

Fiche d'auto-évaluation et de validation par l'enseignant(e) - ARTS VISUELS - Pratiques artistiques Document d'accompagnement de la grille proposée.

Le document proposé

Il s'agit d'un outil d'analyse, inscrit dans un processus de formation, dont la mise en œuvre doit être pensée dans un but réflexif. Il vise à amener l'enseignant à apprendre aux élèves à porter un regard critique sur eux-mêmes afin de faire des points réguliers sur leurs acquis et les compétences qui leur restent à développer ou approfondir, ceci à des moments précis de leur scolarité. « Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples » est une des compétences liées à l'autonomie et l'initiative, attendues à la fin du CM2 (programmes 2008).

Il peut-être utilisé sous la forme présentée, mais peut également servir de base à la création d'outils personnalisés, par chaque enseignant, en fonction de la spécificité de sa classe. Il est aussi tout à fait possible de construire ces outils avec les élèves.

L'auto-évaluation

Cette forme d'évaluation formative demande à être explicitée avec les élèves. Il est en effet nécessaire qu'ils saisissent les objectifs et la ou les formes d'auto-évaluation qui leur sont proposées. Ils doivent également comprendre les critères permettant de compléter le document. Ces derniers devront être définis clairement, en fonction de chaque situation pédagogique choisie pour servir de support à la réflexion.

Les compétences listées visent des connaissances, des capacités et des attitudes. Celles de la fin du cycle des apprentissages, indiquées dans les programmes 2008, sont notées en caractères gras. Elles sont numérotées afin que l'enseignant puisse indiquer aux élèves celles qui sont prises en compte lors des évaluations successives.

Par exemple :

Le 15 septembre 2008, 3 compétences ont été ciblées : les 4,5,6. (cases remplies en bleu).

puis le 21 octobre : les 7, 8,11,12a,b,c et 14a,b, (en noir)

enfin le 2 novembre : les 1, 9a,b,10,13a,15,16,17,18,19 et 20 (en vert).

L'élève change de couleur de stylo à chaque évaluation, afin de bien identifier le moment où sont effectuées les évaluations successives et complémentaires.

ARTS VISUELS - Pratiques artistiques					
Nom :		Prénom :		Classe :	
Fiche d'auto-évaluation et de validation par l'enseignant(e) Compétences, connaissances, capacités, attitudes.				Date(s)	
				15/09/2008 21/10/2008 26/11/2008	
Être capable de :					
Pratiques artistiques					
1 - pratiquer le dessin en se servant de différents matériaux, supports, instruments, techniques					
2 - pratiquer diverses formes d'expression visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments, techniques					
3 - inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive					
Avant l'action					
4 - écouter la consigne					
5 - poser des questions afin de mieux cerner la consigne (si nécessaire)					
6 - trouver une ou des idées de création, en tenant compte de la consigne et des éventuelles contraintes imposées					
Pendant l'action					
7 - s'engager dans le projet					
8 - adapter ses gestes aux éventuelles contraintes matérielles imposées					
9 - faire des choix, en fonction d'intentions visées et d'effets recherchés, au niveau :					
a - des composantes plastiques : supports, outils, médiums, matériaux					
b - des éléments du langage plastique : traces, lignes, formes, couleurs...					
10 - réinvestir des expérimentations précédentes					
11 - surmonter d'éventuelles difficultés rencontrées					
Après l'action (à l'oral ou à l'écrit)					
12 - évoquer le projet					
a - dire ce qui a été fait					
b - expliquer les étapes de la démarche créative					
c - justifier certains choix (concernant par exemple : le matériel, les formes, les figures, les couleurs, la composition...)					
13 - évoquer la production					
a - expliciter le sens de la réalisation (les intentions, les effets recherchés)					
b - reconnaître et analyser, le cas échéant, les écarts et le non respect de la consigne					
14 - évoquer ce qui a été ressenti durant le temps de création					
a - exprimer des impressions, des émotions					
b - exprimer des satisfactions et d'éventuelles déceptions					
15 - répondre à d'éventuelles questions					
16 - utiliser le vocabulaire spécifique aux arts visuels					
Dans le cadre d'une production collective					
17 - échanger avec les autres					
18 - écouter les autres					
19 - agir en coopération					
Culture artistique					
20 - faire des liens entre ses productions et des œuvres, des démarches d'artistes découverts dans le cadre de l'histoire des arts					
21 - connaître quelques métiers relevant de secteurs artistiques et culturels : artiste (plasticien, photographe, sculpteur...), artisan (mosaïste, restaurateur d'œuvre...), galeriste, animateur culturel...					

