

PROGRESSION DANS LE DOMAINE DES COMPOSITIONS PLASTIQUES CYCLES 1 & 2/ PROGRAMMES 2002
Cycle 3 DES CARACTÉRISTIQUES D'UN VOLUME A SON ORGANISATION SPATIALE

<i>Aspects traités</i>	<i>C1</i>	<i>C2</i>	<i>C3</i>
Rôle de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> • proposer des situations motivantes, permettre aux plus petits d'éprouver le plaisir de faire, puis peu à peu, mettre les plus grands face à des difficultés adaptées • aider à surmonter les obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • faire le lien entre ce qui a été appris en maternelle et ce que l'on va réaliser en cycle 2 • engager les enfants à observer les effets produits et à les réinvestir dans de nouvelles productions 	<ul style="list-style-type: none"> • s'appuyer sur les savoirs et les savoir faire des années précédentes • aider les élèves à mesurer les écarts entre intentions et réalisation, et si besoin à modifier leurs projets • aider les élèves à réinvestir ce qu'ils ont observé et compris

Aspects traités	C1	C2	C3
<p>Techniques (concertation nécessaire interne au cycle et entre les cycles)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des procédés techniques de fabrication (peinture, encre, papier collé, collage en relief, assemblage, modelage, terre, barbotine, pâte à papier, pâte colorée, pâte à sel, pâte modeler, sable, bois, pierre, métal, plastique, éléments de son environnement...) • Diversifier les actions : tailler, découper, éparpiller, déchirer, étaler, modeler... • Manipuler et créer des formes en deux ou trois dimensions • Réajuster ses gestes, les adapter aux contraintes matérielles 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les qualités physiques des matériaux à modeler, à assembler, à sculpter... • Utiliser et assembler des éléments en employant diverses techniques d'assemblage (coller, tresser, percer, faire des encoches, lier, emboîter...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des choix pertinents de matériaux et de techniques (rigidifier, faire contre-poids...) pour assembler, sculpter, fabriquer une maquette.
<p>Garder une trace, présenter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser l'expérience vécue, qu'elle soit délibérée ou fortuite (musée personnel, musée de classe, panneaux collectifs...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Garder une trace visuelle ou écrite des notions abordées, des opérations plastiques et des techniques utilisées pour y faire référence lors d'une prochaine production. 	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la présentation de sa production, sa valorisation, sa mise en scène, et son inscription dans un lieu.
<p>Culture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Établir des rapprochements entre deux objets plastiques (une production d'enfant et une reproduction d'oeuvre d'art par exemple) du point de vue de la forme, de la couleur du sens et du procédé de réalisation 	<ul style="list-style-type: none"> • Établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans les oeuvres et sa propre production. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir compris et retenu les points communs et les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes.