



EN GUISE D'INTRODUCTION : QUE SONT LES ARTS PLASTIQUES AUJOURD'HUI ?

► Les arts-plastiques, une discipline qui repose sur...

La pratique artistique et l'apprentissage de **techniques très variées** : dessin, peinture, volume, photo, vidéo, informatique ...

La culture artistique et l'utilisation d'un vocabulaire spécifique au champ des arts plastiques : références d'œuvres, d'artistes, de lieux d'exposition; sorties,...

L'observation et l'analyse critique : temps de verbalisation, prise de parole et échanges; préparation à l'oral...

Un acte d'expression et de création à travers des incitations, problématiques, questionnements, expérimentations, effectuations et réalisations.

► La pratique au centre de la discipline

C'est une pratique de **résolution de problèmes**, comme on peut le faire en mathématiques, si ce n'est que c'est la création qui amène la solution. **La création, c'est donner forme à une idée qui est une solution à un problème singulier.**

► Un cours de responsabilisation et d'autonomisation

Au fil des séances, l'élève :

- gagne en **autonomie** : il prend des initiatives, expérimente, fait des choix, et trouve des solutions par lui-même; il mène des projets, seul ou en groupe.

- apprend à **respecter les règles** de vie collective,

- **dédramatise l'erreur** : il l'intègre comme une étape pour apprendre, ou le point de départ d'une création !

- **forge son esprit critique** : il analyse, critique, exprime et défend ses idées, accepte les avis divers.

COMMENT LES ÉLÈVES VONT-ILS ÊTRE ÉVALUÉS EN ARTS PLASTIQUES ?

Pour arriver à trouver une solution, l'élève mobilise des capacités complexes qui sont à la fois des **savoir-faire** (être capable de) et des **savoir-être** (initiative, gestion du travail etc.), correspondant à des **compétences** à valider pour chaque niveau.

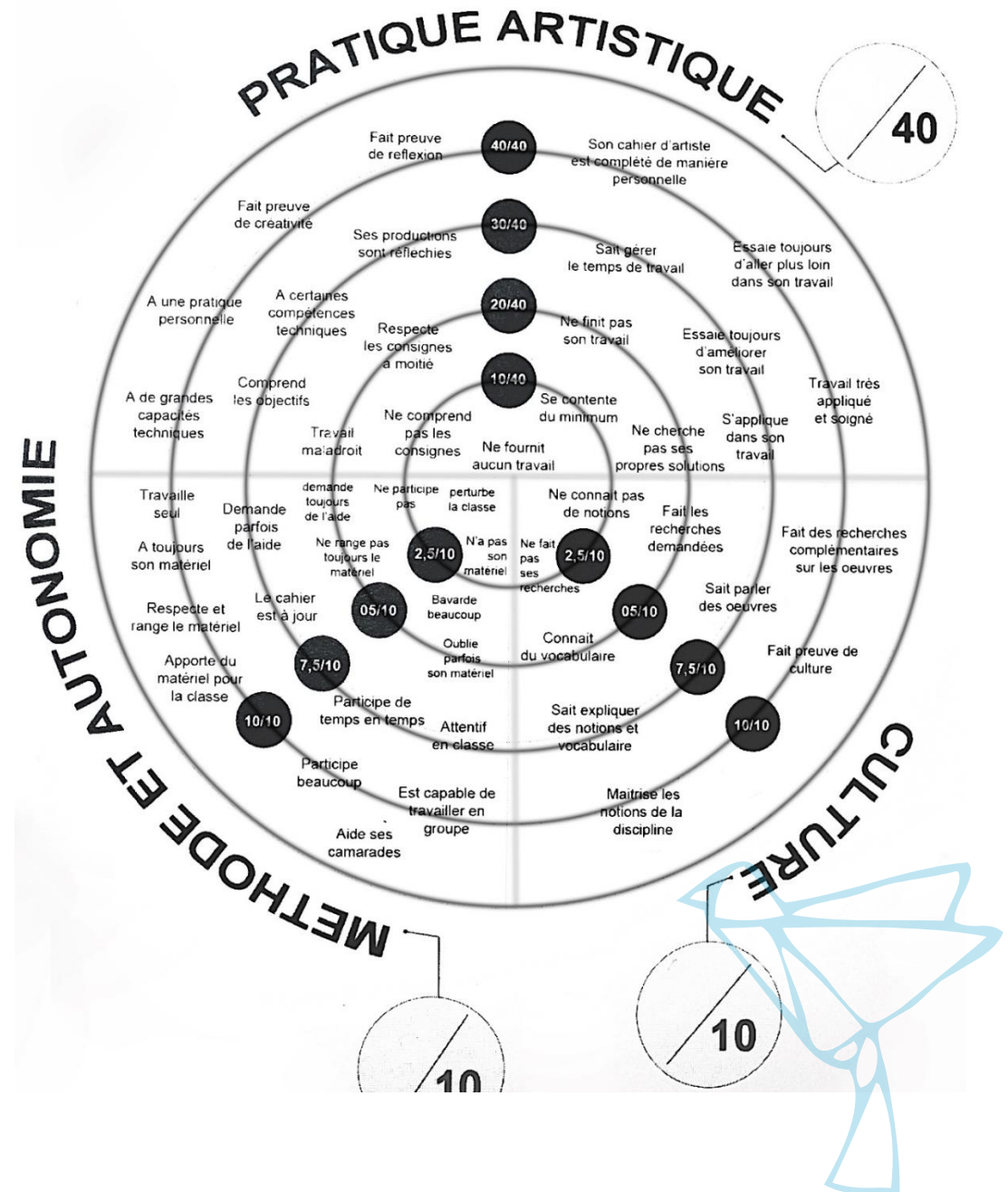
Il est évalué par rapport à celles-ci.

A la fin du trimestre, ces compétences sont converties en chiffres grâce à une cible renseignée **durant chaque séance**, présentée à droite. Elle permet d'obtenir une note, représentative de la **progression** de l'élève. Il s'agit donc d'une évaluation « **continue** ».

ATTENTION : les élèves n'auront donc qu'une seule note, en fin de trimestre. Ils pourront néanmoins accéder à leur cible de notation lorsqu'ils le souhaitent en cours de trimestre pour se situer et progresser.

► L'évaluation par compétences permet d'aboutir à une notation plus objective et précise, représentative du niveau de l'élève. Une notation « formative » et « positive », destinée à **valoriser** chaque élève, tout en l'aidant à **progresser**.

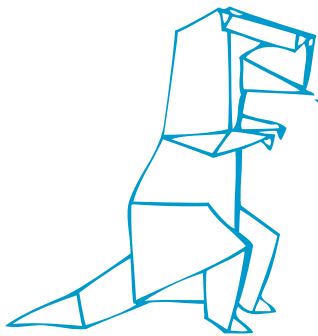
► Parce que chaque travail mobilise l'élève de manière très personnelle, on lui demande aussi de s'**autoévaluer** régulièrement (à l'oral et à l'écrit, sur des temps à la fois singuliers (grille d'autoévaluation) et collectifs (oral en fin de séquence)).



► **L'autoévaluation joue un rôle important** : l'élève comprend ce qu'il est en train d'apprendre.

Il est placé **au cœur de ses apprentissages** : il sait ce qu'il est en train de travailler, et prend conscience de sa progression, à travers des réalisations à caractère artistique.

En début d'année, un tableau de compétences (exemple pour le niveau 6° plus bas) est donc remis à chaque élève, et rempli par ces derniers à chaque fin de séance : il leur permet de cerner les objectifs de chaque travail fourni en classe, et de matérialiser leur progression tout au long de l'année.



Bien que les outils (cible, tableau) soient présentés et formulés différemment pour des raisons pratiques, **les mêmes compétences sont évaluées du côté de l'élève et du professeur.**

COMPETENCES EVALUEES EN ARTS PLASTIQUES

SUJETS :

CYCLE 3

DOMAINES DU
SOCLE COMMUN

JE SAIS... :

	1	2	3	4	5	6	7	8		
Pratique artistique	N° 1, 2, 4, 5	EXPÉRIMENTER, PRODUIRE CRÉER	1. Choisir et organiser les gestes , les outils et les matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.							
			2. Représenter le monde qui m'entoure ou donner forme à mon imaginaire en explorant différents domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).							
			3. Avoir une expression personnelle en m'éloignant des clichés , en étant original .							
			4. Utiliser le numérique dans ma pratique et mes recherches.							
Culture	N° 2, 3, 5	METTRE EN ŒUVRE UN PROJET	5. Connaître les outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.							
			6. Me repérer dans les étapes d'un projet plastique individuel ou collectif. Prévoir et résoudre les difficultés durant le travail.							
			7. Identifier et assumer ma part de responsabilité durant un projet collectif.							
			8. Adapter mon projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.							
Méthode et autonomie	N° 1, 3	S'EXPRIMER, ANALYSER, S'OUVRIRE AU MONDE	9. Décrire et interroger mon travail, celui des autres, ou des œuvres d'art étudiées en classe, en utilisant le vocabulaire adapté.							
			10. Justifier mes choix , expliquer ma réflexion tout au long de mon projet, de l' intention (idée) à la réalisation (production finale).							
			11. Exprimer mes idées et mes émotions, à partir de mon travail, de celui des autres, ou des œuvres d'arts étudiées en classe.							
			N° 1, 3, 5	SE REPÉRER DANS LES DOMAINES ARTISTIQUES	12. Repérer, pour les surmonter, les idées reçues et clichés culturels et artistiques.					
13. Identifier quelques caractéristiques qui permettent de situer une œuvre d'art : dans une aire géographique, et un temps historique.										
14. Décrire des œuvres d'art, proposer une vision personnelle et argumentée (justifiée)										
N° 1, 2, 3	ÊTRE ELEVE EN ARTS PLASTIQUES	15. M'autoévaluer et prendre en compte mes points forts et faiblesses.								
		16. Être autonome (je prends des décisions seul(e), j'apporte le matériel, je tiens à jour le cahier...). Respecter les règles de vie de classe .								
		17. Participer à la verbalisation. Donner mon avis et écouter celui des autres.								



JE M'ÉVALUE
PAR NIVEAU :

1 : Je découvre, j'expérimente, j'essaie...

2 : Je pense avoir fait des progrès depuis la dernière fois.

3 : Je maîtrise bien !

4 : Je maîtrise parfaitement : je le fais de manière autonome (sans aide) et personnelle, originale.

COMPETENCES EVALUEES EN ARTS PLASTIQUES

CYCLE 4

DOMAINES DU
SOCLE COMMUN

JE SAIS... :

SUJETS :

1 2 3 4 5 6 7

Pratique artistique

Culture

Méthode et
autonomie

			1	2	3	4	5	6	7
N° 1, 2, 4, 5	EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER	1. Choisir, utiliser des moyens plastiques variés en fonction des effets qu'ils produisent , dans une intention artistique . Savoir rester attentif à l' inattendu .							
		2. Aborder, explorer à ma façon des questions artistiques dans mon travail.							
		3. Intégrer l'usage du numérique dans ma pratique et mes recherches.							
		4. Explorer l'ensemble des champs de la pratique artistique (ex : dessin, collage, assemblage) et leurs croisements , notamment avec les pratiques numériques .							
		5. Prendre en compte les effets de la présentation de mon travail sur le regard, la réception du spectateur .							
		6. Exploiter des informations et de la documentation au cours de mes projets.							
N° 2, 3, 4, 5	METTRE EN ŒUVRE UN PROJET	7. Concevoir , réaliser et donner à voir des projets individuels ou collectifs.							
		8. Mener mon projet jusqu'à la fin , accompagné ou non par l'enseignant.							
		9. Me repérer dans les étapes de la réalisation et prévoir les difficultés.							
		10. Savoir adapter mon projet en fonction de mes intentions artistiques.							
N° 1, 3, 5	S'EXPRIMER, ANALYSER	11. Etre autonome , prendre des initiatives, être responsable , faire preuve d' esprit critique .							
		12. Utiliser un vocabulaire approprié , observer, analyser, m'exprimer pour soutenir mon projet ou interpréter une œuvre.							
		13. Etablir des liens entre mon travail, les œuvres rencontrées et les démarches observées. Expliquer mon travail, écouter et accepter les avis divers et contradictoires							
		14. Porter un regard curieux et avisé sur mon environnement artistique et culturel, proche ou lointain.							
N° 1,3,5	SE REPÉRER	15. Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variées, en saisir le sens et l'intérêt							
		16. Identifier les caractéristiques inscrivant une œuvre dans une région, une époque, une culture.							
		17. Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'œuvre.							
		18. Etre capable d'interroger une démarche artistique du point de vue de l'auteur et du spectateur.							
N° 1, 2, 3	ÊTRE ELEVE	19. M' autoévaluer et prendre en compte mes points forts et faiblesses.							
		20. Apporter le matériel, tenir à jour le cahier... Respecter les règles de vie de classe .							
		21. Participer à la verbalisation. Donner mon avis et écouter celui des autres.							



JE M'ÉVALUE
PAR NIVEAU :

1 : Je découvre, j'expérimente, j'essaie...

2 : Je pense avoir fait des progrès depuis la dernière fois.

3 : Je maîtrise bien !

4 : Je maîtrise parfaitement : je le fais de manière autonome (sans aide) et personnelle, originale.

LE MATERIEL :

MATERIEL COMMUN A L'ENSEMBLE DES DISCIPLINES, À APPORTER EN ARTS PLASTIQUES :

- 1 crayon HB,
- 1 gomme,
- 1 boîte de crayons de couleurs,
- Ciseaux,
- Règle graduée,
- Colle en bâton,
- 1 clef USB

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE AUX ARTS PLASTIQUES :

- 1 cahier 92 pages **valable pour les quatre années du collège**,
- 1 feutre noir
- 1 rouleau de scotch
- 1 paquet de feuilles dessin format 21 x 29,7 cm (A4) en 180g (blanches)
- 1 bloc spirales / bloc-notes feuilles blanches 60g environ (feuilles type feuilles d'impression ou brouillon) **ou** 1 petit paquet de feuilles imprimante réunies dans une pochette (format 21 x 29,7cm : A4).

LES PROGRAMMES EN ARTS PLASTIQUES

Les nouveaux programmes 2016 des cycle **3** (CM1, CM2, 6^o) et **4** (5^o, 4^o, 3^o) proposent des questionnements variés à partir de 6 grandes thématiques* qui devront être abordées au cours des 4 années du collège :

Résumé des programmes :

Cycle 3 :

*Thématiques	Questionnements	Apprentissages
La représentation plastique et les dispositifs de présentation	<ul style="list-style-type: none"> - La ressemblance - L'autonomie du geste - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations - Narration visuelle - Mise en regard de l'espace - Prise en compte spectateur / effet recherché 	<ul style="list-style-type: none"> > S'approprier la valeur expressive de l'écart dans la représentation. > Explorer l'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural. Comprendre ses incidences sur la représentation (copie, multiple, série). > Apprendre à différencier les catégories d'images et leurs procédés de fabrication. > Organiser des images, se les approprier dans une intention narrative. > Explorer différentes présentations des productions artistiques (cadre, socle ; privé, public ; vitrine, musée, etc.). > Découvrir des modalités de présentations en pensant à la réception de l'oeuvre par le spectateur.
Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Hétérogénéité et cohérence plastique (2D/3D) - Objets: inventions, fabrications, détournements, mise en scène - Espace en 3D 	<ul style="list-style-type: none"> > Explorer l'hétérogénéité des constituants plastiques dans une même production (bidimensionnelle ou dans les fabrications en trois dimensions). > S'approprier des objets en les transformant. Adapter une forme à une fonction. > Expérimenter le travail en volume (vide, plein ; intérieur, extérieur, etc.). > Comprendre les interpénétrations entre l'espace de l'oeuvre et l'espace du spectateur.
La matérialité de la production plastiques et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre	<ul style="list-style-type: none"> - Réalité concrète d'une production/oeuvre - Matériaux : qualités physiques - Effets du geste et de l'instrument - Couleur : matérialité et qualité 	<ul style="list-style-type: none"> > Explorer l'hétérogénéité des constituants plastiques dans une même production (bidimensionnelle ou dans les fabrications en trois dimensions). > S'approprier des objets en les transformant. Adapter une forme à une fonction. > Expérimenter le travail en volume (vide, plein ; intérieur, extérieur, etc.). > Comprendre les interpénétrations entre l'espace de l'oeuvre et l'espace du spectateur.

