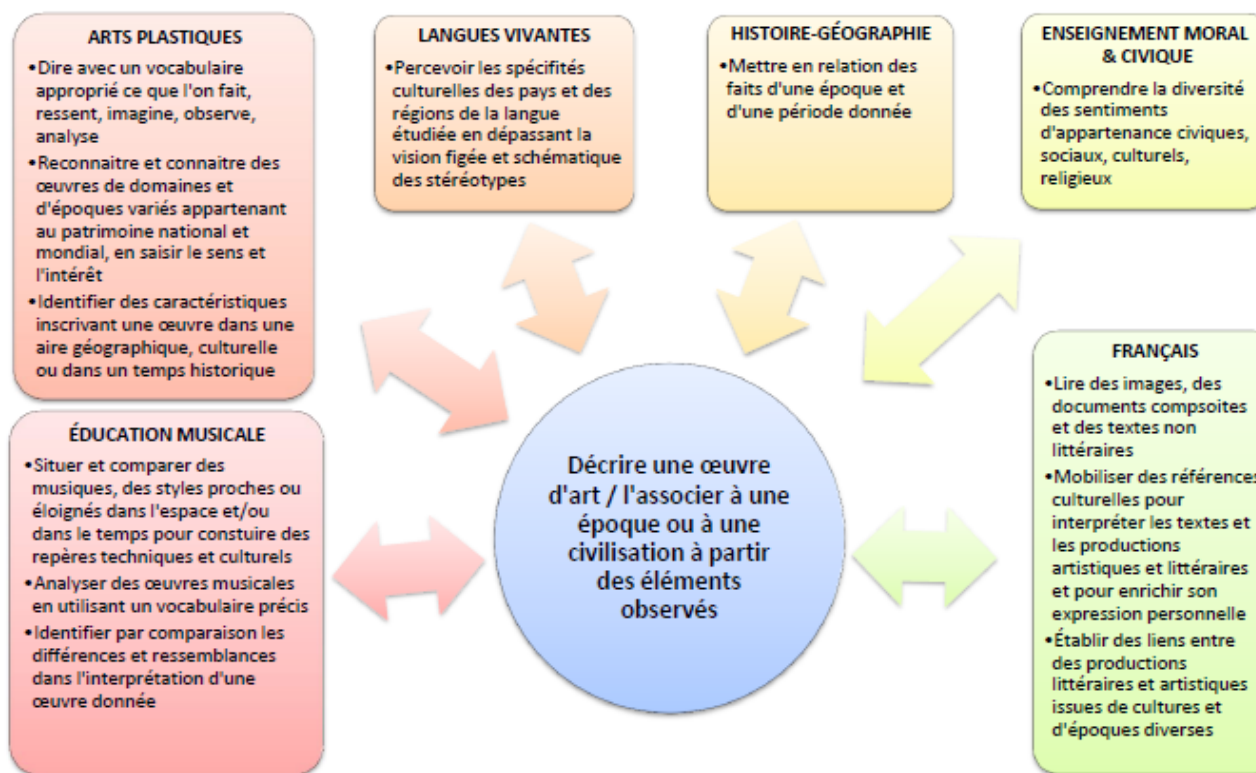


HISTOIRE DES ARTS

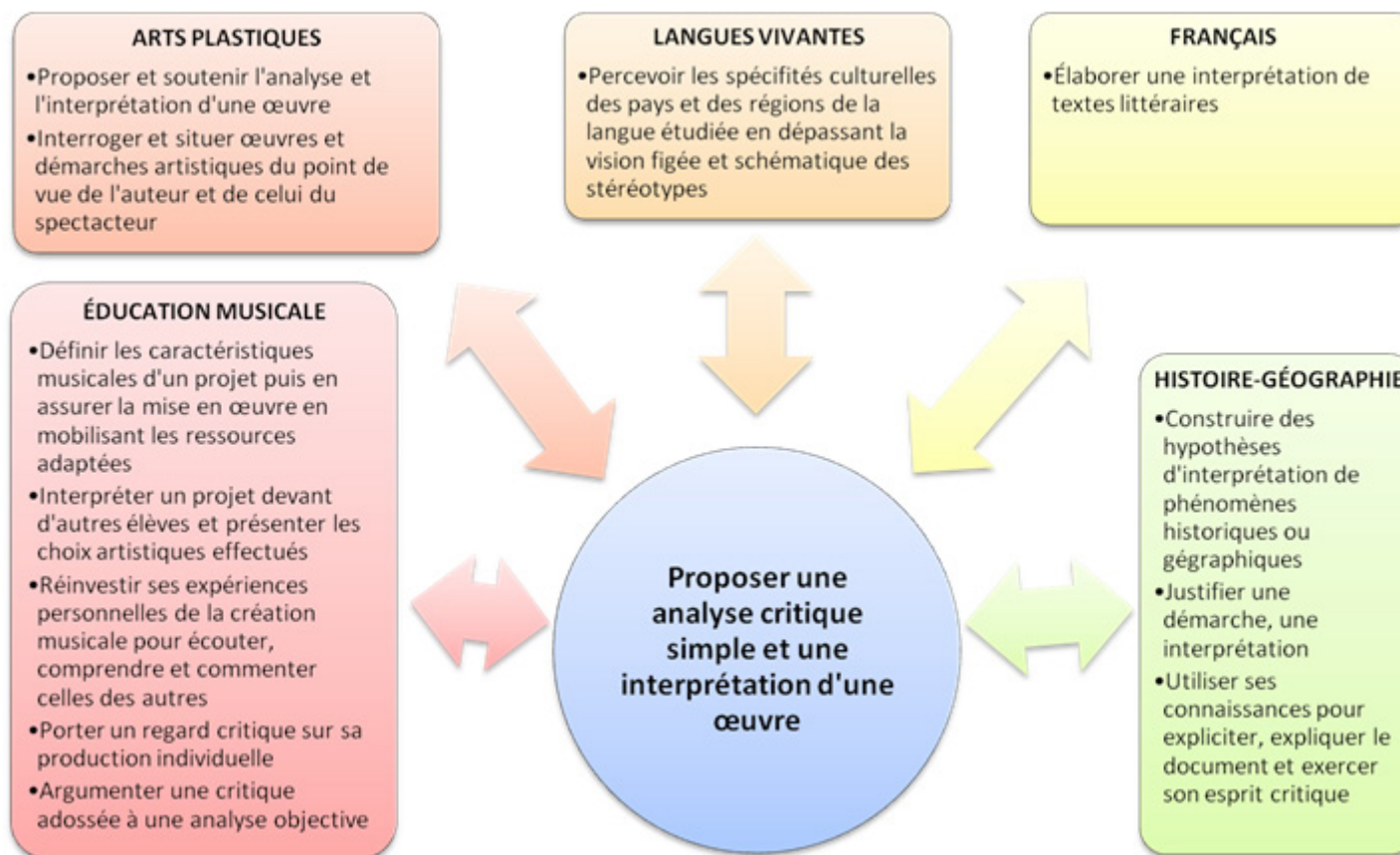
Compétences attendues en histoire des arts au cycle 4, en lien avec les autres disciplines



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

