

CORRESPONDANCES ENTRE LE SOCLE ET DISCIPLINE DES ARTS PLASTIQUES

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

COMPOSANTES DU SOCLE <i>Eléments signifiants</i>		Quelques compétences visées, travaillées et évaluées en ARTS PLASTIQUES au cycle 3 et cycle 4	Emplacements dans les programmes
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 et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.	Volet 3 CYCLE 3 Domaine 1,3 Page 137
	Ecrire	Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.	
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 en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.	Volet 3 CYCLE 4 Domaine 1,2,4,5 Page 270
	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives	Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).	Volet 3 CYCLE 3 Domaine 1,2,4,5 Domaine 2,3,5 Page 137
	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 : anticiper les difficultés éventuelles.	
D2	Les méthodes et outils pour apprendre		
	Coopérer et réaliser des projets	Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.	Volet 3 CYCLE 4 Domaine 2,3,4,5 Domaine 1,2,4,5 Page 270
	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Exploiter des informatiques et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	
	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	
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	Prendre part au débat suscité par le fait artistique.	Volet 3 CYCLE 4 Domaine 1,3,5 Page 271
	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.	Volet 3 CYCLE 4 Domaine 2,3,4,5 Page 270
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.	Volet 3 CYCLE 4 Domaine 1,3,5 Page 271
	Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.	