

Domaine 3 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

NB Représente le même volume (17%)
d'instruction que le domaine 4.1
*découvrir les nombres et leurs
utilisations*

Conférence V Bouysse

- Voir la partie développée sur le corps dans les domaines 2 et 3.
- Vidéo à consulter sur le site de la DSDEN 62
<http://www.ac-lille.fr/dsden62/videos/video-viviane-bouysse.mp4>
- Visible en streaming :
https://youtu.be/4aB55HL9w_8

Extrait (*définition générale*) du domaine d'apprentissage 2 (l'activité physique)

- La pratique d'activités physiques **et artistiques** contribuent au développement :
 - moteur
 - sensoriel
 - affectif
 - intellectuel
 - relationnel des enfants

Extrait de la page 11 du BO

Extrait (*définition générale*) du domaine d'apprentissage 2 (l'activité physique)

Ces activités

- mobilisent,
- stimulent,
- et enrichissent

l'imaginaire.

Ces activités sont l'occasion

- d'éprouver des **émotions nouvelles**
- d'éprouver des **sensations nouvelles**

Définition générale du domaine 3

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- *Ce domaine d'apprentissage se réfère aux **arts du visuel** [...] **arts du son** [...] et **aux arts du spectacle vivant** [...]*
- *L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la **première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle***
- *que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire*
- *et qui vise l'acquisition d'une **culture artistique personnelle**, fondée sur des **repères communs**.*

Le PEAC





Architecture, urbanisme, arts des jardins, paysages...



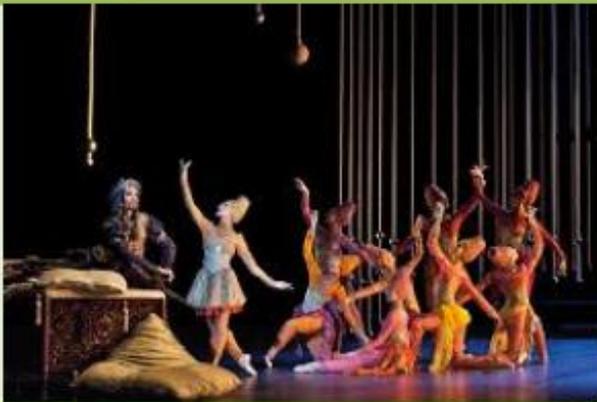
Littératures, romans, contes, mythes...



Danse, art du cirque, théâtre...



Peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bandes-dessinées, arts graphiques, arts numériques...



Musiques, compositeurs, œuvre, opéras, chansons, chant choral...



Arts décoratifs, émaux, gravure, design, mode, tapisserie, porcelaine...

Le domaine 3

Contribue à la mise en œuvre les grands principes du programme

(extrait de l'introduction des programmes)

Les fondements éducatifs et pédagogiques pour la réussite de tous

- **1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants**
- 1.1. Une école qui accueille les enfants et leurs parents
- 1.2. Une école qui accompagne les transitions vécues par les enfants
- 1.3. Une école qui tient compte du développement de l'enfant
- 1.4. Une école qui pratique une évaluation positive

Les grands principes valables pour les cinq domaines d'apprentissages

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

- 2.1. Apprendre en jouant
- 2.2. Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- 2.3. Apprendre en s'exerçant
- 2.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

- 3.1. Comprendre la fonction de l'école
- 3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Le domaine 3

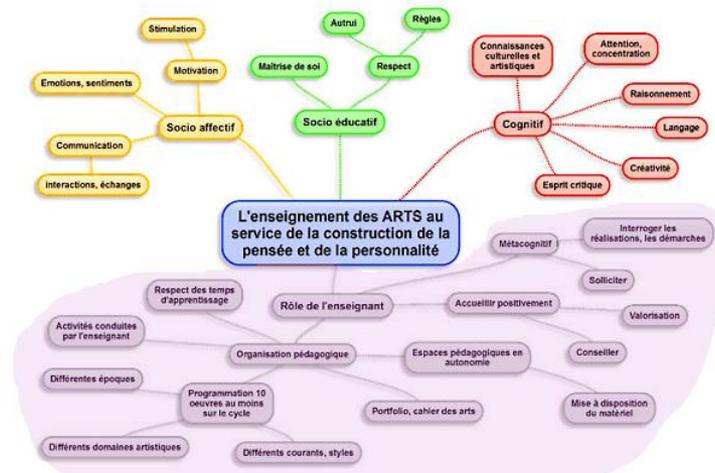
poursuit 3 grands objectifs

Les objectifs visés du domaine 3

Les grands principes du Programme en trois objectifs



carte mentale de la construction de la pensée et de la personnalité dans l'enseignement des arts.

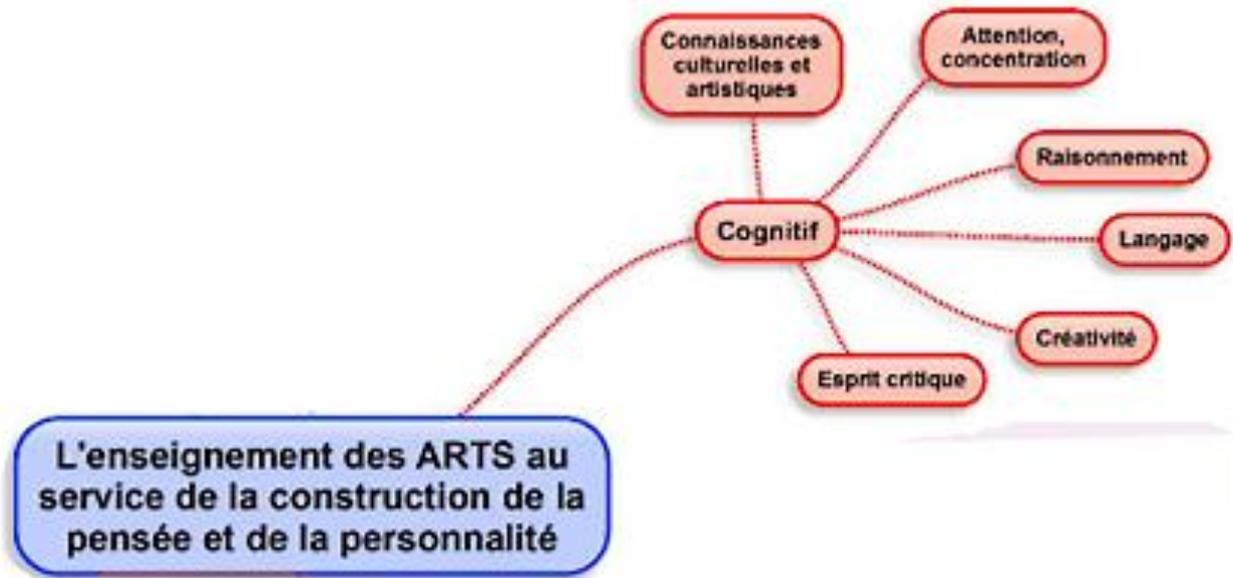


Le développement cognitif entre 2 et 3 ans

Il y a un développement de la fonction symbolique
Représenter des **objets absents** ou des **événements passés**

→ il y a nécessité d'une **image mentale**

- **Le dessin**
 - **L'imitation différée (jeu de rôles, coins jeux)**
 - **Le langage**
- On retrouve cette compétence dans la Partie 3.1.1 les productions plastiques et visuelles → attendu : *pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou au modèle, ou en inventant.*



Le rôle de l'enseignant

L'enseignement des ARTS au service de la construction de la pensée et de la personnalité

