Arts Plastiques	Évaluation en sixième.
Domaine Item	Compétences artistiques du programme
Compétence 1 : La Maîtrise de la langue française	Items évalués en arts plastiques
Ecrire	
Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données. S'exprimer à l'oral	3- Comportement
Participer à un débat, à un échange verbal.	3.6 Participer à une verbalisation, analyser, commenter, donner leur avis.
Compétence 4 : La Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)	1- Compétence numérique (expérience artistique)
S'approprier un environnement informatique de travail	CF B2i pour les détails
Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition.	1 4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents
Utiliser les périphériques à disposition.	1.4 D'uniser les fonctions de base à un ordinateur, des appareirs (photographier, scanner, imprimer) et des régicles, de trouver des documents utilises sur Internet et d'enregistrer des données.
Utiliser les logiciels et les services à disposition.	
Créer, produire, traiter, exploiter des données.	
Traiter une image, un son ou une vidéo.	1.4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Organiser a composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination.	utiles sur internet et a enregistrer des dormees.
S'informer se documenter Identifier, trier et évaluer des ressources.	
identiner, une et evaluer des ressources. Chercher et sélectionner l'information demandée.	1.4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Compétence 5 : La Culture Humaniste	
Avoir des connaissances et des repères	2- Culture artistique
Relevant du temps : les différentes périodes de l'humanité (grands traits artistiques et culturels).	2.4 Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement
Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine.	2.4 Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement
Situer dans le temps, l'espace, les civilisations	
Situer des événements, des œuvres artistiques.	2.4 Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement
Établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre.	2.4 Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement
Lire et pratiquer différents langages	1- Expérience artistique
Lire et employer différents langages : images,	1.1 Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	1.2 Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés
	1.3 Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.
Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité	2- Culture artistique
Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.	2.2 Reconnaître différents statuts de l'objet
	2.3 Identifier les modalités de présentation de l'objet
Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre.	2.1 Reconnaître, distinguer, et nommer différentes formes de productions plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif approprié
Manifester sa curiosité pour les activités culturelles ou artistiques.	
Compétence 6 : Les Compétences Sociales et civiques	
Avoir un comportement responsable	3- Comportement
Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective.	3.4 Travailler seul ou en groupe : respecter les autres lors de la pratique
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	3.2 Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres
Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative	
Être acteur de son parcours de formation et d'orientation	
Savoir s'autoévaluer, et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.	
Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations	
Etre autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner les informations utiles.	3.3 Travailler seul ou en groupe : utiliser efficacement son temps de travail
Faire preuve d'initiative	
S'engager dans un projet individuel	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.	3.5 Travailler seul ou en groupe : travailler en équipe
Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.	245
Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir

Arts Plastiques	Évaluation en cinquième
Domaine Item Compétence 1 : La Maîtrise de la langue française	Compétences artistiques du programme Items évalués en arts plastiques
Écrire	ionic statute in any productor
Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données. S'exprimer à l'oral	3- Comportement
Participer à un débat, à un échange verbal.	3.6 Participer à une verbalisation, analyser, argumenter, critiquer, commenter, donner son avis, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, en rendre compte.
Compétence 4 : La Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i) S'approprier un environnement informatique de travail	1- Compétence numérique (expérience artistique) CF B2i pour les détails
Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition. Utiliser les périphériques à disposition. Utiliser les logiciels et les services à disposition.	1.4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Créer, produire, traiter, exploiter des données.	
Traiter une image, un son ou une vidéo. Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination. S'informer se documenter	1.4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Identifier, trier et évaluer des ressources. Chercher et sélectionner l'information demandée.	1.4 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Compétence 5 : La Culture Humaniste Avoir des connaissances et des repères	2- Culture artistique
	2.5 Connaître quelques productions artistiques patrimoniales et contemporaines et repérer des créations artistiques dans son environnement
Relevant du temps : les différentes périodes de l'humanité (grands traits artistiques et culturels).	quotidien
Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine. Situer dans le temps, l'espace, les civilisations	2.4 Utiliser le vocabulaire spécifique aux arts plastiques
Situer dens le temps, respece, les civinsations Situer des événements, des œuvres artistiques.	Consoltre qualques productions extintiques patrimoniales et entemporaines et renérer des gréatiques ettiniques dans con environnement
Établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre.	2.5 Connaître quelques productions artistiques patrimoniales et contemporaines et repérer des créations artistiques dans son environnement quotidien
Lire et pratiquer différents langages	1- Expérience artistique
Lire et employer différents langages : images.	1.1 Créer une image à partir d'éléments d'origines diverses en sachant choisir les instruments, outils, matériaux, supports, médiums
	1.4 Organiser des images en travaillant le cadrage et l'échelle des plans dans une intention narrative
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	1.2 Utiliser quelques pratiques conventionnelles du dessin (schéma, esquisse, croquis), des procédures techniques de la peinture et de techniques mixtes, dont le travail en volume n'est pas exclus
	1.3 Identifier les procédures utilisées (prélèvement, assemblage, collage)
Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité	2- Culture artistique
Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.	2.1 Discriminer différents statuts des images pour comprendre et réinvestir leurs diverses potentialités
	2.3 Reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes, les différencier des images de communication et de documentation
Etre capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre.	2.2 Interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur
Manifester sa curiosité pour les activités culturelles ou artistiques.	
