

# Progression des apprentissages

## Arts plastiques

24 août 2009

# Table des matières

<b>Présentation</b>	3
<b>Connaissances</b>	4
<b>Utilisation des connaissances</b>	7
<b>Compétence 1 – Réaliser des créations plastiques personnelles</b>	7
<b>Compétence 2 – Réaliser des créations plastiques médiatiques</b>	9
<b>Compétence 3 – Apprécier des œuvres d’art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades</b>	11

## Droits de reproduction

Les établissements d'enseignement sont autorisés à reproduire ce document, en totalité ou en partie. S'il est reproduit pour être vendu, le prix ne devra pas excéder le coût de reproduction. Ce document est accessible dans Internet à l'adresse suivante: [ [www.mels.gouv.qc.ca/progression](http://www.mels.gouv.qc.ca/progression) ]

## Présentation

Pour être en mesure de réaliser des créations plastiques personnelles, de réaliser des créations plastiques médiatiques et d'apprécier des œuvres, les élèves doivent acquérir un certain nombre de connaissances liées au langage plastique, aux gestes transformateurs et à leurs prolongements, que sont les outils. Présentées de façon schématique dans le programme, ces connaissances, ou savoirs essentiels, sont précisées ici pour faciliter la planification de l'enseignement. Elles sont contenues dans quatre tableaux. Le premier est consacré aux connaissances que les élèves devraient posséder à la fin de chaque cycle. Les trois autres illustrent, par des actions observables, comment ces mêmes connaissances sont mobilisées lors de l'exercice de chacune des trois compétences dont le programme vise le développement. Liés aux composantes des compétences, les verbes d'action utilisés pour chaque énoncé permettent de percevoir la progression des apprentissages d'un cycle à l'autre. L'enseignante ou l'enseignant sera ainsi mieux outillé pour assurer le développement des compétences de ses élèves en prévoyant, à l'intérieur de sa planification, des tâches simples ou complexes qui visent l'acquisition et la mise en application de différentes connaissances dans un contexte donné.

Le développement d'une compétence et l'acquisition des connaissances qui la sous-tendent étant étroitement liés, les précisions qu'apporte le présent complément au programme devraient permettre d'amener les élèves à se doter des outils nécessaires pour développer chacune des compétences du programme et pour découvrir ainsi leur sensibilité artistique et leur potentiel créateur.

Tout au long de leur formation en arts plastiques, les élèves apprennent à utiliser diverses connaissances pour réaliser leurs propres images et s'approprier la démarche de création. Ils s'en servent aussi pour réaliser des images qui s'adressent à des destinataires et qui, à certains cycles, doivent comporter un message visuel, ce qui leur permet d'élargir leur bagage culturel. Enfin, ils apprennent à s'exprimer en utilisant le vocabulaire disciplinaire approprié et acquièrent les habiletés nécessaires pour exercer leur esprit critique lorsque vient le moment d'apprécier une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique, une image médiatique ou une réalisation d'élève.

Les programmes d'arts du primaire ont été conçus de façon à assurer une progression continue des apprentissages artistiques dans une même discipline de la première à la sixième année. Une telle continuité n'étant toutefois requise que pour une des deux disciplines artistiques<sup>1</sup>, il peut arriver que la deuxième ne soit pas enseignée en continuité tout au long du primaire. Dans un tel cas, il importe d'assurer aux élèves une formation en arts aussi complète que possible tout en tenant compte de leurs capacités. Par exemple, si le cours d'arts plastiques est offert au cours d'un cycle seulement, l'enseignante ou l'enseignant s'efforcera d'amener les élèves à acquérir, outre les connaissances propres à ce cycle, les autres qui sont jugées essentielles. Ces connaissances correspondent aux énoncés écrits en caractères gras.

En somme, c'est en acquérant progressivement les connaissances précisées dans le présent document que les élèves pourront développer les compétences prévues au programme d'arts plastiques. Pour les enseignantes et les enseignants, ces tableaux permettront d'offrir aux élèves les conditions préalables au développement des compétences du primaire.