Il serait bien de limiter le nombre d'items évalués, lors de la première utilisation, pour l'augmenter par la suite, lorsque la forme du document est devenue familière aux élèves.

Par exemple :

Le 15 septembre, 3 items seulement ont été validés. Lors de cette séance, l'attention a surtout été portée sur le contenu, l'objectif, la forme et la façon de remplir la grille.

Les compétences non évaluées sur la période d'utilisation de la grille seront notées sur une autre fiche. La seconde version de la grille, permettant 6 évaluations successives, peut également être utilisée par la suite.

La confrontation avec l'enseignant doit permettre une réflexion ultérieure et des explicitations.

Lors de la validation, il est possible de remplir l'ensemble des cases ou simplement de noter les points de désaccord en rouge, comme sur l'exemple. Toutes les cases non reprises sont considérées comme exactes.

Les compétences non validées sont amenées à être discutées et doivent conduire à une réflexion sur les moyens et aides à mettre en place pour faciliter leur acquisition future.

> Les enseignants expérimentant ce document sont invités à faire part de leurs remarques sur les difficultés rencontrées lors de son utilisation, aux conseillères pédagogiques en arts visuels de Charente-Maritime, afin de permettre leur amélioration.

> Toutes créations d'outils d'évaluation sont les bienvenues en vue d'une mutualisation.

Fiche d'auto-évaluation et de validation par l'enseignant(e) - ARTS VISUELS - Pratiques artistiques
Document d'accompagnement de la grille proposée.

Le document proposé

Il s'agit d'un outil d'analyse, inscrit dans un processus de formation, dont la mise en œuvre doit être pensée dans un but réflexif. Il vise à amener l'enseignant à apprendre aux élèves à porter un regard critique sur eux-mêmes afin de faire des points réguliers sur leurs acquis et les compétences qui leur restent à développer ou approfondir, ceci à des moments précis de leur scolarité. « Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples » est une des compétences liées à l'autonomie et l'initiative, attendues à la fin du CM2 (programmes 2008).

Il peut-être utilisé sous la forme présentée, mais peut également servir de base à la création d'outils personnalisés, par chaque enseignant, en fonction de la spécificité de sa classe. Il est aussi tout à fait possible de construire ces outils avec les élèves.

L'auto-évaluation

Cette forme d'évaluation formative demande à être explicitée avec les élèves. Il est en effet nécessaire qu'ils saisissent les objectifs et la ou les formes d'auto-évaluation qui leur sont proposées. Ils doivent également comprendre les critères permettant de compléter le document. Ces derniers devront être définis clairement, en fonction de chaque situation pédagogique choisie pour servir de support à la réflexion.

Les compétences listées visent des connaissances, des capacités et des attitudes. Celles de la fin du cycle des apprentissages, indiquées dans les programmes 2008, sont notées en caractères gras. Elles sont numérotées afin que l'enseignant puisse indiquer aux élèves celles qui sont prises en compte lors des évaluations successives.

Par exemple :
 Le 16 septembre 2008, 4 compétences ont été ciblées : les 1,4,5,6. (cases remplies en bleu).
 puis le 2 octobre : les 3,7,8,11 (en vert)
 enfin le 18 novembre : les 2, 9a,b,10,12a,b,c,13a,14a,b,15 et 16 (en noir).
 L'élève change de couleur de stylo à chaque évaluation, afin de bien identifier le moment où sont effectuées les évaluations successives et complémentaires.