Domaine 5 : L'élève [...] exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique.

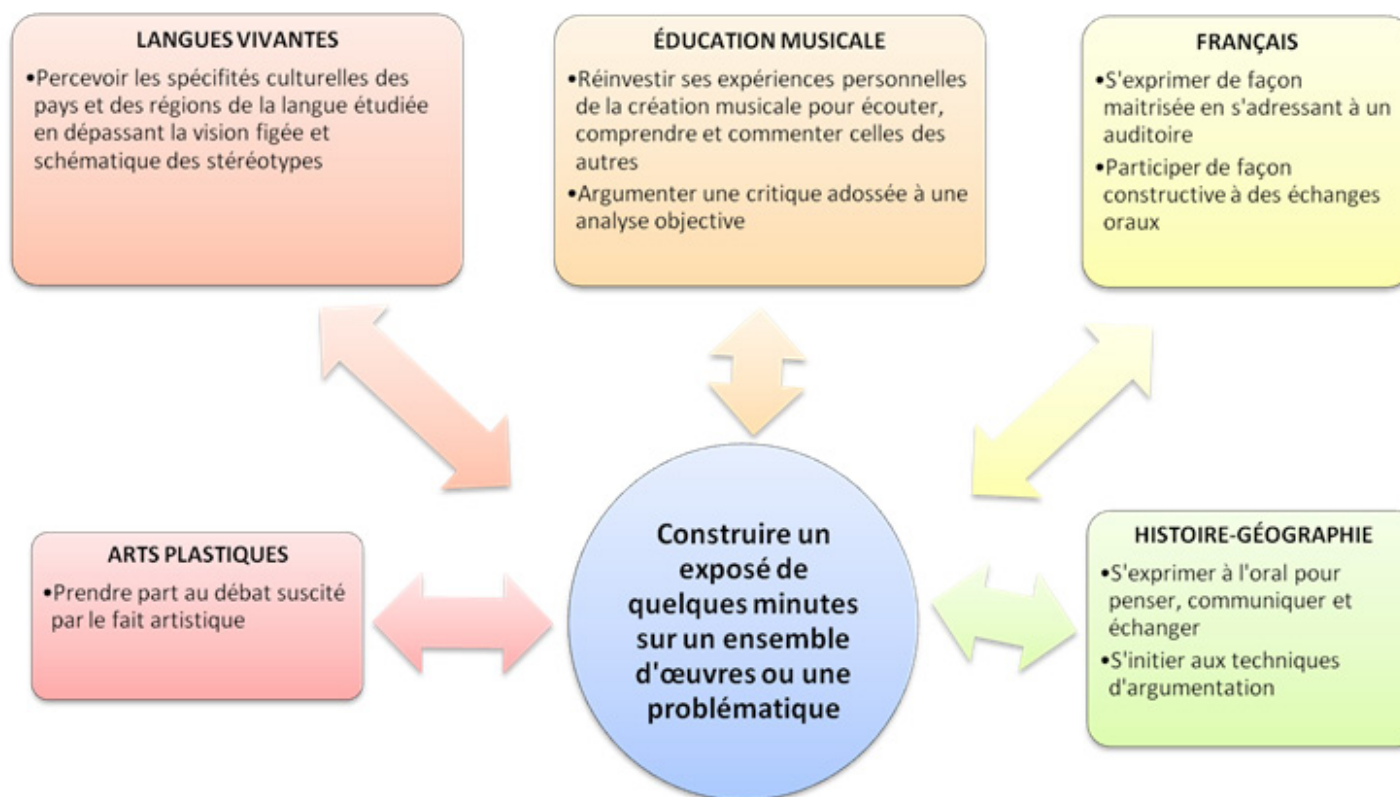


Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : L'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions visuelles, plastiques, sonores ou verbales.

