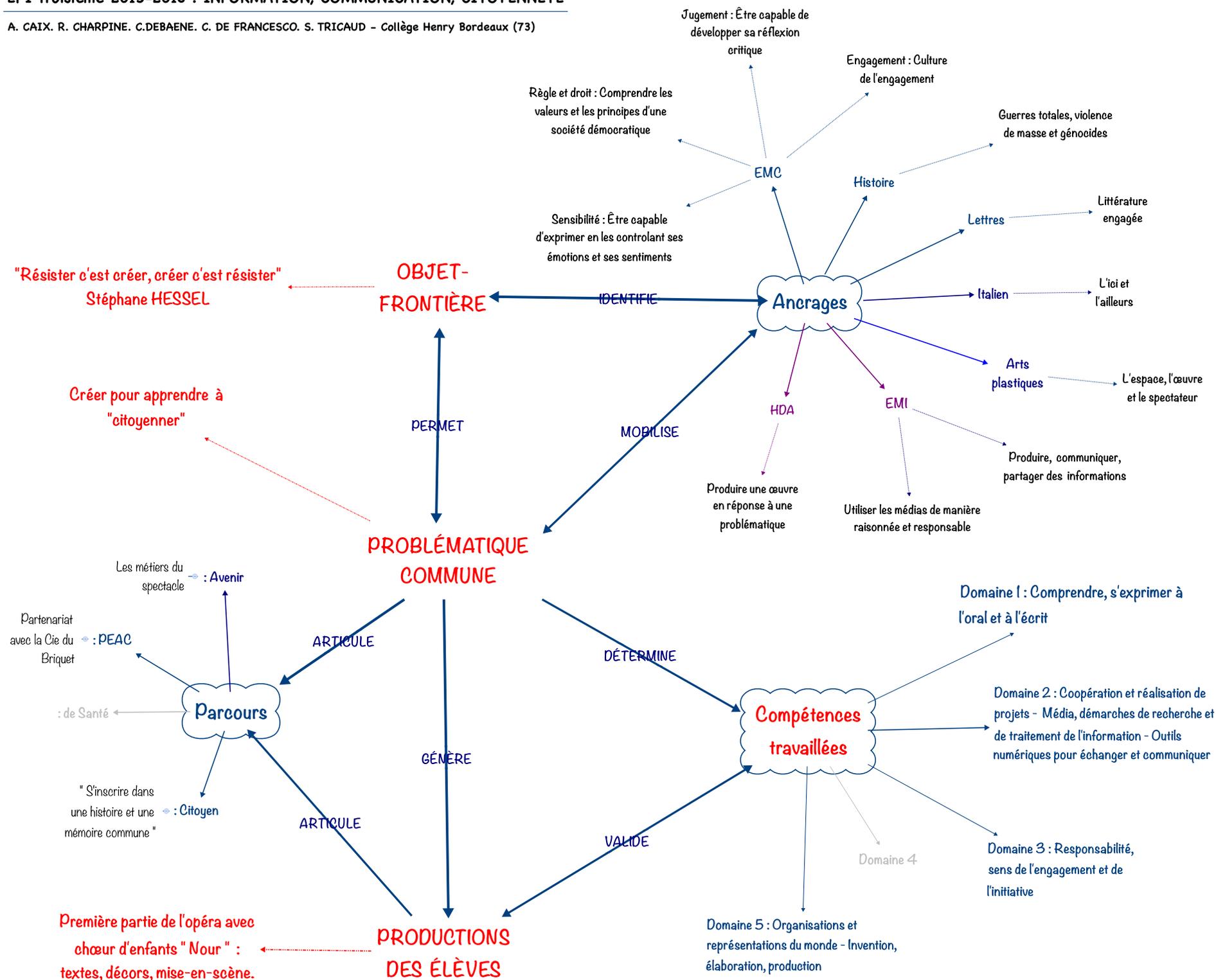
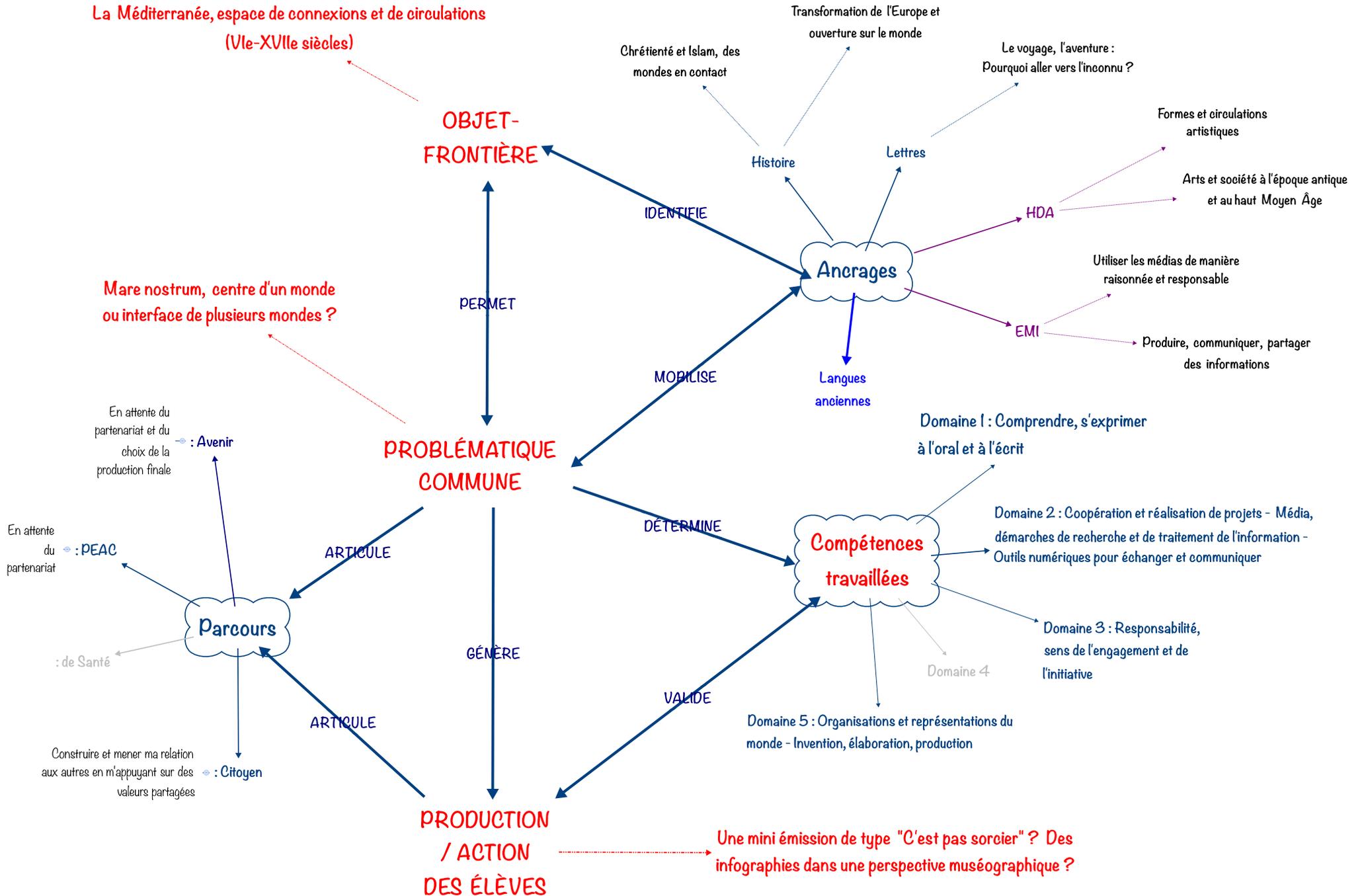
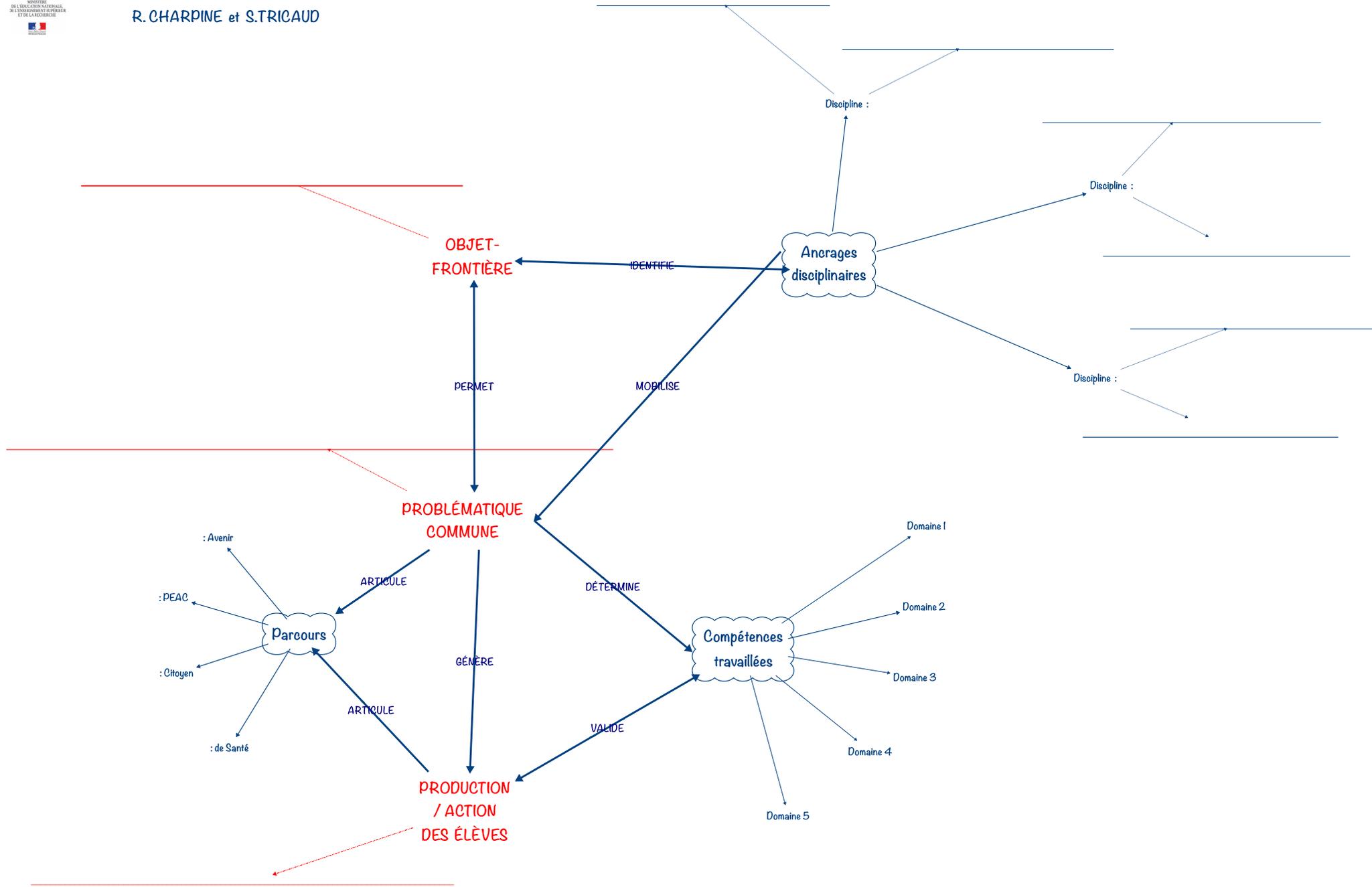