Il serait bien de limiter le nombre de compétences visées, lors de la première utilisation du document, pour l'augmenter par la suite, lorsque sa forme est devenue familière aux élèves.

Par exemple :
 Le 16 septembre, 3 items seulement ont été validés. Lors de cette séance, l'attention a surtout été portée sur le contenu, l'objectif, la forme et la façon de remplir la grille.
 Le 08 décembre, il a été possible de remplir 11 items à la suite, le document étant devenu familier aux élèves, après les trois précédentes utilisations.

La confrontation avec l'enseignant doit permettre une réflexion ultérieure et des explicitations.

Lors de la validation, il est possible de remplir l'ensemble des cases ou simplement de noter les points de désaccord en rouge, comme sur l'exemple.
 Toutes les cases non reprises sont considérées comme exactes.

Les compétences non validées sont amenées à être discutées et doivent conduire à une réflexion sur les moyens et aides à mettre en place pour faciliter leur acquisition future.

➤ Les enseignants expérimentant ce document sont invités à faire part de leurs remarques sur les difficultés rencontrées lors de son utilisation, aux conseillères pédagogiques en arts visuels de Charente-Maritime, afin de permettre leur amélioration.

➤ Toutes créations d'outils d'évaluation sont les bienvenues en vue d'une mutualisation.

ARTS VISUELS - Pratiques artistiques					
Nom :		Prénom :		Classe :	
Fiche d'auto-évaluation et de validation par l'enseignant(e)		Date(s)		Date(s)	
Compétences, connaissances, capacités, attitudes.		16/09/2008		8/12/2008	
Être capable de :		2/10/2008		26/10/2009	
		18/11/2008		2/10/2009	
		l'élève		l'enseignant	
		oui non		oui non	
		oui non		oui non	
		oui non		oui non	
Pratiques artistiques					
1 - pratiquer le dessin en se servant de différents matériaux, supports, instruments, techniques					
2 - pratiquer diverses formes d'expression visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments, techniques					
3 - inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive					
Avant l'action					
4 - écouter la consigne					
5 - poser des questions afin de mieux cerner la consigne (si nécessaire)					
6 - trouver une ou des idées de création, en tenant compte de la consigne et des éventuelles contraintes imposées					
Pendant l'action					
7 - s'engager dans le projet					
8 - adapter ses gestes aux éventuelles contraintes matérielles imposées					
9 - faire des choix, en fonction d'intentions visées et d'effets recherchés, au niveau : a - des composantes plastiques : supports, outils, médiums, matériaux b - des éléments du langage plastique : traces, lignes, formes, couleurs...					
10 - réinvestir des expérimentations précédentes					
11 - surmonter d'éventuelles difficultés rencontrées					
Après l'action (à l'oral ou à l'écrit)					
12 - évoquer le projet a - dire ce qui a été fait b - expliquer les étapes de la démarche créative c - justifier certains choix (concernant par exemple : le matériel, les formes, les figures, les couleurs...)					
13 - évoquer la production a - expliciter le sens de la réalisation (les intentions, les effets recherchés) b - reconnaître et analyser, le cas échéant, les écarts et le non respect de la consigne					
14 - évoquer ce qui a été ressenti durant le temps de création a - exprimer des impressions, des émotions b - exprimer des satisfactions et d'éventuelles déceptions					
15 - répondre à d'éventuelles questions					
16 - utiliser le vocabulaire spécifique aux arts visuels					
Dans le cadre d'une production collective					
17 - échanger avec les autres					
18 - écouter les autres					
19 - agir en coopération					
Culture artistique					
20 - faire des liens entre ses productions et des œuvres, des démarches d'artistes découverts dans le cadre de l'histoire des arts					
21 - connaître quelques métiers relevant de secteurs artistiques et culturels : artiste (plasticien, photographe, sculpteur...), artisan (mosaïste, restaurateur d'œuvre...), galeriste, animateur culturel...					