

TOUT PROJET EAC AVEC INTERVENANT EXTÉRIEUR = PROJET À RENSEIGNER SUR ADAGE.

Tous les domaines (*hors EPS : natation, escalade...*) sont concernés ! **ADIEUX aux documents B1 / B2 / C1 / C2 / D !**

Ce document a pour objectif de vous aider dans la rédaction de votre projet pédagogique EAC, mais en avant-propos, partageons le même niveau de connaissances :

Tout projet EAC porté par IMS, CLEA, CLEAC, ComCom (CDC) est à compléter sur ADAGE. Il est soumis à la **validation de l'IEN avant la 1^{ère} séance avec l'intervenant extérieur.**

• **Qu'entend-on par IMS ? CLEA ? CLEAC ? ComCom (CDC) ?**

- IMS = Interventions en Milieu Scolaire
- CLEA : Contrat Local d'Éducation Artistique
- CLEAC : Contrat Local d'Éducation Artistique et Culturelle
- ComCom (CDC) : Communauté de Communes (Communauté De Communes).

Le projet pédagogique est co-construit avec l'intervenant extérieur sur les 3 piliers :
"Rencontrer" / "Pratiquer" / "Connaître".

• **Qu'entend-on par "Rencontrer" / "Pratiquer" / "Connaître" ?**

- "Rencontrer" = Confronter l'élève à des œuvres, des lieux, des professionnels pour provoquer une expérience directe, sensible et vivante de la culture.
- "Pratiquer" = Engager l'élève dans une démarche active de création, d'expérimentation ou d'exploration pour qu'il devienne acteur de sa propre expression et compréhension du monde.
- "Connaître" = Éclairer l'élève en lui donnant des repères, du vocabulaire et des savoirs pour qu'il comprenne, relie et donne du sens à ce qu'il voit, fait et ressent.

La 1^{ère} séance avec l'intervenant extérieur ne peut démarrer qu'**après la validation de l'IEN.**

• **Comment savoir si mon projet est validé par l'IEN ?**

En consultant mon projet sur ADAGE, je peux savoir si l'avis de l'IEN a été émis :

Le projet est en attente de l'avis de l'IEN.
Les interventions ne peuvent pas démarrer.

L'IEN a émis un avis favorable.
Les interventions peuvent démarrer.

Pour cette campagne, ne pas tenir compte de l'avis de la commission !

Parce qu'élaborer un projet pédagogique co-construit avec un intervenant extérieur autour des 3 piliers nécessite une gymnastique mentale différente, ce guide a été élaboré pour vous accompagner dans cette rédaction.

Un exemple pour mieux comprendre pourquoi l'avis peut être défavorable :

 **Le contenu du projet**  Modifier

Le projet d'éducation artistique et culturelle articule les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle (rencontres, pratiques, connaissances). Il est co-construit avec une structure partenaire.

Rencontrer :
Observations d'œuvres d'art des différentes périodes historiques

Pratiquer :
AVIS DÉFAVORABLE
Pratique sur le temps de classe
Différentes pratiques artistiques (dessin, aquarelle, découpage, collage...)
réalisation d'éléments de décor en 3 D et à projeter et de tableaux vivants à partir d'œuvres d'art

Connaître :
connaître les différentes périodes historiques et les éléments qui les caractérisent

Ce projet ne souligne pas la valeur-ajoutée de l'intervenant extérieur avec les élèves sur les 3 piliers :

- Rencontrer : quels sont les intérêts pour les élèves de rencontrer cet intervenant ?
- Pratiquer : quelles pratiques les élèves vont-ils découvrir, expérimenter... en lien avec ce projet ?
- Connaître : Les élèves ne peuvent-ils pas acquérir des connaissances tant sur le temps des rencontres que celui des pratiques sans oublier les apports culturels et la mobilisation du langage dans toute sa dimension ?

Pensé comme un outil d'**accompagnement** à la rédaction sur Adage, ce guide facilite l'élaboration de projets en présentant des formulations toutes initiées par un **verbe d'action**.

Il met en avant une déclinaison structurée autour des trois piliers du PEAC (Rencontrer, Pratiquer, Connaître) et offre des exemples concrets du cycle 1 au cycle 3.

Ces propositions ne sont ni prescriptives ni exhaustives : elles peuvent être adaptées, enrichies ou combinées selon les objectifs pédagogiques, les ressources disponibles, les partenariats locaux et les spécificités de chaque classe.

Ce guide invite chaque enseignant et enseignante à s'en emparer librement, s'en inspirer pour co-construire avec l'intervenant extérieur leur projet artistique et culturel.

Un doute ? Une question ? Un conseil ?... Ayez le réflexe de contacter un CPD EAC qui saura vous orienter et vous accompagner dans votre projet :

- Thierry Briantais - CPD EAC (Arts visuels / Arts plastiques) : ce.artsplast72@ac-nantes.fr
- Gwennaëlle Tonnelier - CPD EAC (Univers sonores / Éducation musicale) : ce.artmus72@ac-nantes.fr

Cliquez sur un domaine artistique / culturel pour avoir accès aux exemples : [Musique](#)

[Arts plastiques](#)

[Bande dessinée](#)

[Photographie](#)

[Cinéma](#)

[Architecture](#)

[Danse](#)

[Développement durable](#)

[Théâtre](#)

[Patrimoine](#)

[Cirque](#)

[Culture scientifique](#)

[Univers du livre](#)

En cliquant sur le titre de la fiche, vous retournerez à ce sommaire.

"Mener un projet à dominante **ARTS PLASTIQUES** / CINÉMA avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Regarder l'artiste manipuler des matériaux et créer devant eux, - Écouter l'artiste parler simplement de son travail, - Toucher des matières utilisées dans les œuvres (papier, tissu, argile...), - Poser des questions spontanées sur ce qu'ils voient ou ressentent, - Découvrir des images d'œuvres ou des objets artistiques, - Nommer ce qu'ils voient, ce qu'ils aiment..., - Participer à une rencontre sensorielle avec l'univers de l'artiste, - Se familiariser avec des gestes artistiques en observant l'intervenant, ETC.	- Écouter l'artiste expliquer sa démarche et ses inspirations, - Observer des œuvres et comprendre comment elles ont été réalisées, - Poser des questions sur le métier d'artiste et les techniques utilisées, - Identifier les matériaux et outils professionnels, - Découvrir les étapes de création d'une œuvre (esquisse, choix, réalisation), - Comprendre comment un artiste transforme une idée en image, - Se sensibiliser à la diversité des formes d'art (dessin, collage, sculpture...), ETC.	- Échanger avec l'artiste sur sa démarche, ses choix et ses influences, - Analyser des œuvres en lien avec le projet artistique, - Comprendre les enjeux d'une création artistique (message, engagement, esthétique), - Découvrir les réalités du métier d'artiste (techniques, diffusion, contraintes), - Identifier les étapes de conception d'un projet artistique, - Interroger les intentions de l'artiste et les effets produits sur le spectateur, - Comparer différentes démarches artistiques et leurs finalités, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler librement des matériaux variés pour créer, - Coller, découper, assembler des éléments pour réaliser une production, - Choisir des couleurs, des formes, des textures selon leurs envies, - Reproduire des gestes montrés par l'artiste, - Expérimenter des gestes artistiques simples guidés par l'intervenant, - Explorer les effets de la superposition, du mélange, du contraste, - Participer à une œuvre collective (frise, fresque, mobile...), - Exprimer leurs émotions ou leurs idées par la couleur et la forme, ETC.	- Réaliser une production plastique en suivant les consignes de l'intervenant, - Expérimenter des techniques comme le collage, le modelage ou le pochoir, - Créer une œuvre collective (fresque, installation, sculpture en carton...), - Choisir des couleurs, des formes et des matériaux pour exprimer une idée, - Travailler en groupe pour construire une œuvre commune, - Réfléchir à la disposition des éléments dans l'espace, - Varier les gestes et les outils pour obtenir des effets différents, ETC.	- Réaliser une œuvre personnelle ou collective en lien avec une intention artistique, - Expérimenter des techniques complexes (gravure, installation, photographie...), - Composer une œuvre en tenant compte de l'espace, du format et du public, - Collaborer à la scénographie d'une exposition ou d'une restitution, - Réfléchir aux choix plastiques pour transmettre un message ou une émotion, - Justifier leurs choix artistiques à l'oral ou à l'écrit, - Adapter leur production à une contrainte donnée (thème, support, lieu), ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les outils et matériaux utilisés, - Reconnaître des formes, des couleurs, des textures, - Observer des œuvres et dire ce qu'ils voient ou ressentent, - Mémoriser des mots liés à l'univers de l'artiste, - Identifier des éléments plastiques simples (rond, ligne, couleur chaude...), - Faire des liens entre leur création et celle de l'artiste, - Décrire une production en mobilisant un vocabulaire sensoriel et visuel, - Reconnaître une œuvre ou une technique déjà rencontrée, ETC.	- Découvrir des artistes et des œuvres en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire simple pour décrire une œuvre, - Identifier les éléments plastiques : forme, couleur, matière, espace, - Faire des liens entre leur production et des références artistiques, - Comprendre les intentions derrière une œuvre (message, émotion, thème), - Situer une œuvre dans un contexte (lieu, époque, culture), - Mémoriser des notions clés pour enrichir leur regard artistique, ETC.	- Étudier des œuvres et des artistes en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une œuvre, - Situer une œuvre dans son contexte historique ou culturel, - Faire des liens entre leur création et des courants artistiques, - Comprendre les intentions et les symboles présents dans une œuvre, - Développer une lecture critique et sensible des productions artistiques, - Relier les apprentissages artistiques à d'autres disciplines (histoire, littérature...), ETC.

"Mener un projet à dominante ARTS PLASTIQUES (BANDE DESSINÉE) avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Découvrir des albums illustrés proches de la bande dessinée, - Observer des planches simples et colorées issues d'albums jeunesse, - Feuilletter des BD adaptées (sans texte ou avec bulles illustrées) en médiathèque, - Écouter un auteur ou illustrateur parler de son métier, - Participer à une lecture d'images en groupe, - Découvrir les personnages et leurs expressions - Échanger sur ce qu'on voit, ce qu'on comprend, ETC.	- Visiter une exposition ou un espace dédié à la BD, - Échanger avec un auteur ou illustrateur en classe, - Visionner des vidéos sur la création d'une BD, - Rencontrer un auteur ou illustrateur jeunesse, - Feuilletter des BD adaptées (sans texte ou avec bulles illustrées) en médiathèque, - Assister à une lecture dessinée ou une projection de planches, ETC.	- Analyser des œuvres emblématiques de la BD francophone et internationale, - Rencontrer un professionnel de la BD (scénariste, coloriste...), - Feuilletter des BD adaptées (sans texte ou avec bulles illustrées) en médiathèque, - Explorer la diversité des genres (humour, aventure, science-fiction, historique), - Participer à un festival ou événement autour de la BD, - Visiter une exposition ou un festival BD, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Dessiner des personnages avec des expressions variées, - Dessiner un personnage et lui associer une bulle orale, - Coller des vignettes pour créer une séquence narrative, - Utiliser des bulles pour exprimer des émotions ou des sons, - Mimer des scènes issues de BD, - Inventer un personnage en dessin, - Associer une émotion à une image, - Créer une séquence de 2 ou 3 images avec bulles orales, - Créer une mini-histoire en 2 ou 3 images, ETC.	- Inventer une courte histoire en plusieurs cases, - Créer des personnages avec des traits distinctifs, - Rédiger des dialogues dans des bulles adaptées, - Créer une planche de 3 à 4 cases avec bulles et décor, - Inventer une courte histoire avec un début et une fin, - Réaliser une planche collective en petits groupes, - Dessiner des expressions et des gestes, - Utiliser des onomatopées et des effets visuels, - Utiliser des outils numériques pour dessiner ou mettre en page, - Collaborer à une BD collective (cadavre exquis, BD à contraintes), ETC.	- Composer une planche complète avec narration, bulles, décors, - Collaborer pour écrire et illustrer une BD collective, - Expérimenter le storyboard et le crayonné, - Réaliser une BD à partir d'un thème imposé ou d'un texte littéraire, - Élaborer un scénario court (pitch, découpage), - Expérimenter différents styles graphiques (réaliste, humoristique, stylisé), - Collaborer à une BD collective ou numérique, - Utiliser des logiciels de création graphique pour finaliser une planche, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les éléments d'une planche (personnage, bulle, case), - Nommer les émotions représentées dans les dessins, - Distinguer texte, image et décor, - Reconnaître des onomatopées et leur effet sonore, - Comprendre la notion de séquence visuelle, - Reconnaître les émotions et les actions dans une image, - Relier les images à des histoires connues, ETC.	- Repérer les codes de la BD (cadres, bulles, onomatopées, séquences), - Comprendre la fonction des bulles, des cases..., - Comprendre le rôle du scénario et du découpage, - Identifier les types de bulles (parole, pensée, cri), - Reconnaître les effets de cadrage (gros plan, plan large), - Identifier les rôles du scénariste et du dessinateur, - Situer la BD dans les arts narratifs visuels, ETC.	- Étudier l'évolution de la BD dans l'histoire de l'art et des médias, - Identifier les spécificités du langage BD (ellipse, rythme, cadrage), - Distinguer les rôles du scénariste, du dessinateur et du coloriste, - Comprendre les enjeux narratifs et esthétiques d'une œuvre, - Situer la BD dans le champ de la littérature et de la culture populaire, ETC.

"Mener un projet à dominante ARTS PLASTIQUES (PHOTOGRAPHIE) avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Observer des photographies d'art ou de presse adaptées à l'âge, - Découvrir des portraits, des paysages, des objets du quotidien, - Feuilleter des albums illustrés mêlant photo et dessin, - Assister à une projection d'images commentées, - Échanger sur ce qu'on voit, ce qu'on ressent, - Identifier les émotions ou les actions dans une image, - Rencontrer un photographe ou médiateur culturel, ETC.	- Explorer des séries photographiques (portraits, reportages, nature...), - Observer les cadrages, les lumières, les points de vue, - Visiter une exposition ou une galerie photo, - Rencontrer un photographe et découvrir son travail, - Comparer des images prises dans différents contextes, - Discuter des intentions derrière une photo, - Identifier les émotions, les messages, les styles, ETC	- Étudier des photographies artistiques, documentaires ou engagées, - Analyser les intentions du photographe : message, émotion, contexte, - Visiter une exposition ou un centre d'art photographique, - Rencontrer un professionnel : photographe, journaliste, médiateur, - Comparer des styles et des époques (argentique vs numérique, noir et blanc vs couleur), - Observer les choix de cadrage, de lumière, de composition, - Discuter de l'impact de l'image dans la société, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler un appareil photo ou une tablette pour prendre des images, - Photographier un objet, un camarade, un lieu de l'école, - Expérimenter des cadrages simples (près/loin, haut/bas), - Créer une série d'images autour d'un thème (couleurs, formes, émotions), - Associer une photo à un mot ou une émotion, - Coller et composer une fresque photographique collective, - Jouer avec les ombres, les reflets, les textures, ETC.	- Prendre des photos en respectant un thème donné (saisons, objets, gestes...), - Composer une image en jouant avec le cadrage et la lumière, - Créer une série narrative (avant/après, transformation, mouvement), - Photographier des scènes de la vie scolaire ou du quartier, - Expérimenter des filtres ou des effets simples, - Associer texte et image pour créer une légende ou un poème visuel, - Collaborer à une exposition photo de la classe, ETC.	- Concevoir une série photographique autour d'un thème (identité, environnement, mouvement...), - Réaliser des portraits, des mises en scène, des photos abstraites, - Expérimenter des techniques : contre-jour, flou, reflet, macro..., - Créer une narration visuelle (photo-reportage, BD photo, carnet de voyage), - Associer texte et image pour renforcer le message, - Utiliser des outils numériques pour retoucher ou mettre en page, - Organiser une exposition avec cartels, titres, parcours, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les éléments d'une image (personnage, décor, objet), - Reconnaître les différences entre photo et dessin, - Comprendre que la photo peut raconter une histoire, - Identifier les émotions dans une image, - Relier les photos à des moments vécus, - Découvrir des photographes célèbres à travers des images simples, - Situer la photo comme moyen d'expression artistique,ETC.	- Comprendre les notions de cadrage, plan, lumière, point de vue, - Identifier les genres photographiques : portrait, paysage, reportage, - Étudier des photographes emblématiques (ex. : Doisneau, Steve McCurry), - Analyser une image : qui, quoi, comment, pourquoi, - Situer la photographie dans les arts visuels et les médias, - Découvrir les usages de la photo : art, presse, mémoire, - Utiliser un vocabulaire technique simple, ETC.	- Étudier l'histoire de la photographie et ses évolutions, - Identifier les grands courants et les photographes majeurs (ex. : Cartier-Bresson, Salgado, Plossu), - Analyser les codes visuels : composition, symboles, rythme, - Comprendre les enjeux éthiques de l'image (droit à l'image, manipulation), - Situer la photographie dans les arts et les médias, - Utiliser un vocabulaire technique précis, - Relier les productions à des références artistiques et culturelles, ETC.

"Mener un projet à dominante ARTS PLASTIQUES / CINÉMA avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Participer à une séance de projection dans un lieu culturel, - Regarder un court-métrage ou un extrait de film adapté à leur âge, - Écouter un intervenant parler simplement de son métier. - Découvrir des images animées, des sons et des musiques de films, - Écouter une bande sonore et réagir aux émotions qu'elle suscite, - Identifier des personnages, des décors et des émotions à l'écran, - Réagir spontanément aux images et aux histoires racontées, ETC.	- Assister à une projection dans une salle de cinéma ou un espace dédié, - Écouter un professionnel du cinéma parler de son métier et de ses outils, - Poser des questions sur les étapes de création d'un film, - Identifier les techniques utilisées pour créer une image animée, - Comprendre comment une histoire devient un film, - Comparer différents genres cinématographiques (animation, fiction, documentaire...), - Découvrir les métiers liés au cinéma (réalisateur, acteur, décorateur...), ETC.	- Échanger avec un professionnel du cinéma sur sa démarche, ses choix et ses influences,, - Analyser des œuvres en lien avec le projet artistique, - Comprendre les enjeux d'une création artistique (message, engagement, esthétique), - Découvrir les réalités du métier d'artiste (techniques, diffusion, contraintes), - Identifier les étapes de conception d'un projet artistique, - Interroger les intentions de l'artiste et les effets produits sur le spectateur, - Comparer différentes démarches artistiques et leurs finalités, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Mimer des scènes ou des émotions vues dans un film, - Rejouer une histoire ou une séquence avec des marionnettes ou des objets, - Créer un décor ou un personnage inspiré d'un film, - Participer à une activité de montage d'images ou de photos, - Inventer une histoire collective à partir d'images fixes, - Explorer les notions de mouvement, de rythme et de cadrage, - Travailler en groupe pour créer une mini-séquence animée (théâtre d'ombres...), ETC.	- Écrire une courte scène ou un dialogue en groupe, - Réaliser une séquence filmée avec des tablettes ou des appareils simples, - Participer à un atelier de bruitage ou de doublage, - Créer un storyboard ou une affiche de film, - Rejouer une scène en tenant compte du cadrage et du rythme, - Collaborer à une restitution filmée ou projetée, - Travailler la coordination entre image, son et narration, - Explorer les effets visuels et sonores pour enrichir une histoire, ETC.	- Concevoir une courte fiction ou un reportage en groupe, - Écrire un scénario ou un dialogue en lien avec un thème, - Réaliser une séquence filmée en tenant compte du cadrage, du son et du montage, - Participer à un atelier de montage ou d'effets spéciaux, - Collaborer à une restitution valorisant leur travail (projection, exposition, débat...), - Travailler la cohérence narrative et visuelle d'un projet filmé, - Expérimenter les rôles de réalisateur, acteur, technicien, monteur, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les éléments vus à l'écran (personnages, objets, lieux...), - Identifier les émotions et les actions dans une séquence filmée, - Reconnaître une séquence déjà vue et en parler, - Mémoriser des mots liés au cinéma (écran, image, son, personnage...), - Comprendre que les images racontent une histoire, - Relier les images à des sons, des gestes ou des émotions, - Découvrir les différences entre film, dessin animé, documentaire, - Identifier les différences entre les images fixes et les images animées, ETC.	- Découvrir des œuvres cinématographiques adaptées à leur âge, - Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire une scène ou un film, - Identifier les éléments constitutifs d'un film (cadrage, montage, musique, scénario...), - Situer un film dans son genre ou son origine culturelle, - Comprendre les intentions du réalisateur ou du scénariste, - Relier les apprentissages à d'autres disciplines (français, arts, histoire...), - Faire des liens entre leur production et des références cinématographiques, - Développer une lecture sensible et critique de l'image, ETC.	- Étudier des œuvres cinématographiques en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une scène ou un film, - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou stylistique, - Identifier les éléments constitutifs d'un langage cinématographique, - Comprendre les intentions du réalisateur et les effets produits sur le spectateur, - Relier les apprentissages à d'autres disciplines (français, histoire, arts, EMC...), - Développer une lecture critique et sensible de l'image animée, ETC.

"Mener un projet à dominante **MUSIQUE** avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter l'intervenant jouer d'un instrument ou chanter en direct, - Observer les gestes, les postures et les expressions du musicien, - Découvrir des instruments variés (tambour, flûte, kalimba, métallophone...), - Réagir corporellement ou émotionnellement à une ambiance musicale, - Identifier des sons familiers et insolites, - Participer à une rencontre sensorielle avec le monde sonore, - Mémoriser des refrains ou des motifs musicaux simples, ETC.	- Reconnaître et nommer des instruments vus ou entendus, - Identifier des sons dans une écoute guidée (animaux, objets, voix...), - Mémoriser des chansons, des refrains ou des rythmes, - Comprendre les notions simples de rythme, de hauteur et de timbre, - Découvrir des musiques du monde ou des extraits d'œuvres classiques, - Relier les sons à des émotions, des images ou des histoires, - Utiliser des mots simples pour décrire une ambiance musicale, - Se repérer dans une structure musicale répétitive ou contrastée, ETC.	- Échanger avec un musicien ou compositeur sur sa démarche artistique, - Assister à une démonstration ou à une répétition commentée, - Poser des questions sur les choix musicaux, les techniques et les influences, - Comprendre les étapes de création d'une œuvre musicale, - Identifier les rôles dans une production musicale (compositeur, interprète, technicien...), - Découvrir les enjeux artistiques, culturels ou sociaux liés à la musique, - Comparer des interprétations d'une même œuvre, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Produire des sons avec leur corps (frapper, taper, souffler, vocaliser), - Manipuler des instruments adaptés à leur âge (petites percussions, objets sonores), - Reproduire des rythmes simples en suivant l'intervenant, - Chanter des comptines ou des chansons en groupe, - Explorer les contrastes sonores (fort/doux, rapide/lent, grave/aigu), - Participer à une création musicale collective (paysage sonore, ritournelle, boucle), - Improviser des sons en réponse à une consigne..., - Jouer avec les silences et les sons pour créer une ambiance, ETC.	- Chanter en groupe avec l'intervenant, en respectant le rythme et la mélodie, - Reproduire des rythmes avec des percussions ou des objets sonores, - Créer une séquence musicale simple (ostinato, boucle rythmique, accompagnement), - Improviser des sons ou des gestes musicaux en réponse à une consigne, - Participer à une mise en scène musicale (chanson gestuée, conte musical, théâtre sonore), - Collaborer à une restitution musicale (petit concert, enregistrement, spectacle), - Travailler la coordination entre voix, geste et écoute, ETC.	- Chanter ou jouer en groupe en respectant les consignes musicales, - Créer une séquence musicale structurée (rythme, mélodie, harmonie), - Improviser ou composer une courte pièce avec l'aide de l'intervenant, - Utiliser des instruments acoustiques ou numériques pour produire des sons, - Participer à une restitution musicale valorisant leur travail (concert, enregistrement...), - Collaborer à une mise en scène sonore, - Travailler l'interprétation expressive d'une œuvre vocale ou instrumentale, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Reconnaître des instruments et les nommer, - Reconnaître une chanson ou un rythme déjà entendu, - Identifier des sons et des rythmes dans une écoute guidée, - Identifier des éléments musicaux simples (refrain, rythme, voix) - Mémoriser des chansons ou des refrains, - Comprendre les notions simples de rythme, de hauteur et de timbre, - Découvrir des musiques du monde ou des extraits d'œuvres classiques, - Relier les sons à des émotions ou des images, ETC.	- Découvrir des œuvres musicales variées (classique, traditionnelle, contemporaine), - Identifier les instruments entendus dans une œuvre, - Utiliser un vocabulaire simple pour décrire une musique (tempo, timbre, intensité, rythme...), - Situer une œuvre dans son style ou son origine culturelle, - Comprendre les intentions du compositeur ou de l'interprète, - Faire des liens entre la musique et d'autres formes d'expression (danse, image, texte), - Développer une écoute active et attentive, ETC.	- Étudier des œuvres musicales en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une musique (structure, tonalité, nuances...), - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou stylistique, - Identifier les éléments constitutifs d'une œuvre (forme, rythme, tonalité, instrumentation...), - Comprendre les intentions du compositeur ou de l'interprète, - Relier les apprentissages musicaux à d'autres disciplines (histoire, géographie, arts...), - Comparer des œuvres musicales selon leur époque, leur style ou leur fonction, ETC.

