

Acquisition du socle commun de connaissances et de compétences au palier 3 en ARTS PLASTIQUES

Compétence 1 - La maîtrise de la langue française

L'oral et l'écrit - C'est à l'intérieur de la classe et dans le cadre d'un échange collectif, pour analyser le travail qu'il vient de réaliser, que l'élève est invité à s'exprimer oralement ou par écrit. Il parle ou rédige en situation et de manière motivée. Sa réflexion porte sur l'objet concret qu'il a produit, sur la part personnelle, singulière, qui en fonde l'expression. A cette occasion, confronté à la présentation des productions de la classe ou à des œuvres proposées en référence, il s'interroge sur le sens de la situation proposée et appréhende la pluralité des réponses et des pratiques. L'oral et l'écrit exercent les élèves à faire usage d'un vocabulaire diversifié, spécifique aux arts plastiques. Cette pratique enrichit leur lexique et favorise le développement de compétences analytiques et argumentatives. C'est à cette occasion que ses connaissances en arts plastiques se formalisent. Cette pratique est appelée verbalisation. Elle est structurée et étroitement liée à l'élaboration de la séquence. Les élèves sont amenés à écrire lors de l'évaluation, à prendre des notes ou à tenir un carnet de bord (écriture « pour soi »). L'oral et l'écrit portent sur la nature de la production, sur les modalités opératoires et sur la manière dont elle est perçue d'une part, sur les contenus notionnels et culturels d'autre part. **(extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)**

Références au Socle <small>(items choisis par rapport aux entrées disciplinaires)</small>	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
LIRE	Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes
<ul style="list-style-type: none"> - Manifester sa compréhension de textes variés, qu'ils soient documentaires ou littéraires - Comprendre un énoncé, une consigne 	<ul style="list-style-type: none"> - L'attention portée aux œuvres et aux artistes peut conduire à la lecture d'un extrait de texte ou d'une citation. Elle peut être prolongée par une discussion, d'un débat. L'évaluation de sa compréhension peut donner lieu à un travail de reformulation, d'analyse ou de réponse à une question qui mette en relation l'écrit, les œuvres et/ou les réalisations des élèves. - Une incitation au départ d'une séquence ou un apport documentaire en relation avec la pratique des élèves, peuvent être textuels et convoquer des extraits de toutes natures (littéraire, documentaire, journalistique...). Un travail sur la lecture et l'analyse de l'extrait peut conduire à une évaluation de sa compréhension. De cette compréhension peut dépendre la capacité de l'élève à saisir les enjeux de la séquence. - La compréhension d'une consigne, d'un énoncé est un préalable à la formulation d'une réponse ou à l'entrée dans une démarche de projet. On veillera à diversifier les modes de communication (écrit, oral, visuel) et à susciter une reformulation pour en évaluer la compréhension.
ECRIRE	
<ul style="list-style-type: none"> - Copier un texte sans erreur - Ecrire lisiblement et correctement un texte spontanément ou sous la dictée - Répondre à une question par une phrase complète - Rédiger un texte bref, cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées : récit, description, explication, texte argumentatif, compte rendu, écrits courants (lettres...) - Utiliser les principales règles d'orthographe lexicale et grammaticale 	<ul style="list-style-type: none"> - Plutôt que de recourir systématiquement à la photocopie, on favorisera la copie directe d'un texte court ou d'une consigne dans le cahier de bord de l'élève. Ce texte peut être dicté ou copié au tableau. - Le cahier de bord de l'élève peut servir de support d'évaluation pour ce qui concerne la capacité à écrire de façon correcte (orthographe, grammaire, syntaxe) et lisible. Cela concerne tant les textes recopiés que les productions écrites à des fins d'analyse ou d'argumentation. - Dans une démarche de projet, l'élève peut être conduit à rédiger un texte argumentatif ou une note d'intention. Dans le cadre d'une analyse d'œuvre on peut également favoriser le recours à l'écrit. Dans les deux cas, on s'attachera à proposer aux élèves des outils méthodologiques qui permettent d'aboutir progressivement à un propos structuré et qui favoriseront le développement de l'autonomie dans l'expression d'un point de vue analytique et critique personnel de l'élève. - A l'écrit comme à l'oral, l'acquisition et l'utilisation pertinente d'un vocabulaire technique, analytique et sémantique sera privilégiée.
S'EXPRIMER A L'ORAL	
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre la parole en public - Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché) - Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue - Reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers - Rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les phases de verbalisation permettent de favoriser les prises de parole en public et d'apprécier la capacité de l'élève à adapter son attitude et son niveau de langue. On appréciera sa connaissance des termes spécifiques aux arts plastiques, à l'architecture, aux arts du spectacle. - Elles conduisent l'élève à écouter et accepter les avis divers et contradictoires, argumenter, débattre, contribuer à la construction collective du sens porté par les réalisations de la classe ou des œuvres. - L'évaluation de la capacité à s'exprimer à l'oral peut également porter sur les moments de compte rendu individuel ou collectif à propos d'une recherche entreprise, d'un projet en construction ou de l'avancé du travail par rapport à la mise en œuvre de ce projet. - La pratique artistique a toujours pour horizon d'affirmer un parti pris dont l'élève assume les choix formels et expressifs en regard d'une question posée dans le cadre d'une situation d'enseignement.