Compétence 6 : Les Compétences Sociales et civiques Avoir un comportement responsable	3- Comportement
Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective.	3.4 Travailler seul ou en groupe : respecter les autres lors de la pratique
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	3.2 Faire preuve de curiosité, accepter les actives ions de la pratique
Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative	5.2 Paire pieuve de curiosite, accepter les productions des autres
Étre acteur de son parcours de formation et d'orientation	
Savoir s'autoévaluer, et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.	
Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations	
Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner les informations utiles. Faire preuve d'initiative	3.3 Travailler seul ou en groupe : utiliser efficacement son temps de travail
S'engager dans un projet individuel	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard), choisir (les matériaux, les outils) de manière autonome et prendre des initiatives.
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.	3.5 Travailler seul ou en groupe : travailler en équipe
Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.	
Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir

Arts Plastique	s	Évaluation en quatrième
Compétence 1 :	Domaine Item La Maîtrise de la langue française Écrire	Compétences artistiques du programme Items évalués en arts plastiques
	Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données. S'exprimer à l'oral	3- Comportement
	Participer à un débat, à un échange verbal.	Participer à une verbalisation, analyser, argumenter, critiquer, commenter, donner son avis, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, en rendre compte.
Compétence 4 :	La Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i) S'approprier un environnement informatique de travail	1- Compétence numérique (expérience artistique) CF B2i pour les détails
	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition. Utiliser les périphériques à disposition. Utiliser les logiciels et les services à disposition.	1.7 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
	Créer, produire, traiter, exploiter des données.	
	Traiter une image, un son ou une vidéo. Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination. S'informer se documenter	1.7 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
	Identifier, trier et évaluer des ressources. Chercher et sélectionner l'information demandée.	1.7 D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur Internet et d'enregistrer des données.
Compétence 5 :	La Culture Humaniste	2 Cultura parliations
	Avoir des connaissances et des repères Relevant du temps : les différentes périodes de l'humanité (grands traits artistiques et culturels).	Culture artistique 2.2 Situer les images dans leur réalité temporelle, géographiques, sociologiques au regard de repères culturels communs
	Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine.	2.5 Citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité.
	Situer dans le temps, l'espace, les civilisations	
	Situer des événements, des œuvres artistiques.	2.2 Situer les images dans leur réalité temporelle, géographiques, sociologiques au regard de repères culturels communs
	Établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre.	2.5 Citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité.
	Lire et pratiquer différents langages	1- Expérience artistique
	Lire et employer différents langages : images.	1.1 Elaborer des plans et les monter en séquence
		1.2 Évaluer le degré de virtualité des images
	Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	1.3 Différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles
	Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité	 1.4/5/6 Utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images 2- Culture artistique
	Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.	2.1 Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images
	Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre.	2.4 Utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images 2.3 Différencier les images matérielles et immatérielles, uniques et reproductibles, distinguer, utiliser et nommer divers médiums (photographie, vidéo, peinture, dessin, gravure, infographie)
	Manifester sa curiosité pour les activités culturelles ou artistiques.	
Compétence 6 :	Les Compétences Sociales et civiques Avoir un comportement responsable	3- Comportement
	Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective.	3.4 Travailler seul ou en groupe : respecter les autres lors de la pratique
	Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	3.2 Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres
Compétence 7 :	L'autonomie et l'initiative Être acteur de son parcours de formation et d'orientation Savoir s'autoévaluer, et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis. Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations	
	Étre autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner les informations utiles. Faire preuve d'initiative	3.3 Travailler seul ou en groupe : utiliser efficacement son temps de travail
	S'engager dans un projet individuel	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard), choisir (les matériaux, les outils) de manière autonome et prendre des initiatives.