"Mener un projet à dominante **ARCHITECTURE** / PATRIMOINE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Regarder des maquettes, des plans ou des images de bâtiments, - Écouter un architecte ou médiateur parler de son métier avec des mots simples, - Découvrir des formes, des volumes et des matériaux utilisés dans les constructions, - Identifier des éléments architecturaux familiers (porte, fenêtre, toit, escalier...), - Réagir spontanément à des images ou à des objets liés à l'habitat, - Participer à une visite sensorielle d'un bâtiment ou d'un espace public, - S'émerveiller devant la diversité des formes et des usages des lieux, ETC.	- Écouter un architecte parler de son métier, ses projets, - Observer des plans, des croquis ou des maquettes commentés, - Découvrir les étapes de conception d'un bâtiment ou d'un espace public, - Identifier les fonctions d'un lieu (habiter, apprendre, circuler, se réunir...), - Comprendre comment l'architecture répond à des besoins humains, - Comparer des styles architecturaux ou des types d'habitat, - Découvrir les métiers liés à la construction et à l'aménagement, ETC.	- Échanger avec un architecte ou urbaniste sur sa démarche et ses choix, - Assister à une présentation commentée d'un projet architectural, - Comprendre les étapes de conception, de modélisation et de réalisation d'un bâtiment, - Identifier les enjeux sociaux, culturels et écologiques liés à l'architecture, - Comparer des styles, des matériaux et des usages dans différents contextes, - Explorer les liens entre architecture, paysage et urbanisme, - Découvrir les institutions et les acteurs qui façonnent les espaces publics, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler des blocs, des cartons ou des matériaux pour construire, - Reproduire des formes architecturales simples (arches, tours, façades...), - Créer une maquette collective d'un bâtiment imaginaire, - Dessiner une maison ou un espace rêvé, - Participer à une activité de tri ou de classement de formes et de volumes, - Explorer les notions de dedans/dehors, haut/bas, ouvert/fermé, - Improviser des parcours dans des espaces construits ou aménagés, ETC.	- Créer une maquette ou un plan d'un bâtiment ou d'un quartier imaginaire, - Dessiner une façade en jouant avec les formes et les rythmes, - Manipuler des matériaux pour construire une structure simple, - Imaginer un espace à partir d'un usage (bibliothèque, école, jardin...), - Collaborer à une installation éphémère dans l'école ou dans la cour, - Travailler la cohérence entre forme, fonction et esthétique, ETC.	- Concevoir une maquette ou un plan d'un espace répondant à un besoin précis, - Travailler en groupe sur un projet architectural fictif ou réel, - Expérimenter des techniques de représentation (plan, coupe, élévation, perspective), - Utiliser des matériaux pour construire une structure cohérente et stable, - Participer à une restitution valorisant leur projet (exposition, présentation orale...), - Collaborer à une installation dans l'école, - Travailler la relation entre espace, corps et usage, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les parties d'un bâtiment ou d'un espace, - Identifier des formes géométriques dans l'environnement bâti, - Mémoriser des mots liés à l'architecture (mur, toit, fenêtre, escalier...), - Comprendre que les bâtiments ont des fonctions et des usages, - Découvrir des constructions anciennes ou contemporaines, - Relier les formes à des usages (abri, passage, rassemblement...), - Reconnaître des matériaux et des textures dans leur environnement, ETC.	- Découvrir des bâtiments emblématiques ou des architectures du monde, - Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un espace ou une construction, - Identifier les éléments constitutifs d'un bâtiment, - Situer une architecture dans son époque ou son contexte géographique, - Comprendre les intentions derrière un projet architectural, - Relier l'architecture à des besoins sociaux, culturels ou environnementaux, - Développer une sensibilité à l'organisation de l'espace, ETC.	- Étudier des œuvres architecturales en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser un bâtiment ou un espace, - Situer une œuvre dans son contexte historique, géographique ou culturel, - Identifier les éléments constitutifs d'un projet architectural, - Relier les apprentissages spatiaux à d'autres disciplines (maths, histoire, arts...), - Développer une lecture critique et sensible de l'environnement bâti, ETC.

"Mener un projet à dominante ARCHITECTURE / PATRIMOINE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter un médiateur ou un artisan parler d'un lieu ou d'un objet patrimonial, - Regarder des images, des maquettes ou des objets anciens - Découvrir un bâtiment, un monument ou un site naturel proche de l'école - Réagir spontanément à ce qu'ils voient, entendent ou touchent - Identifier des formes, des matières et des couleurs liées au patrimoine - Participer à une visite sensorielle adaptée à leur âge - Poser des questions simples sur les objets ou les lieux observés, ETC.	- Écouter un guide ou un artisan parler de son métier et de son lien avec le patrimoine - Observer des objets, des bâtiments ou des œuvres d'art anciens - Découvrir les étapes de construction ou de restauration d'un monument, - Identifier les fonctions d'un lieu patrimonial - Comprendre comment un lieu ou un objet raconte une histoire, - Comparer des éléments patrimoniaux anciens et contemporains, - Découvrir les métiers liés à la conservation et à la valorisation du patrimoine, ETC.	- Échanger avec un professionnel du patrimoine sur sa démarche et ses missions, - Assister à une visite guidée ou à une présentation commentée d'un site, - Comprendre les étapes de transformation d'un lieu patrimonial, - Identifier les enjeux culturels, sociaux et environnementaux liés au patrimoine, - Comparer des styles architecturaux ou des objets selon les époques, - Découvrir les institutions et les acteurs qui protègent le patrimoine, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler des matériaux ou des objets inspirés du patrimoine (terre, pierre, bois, tissus...), - Reproduire des motifs ou des formes observées sur un monument ou un objet, - Mimer des gestes ou des activités anciennes (bâtir, tisser, cuisiner...), - Participer à une activité artistique inspirée d'un patrimoine local, - Travailler en groupe pour reconstituer un décor ou une scène historique, - Explorer les textures, les volumes et les couleurs du patrimoine, ETC.	- Reproduire des motifs, des blasons ou des fresques inspirés du patrimoine, - Créer une maquette ou un plan d'un bâtiment patrimonial, - Participer à un atelier de fabrication (mosaïque, calligraphie, poterie...), - Inventer une histoire autour d'un lieu ou d'un objet patrimonial, - Collaborer à une exposition ou à une restitution valorisant le patrimoine local, - Explorer les gestes et les savoir-faire traditionnels, ETC.	- Réaliser une production artistique ou documentaire en lien avec un site patrimonial, - Créer une exposition, un carnet de visite..., - Participer à un atelier de reconstitution ou de modélisation, - Inventer un récit historique autour d'un lieu, - Collaborer à une restitution valorisant leur regard sur le patrimoine, - Travailler la mise en scène, la narration et la valorisation d'un lieu, - S'approprier un espace patrimonial par l'expression artistique ou littéraire, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les éléments observés (porte, tour, vitrail, statue...), - Identifier les matériaux utilisés dans les constructions anciennes, - Mémoriser des mots liés au patrimoine (château, moulin, église, jardin...), - Comprendre que certains lieux ou objets ont une histoire, - Relier ce qu'ils voient à des usages ou des traditions, - Reconnaître les formes et les symboles présents dans leur environnement, ETC.	- Découvrir des lieux et des objets patrimoniaux en lien avec leur territoire, - Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un monument ou un objet, - Identifier les fonctions et les usages d'un élément patrimonial, - Situer un lieu ou un objet dans son époque ou son contexte historique, - Comprendre les enjeux de la préservation du patrimoine, - Faire des liens entre leur création et des références patrimoniales, - Développer une sensibilité à la beauté et à la mémoire des lieux, ETC.	- Étudier des lieux, des objets ou des pratiques patrimoniales en lien avec leur territoire, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser un élément patrimonial, - Situer un site ou un objet dans son contexte historique, géographique ou culturel, - Identifier les fonctions, les symboles et les évolutions d'un lieu, - Comprendre les enjeux de transmission et de préservation du patrimoine, - Relier les apprentissages patrimoniaux à d'autres disciplines (histoire, géographie, arts...), - Développer une lecture critique et sensible des lieux et des objets, ETC.

