Compétences spécifiques ARTS PLASTIQUES cycle 3	
1:EXPERIMENTER, PRODUIRE, CREER	
11	Choisir, organiser, et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent
12	Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
13	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'informations, au service de la pratique plastique
14	Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaine (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo)
	2 : METTRE EN OEUVRE UN PROJET ARTISTIQUE
21	Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur
22	Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création
23	Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique
24	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles
3 : S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE, CELLE DE SES PAIRS ; ETABLIR UNE RELATION AVEC CELLE DES ARTISTES, S'OUVRIR A L'ALTERITE	
31	Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs, et des œuvres d'art étudiées en classe
32	Formuler un expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art
33	Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation
4 : SE REPERER DANS LES DOMAINES LIES AUX ARTS PLASTIQUES, ETRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART	
41	Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée
42	Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain
43	Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques