

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE : petite section, moyenne section, grande section

DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

Découvrir les supports de l'écrit

Les enfants découvrent les usages sociaux de l'écrit en comparant les supports les plus fréquents dans et hors de l'école (affiches, livres, journaux, revues, **écrans**, enseignes, ...). Ils apprennent à les nommer de manière exacte et en comprennent les fonctions.

DÉCOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets

Les enfants découvrent les objets techniques usuels (lampe de poche téléphone, ordinateur...) et comprennent leur usage et leur fonctionnement : à quoi servent ces objets, comment on les utilise. Ils prennent conscience des objets dangereux.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Le dessin et les compositions plastiques (fabrication d'objet) sont les moyens d'expression privilégiés.

Les enfants expérimentent les divers instruments, supports et procédés du dessin. Ils découvrent et utilisent des images et des objets de natures variées. Ils réalisent des objets en deux ou trois dimensions en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...

Dans ce contexte, l'enseignant aide les enfants à exprimer ce qu'ils perçoivent, à évoquer leurs projets et leurs réalisations ; il les conduit à utiliser, pour ce faire, un vocabulaire adapté. Il les encourage à commencer une collection personnelle d'objets à valeur esthétique et affective.

PROGRAMME DU CP ET DU CE1

FRANÇAIS

5 - Écriture

Les élèves apprennent progressivement à maîtriser les gestes de l'écriture cursive : écrire en respectant les graphies, les liaisons entre les lettres, les accents, les espaces entre les mots, les signes de ponctuation, les majuscules. Ils apprennent, d'autre part, à rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, construire et enchaîner des phrases, prêter attention à l'orthographe. **Ils sont amenés à utiliser l'ordinateur : écriture au clavier, utilisation d'un dictionnaire électronique.**

DÉCOUVERTE DU MONDE

2 - Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets

Les élèves repèrent des caractéristiques du vivant : naissance, croissance et reproduction ; nutrition et régimes alimentaires des animaux.

Ils apprennent quelques règles d'hygiène et de sécurité personnelles et collectives. Ils comprennent les interactions entre les êtres vivants et leur environnement et ils apprennent à respecter l'environnement.

Ils distinguent les solides et les liquides et perçoivent les changements d'état de la matière. Ils réalisent des maquettes élémentaires et des circuits électriques simples pour comprendre le fonctionnement d'un appareil.

Les élèves commencent à acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i). Ils découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur.

À la fin du CE1 les élèves sont capables de :

...

- commencer à s'approprier un environnement numérique.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

1 - S'appuyant sur une pratique régulière, les arts visuels au CP et au CE1 conduisent les élèves à pratiquer différentes formes d'expression visuelle et plastique en visant à la maîtrise du geste et à l'effet esthétique, ainsi qu'à découvrir des productions artistiques du patrimoine passé et présent.

À la fin du CE1, les élèves doivent être capables de :

...

**- distinguer les grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;
- fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (par exemple compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).**

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

3 - Ils reçoivent une éducation à la santé et à la sécurité (se laver les mains et les dents, éviter l'usage de produits inconnus ou de matériel réservé aux adultes). **Ils sont sensibilisés aux risques liés à l'usage de l'internet.** Ils bénéficient d'une information adaptée sur les différentes formes de maltraitance.

PROGRAMME DU CE2, DU CM1 ET DU CM2

Le recours aux TICE devient habituel dans le cadre du brevet informatique et internet.

FRANÇAIS

Écriture

L'écriture manuscrite est quotidiennement pratiquée, pour devenir de plus en plus régulière, rapide et soignée. Les élèves développent, dans le travail scolaire, le souci constant de présenter leur travail avec ordre, clarté et propreté, en ayant éventuellement recours au traitement de texte.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

1 - Arts visuels

Par une pratique régulière et diversifiée, l'enseignement des arts visuels favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques.

TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et de l'internet. Dès l'école primaire, une attitude de responsabilité dans l'utilisation de ces outils interactifs doit être visée. Le brevet informatique et internet (B2i) est une attestation qui comporte trois niveaux de maîtrise des technologies de l'information et de la communication. Le niveau école atteste l'acquisition de connaissances, capacités et attitudes que les élèves doivent maîtriser à l'issue de l'école primaire.

Le programme du cycle 3 est organisé selon cinq domaines déclinés dans les textes réglementaires définissant le B2i :

- s'approprier un environnement informatique de travail ;
- adopter une attitude responsable ;
- créer, produire, traiter, exploiter des données ;
- s'informer, se documenter ;
- communiquer, échanger.

Les élèves apprennent à maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur : fonction des différents éléments ; utilisation de la souris, du clavier. Ils sont entraînés à utiliser un traitement de texte, à écrire un document numérique, à envoyer et recevoir des messages.

Ils effectuent une recherche en ligne, identifient et trient des informations. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

À la fin du CM2 les élèves sont capables de :

- *utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail ;*
- *utiliser l'outil informatique pour communiquer ;*
- *faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.*

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

2 - L'estime de soi, le respect de l'intégrité des personnes, y compris de la leur : les principales règles de politesse et de civilité, les contraintes de la vie collective, les règles de sécurité et l'interdiction des jeux dangereux, les règles élémentaires de sécurité routière, la connaissance des risques liés à l'usage de l'internet, l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui.

Histoire des arts

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des oeuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces oeuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie), une forme d'expression (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts appliqués, musique), et le cas échéant une technique (huile sur toile, gravure...), un artisanat ou une activité créatrice vivante. Cet enseignement aide les élèves à se situer parmi les productions artistiques de l'humanité et les différentes cultures considérées dans le temps et dans l'espace. Confrontés à des oeuvres diverses, ils découvrent les richesses, la permanence et l'universalité de la création artistique.

En arts visuels comme en éducation musicale, au titre de l'histoire des arts, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des oeuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers d'art ou des spectacles vivants pourront être découverts. Ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les chefs-d'oeuvre ou les activités artistiques de leur ville ou de leur région.

Des oeuvres de référence sont énumérées ci-dessous. Le maître puisera dans ces listes à sa convenance ou il les complètera dans le même esprit, notamment en fonction des ressources documentaires, et de la proximité de son école avec des monuments, musées, ateliers d'art ou salles de concert.

La Préhistoire et l'Antiquité

Architecture : Les ensembles mégalithiques (dolmen de La Roche aux fées, menhirs de Carnac, cercle de Stonehenge). L'acropole d'Athènes, des monuments ou sites gallo-romains.

Arts plastiques : Les peintures de Lascaux. Une sculpture égyptienne, un bas-relief mésopotamien, la peinture d'un vase grec, une fresque de Pompéi, une mosaïque romaine.

Arts appliqués : Les métaux : des objets d'or ou de bronze de l'art celte.

Le Moyen Âge

Architecture : Un château fort ; une église romane ; une église gothique ; une grande mosquée (Damas, Kairouan, Cordoue) ; une maison à colombage ou une halle ; une cité fortifiée (Carcassonne) ; le Mont Saint-Michel.

Arts plastiques : Un manuscrit enluminé (exemple : Heures du Duc de Berry) ; un portrait (exemple : Jean Fouquet) ; des sculptures romanes et gothiques.

Arts appliqués : Les textiles : la tapisserie de Bayeux, la Dame à la licorne. Le verre : un vitrail.

Musique : Chansons médiévales, mono ou polyphoniques (exemples : chants grégoriens, chansons des troubadours, Guillaume de Machaut ;).

De la Renaissance à la Révolution française

Architecture : Un château de la Loire ; le château de Versailles ; une fortification de Vauban ; une place formant ensemble architectural (exemples : Place Saint-Marc à Venise, Place des Vosges à Paris, Place Stanislas à Nancy...).

Arts plastiques : Une oeuvre picturale de Clouet, Bruegel l'ancien, Léonard de Vinci, George de La Tour, Vélasquez, Vermeer, Rembrandt, Chardin, Watteau. Une sculpture de Jean Goujon, de Michel-Ange.

Arts appliqués : Les émaux : Bernard Palissy. L'horlogerie : une horloge astronomique (Strasbourg). Les textiles : une tapisserie des Gobelins, un tapis du Moyen-Orient. L'horticulture : un parterre à la française, un jardin à l'anglaise.

Musique : Extraits de Monteverdi, Lully, Vivaldi, Rameau, Bach, Haendel, Mozart. Chansons traditionnelles et populaires.

Le Dix-neuvième siècle

Architecture : Urbanisme d'Hausmann ; Gustave Eiffel : le viaduc de Garabit ; une grande gare avec architecture métallique et marquise ; le canal de Suez ; le pont-canal d'Agen ou de Briare.

Arts plastiques : Une oeuvre picturale de David, Ingres, Delacroix, Courbet, Renoir, Monet, Van Gogh, Seurat, Henri Rousseau. Une sculpture de Rodin. **Photographie : daguerréotypes, portraits de Nadar**

Arts appliqués : Les textiles : un tissage damassé, une dentelle, une broderie (à la main, sujet figuratif). La porcelaine : la manufacture de Sèvres, Limoges. Le métal : un objet technique ouvragé (arme, horloge, loupe, sextant...). Le bois : un chef d'oeuvre de marqueterie.

Musique et danse : Extraits de Beethoven, Schubert, Berlioz, Chopin, Smetana, Wagner, Moussorgsky ; extraits d'un ballet de Tchaikovsky (Casse-Noisette, Le Lac des cygnes).

L'époque contemporaine

Architecture : L'art nouveau : un immeuble à Barcelone, à Bruxelles, à Vienne ; une station de métro à Paris. L'architecture new-yorkaise : l'Empire State Building, Le style néo-classique : le Palais de Chaillot. Le Corbusier : la Cité radieuse. La Défense, la pyramide du Louvre. Le musée Guggenheim à Bilbao. Le viaduc de Millau.

Arts plastiques : Une oeuvre de Picasso, Mondrian, Léger, Miró, Magritte, Chagall, Dubuffet. Une sculpture de Giacometti, Maillol. Une série d'Andy Warhol. **Des photographies de Cartier-Bresson, Doisneau, Édouard Boubat**

Arts appliqués : Le cristal et le verre : un objet de Baccarat, de Bohème, de Venise. Les textiles : une soie d'Asie ou d'Europe. La haute couture : une robe des années 20, des années 60. Le design : une lampe, une chaise. Le graphisme : une affiche.

Musique et danse : Extraits de Debussy, Satie, Ravel, M. de Falla, Stravinsky. Un morceau de jazz (exemples : Gershwin, Duke Ellington, Dave Brubeck). Chansons d'Édith Piaf, Jacques Brel, Georges Brassens, des Beatles. Musiques traditionnelles d'Afrique et d'Asie.