---

1. Le *Régime pédagogique de l'éducation préscolaire, de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire* prévoit que deux des quatre disciplines artistiques (art dramatique, arts plastiques, danse et musique) sont obligatoires au primaire. Selon ces obligations, une des deux disciplines enseignées aux deuxième et troisième cycles doit être la même qu'une de celles enseignées au premier cycle.

# Arts plastiques

## Connaissances

L'enseignante ou l'enseignant devra inclure, à l'intérieur de sa planification, des tâches simples et variées (activités d'exploration et d'expérimentation diverses) en prévision de l'acquisition et de la mise en application des connaissances contenues dans ce tableau.

Les énoncés écrits en caractères gras correspondent à des connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.

	Primaire					
	1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		3 <sup>e</sup> cycle	
	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.						
★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.						
L'élève réutilise cette connaissance.						
<b>A. Gestes transformateurs et outils</b>						
<b>1. Gestes transformateurs<sup>1, 2</sup></b>						
a. <b>Nommer les gestes transformateurs suivants : coller, déchirer, découper, dessiner, imprimer, modeler et peindre</b>	→	★				
b. <b>Identifier les gestes transformateurs, y compris graver</b>			→	★		
c. Identifier les gestes transformateurs, y compris assembler et façonner					→	★
d. Différencier les gestes transformateurs					→	★
<b>2. Techniques</b>						
a. <b>Nommer les techniques suivantes : collage, dessin, modelage et peinture</b>	→	★				
b. <b>Identifier les techniques, y compris la gravure et l'impression</b>			→	★		
c. Identifier les techniques, y compris l'assemblage et le façonnage					→	★
d. Différencier les techniques					→	★
<b>3. Matériaux</b>						
a. <b>Nommer les matériaux suivants : craie de cire, crayon feutre, gouache, papier et carton, pastel à l'huile et pâte à modeler</b>	→	★				
b. <b>Identifier les matériaux, y compris l'argile, le fusain et le pastel sec</b>			→	★		
c. Identifier les matériaux, y compris l'encre					→	★
d. <b>Différencier les matériaux</b>					→	★
<b>4. Outils</b>						
a. <b>Nommer les outils suivants : brosse, ciseaux, souris et crayon électronique</b>	→	★				
b. Identifier les outils, y compris l'éponge			→	★		
c. <b>Identifier les outils, y compris le pinceau</b>					→	★
d. Différencier les outils					→	★
<b>B. Langage plastique</b>						
<b>1. Forme</b>						
a. <b>Nommer les formes arrondies ou angulaires</b>	→	★				

b. <b>Identifier les formes arrondies ou angulaires</b>			→	★				
c. Différencier les formes arrondies des formes angulaires					→	★		
<b>2. Ligne</b>								
a. <b>Nommer les lignes larges et étroites</b>			→	★				
b. <b>Identifier les lignes, y compris les lignes horizontales, verticales, courtes et longues</b>					→	★		
c. <b>Identifier les lignes, y compris les lignes courbes, droites, obliques, brisées et circulaires</b>							→	★
d. Différencier les lignes							→	★
<b>3. Couleur pigmentaire</b>								
a. <b>Nommer les couleurs primaires : cyan, jaune primaire et magenta</b>			→	★				
b. <b>Identifier les couleurs secondaires : orangé, vert et violet</b>					→	★		
c. <b>Identifier les couleurs chaudes : jaune, orangé, magenta et les couleurs froides : cyan, vert, violet</b>							→	★
d. Différencier les couleurs							→	★
<b>4. Valeur</b>								
a. Nommer les valeurs claires et foncées			→	★				
b. <b>Identifier les valeurs claires et foncées</b>					→	★		
c. Différencier les valeurs							→	★
<b>5. Texture</b>								
a. Nommer des textures			→	★				
b. <b>Identifier des textures</b>					→	★		
c. <b>Différencier les textures</b>							→	★
<b>6. Motif</b>								
a. Nommer des motifs			→	★				
b. <b>Identifier des motifs</b>					→	★		
c. Différencier les motifs							→	★
<b>7. Volume</b>								
a. Nommer les formes tridimensionnelles			→	★				
b. <b>Identifier les formes tridimensionnelles</b>					→	★		
c. <b>Différencier les formes tridimensionnelles</b>							→	★
<b>8. Organisation de l'espace</b>								
a. <b>Nommer les façons d'organiser les éléments dans l'espace : énumération, juxtaposition, répétition et alternance</b>			→	★				
b. <b>Identifier les façons d'organiser les éléments dans l'espace, y compris la superposition, la symétrie et l'asymétrie</b>					→	★		
c. Différencier les façons d'organiser les éléments dans l'espace							→	★
<b>9. Représentation de l'espace</b>								

a. Identifier les façons de représenter les éléments dans l'espace : perspective avec chevauchement				→	★		
b. Identifier les façons de représenter les éléments dans l'espace, y compris la perspective en diminution						→	★
c. Différencier les façons de représenter les éléments dans l'espace						→	★
<b>C. Répertoire visuel pour l'appréciation</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	
1. Productions plastiques <sup>3</sup>							

1. Étant donné que ces éléments se manifestent dans l'action, ils ont été intégrés dans la section *Utilisation des connaissances*.
2. En arts plastiques, l'élève est amené à agir sur la matière par des gestes qu'il apprend à contrôler tout au long du primaire et à l'aide des outils qu'il expérimente et utilise de manière personnelle. Le titre *Gestes transformateurs et outils* souligne cette réalité.
3. Étant donné que ces éléments se manifestent dans l'action, ils ont été intégrés dans la section *Utilisation des connaissances*.

# Arts plastiques

## Utilisation des connaissances

### Compétence 1 – Réaliser des créations plastiques personnelles

Les énoncés écrits en caractères gras correspondent à des connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.

	Primaire					
	1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		3 <sup>e</sup> cycle	
	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.						
★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.						
L'élève réutilise cette connaissance.						
<b>A. Exploiter des idées de création inspirées par une proposition</b>						
a. Rechercher une idée liée à la proposition de création tout en consultant des sources d'information	→	★				
b. <b>Rechercher quelques idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information</b>			→	★		
c. Rechercher une variété d'idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information					→	★
d. <b>Choisir une idée qui traduit sa perception du réel</b>	→	★				
e. Faire un croquis de son idée	→	★				
f. <b>Faire quelques croquis de son idée</b>			→	★		
g. <b>Faire des croquis représentant des variantes de son idée</b>					→	★
<b>B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique</b>						
<b>1. Gestes et outils<sup>1</sup></b>						
a. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée, appliquer un pigment coloré en aplat, déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle, souder et pincer un matériau malléable</b>	→	★				
b. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : appliquer un pigment coloré en aplat et à la tache, tracer en creux</b>			→	★		
c. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait</b>					→	★
d. <b>Utiliser des gestes transformateurs qui traduisent son idée</b>	→	★				
e. <b>Utiliser des gestes transformateurs qui précisent son idée</b>			→	★		
f. <b>Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris et crayon électronique</b>	→	★				
g. Manier des outils, y compris l'éponge			→	★		
h. <b>Manier des outils, y compris le pinceau</b>					→	★
<b>2. Langage plastique</b>						
a. <b>Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume</b>	→	★				
b. <b>Utiliser des éléments du langage plastique</b>	→	★				
c. <b>Utiliser une variété d'éléments du langage plastique</b>			→	★		
d. <b>Utiliser une combinaison d'éléments du langage plastique</b>					→	★
<b>C. Organiser les éléments résultant de ses choix</b>						
	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>

a. Utiliser les modes d'organisation de l'espace suivants : énumération, juxtaposition, répétition et alternance	→	★				
b. Utiliser les modes d'organisation de l'espace, y compris la superposition, la symétrie et l'asymétrie			→	★		
c. Utiliser le mode de représentation de l'espace suivant : perspective avec chevauchement			→	★		
d. Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution					→	★
<b>D. Finaliser sa réalisation</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. Apporter des ajustements à certains gestes transformateurs et au langage plastique	→	★				
b. Ajuster sa réalisation selon la proposition de départ			→	★		
c. Rehausser certains aspects de sa réalisation par l'utilisation de gestes transformateurs, d'éléments du langage plastique, d'organisation et de représentation de l'espace			→	★		
<b>E. Partager son expérience de création</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. Relater des faits signifiants de son expérience liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	→	★				
b. Décrire les aspects importants de son expérience liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique			→	★		
c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire	→	★				

1. La liste complète des gestes transformateurs et des matériaux est précisée pour chacun des cycles dans le tableau *Savoirs essentiels*, dans le programme d'arts plastiques.



### Compétence 2 – Réaliser des créations plastiques médiatiques

Les énoncés écrits en caractères gras correspondent à des connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.

	Primaire					
	1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		3 <sup>e</sup> cycle	
	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.						
★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.						
L'élève réutilise cette connaissance.						
<b>A. Exploiter des idées de création inspirées par une proposition de création médiatique</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
a. <b>Rechercher une idée liée à la proposition de création médiatique en tenant compte des destinataires tout en se référant à des sources d'information</b>	→	★				
b. <b>Rechercher quelques idées liées à la proposition de création médiatique en tenant compte du message et des destinataires</b>			→	★		
c. Rechercher une variété d'idées liées à la proposition de création médiatique en tenant compte du message et des destinataires					→	★
d. <b>Choisir une idée en fonction des destinataires de son entourage immédiat</b>	→	★				
e. <b>Choisir une idée en fonction du message et des destinataires</b>			→	★		
f. Faire un croquis de son idée	→	★				
g. <b>Faire quelques croquis de son idée</b>			→	★		
h. <b>Faire des croquis représentant des variantes de son idée</b>					→	★
<b>B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique selon le message (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles) et le destinataire</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
<b>1. Gestes et outils<sup>1</sup></b>						
a. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée, appliquer un pigment coloré en aplat, déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle, souder et pincer un matériau malléable</b>	→	★				
b. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : appliquer un pigment coloré en aplat et à la tache, tracer en creux</b>			→	★		
c. <b>Expérimenter des gestes transformateurs tels que : appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait</b>					→	★
d. <b>Utiliser des gestes transformateurs qui communiquent son idée aux destinataires</b>	→	★				
e. <b>Utiliser des gestes transformateurs qui précisent le message visuel aux destinataires</b>			→	★		
f. <b>Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris et crayon électronique</b>	→	★				
g. Manier des outils, y compris l'éponge			→	★		
h. <b>Manier des outils, y compris le pinceau</b>					→	★
<b>2. Langage plastique</b>						
a. <b>Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume</b>	→	★				
b. Choisir des éléments du langage plastique en fonction des destinataires	→	★				
c. <b>Choisir des éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires</b>			→	★		
d. Utiliser des éléments du langage plastique en fonction des destinataires	→	★				

e. Utiliser une variété d'éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires			→	★		
f. <b>Utiliser une combinaison d'éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires</b>					→	★
<b>C. Organiser les éléments résultant de ses choix selon le message (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles) et le destinataire</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. <b>Utiliser les modes d'organisation de l'espace suivants : énumération, juxtaposition, répétition et alternance en fonction des destinataires</b>	→	★				
b. <b>Utiliser les modes d'organisation de l'espace suivants en fonction du message visuel et des destinataires, y compris la superposition, la symétrie et l'asymétrie</b>			→	★		
c. Utiliser le mode de représentation de l'espace suivant en fonction du message visuel et des destinataires : perspective avec chevauchement			→	★		
d. Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants en fonction du message visuel et des destinataires : perspective avec chevauchement et perspective en diminution					→	★
<b>D. Finaliser sa réalisation médiatique</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. <b>Valider la compréhension du message visuel auprès d'un public témoin</b>			→	★		
b. Valider ses choix auprès d'un public témoin (ex. : message, repères culturels, couleurs, organisation des éléments)					→	★
c. <b>Apporter des ajustements à certains gestes transformateurs et au langage plastique en fonction des destinataires</b>	→	★				
d. <b>Ajuster sa réalisation selon la proposition de départ, du message visuel et des destinataires</b>			→	★		
e. Rehausser certains aspects de sa réalisation par l'utilisation de gestes transformateurs, d'éléments du langage plastique, de l'organisation et de la représentation de l'espace en fonction du message visuel et des destinataires			→	★		
<b>E. Partager son expérience de création médiatique</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. Relater des faits signifiants de son expérience en ce qui a trait aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	→	★				
b. <b>Décrire les aspects importants de son expérience en ce qui a trait aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique</b>			→	★		
c. <b>Utiliser le vocabulaire disciplinaire</b>	→	★				

