

CORRESPONDANCES ENTRE LE SOCLE ET DISCIPLINE DES ARTS PLASTIQUES

COMPOSANTES DU SOCLE <i>Éléments signifiants</i>		Synthèse regroupant l'ensemble des compétences visées, travaillées et évaluées en ARTS PLASTIQUES au cycle 3 et cycle 4	Domaines du socle
D1.1	Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral	<i>S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRES ; ETABLIR UNE RELATION AVEC CELLE DES ARTISTES.</i>	
	S'exprimer à l'oral	Décrire, interroger avec un vocabulaire spécifique et approprié les productions plastiques, leurs démarches, celles de ses pairs et des œuvres d'art.	1,3,5
	Comprendre des énoncés oraux	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	1,2,4,5
	Lire et comprendre l'écrit	Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens, le vocabulaire spécifique et l'intérêt.	1,3,5
	Ecrire	S'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. Décrire pour proposer une compréhension personnelle argumentée ou établir des liens entre son travail et les œuvres/démarches observées.	1,3,5
	Exploiter les ressources de la langue		
	Réfléchir sur le système linguistique		
D1.2	Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une deuxième langue étrangère		
	Lire et comprendre l'écrit	<i>S'approprier le champ référentiel en "version originale" (titre des œuvres, bande son originale,...)</i>	
	Ecrire et réagir à l'écrit		
	Ecouter et comprendre		
	S'exprimer à l'oral en continu et en interaction		
D1.3	Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques		
	Utiliser les nombres		
	Utiliser le calcul littéral		
	Exprimer une grandeur mesurée ou calculée dans une unité adaptée		
	Passer d'un langage à un autre		
	Utiliser le langage des probabilités		
	Utiliser et produire des représentations d'objets	Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.	1,2,4,5
	Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples		
D1.4	Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	<i>EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER METTRE EN ŒUVRE UN PROJET ARTISTIQUE</i>	
	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés, une expression personnelle, en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu et en s'éloignant des stéréotypes.	1,2,4,5
	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives	Au travers d'une pratique réflexive, représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) tout en s'appropriant des questions artistiques.	1,2,4,5
	Prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective : l'explicitier, écouter et accepter les avis divers et contradictoires et anticiper les difficultés éventuelles.	1,3,5

D2	Les méthodes et outils pour apprendre		
	Organiser son travail personnel	Concevoir, réaliser, donner à voir et mener à terme des projets artistiques et les adapter en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.	2,3,4,5
	Coopérer et réaliser des projets	Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.	2,3,4,5
	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	1,2,4,5
	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	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. Pratiques et outils numériques à exploiter dans l'ensemble des champs de la pratique plastique et à des fins de création artistique.	1,2,4,5
D3	La formation de la personne et du citoyen	<i>S'OUVRIRE A L'ALTERITE</i>	
	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres	Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves, des œuvres d'art.	1,2,3
	Connaître et comprendre la règle et le droit	Prendre part au débat suscité par le fait artistique.	1,2,3
	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement	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.	2,3,4,5
	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.	2,3,4,5
D4	Les systèmes naturels et les systèmes techniques		
	Mener une démarche scientifique, résoudre un problème		
	Concevoir des objets et systèmes techniques		
	Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement		
D5	Les représentations du monde et l'activité humaine	<i>SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS PLASTIQUES, ETRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART</i>	
	Situer et se situer dans le temps et l'espace	Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.	1,3,5
	Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	Interroger, proposer, soutenir et situer œuvres et démarches/environnements artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur. Y porter un regard curieux, avisé, sur la diversité des images (fixes, animées, analogiques, numériques)	1,3,5
	Raisonner, imaginer, élaborer, produire	Repérer (pour les dépasser) certains a priori et stéréotypes culturels, artistiques. Identifier et justifier les principaux outils et compétences nécessaires de l'intention à la réalisation d'un projet artistique.	1,2,3,4,5

Alain Murschel, IA-IPR d'Arts Plastiques de l'Académie d'Orléans-Tours