

## Projet Sciences / Histoire des arts / TICE

(Grille au service de la validation des compétences du Livret Personnel de Compétences et des programmes)

<b>Compétence 1 : la maîtrise de la langue française</b>		
<b>Domaines</b>	<b>Item</b>	<b>Situations pour évaluer</b>
<b>Dire</b>	S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis	- rappeler un événement (rencontre avec des intervenants, séances vécues avec les intervenants...); - rapporter un récit - restituer des informations (suite à des recherches...)
	Prendre la parole devant d'autres élèves et à bon escient : adapter ses propos en fonction de ses interlocuteurs et de ses objectifs.	- présentation d'un évènement (présentation de la tour); - exposé des résultats d'une recherche simple à partir de documents; - restitution d'informations; - expression d'un point de vue...
	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	- échanges sur des productions artistiques, historiques, géographiques, scientifiques ...
	...	
<b>Lire</b>	Effectuer seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)	- sélectionner les ouvrages et les supports appropriés selon l'objet de la recherche (livres, encyclopédies, dictionnaires, supports multimédia, livres thématiques...);
	...	
<b>Ecrire</b>	Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte-rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire	- écrire un compte-rendu; - écrire de courts textes (légendes) en rapport avec des photographies.
	...	
<b>Etude de la langue : vocabulaire</b>	Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	Vocabulaire lié aux disciplines travaillées (TICE, sciences et technologies, histoire des arts)
	...	

### **Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques**

<b>Domaines</b>	<b>Item</b>	<b>Situations pour évaluer</b>
<b>Nombres et calculs</b>	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations	Proposer des situations d'évaluation variées, qui amènent à mobiliser : - la connaissance des nombres et les principes de la numération décimale de position ; - les tables d'addition et de multiplication ;
	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations	
	...	
<b>Pratiquer une démarche scientifique ou technologique</b>	Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner	
	Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions	

**Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**  
**(nouveau référentiel de compétences de novembre 2011 élaboré dans le cadre de la rénovation du B2i)**

Domaines	Item	Situations pour évaluer
<p align="center"><b>Adopter une attitude responsable</b></p>	<p>Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faire prendre conscience à l'élève de la « persistance de l'information » lorsque des informations sont envoyées sur Internet.</li> <li>- savoir qu'il ne faut pas envoyer certains termes, mots, expressions par messagerie électronique.</li> <li>- s'assurer que les informations trouvées sur Internet sont utilisables au niveau des autorisations données.</li> </ul>
	<p align="center"><b>Créer, produire, traiter, exploiter des données</b></p>	<p>Produire un document numérique</p>
<p>Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser un logiciel de traitement d'images pour modifier les photographies.</li> <li>- appliquer des propriétés de mise en forme et de style à du texte.</li> <li>- organiser la disposition des textes et des images dans un document numérique.</li> </ul>
<p align="center"><b>S'informer, se documenter</b></p>	<p>Lire un document numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- consulter les documents sur l'histoire des arts envoyés par messagerie électronique.</li> <li>- consulter sur le site Web du projet, les documents élaborés par les autres classes.</li> </ul>
	<p>Chercher des informations par voie électronique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- consulter un ou des sites dont l'adresse est proposée dans le cadre d'une prise d'information en Sciences ou en histoire des arts.</li> <li>- se déplacer, en utilisant le sommaire, dans le site Web du projet pour consulter les productions des différentes classes.</li> <li>- faire une recherche dans une encyclopédie (cédérom ou site Web) en utilisant un mot clé du vocabulaire des sciences ou de l'histoire des arts.</li> </ul>
<p align="center"><b>Communiquer, échanger</b></p>	<p>Echanger avec les technologies de l'information et de la communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- envoyer un message pour s'inscrire au projet.</li> <li>- recevoir des messages avec des informations et des documents joints.</li> <li>- envoyer un message avec le document numérique élaboré dans le cadre du projet.</li> </ul>

### **Compétence 5 : la culture humaniste**

<b>Domaines</b>	<b>Item</b>	<b>Situations pour évaluer</b>
<b>Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts</b>	Reconnaître et décrire des oeuvres préalablement étudiées	- identifier et décrire des oeuvres étudiées de natures, d'époques et d'aires géographiques variées ; - les situer les unes par rapport aux autres (celles d'une même époque notamment).
	Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	- associer un artiste à l'art qu'il pratique ; - rattacher le nom d'une oeuvre au domaine artistique dont elle relève et le justifier ; - associer le nom d'une oeuvre à un artiste ; - associer le nom d'un artiste à une ou plusieurs de ses oeuvres ; - rapprocher des connaissances acquises dans différentes disciplines (titres d'oeuvres, noms d'artistes...) ; - utiliser les grandes catégories de la création artistique pour classer des oeuvres dans des situations diverses (réalisation de frises collectives, d'affiches, utilisation du cahier des arts...).

	Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelles et plastiques	Pratiquer des activités artistiques en utilisant différents matériaux, supports, instruments et techniques et montrer une sensibilité artistique et des capacités d'expression et de créativité.
--	---	--

### Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

Domaines	Item	Situations pour évaluer
<b>Avoir un comportement responsable</b>	Respecter les règles de vie collective	- celles qui relèvent des contraintes de la vie collective - celles qui relèvent des principes élémentaires de civilité envers les adultes et les autres élèves - celles qui relèvent de la sécurité des personnes (risques liés à l'usage de l'internet).
	...	

### Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Domaines	Item	Situations pour évaluer
<b>S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome</b>	Respecter des consignes simples, en autonomie	- comprendre et reformuler une consigne (pour l'enseignant ou pour un autre élève) ; - suivre la consigne en respectant le temps nécessaire à la réalisation du travail.
	Être persévérant dans toutes les activités	- <i>en français</i> : définir les étapes de réalisation d'un projet d'écriture individuel ou collectif ; - <i>en histoire des arts</i> : faire régulièrement le point sur l'avancement d'un projet donné dans l'un ou l'autre des six domaines artistiques ...
<b>Faire preuve d'initiative</b>	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif	- l'implication personnelle dans le projet et sa mise en oeuvre ; - la qualité du travail (tenue des cahiers, soin apporté au matériel et aux productions, aux différentes étapes du projet...) ; - la capacité à organiser son travail en planifiant, en anticipant, en recherchant et en sélectionnant les informations utiles.
	...	

## Les programmes

La culture humaniste que dispense l'école donne aux élèves des références communes. Elle donne aussi à chacun l'envie d'avoir une vie culturelle personnelle :

- par la lecture, par la fréquentation des musées, par les spectacles (cinéma, théâtre, concerts et autres spectacles culturels) ;
- par la pratique d'une activité culturelle, artistique ou physique.

Elle a pour but de cultiver une attitude de curiosité :

- pour les productions artistiques, patrimoniales et contemporaines, françaises et étrangères ;
- pour les autres pays du monde (histoire, civilisation, actualité).

L'élève est capable de :

- dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts ;
- découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays ;
- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) ;
- **distinguer certaines grandes catégories de la création artistique** (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;
- **reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées** ;
- **fournir une définition très simple de différents métiers artistiques** (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).