

EVALUATION par compétences du socle commun en ARTS PLASTIQUES

NOM :	Prénom :	Classe :			
Compétence 1 : La maîtrise de la langue française			T1	T2	T3
			1234	1234	1234
1. Lire et comprendre une consigne					
2. Ecrire un texte bref et cohérent (description, explication, argumentation)					
3. S'exprimer à l'oral à bon escient et participer à un débat					
4. Connaître du vocabulaire spécifique aux arts plastiques et l'utiliser					
Compétence 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère					
1. Savoir traduire des titres d'oeuvres de langue étrangère					
2. Connaître du vocabulaire spécifique issu de différentes langues étrangères (ex : ready made...)					
Compétence 3 : Les principaux éléments mathématiques et la culture scientifique et technologique					
1. Avoir le goût de l'expérimentation, de l'observation, faire preuve de rigueur pour résoudre des problèmes et pratiquer (réaliser, manipuler, produire, reproduire et réinvestir)					
2. Savoir représenter les objets à différentes échelles, sous différents points de vue en connaissant les codes de représentation de l'espace					
3. Communiquer sa démarche à travers des moyens non verbaux (croquis et schémas)					
4. Savoir concevoir, tracer, construire des volumes					
5. Travailler et éprouver la résistance physique des matériaux, intervenir sur des objets pour adapter ses choix à ses intentions					
6. Savoir reconnaître et utiliser les diverses formes de structures d'organisation et de composition (dans un tableau, une sculpture, une architecture,...)					
7. Percevoir et mesurer les écarts entre ce qui est observé et ce qui est représenté (phénomènes optiques, physiques, techniques, organiques et instruments pour voir)					
Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication					
1. Connaître les règles éthiques qui encadrent l'utilisation des tice					
2. S'approprier un environnement informatique de travail pour créer, produire, exploiter des données : images fixes et mobiles, sons...					
3. S'approprier un environnement informatique de travail pour s'informer, se documenter, évaluer la véracité des données					
4. S'approprier un environnement informatique de travail pour communiquer et échanger					
Compétence 5 : La culture humaniste					
1. Lire et utiliser différents langages (images, croquis, textes, tableaux et graphiques,...) pour observer une oeuvre					
2. Lire et utiliser différents langages (images, croquis, textes, tableaux et graphiques,...) pour décrire une oeuvre en nommant les composants plastiques					
3. Lire et utiliser différents langages (images, croquis, textes, tableaux et graphiques,...) pour analyser le sens					
4. Savoir manipuler les images et varier les modes de représentation pour se dégager de la séduction et de l'emprise des images					
5. Faire preuve d'esprit critique en utilisant ses connaissances pour comprendre le monde et y trouver sa place					
6. Utiliser ses connaissances pour agir dans et sur son environnement					
7. Faire preuve d'ouverture d'esprit et d'intérêt pour la culture contemporaine					
8. Connaître les références de l'histoire des arts étudiées en cours					
9. Situer des œuvres et des artistes dans le temps et l'espace					
10. Concevoir une production singulière qui exprime un point de vue					
11. Faire l'expérience d'une pratique pour se révéler en tant qu'individu unique et universel					
12. Choisir judicieusement et maîtriser les moyens plastiques pour s'exprimer					
13. Mettre sa production en relation avec les oeuvres vues en cours pour les comprendre					
Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques					
1. Connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective (les contrats, les rituels de classe) garantes de la justice					
2. Accepter les différences, communiquer et travailler en équipe, s'impliquer dans un groupe					
3. Faire le lien entre la classe, l'art, le savoir et la vie (être créateur)					
4. Comprendre et reconnaître l'engagement critique des démarches artistiques					
5. Questionner par la pratique le rôle et le fonctionnement des médias					
6. Différencier création artistique, artisanat, culture populaire, divertissement, loisir...					
Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative					
1. S'appuyer sur des méthodes de travail acquises pour résoudre un problème					
2. Savoir s'organiser et gérer son temps					
3. Savoir s'auto-évaluer avec des outils en cours de travail pour progresser					
4. Manifester créativité, curiosité, motivation					
5. Avoir le goût de la documentation et de l'information, des recherches supplémentaires pour approfondir ou compléter					
6. Prendre des décisions, des risques mesurés en conséquence, s'engager					
7. Maîtriser ses gestes, attitudes et postures par une pratique artistique					
Date de début d'évaluation :			Date de fin d'évaluation :		

1 = compétence validée et stable

2 = vérifiée au moins une fois

3 = peu stable

4 = non vérifiable