Domaine 3 : L'élève fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation.

Domaine 5 : L'élève [...] exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique.

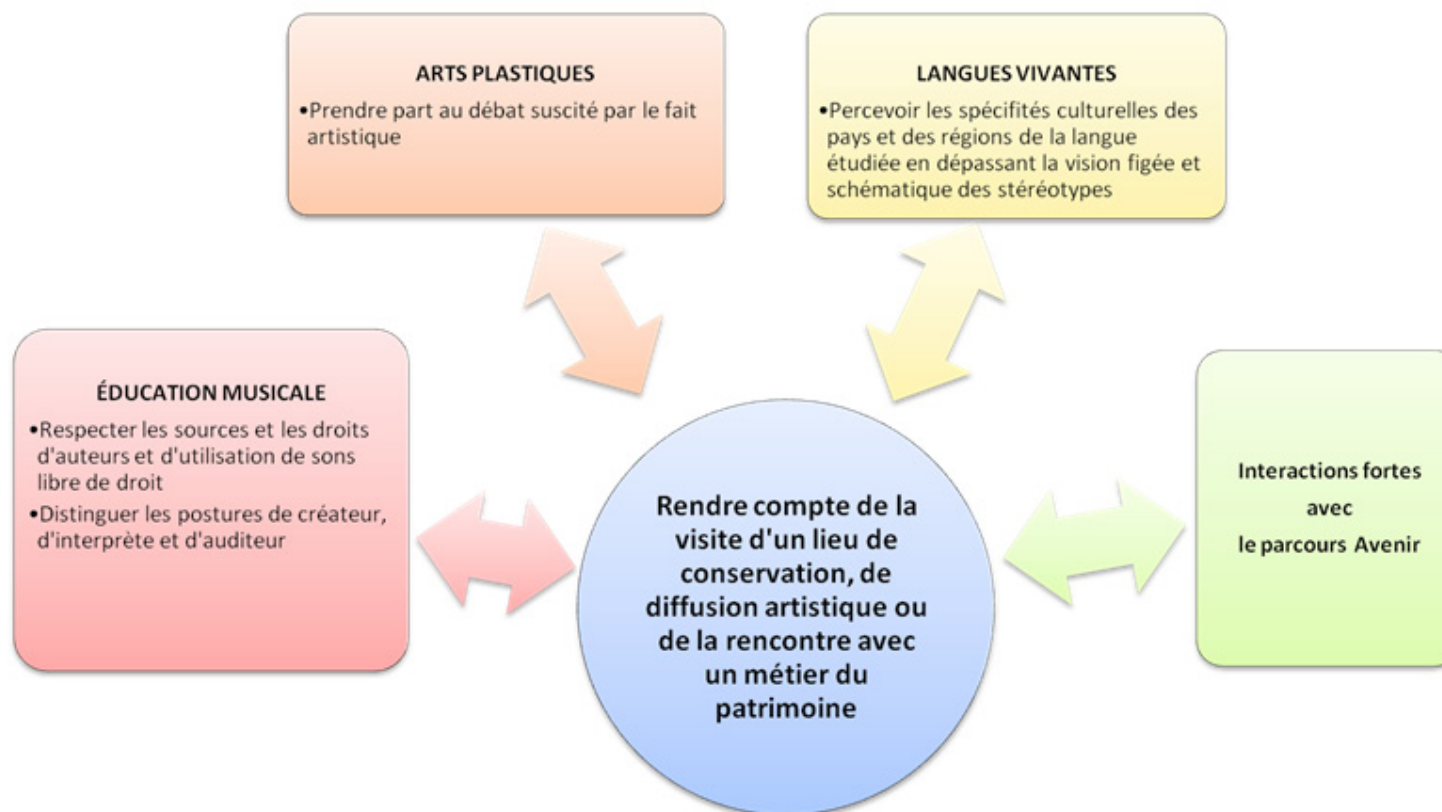


Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs. L'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions visuelles, plastiques, sonores ou verbales.

Domaine 2 : Il sait utiliser de manière réfléchie des outils de recherches. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.

Domaine 5 : Il exprime à l'écrit ou l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique. Il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre.



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée.

Domaine 2 : L'élève accède à un usage (des outils numériques) sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.

Domaine 5 : Il s'approprie, de façon direct ou indirecte, notamment dans le cadre de sorties scolaires culturelles, des œuvres littéraires et artistiques appartenant au patrimoine national et mondial comme à la création contemporaine.