« Créer c'est résister, résister c'est créer » - Clg Henry Bordeaux (73) : Grille de synthèse de l'évaluation filée des compétences transversales.  
 A. Caix (Arts plastiques) – R. Charpine (H-G-EMC) - C. DEBAENNE (Lettres) - C. DE FRANCESCO (italien) – S. TRICAUD (H-G-EMC)

DOMAINES	COMPÉTENCES	INDICATEURS	DESCRIPTEURS ET PONDÉRATION
<b>LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER</b>			
Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française et la langue italienne à l'oral et à l'écrit.	L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée. Il utilise à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques. Il emploie un vocabulaire juste et précis.	Capacité à écrire un texte destiné au spectacle : respect des règles orthographiques et grammaticales (français, italien), utilisation à bon escient du vocabulaire, respect des contraintes propre au genre littéraire sollicité.	4. Le texte répond totalement aux contraintes formelles et critères de réussites préalablement définies. 3. Le texte répond à l'essentiel des contraintes et critères. 2. Le texte répond partiellement aux contraintes et critères. 1. Le texte ne répond pas aux contraintes et critères.
<b>LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE</b>			
Médias, démarche de recherche et de traitement de l'information.	L'élève sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet. Il apprend à utiliser différentes sources et à évaluer la validité des contenus.	Capacité à rechercher et à mobiliser des ressources utiles et fiables pour comprendre : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les génocides du XXème siècle,</li> <li>• des formes d'engagement et de résistance (auteurs français et italiens).</li> </ul>	3. Les sources (numériques ou non) sont citées, leur pertinence justifiées et leur fiabilité démontrées. 2. Sources citées et pertinence justifiée mais pas la fiabilité. 1. Sources citées sans justification de pertinence et fiabilité. 0. Les sources ne sont pas citées.
	L'élève sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formes appropriées et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.	Capacité à construire une carte heuristique répondant à une problématique : <ul style="list-style-type: none"> <li>• le génocide des Arméniens,</li> <li>• la biographie raisonnée d'un auteur.</li> </ul>	4. La carte heuristique (numérique ou non) représente un système, utilise un code et répond à la problématique. 3. Si la carte heuristique répond à 3 des critères 2. Si la a carte heuristique répond à 2 des critères 1. La réponse n'est pas une carte heuristique.
<b>LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN</b>			
Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative. + C2 : Coopération et réalisation de projets.	L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.  L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets.	Capacité à coopérer avec l'ensemble des acteurs du projet et à collaborer dans la poursuite d'un objectif commun : Master class des 10 et 11 mars 2016.	5. Esprit d'initiative, engagement et investissement personnels, coopération, autonomie. 4. Si quatre critères 3. Si trois critères. 2. Si deux critères. 1. Si un critère.
<b>LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINES</b>			
Invention, élaboration, production.	L'élève conçoit et réalise des productions de nature diverses, y compris littéraires et artistiques.	Capacité à concevoir et réaliser une production – numérique ou non - de nature artistique répondant à des contraintes : moyenne tâches intermédiaires et tâche finale (infographie, composition musicale, texte, décor)	4. Productions d'excellente qualité (conformes à la totalité des indicateurs de réussite préalablement donnés). 3. Productions de très bonne qualité (conformes à l'essentiel des indicateurs de réussite). 2. Productions de faible qualité (conformes à la moitié des indicateurs de réussite). 1. Production de qualité médiocre (ne respecte qu'un ou deux des indicateurs de réussite).
NOM et CLASSE :			TOTAL DES POINTS / 20 :