		<ul style="list-style-type: none"> > Expérimenter la matérialité de l'oeuvre (donner forme à la matière, l'éprouver, jouer sur ses caractéristiques physiques). > Explorer les qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports. > Découvrir et utiliser les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en oeuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés. > Éprouver le geste (amplitude, retenue, maîtrise, imprévisibilité). > Découvrir des relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière, les effets induits par les usages, les supports. Comprendre les dimensions sensorielles de la couleur (interrelation quantité/qualité). > Observer et analyser des œuvres. Être capable de comparer des œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts > Acquérir un vocabulaire spécifique. > Apprendre à mener un projet en autonomie.
--	--	--

Cycle 4 ((5°, 4°, 3°) :

*Thématiques	Questionnements	Apprentissages
<p>La représentation : images, réalités et fiction</p>	<ul style="list-style-type: none"> -La ressemblance -Le dispositif de représentation -La narration visuelle -L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son auto-référenciation -La création, la matérialité, le statut, la signification des images 	<ul style="list-style-type: none"> > Explorer la valeur expressive de l'écart en art, les images et leur rapport à la fiction. > Découvrir et utiliser différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines. > Produire, utiliser et analyser des images de divers natures et statuts, notamment en travaillant la narration visuelle.

	<p>-La conception, la production et la diffusion de l'œuvre à l'ère du numérique</p>	<p>> Appréhender les questions liées à l'autonomie de l'œuvre d'art. > Comprendre les incidences du numériques sur la création artistique.</p>
<p>La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Transformation de la matière, qualités physiques des matériaux - Matérialités de la couleur - Objet comme matériau - Les représentations et statuts de l'objet - Le numérique en tant que processus et matériau artistique 	<ul style="list-style-type: none"> > Exploiter le dialogue entre les instruments et la matière dans une création plastique. > Saisir le potentiel de signification des matériaux et leur rôle dans une intention artistique. > Explorer les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée (quantité/qualité). > Transformer, détourner des objets dans une intention artistique. > Appréhender le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports).
<p>L'espace, l'œuvre, l'auteur, le spectateur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La relation du corps à la production artistique - La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation - L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre - Les métissages entre arts plastiques et méthodologies numériques 	<ul style="list-style-type: none"> > Expérimenter et comprendre l'implication du corps dans la production artistique. > Solliciter les sens du spectateur dans la conception d'une production plastique. > Explorer les différentes présentations de l'œuvre dans l'espace. > Éprouver l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre (perçu, ressenti, représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériaux ; le point de vue de l'auteur et celui du spectateur). > Appréhender les métissages entre arts plastiques et technologies numériques (présence concrète/présence virtuelle). > Observer et analyser des œuvres. Être capable de comparer des œuvres différentes pour comprendre les représentations et les statuts de

		<p>l'objet, l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception de l'œuvre.</p> <ul style="list-style-type: none">> Appréhender le numérique comme technique, instrument, matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique.> Apprendre à mener un projet en autonomie.
--	--	---

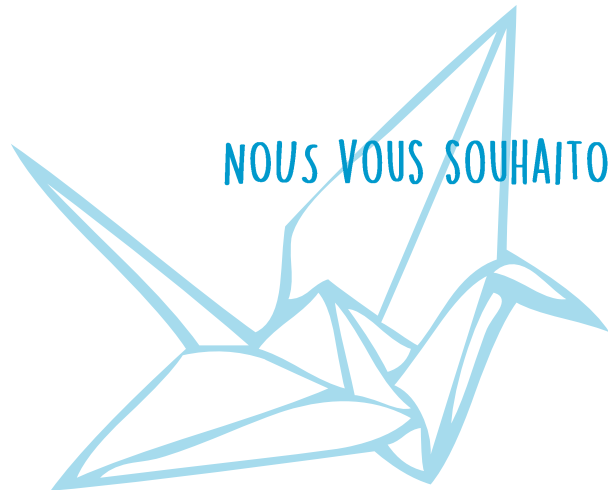
Pour toute information, demande, interrogation, nous sommes disponibles via notre messagerie académique :

laurence.bouzigues@ac-aix-marseille.fr
maeva.lacoutiere-bollon@ac-aix-marseille.fr

Vous pouvez également consulter :

- le site internet du collège, sur lequel seront transmis les documents et informations relatives aux arts plastiques : <https://www.clg-batie-neuve.ac-aix-marseille.fr/spip/>

- le pearlstree des arts plastiques, par le biais duquel nous transmettons différentes ressources aux élèves : <http://www.pearltrees.com/artsplastoc>



NOUS VOUS SOUHAITONS UNE BONNE RENTRÉE, ET UNE TRÈS BELLE ANNÉE SCOLAIRE !

VOS ENSEIGNANTES D'ARTS PLASTIQUES,
MME BOUZIGUES, MME BOLLON.

