

Tableau de synthèse du programme d'Arts Plastiques cycle 3

Questionnements Cycle 3	Points de questionnements	Compétences travaillées	Histoire des Arts		Domaines du socle
			Champs	compétences	
La représentation plastique et les dispositifs de présentation	La ressemblance	-Expérimenter, produire, créer	des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux	IDENTIFIER Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art	<u>Domaine 1</u> les langages pour penser et communiquer Objectif sélectionné (1/4) : « comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps »
	L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural				
	Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations				
	La narration visuelle				
	La mise ne regard et en espace	-Mettre en œuvre un projet artistique	des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique	ANALYSER Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles	<u>Domaine 2</u> les méthodes et outils pour apprendre
	La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché				
Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	L'hétérogénéité et la cohérence plastiques	-S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs	des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé	SE REPERER Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	<u>Domaine 3</u> la formation de la personne et du citoyen
	L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets				
	L'espace en trois dimensions				
La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre	-Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.	des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé	SE REPERER Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	<u>Domaine 5</u> les représentations du monde et l'activité humaine
	Les qualités physiques des matériaux				
	Les effets du geste et de l'instrument				
	La matérialité et la qualité de la couleur				