
Référentiel de Compétences

Cycle 3

Cycle 3 — 2026

Domaines d'apprentissage

Enseignements artistiques

89 compétences

Compétences numériques

16 compétences

105 compétences réparties en 2 domaines

Enseignements artistiques

89 compétences · 3 domaines

■ Arts plastiques

- Découvrir, prendre conscience et s'approprier la valeur expressive de l'écart dans la représentation
- Comprendre ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre
- Comprendre son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série
- Comprendre la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires
- Découvrir l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique
- Aborder les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage
- Comprendre l'organisation des images fixes et animées pour raconter
- Comprendre ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...)
- Appréhender ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...)
- Explorer les présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in situ, l'intégration dans des espaces existants...)
- Découvrir les modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...)
- Comprendre les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits
- Appréhender le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bi-dimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions
- Créer des objets, intervenir sur des objets, les transformer ou manipuler à des fins narratives, symboliques ou poétiques
- Prendre en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication)
- Comprendre la relation entre forme et fonction
- Découvrir et expérimenter le travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...)
- Connaître les notions de forme fermée et forme ouverte, de contour et de limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur, d'enveloppe et de structure, de passage et de transition
- Comprendre les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur
- Comprendre le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une œuvre
- Faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau
- Comprendre les incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparences, épaisseurs, mélanges homogènes et hétérogènes, collages...) et en volume (stratifications, assemblages, empilements, tressages, emboitements, adjonctions d'objets ou de fragments d'objets...), sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens
- Connaître les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés
- Connaître les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par l'élargissement de la notion d'outil - la main, les broches et pinces, les caractéristiques et tailles diverses, les chiffons, les éponges, les outils inventés...
- Connaître les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par les dialogues entre les instruments et la matière - touche, trace, texture, facture, griffure, traînée, découpe, coulure...
- Connaître les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité
- Découvrir les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatifs...), les effets induits par les usages (jus, glacis, empâtement, couverture, aplats, plage, giclure...), les supports, les mélanges avec d'autres médiums
- Comprendre les dimensions sensorielles de la couleur, notamment les interrelations entre quantité (formats, surfaces, étendue, environnement) et qualité (teintes, intensité, nuances, lumière...)

■ Éducation musicale

- Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique
- Chanter une mélodie simple avec une intonation juste et une intention expressive
- Mémoriser et chanter par cœur un chant appris par imitation, soutenir un bref moment de chant en solo
- Interpréter un chant avec expressivité en respectant plusieurs choix et contraintes précédemment indiqués
- Tenir sa partie dans un bref moment de polyphonie
- Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments
- Identifier les difficultés rencontrées dans l'interprétation d'un chant
- Connaître un répertoire de chansons diverses
- Connaître et utiliser les paramètres du son et techniques vocales pour en jouer de façon expressive
- Connaître et utiliser le vocabulaire de l'expression : quelques nuances simples, tempo, caractère, etc
- Appréhender la notion de polyphonie : rôle complémentaire des parties simultanées
- Interpréter une musique : comprendre le terme et en faire un usage approprié à propos d'une œuvre écoutée et d'une musique produite en classe
- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain
- Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux
- Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple (couplet/refrain, ABA par exemple)
- Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés
- Connaître et utiliser un vocabulaire simple pour décrire la musique
- Connaître et utiliser des méthodes pour comparer des musiques
- Connaître des repères simples dans le temps et dans l'espace
- Connaître quelques grandes œuvres du patrimoine
- Connaître les principales caractéristiques de l'orchestre symphonique
- Connaître des formes de production variées : vocales, instrumentales, solistes
- Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles
- Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores
- Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter
- Développement du lexique pour décrire le son instrumental, le son vocal et les objets sonores dans les domaines de la hauteur, du timbre, de la durée, de l'intensité
- Connaître la diversité des matériaux sonores et catégories classées par caractéristiques dominantes
- Appréhender les postures de l'explorateur du son puis du compositeur : produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer
- Expérimenter le projet graphique (partition adaptée pour organiser la mémoire) et sa traduction sonore
- Connaître les exigences de la musique collective : écoute de l'autre, respect de ses propositions
- Exprimer ses goûts au-delà de son ressenti immédiat
- Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité
- Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres
- Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective

- Mettre en œuvre les notions de respect, de bienveillance, de tolérance
- Connaître et utiliser un vocabulaire adapté à l'expression et l'argumentation de son point de vue personnel sur la musique
- Connaître et expérimenter les conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect, autoévaluation, etc
- Connaître et expérimenter les règles et contraintes du travail musical collectif visant l'expression d'un avis partagé comme une production sonore de qualité

■ Histoire des arts

- Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages
- Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages
- Caractériser un morceau de musique en termes simples
- Connaître des mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques
- Connaître des caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.)
- Connaître et utiliser le lexique des émotions et des sentiments
- Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme
- Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis
- Dégager d'une forme artistique des éléments de sens
- Connaître les caractéristiques des familles de matériaux
- Connaître les caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants
- Mettre en relation une ou plusieurs œuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français
- Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune
- Mettre en relation des œuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie
- Constituer un premier « musée imaginaire » classé par époques
- Produire une Fiche signalétique/un cartel pour identifier une œuvre d'art
- Connaître et utiliser les premiers éléments de lexique stylistique
- Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle
- Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications
- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine
- Connaître les premiers grands principes d'organisation muséale
- Découvrir les métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion
- Identifier et localiser une œuvre ou d'une salle

Compétences numériques

16 compétences · 5 domaines

■ Communication et collaboration

- Collaborer
- Interagir

-
- Partager et publier
 - S'insérer dans le monde numérique

■ Création de contenus

- Adapter les documents à leur finalité
- Développer des documents multimédia
- Développer des documents textuels
- Programmer

■ Environnement numérique

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique

■ Information et données

- Gérer des données
- Mener une recherche et une veille d'information
- Traiter des données

■ Protection et sécurité

- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Sécuriser l'environnement numérique