Compétence 2 - La pratique d'une langue vivante étrangère (niveau A2)

L'enseignement des arts plastiques peut conduire à la découverte, à la compréhension et à l'utilisation d'un vocabulaire propre aux œuvres, aux artistes et aux courants étrangers (*Die Brücke, Der Blaue Reiter, Bauhaus, Sturm und Drang, De Stijl, Ready Made, All over, Dripping, Color Field, Action Painting, Happening, In situ, La Movida, El sueño de la razón, Bodegón, Bozzetto, Arte Povera, Quattrocento, Sfumato, etc...*). L'attention portée aux titres originaux des œuvres ainsi qu'à leur contextualisation permettra également d'apporter une contribution à l'appréhension de l'univers artistique et culturel relatif aux autres langues.

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

La transversalité d'un grand nombre de contenus artistiques peut facilement alimenter des pratiques pédagogiques qui, dans un projet commun, transcendent les frontières disciplinaires. Les disciplines doivent pouvoir trouver matière et manière d'y associer leurs savoirs et méthodes spécifiques pour éclairer des connaissances et forger des outils qui développent les compétences. (extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)

Références au Socle (Prise en compte des items en caractères gras)	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES</p> <p>Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique c'est</p> <ul style="list-style-type: none"> Rechercher, extraire et organiser l'information utile, Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes, Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer, Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté 	<p>Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pratique s'inscrit dans une activité mais ne se confond pas avec cette dernière. Entre autre, la créativité de l'élève est un ressort qui contribue à l'exercice d'une pratique artistique. Elle permet le cheminement qui donne loisir à l'élève de tâtonner, d'esquisser, de bifurquer, de réfléchir, de se documenter, de revenir sur ses pas, de découvrir des voies inattendues, de faire des choix. - La situation problème souvent mise en place au départ d'une séquence d'arts plastiques mobilise la capacité de l'élève à s'investir dans une démarche de projet personnel qui fait appel à des connaissances et des compétences disciplinaires et transversales. Ces démarches exploratoires motivées par un raisonnement qui permet de formaliser des intentions peuvent mettre en jeu des savoirs relevant également du champ scientifique et technologique. - Les modalités d'évaluation de la pratique peuvent conduire l'élève à effectuer une démonstration argumentée et à porter un regard critique sur les résultats obtenus.
<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Géométrie : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés - Grandeurs et mesure : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités 	<ul style="list-style-type: none"> - L'organisation des volumes et des masses dans l'espace constitue le problème fondamental de la création sculpturale, architecturale et monumentale, environnementale, scénique. Ainsi les élèves prennent-ils en considération, dans une production artistique, les données physiques de l'espace plan et tridimensionnel (longueur, largeur, hauteur, proportions). Ils construisent ou fabriquent des volumes en tirant parti des qualités physiques et formelles des matériaux : plein et vide, proportions, lumières, matières, couleurs. - Le dessin et la peinture créent également des espaces qui se déploient dans la bidimensionnalité, inventent des équivalents plastiques et suggèrent les dimensions spatiales par leur structuration de la surface et par leurs qualités matérielles. Les élèves élaboreront des travaux bidimensionnels suggérant un espace par des moyens graphiques et picturaux (utilisation des perspectives linéaires et atmosphérique). Ils seront conduits à associer différents modes de traduction de l'espace dans une même production.
<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - La matière : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière - Les objets techniques : analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation 	<ul style="list-style-type: none"> - Que l'on se situe dans le domaine de la pratique artistique des élèves ou dans celui de l'appréhension et de l'analyse des œuvres dans leur grande diversité matérielle et technique (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts numériques, design...), nous sommes continuellement conduits à mettre en relation les objectifs apparents de la réalisation (poétiques, expressifs, informatifs, fonctionnels...) et ses caractéristiques matérielles, formelles et techniques. - Cette réflexion critique portant sur la mise en relation de la forme, de la technique, de la signification et de l'usage servira autant le travail d'analyse d'œuvres que l'élaboration du projet artistique de l'élève.

Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)

Le numérique - Les technologies numériques sont en constant développement dans l'éducation comme dans la vie quotidienne. Elles sont aujourd'hui inscrites dans la démarche usuelle de nombreux artistes, d'architectes et de créateurs œuvrant au croisement des arts. Elles renouvellent les pratiques artistiques. Le numérique complète naturellement la gamme des outils traditionnels. Dans le champ des arts plastiques, l'appropriation artistique du numérique suscite de nouvelles questions, renouvelle ou met en perspective les codes fondamentaux de la création d'images. L'enseignement des arts plastiques doit permettre aux élèves d'explorer ce médium, de l'intégrer dans leur pratique et d'adopter un point de vue distancié à son égard. (extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)

Références au Socle <small>(items choisis par rapport aux entrées disciplinaires)</small>	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes
<p>Un environnement informatique permet d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats.</p> <p>- Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition - Utiliser les périphériques à disposition - Utiliser les logiciels et les services à disposition.</p>	<p>- Dans le cadre des séquences d'arts plastiques mises en œuvre dans une salle informatique en réseau, l'élève peut utiliser et gérer des espaces de stockage, utiliser les périphériques, utiliser les logiciels et les services à disposition.</p> <p>- Le matériel informatique accessible aux élèves dans la salle d'arts plastiques permettra de favoriser l'emploi des nouvelles technologies dans la construction du projet personnel et le développement de compétences sur du matériel et des logiciels dédiés (logiciels de retouche et création photographique, création 3D, montage vidéo numérique...)</p>
ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE	
<p>Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.</p> <p>- Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique - Protéger sa personne et ses données - Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement - Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.</p>	<p>- Le cours d'arts plastiques permet d'aborder les questions ayant trait au droit à l'image et aux droits d'auteurs. L'enseignant pourra également emmener les élèves à développer une réflexion critique sur les pratiques et les enjeux liés à la création, l'utilisation et la diffusion de l'image numérique (fixe et animée).</p> <p>- L'élève sera sensibilisé aux lois et règlements qui régissent l'usage des TIC.</p>
CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES	
<p>L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.</p> <p>- Saisir et mettre en page un texte - Traiter une image, un son ou une vidéo - Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination - Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle.</p>	<p>- L'enseignement des arts plastiques conduira à l'acquisition de compétences numériques qui permettront aux élèves de mettre en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation. Ils devront notamment acquérir les compétences pour élaborer des plans et les monter en séquence, évaluer le degré de virtualité des images, différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles.</p> <p>- Les élèves seront en capacité de différencier images matérielles et immatérielles et d'utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique propre aux images numériques.</p>
S'INFORMER, SE DOCUMENTER	
<p>Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.</p> <p>- Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte) - Identifier, trier et évaluer des ressources - Chercher et sélectionner l'information demandée.</p>	<p>- Pour alimenter ses recherches personnelles spontanées ou sollicitées par l'enseignant, l'élève recourt à la documentation numérique disciplinaire (DVD, CDROM, fichiers disque dur ou recherches internet) mise à disposition (dans la salle d'arts plastiques, au CDI, en ligne). Il développe progressivement une autonomie dans sa capacité à capter et à exploiter les ressources de manière critique (notamment sur internet).</p>
COMMUNIQUER, ECHANGER	
<p><i>Il existe des outils de communication permettant des échanges en mode direct ou en mode différé.</i></p> <p>Ecrire, envoyer, diffuser, publier - Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes - Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.</p>	<p>- L'élève développera également dans le cours d'arts plastiques, une capacité à exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion, d'utiliser quelques fonctions avancées de logiciels, de faire des recherches avancées sur Internet et partager des données.</p>

Compétence 5 - La culture humaniste

Histoire des arts –(...) A la fin de la classe de troisième, et au regard d'œuvres d'art clairement identifiées, les élèves sont capables de connaître quelques-unes des conditions matérielles, techniques, économiques et idéologiques qui ont participé à leur commande et à leur réalisation. Ils doivent également pouvoir les situer dans leur contexte historique et culturel, comme éventuellement établir des corrélations pertinentes avec d'autres formes d'expressions artistiques. A travers la fréquentation régulière d'œuvres et de lieux artistiques, de documents (revues, catalogues, Internet) les élèves auront appris à exprimer leurs émotions et à émettre un jugement argumenté. (extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)