"Mener un projet à dominante **DANSE** / CIRQUE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Regarder le danseur évoluer dans l'espace avec des gestes expressifs, - Écouter l'intervenant parler de son corps, de ses mouvements et de ses émotions, - Découvrir des costumes, des accessoires ou des musiques liés à la danse, - Réagir spontanément aux rythmes et aux déplacements, - Identifier des gestes simples et des postures corporelles, - Participer à une rencontre sensorielle avec le mouvement dansé, - Mémoriser des gestes ou des enchaînements courts, ETC.	- Écouter un danseur ou chorégraphe parler de son parcours et de sa démarche, - Observer une démonstration de danse en direct, - Poser des questions sur les styles de danse, les techniques et les émotions transmises, - Découvrir les étapes de création d'une chorégraphie, - Identifier les rôles dans une production chorégraphique (danseur, chorégraphe, scénographe...), - Comprendre comment le corps devient un outil d'expression artistique, - Comparer différents styles de danse (classique, contemporaine, hip-hop, traditionnelle...), ETC.	- Échanger avec un danseur ou chorégraphe sur sa démarche artistique, - Assister à une répétition ou à une performance commentée, - Comprendre les étapes de création d'une œuvre chorégraphique, - Identifier les enjeux artistiques, culturels ou sociaux liés à la danse, - Comparer différentes interprétations d'un même thème dansé, - Explorer les liens entre danse, société et engagement artistique, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Explorer des déplacements dans l'espace (marcher, sauter, tourner...), - Reproduire des gestes ou des rythmes proposés par l'intervenant, - Danser en groupe en suivant une consigne simple, - Utiliser leur corps pour exprimer une émotion ou une histoire, - Créer une petite chorégraphie collective, - Jouer avec les contrastes (lent/rapide, haut/bas, fort/doux), - Improviser des mouvements en réponse à une musique ou une image, - Travailler la coordination entre geste, regard et écoute, ETC.	- Reproduire des mouvements et des enchaînements proposés par l'intervenant, - Créer une séquence dansée en groupe ou individuellement, - Improviser des gestes à partir d'une émotion ou d'un thème, - Travailler la coordination, l'équilibre et la fluidité du mouvement, - Participer à une chorégraphie collective, - Explorer les dynamiques du corps dans l'espace et le temps, - Collaborer à une restitution dansée (spectacle, vidéo, performance), ETC.	- Créer une séquence chorégraphique structurée, - Improviser ou composer une courte pièce dansée avec l'aide de l'intervenant, - Travailler l'interprétation expressive d'un thème ou d'une émotion, - Utiliser le corps comme langage artistique, - Participer à une restitution chorégraphique valorisant leur travail, - Justifier leurs choix de mouvements à l'oral ou à l'écrit, - Collaborer à la scénographie ou à la mise en espace d'une danse, - Travailler la précision, la fluidité et l'intention du geste, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les parties du corps sollicitées dans la danse, - Identifier des rythmes et des musiques associées à des mouvements, - Mémoriser des enchaînements simples, - Découvrir des danses du monde ou des extraits de spectacles, - Relier les gestes à des émotions ou des intentions, - Comprendre que la danse est une forme d'expression artistique, ETC.	- Découvrir des œuvres chorégraphiques et des artistes en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire simple pour décrire un mouvement ou une danse, - Identifier les éléments constitutifs d'une chorégraphie (espace, temps, énergie, relation), - Situer une danse dans son style ou son origine culturelle. - Comprendre les intentions du chorégraphe ou du danseur, - Relier la danse à d'autres formes artistiques (musique, théâtre, arts visuels), - Développer une lecture sensible du corps en mouvement, ETC.	- Étudier des œuvres chorégraphiques en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une danse, - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou stylistique, - Identifier les éléments constitutifs d'une chorégraphie, - Comprendre les intentions du chorégraphe ou de l'interprète, - Relier les apprentissages corporels à d'autres disciplines (EPS, histoire, arts...), - Développer une lecture critique et sensible du corps en mouvement, ETC.

"Mener un projet à dominante DANSE / CIRQUE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Regarder l'intervenant réaliser des figures simples (jonglage, équilibre, acrobaties douces), - Écouter des explications adaptées sur les objets et les gestes du cirque, - Découvrir des accessoires circassiens (foulards, cerceaux, balles, massues...), - Réagir spontanément aux démonstrations corporelles et rythmiques, - Identifier des postures, des rythmes et des gestes expressifs, - Participer à une rencontre sensorielle avec le monde du cirque, ETC.	- Écouter un artiste circassien parler de son parcours et de ses disciplines, - Observer des démonstrations de jonglage, d'équilibre ou d'acrobatie, - Découvrir les étapes de préparation d'un numéro, - Identifier les rôles dans un spectacle de cirque (jongleur, acrobate, clown, technicien...), - Comprendre les exigences physiques et artistiques du cirque, - Comparer différents styles de cirque (traditionnel, contemporain, de rue...), - Découvrir les coulisses d'un spectacle (échauffement, répétition, mise en scène), ETC.	- Échanger avec un artiste circassien sur sa démarche artistique et son entraînement, - Assister à une répétition ou à une démonstration commentée, - Comprendre les étapes de création d'un numéro ou d'un spectacle, - Identifier les enjeux artistiques, culturels ou sociaux liés au cirque, - Comparer différentes interprétations d'un même thème circassien, - Découvrir les métiers du cirque et les lieux de formation, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler des objets légers et adaptés (foulards, balles souples, cerceaux), - Explorer des déplacements dans l'espace (marcher en équilibre, ramper, sauter...), - Reproduire des gestes proposés par l'intervenant, - Participer à des jeux d'équilibre ou de coordination, - Créer une petite séquence gestuelle en groupe, - Travailler la concentration, la précision et la confiance en soi, - Improviser des mouvements en lien avec une musique ou une émotion, - Jouer avec les rythmes, les silences et les postures, ETC.	- Manipuler des objets de jonglage ou d'équilibre (balles, assiettes chinoises, bâtons du diable...), - Créer une séquence circassienne en groupe ou individuellement, - Travailler la coordination, la précision et la posture, - Improviser des gestes ou des numéros à partir d'un thème ou d'une émotion, - Participer à une restitution circassienne (spectacle, vidéo, démonstration), - Explorer les dynamiques du corps dans l'espace, - Collaborer à une mise en scène simple avec musique, - Respecter les consignes de sécurité et les règles de coopération, ETC.	- Créer une séquence circassienne structurée avec l'aide de l'intervenant, - Travailler l'interprétation expressive d'un numéro (rythme, intention, posture), - Utiliser des objets techniques avec précision et sécurité, - Improviser ou composer une courte performance en lien avec un thème, - Participer à une restitution valorisant leur travail (spectacle, captation, exposition), - Collaborer à la scénographie ou à la mise en espace d'un numéro, - Respecter les consignes de sécurité et les règles de coopération, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les objets et les gestes du cirque, - Identifier les types de numéros (jonglage, équilibre, acrobatie douce...), - Mémoriser des enchaînements simples, - Découvrir des images ou des vidéos de spectacles de cirque, - Comprendre que le cirque est une forme artistique et corporelle, - Relier les gestes à des émotions ou des intentions, - Reconnaître les règles de sécurité et de respect dans la pratique, ETC.	- Utiliser un vocabulaire simple pour décrire un numéro ou une technique, - Identifier les éléments constitutifs d'un numéro (rythme, espace, objet, intention), - Situer une pratique dans son style ou son origine culturelle, - Comprendre les intentions derrière un numéro (faire rire, émouvoir, impressionner...), - Relier le cirque à d'autres formes artistiques (danse, théâtre, musique), ETC.	- Étudier des œuvres circassiennes en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser un numéro ou une discipline, - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou stylistique, - Identifier les éléments constitutifs d'un spectacle de cirque, - Comprendre les intentions du créateur ou de l'interprète, - Relier les apprentissages corporels à d'autres disciplines (EPS, arts, histoire...), - Développer une lecture critique et sensible du corps en mouvement et du geste artistique, ETC.

