

PROGRESSION DANS LE DOMAINE DU DESSIN / PROGRAMMES 2002

<i>Aspects traités</i>	C1	C2	C3
Rôle de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> • Solliciter, motiver (jeux, histoires), encourager • Aider à prendre conscience qu'à travers le dessin on raconte, on communique • Diversifier les situations • A partir de celles-ci, favoriser les échanges (comparer les dessins pour dépasser les stéréotypes, constater et nommer les effets produits, les organisations choisies), construire son vocabulaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des situations à l'aide de supports qui stimulent l'envie de dessiner (textes littéraires, albums, BD...) • Faire percevoir les différentes fonctions du dessin (le dessin préparatoire, le croquis explicatif, le schéma, l'étude de composition, le plan de fabrication, le dessin d'observation, de narration, d'expression, d'imagination...) • Trouver des situations qui poseront des problèmes de choix (que dessiner, comment le dessiner et avec quoi) • Mettre à disposition des moyens techniques et documentaires 	<ul style="list-style-type: none"> • Inciter à dessiner dans toutes sortes de situations (voyage, visite, piscine...) • Trouver des situations qui permettent aux élèves de réinvestir leurs acquis • Amener les élèves à utiliser le dessin dans différentes fonctions (expression, narration, communication, préparation d'un projet...) • Proposer des cahiers de dessin, inviter à une pratique quotidienne
Notions et opérations plastiques que l'enfant est amené <ul style="list-style-type: none"> • à mettre en pratique • ou à repérer simplement 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions de trace, de tracé, d'empreinte, ligne / surface • Opérations : <ul style="list-style-type: none"> • Associer, combiner des éléments graphiques entre eux • Organiser dans un espace donné • Inventer de nouvelles formes graphiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions identiques mais précisées : <ul style="list-style-type: none"> • net/flou, épais/fin, clair/foncé, régulier/irrégulier, plein/délié, valeur, dégradé, contraste, cerne • ces qualités sont mises en relation avec les paramètres en jeu (outil, médium, geste, support) • Opérations : <ul style="list-style-type: none"> • agrandir/ réduire • reproduire • éclaircir/foncer • déformer • les opérations du C1 sont reprises 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions d'organisation, d'équilibre, d'espace, de profondeur, de proportion, d'échelle, de mouvement, de perspective, de contraste, d'ombre et de lumière, de modelé, d'ombre portée • Opérations : <ul style="list-style-type: none"> • les opérations de C2 sont reprises et utilisées avec intentions précises

Aspects traités	C1	C2	C3
Techniques	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir une diversité d'outils, de moyens, de supports adaptés au jeune enfant (dessin de réserve, frottage, empreintes, photocopie, monotypes, logiciels de dessin, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain, traces dans le sable, la terre, la barbotine, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils déjà connus et d'autres plus précis (plumes naturelles, en métal, bois taillé, calames, pinceaux japonais...) en les combinant avec des expériences tentées sur des supports, formats et plans différents. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec les différents paramètres (outils, supports, médiums, gestes) et faire des choix pour les mettre au service de son projet.
Liens dessin écriture	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter, affiner son geste • Maîtriser des tracés utiles à l'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec la forme des lettres, des mots, créer des alphabets 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter les divers aspects de la calligraphie
Mémoriser	<ul style="list-style-type: none"> • Se constituer un musée collectif de traces graphiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Se servir du dessin pour mémoriser : affichage, musée personnel, musée de classe, carnet de dessin 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser quotidiennement un carnet de dessin • Garder des traces, une mémoire de ses travaux
Culture	<ul style="list-style-type: none"> • Observer des traces dans des oeuvres graphiques, les reproduire, s'en inspirer, les comparer, les collectionner 	<ul style="list-style-type: none"> • Les différentes formes de graphie dans l'art (la lettre et le mot dans la peinture et la sculpture, les lettres calligraphiées, les enluminures, les abécédaires, le lettrisme, le graffiti, etc.) • Les différentes formes de graphie dans les arts décoratifs (tissage, poterie, peintures corporelles, décoration graphique d'objets quotidiens...) • Observer des dessins d'artistes et de graphistes, reconnaître avec quels outils ils ont été réalisés, associer/ comparer une esquisse à l'oeuvre achevée 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des dessins d'artistes, de graphistes • Essayer de justifier le choix de tel outil ou de tel procédé • Connaître des artistes et quelques oeuvres graphiques marquantes