	Sengager dans un projet monotoder S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.	3.5 Travailler seul ou en groupe : travailler en équipe, conduire un petit groupe
	Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.	1 - That allist, coal of st. groupe , travalliar on equipe, conducte an point groupe
	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	3.1 Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard), choisir (les matériaux, les outils) de manière autonome et prendre des initiatives.

Arts Plastiques		Évaluation entroisième
	Domaine Item	Compétences artistiques du programme
Compétence 1 :	La Maîtrise de la langue française	Items évalués en arts plastiques
	Écrire	
	Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données.	
	S'exprimer à l'oral	3- Comportement
	Participer à un débat, à un échange verbal.	3.6 Participer à une verbalisation, analyser, argumenter, critiquer, commenter, donner son avis, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, en rendre compte.
Compétence 4 :	La Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)	1- Compétence numérique (expérience artistique)
	S'approprier un environnement informatique de travail	CF B2i pour les détails
	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition. Utiliser les périphériques à disposition.	1.7 Mettre en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique, de diffuser et publier des données
	Utiliser les logiciels et les services à disposition.	1.7 de diffuser et publier des données
	Orliner les riguleires et les services à disposition. Créer, produire, traiter, exploiter des données.	
	Traiter une image, un son ou une vidéo.	1.7 Mettre en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique,
	Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination.	1.7 de diffuser et publier des données
	S'informer se documenter	
	Identifier, trier et évaluer des ressources.	1.7 Mettro: en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique,
	Chercher et sélectionner l'information demandée.	1.7 de diffuser et publier des données
Compétence 5 :	La Culture Humaniste	
	Avoir des connaissances et des repères	2- Culture artistique
	Relevant du temps : les différentes périodes de l'humanité (grands traits artistiques et culturels).	2.3 Connaître des œuvres, tant patrimoniales que modernes et contemporaines, des artistes, des courants emblématiques de la relation espace et
	Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine.	spectateur
	Situer dans le temps, l'espace, les civilisations	2.3 Connaître des œuvres, tant patrimoniales que modernes et contemporaines, des artistes, des courants emblématiques de la relation espace et
	Situer des événements, des œuvres artistiques.	2.3 spectateur
	Établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre.	2.4 Appréhender les créations artistiques et architecturales de leur environnement au regard des acquis culturels développés en classe
	Lire et pratiquer différents langages	1- Expérience artistique
	Lire et employer différents langages : images.	1.1 Prendre en considération, dans une production artistique, les données physiques d'un espace plan (longueur, largeur, proportions)
		1.2 Associer différents modes de traduction de l'espace dans une production
	Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	1.3 Réaliser une production artistique qui implique le corps (geste, mouvement, déplacement, positionnement dans l'espace)
		1.4 Produire du sens en disposant des objets, des matériaux, des volumes dans un espace déterminé
		1.5 Prendre en compte le lieu et l'espace comme élément constitutifs du travail plastique
		1.6 Transformer la perception d'un espace (représenté, naturel ou construit)
	Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité	2- Culture artistique
	Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.	2.1 Expérimenter de façon sensible l'espace des œuvres, l'espace de l'architecture
		2.2 Connaître des termes spécifiques aux arts plastiques, à l'architecture, aux arts du spectacle
	Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre.	2.4 Appréhender les créations artistiques et architecturales de leur environnement au regard des acquis culturels développés en classe
	Manifester sa curiosité pour les activités culturelles ou artistiques.	
Compétence 6 :	Les Compétences Sociales et civiques	
	Avoir un comportement responsable	3- Comportement
	Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective.	3.4 Travailler seul ou en groupe : respecter les autres lors de la pratique
	Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	3.2 Faire preuve de curiosité et d'esprit critique envers l'art sous toutes ses formes
Compétence 7 :	L'autonomie et l'initiative	
	Étre acteur de son parcours de formation et d'orientation Savoir s'autoévaluer, et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.	
	Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations	
	Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner les informations utiles. Faire preuve d'initiative	3.3 Travailler seul ou en groupe : utiliser efficacement son temps de travail
	S'engager dans un projet individuel	3.1 Concevoir et conduire un projet, l'évaluer
	S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.	3.5 Travailler seul ou en groupe : travailler en équipe, animer un groupe
	Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.	
	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	3.1 Concevoir et conduire un projet, l'évaluer