"Mener un projet à dominante DÉVELOPPEMENT DURABLE / CULTURE SCIENTIFIQUE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter un intervenant parler de la nature, des animaux ou des plantes, - Observer des objets naturels ou recyclés apportés par l'intervenant, - Découvrir un jardin, une ferme, une forêt ou un composteur, - Réagir spontanément à des odeurs, des textures ou des sons de la nature, - Identifier des éléments du vivant (feuilles, graines, insectes...), - Participer à une rencontre sensorielle avec l'environnement, ETC.	- Écouter un intervenant parler de son métier en lien avec la nature ou l'environnement, - Observer des démonstrations de gestes écologiques ou de techniques durables, - Découvrir les étapes de transformation d'un produit naturel ou recyclé, - Identifier les enjeux liés à l'eau, à l'énergie, aux déchets ou à la biodiversité, - Comprendre comment les humains interagissent avec leur environnement, - Comparer des modes de vie ou des pratiques selon les lieux ou les époques, - Découvrir les métiers liés à la transition écologique, ETC.	- Échanger avec un professionnel engagé dans une démarche durable, - Assister à une présentation ou à une visite commentée d'un site écologique, - Comprendre les étapes d'un projet de transition (éco-construction, permaculture, recyclage...), - Identifier les enjeux sociaux, économiques et écologiques du développement durable, - Comparer des modèles de production ou de consommation, - Explorer les liens entre territoire, ressources, modes de vie, - Découvrir les acteurs et les institutions qui œuvrent pour la durabilité, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler de la terre, des graines, des feuilles ou des objets recyclés, - Planter une graine et observer sa croissance, - Trier des déchets en jouant avec des images ou des objets, - Créer une œuvre avec des matériaux naturels ou de récupération, - Participer à une activité de jardinage ou d'observation de la nature, - Reproduire des gestes simples pour économiser l'eau ou l'énergie, - Explorer les couleurs, les formes et les textures du vivant, ETC.	- Réaliser une activité de jardinage, de compostage ou de fabrication artisanale, - Créer une œuvre ou un objet à partir de matériaux recyclés, - Inventer des slogans ou des affiches pour sensibiliser à un geste écologique, - Collaborer à l'aménagement d'un espace durable dans l'école, - Explorer les cycles naturels (eau, saisons, vie des plantes...), - Expérimenter des gestes concrets pour réduire leur impact (trier, économiser, réutiliser), ETC.	- Concevoir une action ou une campagne de sensibilisation à l'échelle de l'école, - Créer un objet ou une œuvre à partir de matériaux récupérés ou naturels, - Inventer une solution ou un projet en réponse à un enjeu écologique, - Collaborer à une restitution valorisant leur engagement, - Travailler la rigueur, la créativité et la coopération dans une démarche de projet, - Expérimenter des gestes et des outils pour agir concrètement en faveur du développement durable, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer des éléments du vivant et des objets du quotidien, - Identifier les gestes qui protègent la nature, - Mémoriser des mots liés à l'environnement (terre, eau, soleil, graine...), - Comprendre que les êtres vivants ont besoin d'un milieu pour vivre, - Relier les gestes à des effets visibles (planter, arroser, trier...), - Découvrir des animaux, des plantes et des paysages locaux, - Reconnaître les liens entre les saisons et les activités humaines, ETC.	- Reconnaître des lieux, des objets ou des pratiques en lien avec le développement durable, - Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un geste ou un phénomène écologique, - Identifier les causes et les conséquences d'un comportement sur l'environnement, - Situer une pratique dans son contexte géographique ou culturel, - Comprendre les enjeux de la préservation des ressources naturelles, - Relier les apprentissages à des actions concrètes dans leur quotidien, - Faire des liens entre leur production et des références environnementales, ETC.	- Étudier des enjeux environnementaux en lien avec leur territoire, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une situation ou une action durable, - Identifier les leviers d'action individuels et collectifs pour préserver l'environnement, - Comprendre les interactions entre les sociétés humaines et les écosystèmes, - Relier les apprentissages à des disciplines variées (sciences, géographie, EMC, arts...), - Développer une lecture critique et engagée du monde contemporain, - Reconnaître le développement durable comme une démarche globale et citoyenne, ETC.

