

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Composante du domaine d'apprentissage : Les productions plastiques et visuelles

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

DESSINER

1. Choisir différents outils, médium, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
2. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant

S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF

3. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

REALISER DES COMPOSITIONS PLASTIQUES PLANES, ET EN VOLUME

4. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

5. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
6. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DESSINER

1. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager avec l'aide de l'adulte, produire une trace S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis Participer à une production plastique collective	Participer à une production plastique collective

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- les dessins libres à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique ;
- la comparaison des effets produits, l'identification des réponses apportées par des artistes, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés ;
- les échanges sur les différentes représentations d'un même objet ;

- les reprises ou prolongements des ébauches ou des premiers dessins.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DESSINER

2. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Produire une trace et exprimer ce qu'elle représente : pratiquer le dessin spontané Dessiner en suivant les consignes verticales de l'adulte Pratiquer le dessin librement	Pratiquer le dessin pour exprimer ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine : pratiquer le dessin intentionnel Commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit (dessin d'observation)	Faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée : pratiquer le dessin structuré Observer les productions de la classe et faire des propositions pour les améliorer Représenter en cherchant à être fidèle au réel dessin d'observation)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- les dessins libres à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique ;
- la comparaison des effets produits, l'identification des réponses apportées par des artistes, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés ;
- les échanges sur les différentes représentations d'un même objet ;
- les reprises ou prolongements des ébauches ou des premiers dessins.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF

3. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés spontanés Limiter et orienter le geste en fonction de la surface Reproduire une forme simple	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés intentionnels Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire et s'exprimer sur ces tracés Reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés structurés Commencer à décrire une organisation produite ou observée Transformer pour créer de nouveaux motifs graphiques Enchaîner des motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés en nommant les éléments graphiques produits Assembler, organiser des motifs graphiques, s'exprimer sur ses tracés et commencer à mettre en mots ses procédures lors d'échanges entre pairs

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Présentation de graphismes décoratifs issus de références culturelles variées ;

- constitution de répertoires d'images, de motifs divers ;
- reproduction, assemblage, organisation, enchaînement de motifs graphiques ;

- transformation et invention de compositions.

Ressources :

- [Le graphisme](#) (Eduscol)
- [Exemples de références culturelles pour le graphisme](#) (Eduscol)
- [Repères de progressivité](#) (Eduscol)
- [Démarche autour de la ligne PS](#) (Eduscol)
- [Démarche autour de la boucle GS](#) (Eduscol)
- [Une histoire de lignes à l'école](#) (Eduscol)
- [Le graphisme décoratif à l'école maternelle](#) (DENC)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

REALISER DES COMPOSTIONS PLASTIQUES, PLANES ET EN VOLUME

4. Réaliser des compositions, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir différents médiums, outils et matériaux Explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux S'exprimer sur ses découvertes	S'exprimer sur ses productions et/ou celles du groupe Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions	Faire des choix individuels ou en fonction d'un projet collectif, de médium (encre, peinture, ...) Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les effets produits Mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la couleur : mélanger, nuancer, superposer, juxtaposer, utiliser des images et de moyens différents ;
- les volumes à partir de matériaux très différents : transformer la représentation habituelle du matériau utilisé, rechercher l'équilibre et la verticalité.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

5. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer des images fixes et animées et exprimer un intérêt (de manière verbale ou non verbale) Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il voit Commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées Trier des images en déterminant des critères simples	Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il ressent Comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples	Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il comprend Entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques Transformer des images en respectant une consigne

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Expérimentations et situations problèmes portant sur :
- le tri, le classement, la comparaison et la transformation d'images différentes, fixes ou animées ;
 - l'identification de leurs fonctions ;
 - l'observation d'œuvres, reproduites ou originales

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

6. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Réaliser une production en respectant une consigne	S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste Transformer une production en respectant une consigne	Inscrire sa production dans la réalisation d'un projet collectif Revenir sur sa production pour l'enrichir en respectant le projet initial

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Expérimentations et situations problèmes portant sur :
- le tri, le classement, la comparaison et la transformation d'images différentes, fixes ou animées ;
 - l'identification de leurs fonctions ;
 - l'observation d'œuvres, reproduites ou originales.

Composante du domaine d'apprentissage : Univers sonores

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

JOUER AVEC SA VOIX ET ACQUERIR UN REPERTOIRE DE CHANSONS MULTILINGUES ET MULTICULTURELLES POUR ENFANTS

1. Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

2. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
3. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

AFFINER SON ECOUTE

4. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

PRATIQUER QUELQUES ACTIVITES DES ARTS DU SPECTACLE VIVANT

5. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

JOUER AVEC SA VOIX ET ACQUERIR UN REPERTOIRE DE CHANSONS MULTILINGUES ET MULTICULTURELLES POUR ENFANTS

1. Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Etre attentif lors d'un chant ou d'une comptine Participer à la gestuelle d'une comptine Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine)	Chanter en groupe des comptines ou des chansons Mémoriser des comptines pour parler ou chanter en chœur avec ses pairs	Mémoriser des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs S'exprimer sur sa production ou sur celle de ses pairs Enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes Interpréter le chant

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

2. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Jouer avec sa voix de façon spontanée Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase en suivant une consigne	Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour explorer un motif musical, une phrase Oser jouer avec sa voix seul ou binôme devant le groupe pour reproduire un motif musical, une phrase	Oser jouer avec sa voix seul ou binôme devant le groupe pour explorer un motif musical, une phrase S'exprimer sur la production de ses pairs S'exprimer sur sa propre production

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la découverte de la richesse de la voix, l'incitation à en dépasser les usages courants, l'engagement dans une exploration ludique, le plaisir de chanter en chœur avec des pairs ;
- l'acquisition d'un répertoire de comptines et de chansons composés de phrases musicales courtes, à structure simple, adaptées aux possibilités vocales des enfants, puis de plus en plus complexe.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

3. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Reproduire des percussions corporelles	Faire le lien entre le geste et les caractéristiques du	Développer le vocabulaire en lien avec les objets sonores

Explorer son corps au travers de percussions corporelles Explorer différents objets sonores et/ou des instruments de musique	son Trier des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser	et leurs caractéristiques Maîtriser le geste en vue de produire un son attendu, une formule rythmique
---	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- La découverte de sources sonores variées et liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants mettant en jeu des instruments et des sonorités du corps ;
- L'exploration mobilisant des percussions corporelles, des objets divers parfois empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion...
- La maîtrise progressive de leurs gestes afin d'en contrôler les effets.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

AFFINER SON ECOUTE

4. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Mobiliser son attention lors de moments d'écoute	Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes	Développer un vocabulaire pour nommer les paramètres du son Réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la découverte d'environnements sonores et d'extraits d'œuvres musicales appartenant à différents styles, cultures et époques ;
- l'orientation de l'attention des enfants, à l'aide de consignes, vers une écoute de plus en plus fine.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

PRATIQUER QUELQUES ACTIVITES DES ARTS DU SPECTACLE VIVANT

5. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix Occuper un espace et y évoluer	Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer Devenir un spectateur actif et attentif	S'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la mise en jeu du corps ;
- l'appropriation d'un espace scénique ;
- la sollicitation de son imaginaire pour transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer ;
- la mise en œuvre d'activités pour imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées ;
- la mise en jeu et en scène d'une expression poétique ;
- la sensibilisation aux modes d'expression des autres et à leurs manières de traduire différemment leur ressenti.