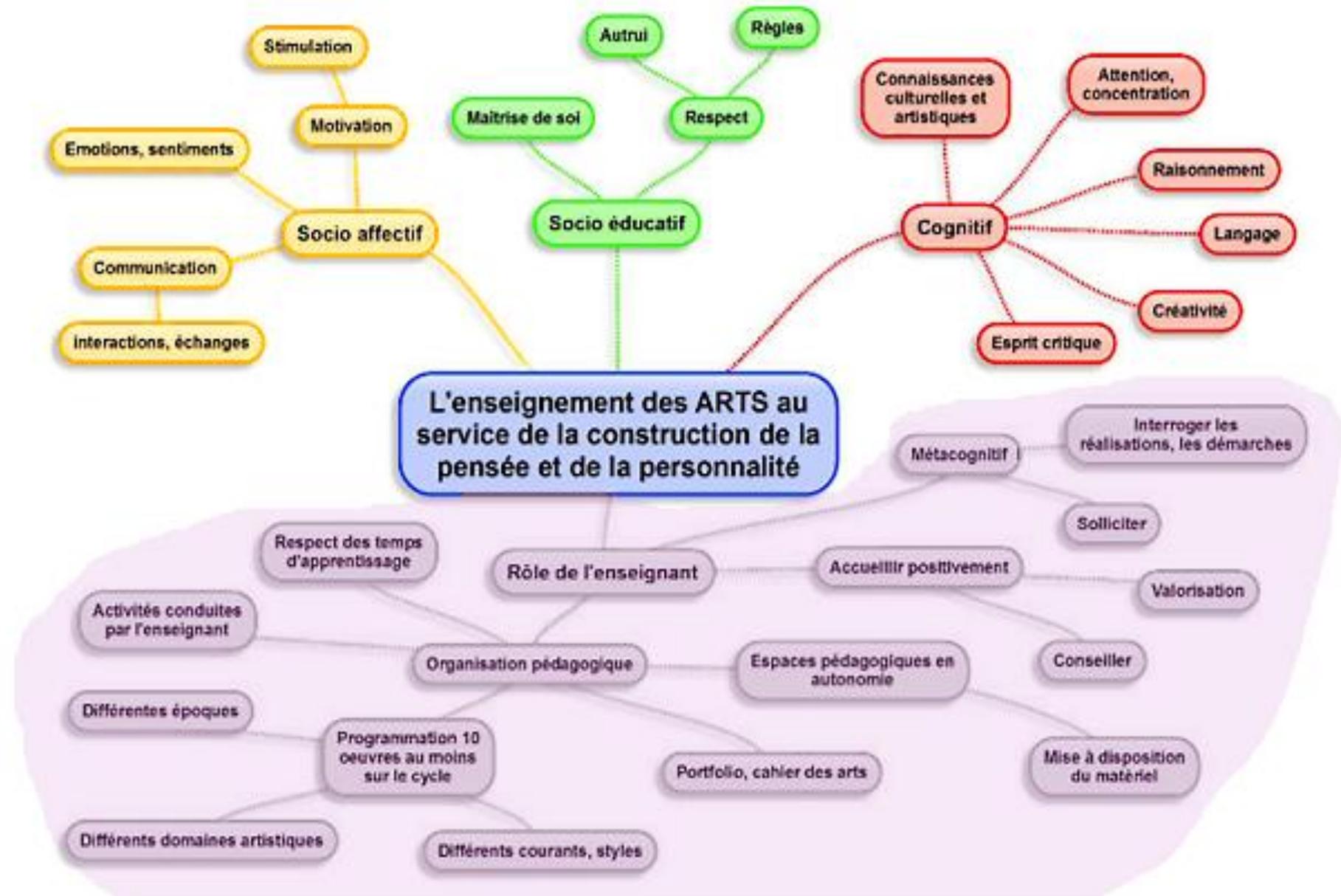


L'aspect socio-affectif



L'aspect socio-éducatif





Le domaine artistique se découpe en trois sous-domaines ou trois univers artistiques:

- Les productions plastiques et visuelles
 - Dessiner
 - S'exercer au graphisme décoratif
 - Réaliser des compositions plastiques, planes et en volumes
 - Observer, comprendre et transformer des images
- Les univers sonores
 - Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons
 - Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps
 - Affiner son écoute
- le spectacle du vivant
 - Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

Les productions plastiques et visuelles:

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

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

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

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

Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

L'Univers sonore:

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

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

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

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

Le spectacle vivant :