1. La liste complète des gestes transformateurs et des matériaux est précisée pour chacun des cycles dans le tableau *Savoirs essentiels*, dans le programme d'arts plastiques.

# Arts plastiques

## Utilisation des connaissances

### Compétence 3 – Apprécier des œuvres d'arts, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Les énoncés écrits en caractères gras correspondent à des connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.

	Primaire					
	1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		3 <sup>e</sup> cycle	
→	L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.					
★	L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.					
	L'élève réutilise cette connaissance.					
<b>A. Examiner une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique, une image médiatique ou une réalisation plastique personnelle ou médiatique au regard d'éléments de contenu</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
a. Observer des éléments disciplinaires à partir de réalisations d'élèves	→	★				
b. Observer des éléments disciplinaires à partir d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici ou d'ailleurs	→	★				
<b>1. Langage plastique</b>						
a. Observer les éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume	→	★				
b. <b>Repérer les éléments du langage plastique se rapportant aux critères d'appréciation proposés</b>			→	★		
c. <b>Repérer les effets visuels obtenus par l'utilisation des éléments du langage plastique</b>					→	★
d. Observer l'organisation des éléments dans un espace en deux et en trois dimensions : énumération, juxtaposition, répétition, alternance	→	★				
e. <b>Repérer l'organisation des éléments dans un espace en deux et en trois dimensions, y compris superposition, symétrie et asymétrie</b>			→	★		
f. <b>Repérer la représentation de l'espace dans les réalisations en deux dimensions : perspective avec chevauchement</b>			→	★		
g. Repérer la représentation de l'espace dans les réalisations en deux dimensions, y compris perspective en diminution					→	★
<b>2. Gestes</b>						
a. Observer les traces de gestes utilisés pour réaliser l'image	→	★				
<b>B. Examiner une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique ou une image médiatique au regard d'aspects socioculturels (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles)</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
a. <b>Repérer les éléments représentant des aspects d'ordre socioculturel</b>			→	★		
<b>C. Établir des liens entre ce que l'on a ressenti et ce que l'on a examiné</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
a. <b>Nommer un élément dans l'image qui a suscité une émotion, un sentiment ou une impression</b>	→	★				
b. <b>Expliquer la raison pour laquelle cet élément a suscité une réaction</b>			→	★		
c. <b>Utiliser le vocabulaire disciplinaire</b>	→	★				
<b>D. Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique</b>	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
a. <b>Exprimer ses préférences à partir de ses observations</b>	→	★				
b. <b>Expliquer ses préférences à partir de ses observations</b>			→	★		
c. <b>Justifier son point de vue à partir de ses observations</b>					→	★

d. Comparer des œuvres, des réalisations en se basant sur ses observations et sur les critères d'appréciation proposés					→	★
e. <b>Utiliser le vocabulaire disciplinaire</b>	→	★				
<b>E. Partager son expérience d'appréciation</b>	<b>1<sup>re</sup></b>	<b>2<sup>e</sup></b>	<b>3<sup>e</sup></b>	<b>4<sup>e</sup></b>	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
a. <b>Relater des faits signifiants liés à l'appréciation des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique</b>	→	★				
b. <b>Décrire les aspects importants liés à l'appréciation des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique</b>			→	★		
c. <b>Utiliser le vocabulaire disciplinaire</b>	→	★				