



ENSEIGNER

par compétences en
Arts Plastiques

CREATED USING

PowToon

Il faut enseigner par
compétences avant
d'évaluer par
compétences.



CREATED USING

PowToon



Qu'est-ce qu'une
compétence ?



CREATED USING

PowToon



une connaissance ;
savoir



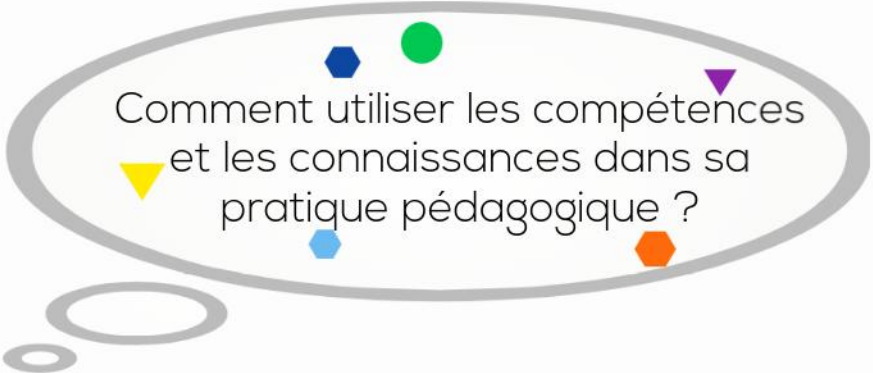
une attitude ;
savoir-être



une capacité ;
savoir-faire



- Les connaissances et les compétences ne sont pas en concurrence
- Les compétences ne relèvent pas uniquement de l'évaluation



Comment utiliser les compétences
et les connaissances dans sa
pratique pédagogique ?



CREATED USING

PowToon



L'exemple qui va suivre, n'est pas une démarche modélisante ; et fait office uniquement de piste pédagogique mettant en avant des outils et des ressources permettant de suivre la progression des élèves.

Pour une meilleure lisibilité, pour les élèves, la grille de compétences doit d'être cohérente avec la plateforme numérique utilisée au sein de votre établissement.

ex : ENT, Pronote, SACoche...

SAVOIR

SAVOIR-FAIRE

SAVOIR-ÊTRE

LES 5 DOMAINES DU SOCLE COMMUN

1	Les langages pour penser et communiquer
2	Les méthodes et outils pour apprendre
3	La formation de la personne et du citoyen
4	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
5	Les représentations du monde et l'activité humaine

SEQUENCES

[illegible]

COMPÉTENCES VISÉES, TRAVAILLÉES ET ÉVALUÉES EN ARTS PLASTIQUES

D : 1, 2, 4, 5	Expérimenter, Produire, Créer	EPC1	Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
		EPC2	Représenter le monde qui m'entoure ou donner forme à mon imaginaire en explorant différents domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo, ...)
		EPC3	Avoir une expression personnelle en m'éloignant des clichés, en étant original.
		EPC4	Utiliser les outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, dans ma pratique plastique.
D : 2, 3, 5	Mettre en Œuvre un Projet	MOPA1	Connaître les outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
		MOPA2	Me repérer dans les étapes d'un projet plastique individuel ou collectif. Prévoir et résoudre les difficultés éventuelles.
		MOPA3	Identifier et assumer ma part de responsabilité durant un projet de création collectif.
		MOPA4	Adapter mon projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.
D : 1, 3	s'EXPrimer, analyser, s'ouvrir au monde	EXP1	Décrire et interroger mon travail, celui des autres, et des œuvres d'art étudiées en classe, en utilisant un vocabulaire adapté.
		EXP2	Justifier mes choix, ma réflexion tout au long d'un projet dans l'intention (idée) à la réalisation (production finale).
		EXP3	Exprimer mes idées et mes émotions, à partir de mon travail, de celui des autres, ou d'œuvres d'art étudiées en classe.
D : 1, 3, 5	se Repérer dans les Domaines des arts plastiques	RD1	Repérer, pour les surmonter, les idées reçues et clichés culturels et artistiques.
		RD2	Identifier quelques caractéristiques qui permettent de situer une œuvre d'art : dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps : historique, contemporain, proche ou lointain.
		RD3	Décrire des œuvres d'art, proposer une vision personnelle et argumentée (justifiée).

COMPÉTENCES VISÉES, TRAVAILLÉES ET ÉVALUÉES EN HISTOIRES DES ARTS

D-1.1.8	Identifier	HDA1	Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.
D-1.2.3.5	Analyser	HDA2	Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.
D-1.5	Situer	HDA3	Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
D-2.5	Se Repérer	HDA4	Savoir se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

CODE D'ÉVALUATION

4	TRÈS BONNE MAÎTRISE
3	MAÎTRISE SATISFAISANTE
2	MAÎTRISE FRAGILE
1	MAÎTRISE INSUFFISANTE

NOM :	PRÉNOM :	VOTRE BINÔME :	classe :
Séquence n°2	« BATAILLE DE PEINTURE »		

Sollicitation : « Quand les couleurs s'emmêlent. »

Consigne : Faites se rencontrer deux couleurs.

- ✓ Comment faire en sorte qu'elles se rencontrent ?
- ✓ Comment voit-on qu'elles se rencontrent ?

Contraintes :

- Choisir :

- ✓ une couleur (parmi les couleurs primaires)
- ✓ un objet du quotidien et qui ne soit pas fait pour peindre
- ✓ un geste qui soit en fonction de l'objet choisi

⚠ Attention : la couleur, l'objet, le geste choisis ne doivent pas être les mêmes que votre binôme.

- Commencer à chaque extrémité du support.
- Au moment de la rencontre, chacune, chacun doit repousser l'autre tout en gardant vos parties peintes visibles.

Conditions de travail :

- ↑ Travail en binôme (mâles)
- Support : feuille raisin
- 🔧 Techniques : picturalité et gestualité
- ⌚ Durée : 3 séances

Évaluation :

COMPÉTENCES	DOMAINES DU SOCLE COMMUN ET LES SOUS COMPÉTENCES				
EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER	D1 : Les représentations du monde et l'activité humaine				
	EPC3	4 3 2 1	- J'ai utilisé une couleur (primaire), un objet (du quotidien) et un geste (en fonction de l'outil) pour effectuer ma réalisation :		
			OBJET	GESTE	COULEUR
METTRE EN ŒUVRE UN PROJET	D2 : les méthodes et outils pour apprendre				
	MOPA3	4 3 2 1	- De la rencontre des deux couleurs naît une troisième couleur.		
			Laquelle ?		
	D3 : La formation de la personne et du citoyen				
	MOPA2	4 3 2 1	- J'ai su travailler et m'organiser avec mon binôme		

CREATED USING

POWTOON

	SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
LES 5 DOMAINES DU SCOLÉ COMMUN	1	Les langages pour penser et communiquer	
	2	Les méthodes et outils pour apprendre	
	3	La formation de la personne et du citoyen	
	4	Les systèmes d'information de la personne et de la société	
	5	Les représentations du monde et l'activité humaine	

COMPÉTENCES VISÉES, TRAVAILLÉES ET ÉVALUÉES EN ARTS PLASTIQUES

0.1.2.1.6	Expérimenter, Produire, Créer	EPG1	Choisir, expérimenter et modifier des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
		EPG2	Représenter le monde qui entoure ou donner forme à leur imagination en exploitant différents domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo, ...).
		EPG3	Avoir une expérience personnelle en réalisant une œuvre, un objet original.
		EPG4	Utiliser les outils informatiques de travail de l'image et en recherche d'information, dans une pratique plastique.
0.1.2.1.5	Mettre en Œuvre un Projet	MDPA1	Construire les outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
		MDPA2	Se repérer dans les étapes d'un projet plastique individuel ou collectif (définir et résoudre des difficultés éventuelles).
		MDPA3	Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un projet de création collectif.
		MDPA4	Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de sa prise en compte par l'autrui.
0.1.3	s'EXPrimer, analyser, s'ouvrir au monde	EXP1	Décrire et interpréter avec brio, ceux des autres, et ceux qu'on s'est efforcés d'être, en utilisant un vocabulaire adapté.
		EXP2	Justifier avec brio et réflexion tout au long d'un projet dans différentes (sous) disciplines (production écrite).
		EXP3	Exprimer ses idées et ses émotions, à partir de son travail, de celui des autres, de ceux d'un d'art étudiés en classe.
0.1.3.3	se Repérer dans les Domaines des arts plastiques	R21	Repérer, pour les présenter, ses idées reçues et leurs sources et artistiques.
		R22	Identifier certains caractéristiques qui permettent de situer une œuvre d'art dans une géographie ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
		R23	Observer des œuvres d'art, proposer une vision personnelle et l'argumenter (justifier).

COMPÉTENCES VISÉES, TRAVILLÉES ET ÉVALUÉES EN HISTOIRES DES ARTS

B.1.4.4	Identifier	H0A1	Donner un avis argumenté sur ce que représente la capsule. Les valeurs d'att.
B.1.3.3.4	Analyser	H0A2	Décrire d'une capsule, par l'observation sur l'écran, ses principales caractéristiques techniques et formelles.
B.1.3	Situer	H0A3	Relever des caractéristiques d'une capsule d'att à ses stades antérieurs, contrôler techniquement et caractériser sa situation.
B.1.4	Se Repérer	H0A4	Savoir se repérer dans un monde, un lieu d'app, un site déterminé.

[illegible]

COMPÉTENCES		DOMAINES DU SOCLE COMMUN ET LES SOUS COMPÉTENCES			
EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER	EPC3	D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine			
		- J'ai utilisé une couleur (primaire), un objet (du quotidien) et un geste (en fonction de l'outil) pour effectuer ma réalisation :			
		OBJET	GESTE	COULEUR	
METTRE EN ŒUVRE UN PROJET	MOPA3	D2 : Les méthodes et outils pour apprendre			
		- De la rencontre des deux couleurs naît une troisième couleur.			
		Laquelle ?			
METTRE EN ŒUVRE UN PROJET	MOPA2	D3 : La formation de la personne et du citoyen			
		- J'ai su travailler et m'organiser avec mon binôme			

CODE D'ÉVALUATION	
4	TRÈS BONNE MAÎTRISE
3	MAÎTRISE SATISFAISANTE
2	MAÎTRISE FRAGILE
1	MAÎTRISE INSUFFISANTE

CREATED
USING