*Il n'y a pas d'itinéraire fléché. Il est possible d'entrer dans l'outil par l'objet-frontière, par la problématique commune, par la production (action) finale, mais aussi par les compétences travaillées par les élèves.*

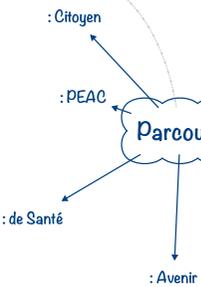
Chacune des disciplines partie prenante du projet s'appuie sur son programme pour définir les contenus disciplinaires qui seront enseignés. Les disciplines sont les vecteurs d'opérationnalité des domaines du socle, elles sont au service d'apprentissages soclés.

Il constitue le point de convergence des disciplines ; à la fois plastique pour s'adapter aux contraintes et besoins de chacune et robuste pour maintenir la cohésion du projet.

La démarche de projet doit donner à comprendre la complexité. Elle doit permettre aux élèves d'entrer dans la pensée complexe

Elle articule l'objet-frontière aux ancrages disciplinaires + elle détermine les compétences transversales et les liens avec les différents parcours = la colonne vertébrale du projet

Le projet s'inscrit dans un ou plusieurs des Parcours de l'élève



Elle matérialise la transversalité du projet ; sa finalité est de réaliser - dans une logique de situation problématisée - une production ou une action qui permette de mobiliser et évaluer les compétences travaillées par les élèves

**OBJET-FRONTIÈRE**

IDENTIFIE

PERMET

MOBILISE

**PROBLÉMATIQUE COMMUNE**

DÉTERMINE

GÉNÈRE

VALIDE

**PRODUCTION(S) / ACTION(S) DES ÉLÈVES**

**Ancrages disciplinaires**

Discipline :

Discipline :

Discipline :

Domaine 1

Domaine 2

Domaine 3

Domaine 4

Domaine 5

**Compétences travaillées**

L'apprentissage des différentes pratiques langagières (écrites, orales, numériques, artistiques, corporelles) est au cœur de toutes les tâches.

La démarche de projet favorise l'apprentissage des compétences transversales. Le projet est construit après identification des besoins des élèves