont restituées par vidéo-projection et/ou document distribué. Les références sont d'abord artistiques mais pas exclusivement.</p>
---	--

Scénario de la séquence	
<p>Cette « scénarisation » de la séquence fait apparaître les rôles tenus par le professeur et les élèves, le découpage temporel envisagé dans ses grandes phases : il n'est pas indispensable ni souhaitable de « minuter » les phases d'une séquence, mais il faut garder à l'esprit son découpage général et son montage. Dans une séquence d'arts plastiques, le temps de la pratique doit être le plus important</p>	
<p>Les moyens matériels</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'espace <ul style="list-style-type: none"> - la salle de classe et la position des tables : en rangée, en îlot. - Pratique au sol, - pratique en salle informatique, - pratique à l'extérieure (avec l'autorisation de la direction de l'établissement) • Le temps <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de séances prévues : de 1 à 3 voire 4 séances, le plus souvent On veillera à varier la durée des séquences et par conséquent le nombre de séance au fil de l'année scolaire. Le choix du nombre de séance est une fois encore en lien avec le projet d'enseignement et les apprentissages visés. - le découpage temporel en grande phase (relance, pratique, verbalisation) • Les matériaux, instruments moyens techniques <ul style="list-style-type: none"> - les matériaux fournis et ceux apportés par les élèves (selon le contexte d'enseignement) - les outils et médiums à préparer : peinture, pinceaux, palette par exemple • La documentation <ul style="list-style-type: none"> - reproduction(s) d'œuvre, fiche technique ou fiche d'aide, modèle de représentation... • les moyens techniques <ul style="list-style-type: none"> - vidéoprojecteur, ordinateur, tablettes ou téléphones portables (avec l'autorisation de la direction de l'établissement)
<p>L'entrée en matière ou la mise en place : comment ça commence</p>	<p>Les commencements, les « attaques » à privilégier sont ceux autour du sensible : Voir / regarder : projection d'une reproduction d'œuvre en classe, exposition extérieure Écouter : sons, chanson, musique Toucher / manipuler : des matières, des matériaux, des outils L'usage de la parole doit être mesuré et l'articulation entre parole de l'enseignant et parole de l'élève bien pensée.</p>
<p>Le déroulement, comment ça se développe</p>	<p>Séquence de plusieurs séances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - développement de la pratique artistique - démonstration technique - relance / rappel - introduction des références artistiques (contenu et transmission des savoirs) - verbalisation (nature, durée, lieu, modalités)
<p>La conclusion ou la synthèse, comment ça finit</p>	<p>Comment les apprentissages de la séquence sont-ils énoncés voire fixés ? Quelle verbalisation ? Quelle évaluation ? Quelle place est accordée aux références artistiques ? Comment sont-elles choisies ? Qu'en dit-on ? Quels prolongements ?</p>

TITRE DE LA SÉQUENCE														
CYCLE :	4	Niveau :	5 ^e	4 ^e	3 ^e	Calendrier	1 ^{er} T	2 ^e T	3 ^e T	Durée (nombre de séances) :	1	2	3	4
Modalités :	Individuel		Binôme		Groupe			Demi-classe		Classe entière				

1. Ce que les élèves apprennent à travers cette séquence	Apprentissages :
	Problématique ou questionnement :

Domaine du socle	1, 2, 4, 5	2, 3, 4, 5	1, 3, 5	1, 3, 5
Compétence(s) travaillée(s) et évaluée(s)	E comme « Expérimenter, produire, créer »	P comme « Mettre en œuvre un projet »	S comme « S'exprimer... »	R comme « Se Repérer... »
	<input type="checkbox"/> E1 <input type="checkbox"/> E2 <input type="checkbox"/> E3 <input type="checkbox"/> E4 <input type="checkbox"/> E5 <input type="checkbox"/> E6	<input type="checkbox"/> P1 <input type="checkbox"/> P2 <input type="checkbox"/> P3 <input type="checkbox"/> P4 <input type="checkbox"/> P5	<input type="checkbox"/> S1 <input type="checkbox"/> S2 <input type="checkbox"/> S3 <input type="checkbox"/> S4	<input type="checkbox"/> R1 <input type="checkbox"/> R2 <input type="checkbox"/> R3 <input type="checkbox"/> R4 <input type="checkbox"/> R5
à partir des trois grandes questions	<input type="checkbox"/> Q1 _ La représentation ; images, réalité et fiction.	<input type="checkbox"/> Q11 - La ressemblance. <input type="checkbox"/> Q12 - La création, la matérialité, le statut, la signification des images. <input type="checkbox"/> Q13 - Le dispositif de représentation. <input type="checkbox"/> Q14 - La narration visuelle <input type="checkbox"/> Q15 - L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son auto-référenciation. <input type="checkbox"/> Q16 - La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du Numérique.		
	<input type="checkbox"/> Q2 _ La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre.	<input type="checkbox"/> Q21 - La transformation de la matière <input type="checkbox"/> Q22 - Les qualités physiques des matériaux. <input type="checkbox"/> Q23 - La matérialité et la qualité de la couleur <input type="checkbox"/> Q24 - L'objet comme matériau en art. <input type="checkbox"/> Q25 - Les représentations et statuts de l'objet en art. <input type="checkbox"/> Q26 - Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langage, outils, supports).		
	<input type="checkbox"/> Q3 _ L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur.	<input type="checkbox"/> Q31 - La relation du corps à la production artistique. <input type="checkbox"/> Q32 - La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre. <input type="checkbox"/> Q33 - L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre. <input type="checkbox"/> Q34 - Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.		

2. Quelle(s) PRATIQUE(S)	<input type="checkbox"/> Les pratiques bidimensionnelles : dessin, peinture, collage, photographie <input type="checkbox"/> Les pratiques tridimensionnelles : collage, assemblage, modelage... <input type="checkbox"/> Les pratiques numériques : dessin, retouche d'image, vidéo...
-----------------------------	--

REDACTION DE LA PROPOSITION PLASTIQUE / INCITATION / DEMANDE + contraintes consignés

3. Quelle(s) évaluation(s)	<input type="checkbox"/> Évaluation formative <input type="checkbox"/> Évaluation sommative <input type="checkbox"/> Évaluation par compétences
4. Quelle(s) verbalisation(s)	
5. Quelle(s) référence(s) (culture et/ou histoire des arts)	

Scénario de la séquence	
Les moyens matériels	<ul style="list-style-type: none"> • L'espace de la salle de classe • Le temps (1,2,3,4 séances) • Les matériaux, instruments moyens techniques Supports Matériaux Outils et instruments <ul style="list-style-type: none"> • La documentation • les moyens techniques
L'entrée en matière ou la mise en place : comment ça commence	SÉANCE 1 (point de départ, déclencheur)
Le déroulement	SÉANCE 2 (relance, objectifs de la séance, verbalisation...)
	SÉANCE 4 (relance, objectifs de la séance, verbalisation...)
	SÉANCE 4 (relance, objectifs de la séance, verbalisation...)
La conclusion ou la synthèse, comment ça finit	

Ce document est une proposition qui ne se veut pas modélisante ; chacun doit se l'approprier.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES EN CYCLE 3

Expérimenter, produire, créer	<p>E1 Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.</p> <p>E2 Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...)</p> <p>E3 Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes</p> <p>E4 Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.</p>	Domaines du socle : 1, 2, 4, 5
Mettre en œuvre un projet	<p>P1 Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.</p> <p>P2 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.</p> <p>P3 Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création</p> <p>P4 Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.</p>	Domaines du socle : 2, 3, 5
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	<p>S1 Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.</p> <p>S2 Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.</p> <p>S3 Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.</p>	Domaines du socle : 1, 3
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	<p>R1 Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.</p> <p>R2 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>R3 Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.</p>	Domaines du socle : 1, 3, 5

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES EN CYCLE 4

Expérimenter, produire, créer	<p>E1 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.</p> <p>E2 S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.</p> <p>E3 Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p> <p>E4 Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.</p> <p>E5 Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.</p> <p>E6 Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.</p>	Domaines du socle : 1, 2, 4, 5
Mettre en œuvre un projet	<p>P1 Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.</p> <p>P2 Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.</p> <p>P3 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.</p> <p>P4 Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.</p> <p>P5 Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.</p>	Domaines du socle : 2, 3, 4, 5
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	<p>S1 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.</p> <p>S2 Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.</p> <p>S3 Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.</p> <p>S4 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.</p>	Domaines du socle : 1, 3, 5
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	<p>R1 Reconnaitre et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisissant le sens et l'intérêt.</p> <p>R2 Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.</p> <p>R3 Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.</p> <p>R4 Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.</p> <p>R5 Prendre part au débat suscité par le fait artistique.</p>	Domaines du socle : 1, 3, 5