

> ARTS PLASTIQUES

Articulations entre référentiel de compétences en arts plastiques, domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture et attendus de fin de cycle

Attendus de fin de cycle 4

Cette ressource décrit des attendus de fin de cycle 4 en arts plastiques.

Même si le programme ne les dispose pas, il s'agit bien de donner les indications nécessaires aux professeurs pour aider le positionnement des élèves au regard de « compétences essentielles » en fin de cycle en arts plastiques et sur des principes communs.

Des attendus de fin de cycle forment des compétences essentielles. Celles-ci doivent exprimer un bilan global et synthétique des acquis des élèves à partir des interactions entre connaissances (grandes notions, champ de pratiques, questionnements) et compétences travaillées, telles que décrites dans l'arrêté du programme.

L'appréciation des acquis de l'élève à l'issue du cycle 4 ne devrait donc pas procéder d'une évaluation séparée, puis additionnée, de chaque compétence du programme, de surcroît strictement opérée à l'issue de la classe de 3^e. Dans une approche curriculaire et de cycle, c'est d'une construction progressive des acquis dont il s'agit. Dans ce contexte, une synthèse régulière d'un positionnement d'ensemble de l'élève doit primer, à partir de repères structurants, dans le continuum des apprentissages sur l'ensemble du cycle.

Cette conception permet aux élèves de se situer régulièrement sans jugement définitif et de consolider leurs acquis au cours des trois années du cycle dans diverses temporalités. Pour les professeurs, elle offre la possibilité d'un suivi souple et attentif, où les acquis comme les savoirs qui les construisent sont abordés dans une logique d'approfondissement, de réitération.

Il apparaît de ce point de vue utile que les enseignants disposent, à titre de repères, de quatre attendus de fin de cycle 4 permettant le bilan synthétique des acquis des élèves.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 (COMPÉTENCES ESSENTIELLES)

- Pratiquer de manière réflexive les arts plastiques
- Observer, analyser, comprendre les créations plastiques et les images
- Manipuler des éléments de culture plastique et artistique
- Prendre part au débat sur le fait artistique

Chacune de ces compétences essentielles (attendus de fin de cycle) rassemble les savoirs et les compétences travaillées dans le cadre des indications du programme. Elles sont nécessairement disponibles aux interactions (entre pratiques, domaines, savoirs, compétences...) cultivées dans une conception des apprentissages qui ne cloisonne pas les connaissances, fait interagir pratique et recul réflexif, articule pratique et culture artistiques, engage la sensibilité et des actions concrètes pour ouvrir à l'appréhension/compréhension de la complexité des faits artistiques.

Ces interactions peuvent être formalisées et positionnées au filtre de trois grands domaines de compétences artistiques en arts plastiques : « Domaine des compétences techniques et réflexives » ; « Domaine des compétences méthodologiques et comportementales » ; « Domaine des compétences culturelles et sociales ».

- Ainsi, « pratiquer de manière réflexive les arts plastiques » agrège des questionnements, des savoirs et des compétences s'instruisant principalement au départ de compétences techniques et réflexives, notamment constituées dans l'« *expérimenter, produire, créer* » et le « *mettre en œuvre un projet* » ;
- De même, « observer, analyser, comprendre les créations plastiques et les images » et « manipuler des éléments de culture plastique et artistique » rassemblent nombre des acquis du domaine des compétences méthodologiques et comportementales, particulièrement à partir du « *s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité* » ;
- Prendre part au débat sur le fait artistique » mobilise fortement des compétences culturelles et sociales sollicitées par le « *se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art* ».

L'enjeu est bien de situer en termes de bilan chaque élève, dans la diversité ou l'homogénéité de ses acquis. On décidera ainsi de la graduation du niveau atteint dans chacune des quatre compétences essentielles, au regard des équilibres ou des déséquilibres des acquis, de la capacité à plus ou moins mobiliser des compétences diverses, de la répétition et de l'enrichissement de celles-ci, de l'autonomie de l'élève dans leur mobilisation.

À cette fin, le schéma suivant présente les liens entre composantes plasticiennes, théoriques et culturelles des séquences en arts plastiques, les attendus de fin de cycle 4, les trois grands domaines de compétences artistiques en arts plastiques et les compétences travaillées du programme.

Composantes plasticiennes

Expérimenter, produire, créer ; Mettre en œuvre un projet

Composantes théoriques*S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité***Composantes culturelles***Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art***Pratiquer de manière réflexive les arts plastiques****Domaine des compétences techniques et réflexives**

- Concevoir et produire avec des moyens et des langages plastiques variés.
- Réaliser, recevoir et interpréter des productions plastiques de diverses natures, isolément et dans leurs dialogues.
- Percevoir, analyser et comprendre les enjeux plastiques, sémantiques, iconiques, symboliques des productions plastiques et des œuvres.

Expérimenter, produire, créer (domaines SCCC : 1, 2, 4, 5)

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.

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

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.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Mettre en œuvre un projet (domaines SCCC : 2, 3, 4, 5)

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Observer, analyser, comprendre les créations plastiques et les images**Prendre part au débat sur le fait artistique****Domaine des compétences méthodologiques et comportementales**

- Passer des intuitions aux intentions et aux initiatives dans des projets à visée artistique.
- Coopérer dans un projet artistique, contribuer à la construction collective du sens.
- Expliciter la pratique sensible, individuelle ou collective, en argumentant, en écoutant et en acceptant les avis divers et contradictoires.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité (domaines SCCC : 1, 3, 5)

Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Manipuler des éléments de culture plastique et artistique**Domaine des compétences culturelles et sociales**

- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques, connaissances et références culturelles, du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Reconnaître, comprendre, situer et connaître des productions artistiques contemporaines et patrimoniales.
- Partager des démarches et des productions artistiques singulières et porteuses d'altérité.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaines SCCC : 1, 3, 5)

Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.

Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Retrouvez Éduscol sur