Références au Socle (items choisis par rapport aux entrées disciplinaires)	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
AVOIR DES REPERES GEOGRAPHIQUES	Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes
<ul style="list-style-type: none"> - Situer et connaître les grands ensembles physiques et humains, les grands types d'aménagements, les principales caractéristiques de la France et de l'Union européenne 	<ul style="list-style-type: none"> - L'étude des œuvres permettra d'interroger les formes d'expression artistique par rapport à leur environnement (contexte physique et humain). Cette contextualisation géographique peut être notamment indispensable au repérage des espaces bâtis ou représentés, à l'identification de leur fonction, de leur dimension symbolique, esthétique, politique. - La question de la contextualisation géographique peut également être mise en jeu à l'intérieur d'une séquence pour conduire les élèves à s'interroger sur la nature des rapports qui peuvent s'établir entre l'œuvre et le lieu (relations espace / spectateur, image / réalité).
AVOIR DES REPERES HISTORIQUES	
<ul style="list-style-type: none"> - Situer et connaître les différentes périodes de l'histoire de l'humanité - Situer et connaître les grands traits de l'histoire de la France et de la construction européenne 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignement d'arts plastiques permettra d'étudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et de les situer dans leur chronologie. La possibilité de percevoir la valeur significative des œuvres retenues est notamment liée au travail de contextualisation historique. - Certains outils (frise chronologique dans la salle, système de repérage dans l'organisation du cahier de bord, fiche d'enquête...) faciliteront une capitalisation chronologiquement structurée des connaissances dans le domaine artistique. Les œuvres elles-mêmes, à travers l'étude de leurs caractéristiques, facilitent le repérage et la mémorisation d'une chronologie.
AVOIR DES REPERES EN HISTOIRE DES ARTS ET PRATIQUER LES ARTS	
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître des références essentielles de l'histoire des arts - Situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel - Pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique 	<p>L'acquisition de repères en histoire des arts conduira les élèves à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs. - connaître des œuvres, tant patrimoniales que modernes et contemporaines, des artistes, des courants emblématiques de la relation espace et spectateur ; - s'ouvrir sur les arts du spectacle vivant : théâtre, danse, cirque.
LIRE ET UTILISER DIFFERENTS LANGAGES	
<ul style="list-style-type: none"> - Images – Cartes – Croquis – Textes - Graphiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Au-delà de cette conception répandue, les arts plastiques font prendre conscience que le dessin permet aussi d'élaborer un projet, de visualiser des formes et un espace possibles. De la première esquisse à la réalisation définitive, l'élève peut avoir recours à une chaîne de dessins révélant l'avancée de sa pensée : esquisses, études de détails, études d'ensemble, qui sont autant de jalons dans sa recherche. - Sur le plan méthodologique, il importe d'utiliser quelques outils d'analyse afin de comprendre le sens des œuvres plastiques, des œuvres architecturales et celui des images de toutes natures, qu'elles soient de statut artistique ou non-artistique.
AVOIR DES OUTILS POUR COMPRENDRE L'UNITE ET LA COMPLEXITE DU MONDE	
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier la diversité des civilisations, des sociétés, des religions - Identifier les enjeux du développement durable - Avoir des éléments de culture politique et économique - Utiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité 	<ul style="list-style-type: none"> - Prenant en compte les entrées des programmes de 4^{ème} et de 3^{ème} (Œuvre, image, fiction et Espace, œuvre, spectateur), les situations d'apprentissage construites autour de l'étude des œuvres en relation avec la pratique des élèves permettront d'interroger le monde dans sa pluralité et sa complexité. La connaissance et la capacité d'analyse iconographique des œuvres permettront par exemple une approche du fait religieux dans sa diversité. - La pratique artistique, comme lieu d'expression personnelle, offre également la possibilité d'engager les élèves sur projets mettant en jeu des sujets de société.

Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques

Dans la confrontation des productions et les prises de parole qu'elle suscite, les élèves apprennent à pondérer leur relation à l'autre, à reconnaître et à apprécier les différences dans le respect mutuel des échanges. Le questionnement inhérent à toute pratique artistique, celle de l'élève ou celle de l'artiste, favorise la conscience de l'altérité et développe chez les élèves des **compétences sociales et civiques**, telles la tolérance, l'écoute et la responsabilité. Les différences culturelles sont, en art, sources de connaissance et de questionnement. Les œuvres d'art ouvrent à la diversité des repères culturels, tant sur les aspects conceptuels que sur les aspects historiques, géographiques et sociologiques(...). (extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)

Références au Socle (items choisis par rapport aux entrées disciplinaires)	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
CONNAITRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE	Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes
- Le fonctionnement et le rôle de différents médias	Le programme de 4 ^{ème} offre des entrées qui permettront d'aborder la question des médias qui recourent à l'image : <ul style="list-style-type: none"> - La nature et les modalités de production des images. - Les images et leurs relations au réel. - Les images et leurs relations au temps et à l'espace. Les situations d'apprentissage inventées seront l'occasion d'éclairer les élèves sur leur fonctionnement (technique, politique, éthique...) et de développer des compétences pour une approche critique des différents modes de communication dans leur rapport à la réalité et à la fiction.
AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE	
- Connaître et respecter les règles de la vie collective - Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	<ul style="list-style-type: none"> - Dans le cadre du cours d'arts plastiques, les élèves sont conduits à participer à une verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, argumenter, débattre, contribuer à la construction collective du sens porté par les réalisations de la classe ou des œuvres. - La mise en place du travail en groupe ainsi que le partage des ressources matérielles et documentaires dans la salle imposent de respecter les règles de la vie collective. Il en est de même en ce qui concerne la prise de parole et l'écoute dans le cadre des phases d'échange autour des productions des élèves ou des œuvres. Ce champ de compétence doit être pris en compte dans l'évaluation individuelle. - Le questionnement inhérent à toute pratique artistique, celle de l'élève ou celle de l'artiste, favorise la conscience de l'altérité et développe chez les élèves des compétences sociales et civiques, telles la tolérance, l'écoute et la responsabilité.

Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative

Durant le cursus du collège, la progression vise l'acquisition d'une pratique autonome. La maîtrise et l'initiative acquises à l'issue du collège lui donneront la capacité d'élaborer ses propres projets. Ainsi, l'effort pédagogique de la 6^è à la 3^è est de nature à permettre à l'élève de passer du choix à l'initiative (...). (extrait des programmes d'enseignement d'arts plastiques au collège, BO N°6 du 28 août 2008)

Références au Socle (items choisis par rapport aux entrées disciplinaires)	Contributions disciplinaires en 4 ^{ème} et 3 ^{ème}
DECOUVRIR LES METIERS ET LES FORMATIONS	Situations d'apprentissage et évaluations en référence aux programmes
- Envisager son orientation de façon éclairée - Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers - Connaître les systèmes d'éducation, de formation et de certification	- Comme toutes les disciplines enseignées au collège, les arts plastiques doivent permettre à l'élève de préparer son orientation. L'approche des œuvres et des techniques propres au champ artistique sera l'occasion de sensibiliser les élèves aux métiers qui y sont attachés (de la création, à la conservation, à la diffusion, à la promotion...). Afin de l'aider dans ses choix d'orientation après le collège, il importe qu'il puisse être également sensibilisé aux filières de formation qui mènent vers certains métiers relevant du champ artistique et culturel.
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 des informations utiles	<ul style="list-style-type: none"> - Les situations pédagogiques créées permettront à l'élève de développer son autonomie, sa capacité d'initiative et sa responsabilité à travers la démarche de projet artistique et les outils méthodologiques mobilisés. - Il doit atteindre un comportement autonome et responsable qui lui permettra de concevoir et conduire un projet puis de l'évaluer.

<ul style="list-style-type: none"> - Connaître son potentiel, savoir s'auto évaluer - Savoir nager - Avoir une bonne maîtrise de son corps 	
FAIRE PREUVE D'INITIATIVE	
<ul style="list-style-type: none"> - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Savoir travailler en équipe - Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement - Savoir prendre des initiatives et des décisions 	<ul style="list-style-type: none"> - Le cours d'arts plastiques doit conduire l'élève à travailler régulièrement en équipe. L'élève doit être capable de travailler en groupe et d'animer un groupe de façon responsable. - La pédagogie de projet conduit naturellement l'élève à prendre des initiatives, à organiser et gérer son travail. Le cahier de bord est un outil qui doit être mis au service de cette autonomie. C'est un moyen adapté pour développer chez l'élève des aptitudes méthodologiques. On veillera donc à mettre à sa disposition des outils méthodologiques évolutifs qui le conduiront progressivement vers l'autonomie.