"Mener un projet à dominante DÉVELOPPEMENT DURABLE / CULTURE SCIENTIFIQUE avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter un médiateur ou un scientifique parler de phénomènes naturels avec des mots simples, - Observer des objets, des animaux ou des expériences adaptées à leur âge, - Découvrir des outils scientifiques (loupe, aimant, pipette, microscope...), - Réagir spontanément à des expériences visuelles ou sensorielles, - Identifier des éléments du vivant, des matières ou des objets techniques, - Participer à une rencontre sensorielle avec le monde scientifique, ETC.	- Écouter un scientifique ou un médiateur parler de son métier et de ses recherches, - Observer des expériences ou des démonstrations scientifiques, - Découvrir les étapes d'une démarche scientifique, - Identifier les outils et les instruments utilisés dans les sciences, - Comprendre comment les scientifiques observent, testent et vérifient, - Comparer des phénomènes ou des objets selon leurs propriétés, - Découvrir les lieux de recherche ou de médiation scientifique, ETC.	- Échanger avec un chercheur, ingénieur ou technicien sur sa démarche scientifique, - Assister à une démonstration commentée, - Comprendre les étapes d'une recherche ou d'une expérimentation, - Identifier les enjeux scientifiques, technologiques et sociétaux d'une découverte, - Comparer des démarches scientifiques dans différents domaines, - Explorer les liens entre science, innovation et environnement, - Découvrir les institutions et les métiers liés à la recherche, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Manipuler des objets et des matières pour observer leurs propriétés, - Réaliser une expérience simple (mélange, flottaison, aimantation...), - Trier, classer ou associer des éléments selon des critères visibles, - Participer à une activité d'observation du vivant (plantes, insectes...), - Explorer les notions de chaud/froid, lourd/léger, liquide/solide, - Utiliser leurs sens pour décrire ce qu'ils découvrent, ETC.	- Réaliser une expérience guidée en respectant les consignes, - Manipuler des objets pour tester leurs propriétés (résistance, aimantation, perméabilité...), - Observer le vivant et noter ses évolutions (croissance, comportement...), - Créer un protocole simple pour vérifier une hypothèse, - Participer à une activité de classification ou de mesure, - Utiliser des outils pour observer, mesurer ou comparer, - Décrire leurs observations avec des mots précis, ETC.	- Concevoir une expérience ou un protocole en réponse à une question, - Manipuler des instruments pour observer, mesurer ou tester, - Réaliser une enquête ou une collecte de données, - Travailler en groupe pour résoudre un problème scientifique, - Créer une restitution valorisant leur démarche (affiche, exposé, capsule vidéo...), - Collaborer à une mise en scène ou à une exposition scientifique, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Nommer les objets et les phénomènes observés, - Identifier des caractéristiques simples du vivant ou de la matière, - Mémoriser des mots liés à l'expérience (couleur, forme, température...), - Comprendre que certains phénomènes peuvent être expliqués, - Relier les gestes à des effets visibles (verser, mélanger, chauffer...), - Découvrir des éléments scientifiques présents dans leur quotidien, - Reconnaître des outils et des usages liés à l'exploration, ETC.	- Découvrir des notions scientifiques en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire un phénomène ou une expérience, - Identifier les étapes d'une démarche d'investigation, - Situer une découverte dans son contexte (naturel, technique, historique...), - Comprendre les liens entre science et vie quotidienne, - Relier les apprentissages à des disciplines scolaires (sciences, maths, géographie...), - Faire des liens entre leur production et des références scientifiques, - Développer une curiosité pour les phénomènes du monde, ETC.	- Étudier des phénomènes scientifiques en lien avec leur pratique, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser une situation ou une expérience, - Situer une découverte dans son contexte historique, géographique ou technologique, - Identifier les étapes et les outils de la démarche scientifique, - Comprendre les interactions entre science, société et environnement, - Relier les apprentissages à d'autres disciplines (maths, histoire, technologie, EMC...), - Reconnaître la science comme une démarche de questionnement, d'expérimentation et de partage, ETC.

"Mener un projet à dominante **THÉÂTRE** / UNIVERS DU LIVRE, DE LA LECTURE ET DES ÉCRITURES avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter un comédien ou conteur raconter une histoire avec sa voix et son corps, - Regarder l'intervenant jouer un personnage ou manipuler des objets narratifs, - Réagir spontanément aux émotions transmises par le jeu ou la lecture, - Découvrir des livres illustrés ou des marionnettes en lien avec le récit, - Identifier les gestes et les expressions du comédien ou du lecteur, ETC.	- Écouter un comédien, auteur ou conteur parler de son métier et de ses créations, - Observer une lecture théâtralisée ou une mise en voix d'un texte, - Découvrir les étapes de fabrication d'un texte ou d'un personnage, - Identifier les rôles dans une production théâtrale ou littéraire (auteur, comédien, illustrateur...), - Comprendre comment une histoire devient vivante par la voix, le geste et l'espace, ETC.	- Échanger avec un auteur, comédien ou metteur en scène sur sa démarche artistique, - Assister à une lecture publique ou à une répétition commentée, - Comprendre les étapes de création d'un texte ou d'un spectacle, - Identifier les enjeux artistiques et sociaux d'une œuvre, - Comparer différentes approches de la lecture ou du jeu théâtral, - Découvrir les coulisses du théâtre ou de l'édition, ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Mimer des actions ou des émotions en lien avec une histoire, - Répéter des phrases ou des dialogues entendus, - Participer à des jeux vocaux ou corporels guidés par l'intervenant, - Rejouer une scène ou un passage d'un album ou d'un conte, - Créer un petit décor ou des accessoires pour accompagner une mise en voix, - Inventer une histoire collective à partir d'images ou d'objets, ETC.	- Lire à voix haute des extraits de textes avec expressivité, - Interpréter un personnage dans une saynète ou une mise en voix, - Inventer et écrire une histoire courte à partir d'un thème ou d'une image, - Écrire des dialogues simples ou des poèmes en groupe ou individuellement, - Participer à des jeux de théâtre (improvisation, déplacement, rythme...), - Créer un petit spectacle ou une lecture publique avec l'intervenant, - Réfléchir aux intentions derrière les mots, les gestes, ETC.	- Lire et interpréter des extraits de pièces ou de récits avec intention, - Écrire des textes narratifs, poétiques ou dramatiques en lien avec un thème, - Improviser des scènes à partir de contraintes données, - Mettre en voix ou en espace un texte écrit ou choisi, - Collaborer à la création d'un recueil, d'un spectacle ou d'une restitution publique, - Réfléchir aux effets produits par les choix de mots, de gestes ou de mise en scène, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Identifier les personnages d'une histoire ou d'un conte, - Reconnaître des émotions exprimées par la voix ou le corps, - Mémoriser des mots ou des phrases issus du récit, - Découvrir des albums, des contes ou des poèmes adaptés à leur âge, - Comprendre la structure simple d'un récit (début, problème, solution), - Nommer les éléments du théâtre ou du livre (scène, couverture, titre...), ETC.	- Découvrir des auteurs jeunesse ou des dramaturges adaptés à leur âge, - Lire et comprendre des textes narratifs, poétiques ou théâtraux, - Identifier les éléments constitutifs d'un texte (personnages, lieux, actions, intentions et émotions des personnages), - Utiliser un vocabulaire spécifique lié au théâtre ou à l'écriture, - Faire des liens entre leur production et des œuvres existantes, - Comprendre les intentions d'un auteur ou d'un metteur en scène, - Situer une œuvre dans son genre (conte, théâtre, poésie, roman...), ETC.	- Étudier des œuvres littéraires ou théâtrales en lien avec leur pratique, - Lire et comprendre des textes narratifs, poétiques ou théâtraux, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser ou évoquer un texte ou une mise en scène, - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou social, - Identifier les registres, les genres et les intentions d'un auteur, - Faire des liens entre leur création et des références artistiques, - Développer une lecture critique et sensible des textes et des spectacles, - Relier les apprentissages artistiques à d'autres disciplines (français, histoire, EMC...), ETC.

"Mener un projet à dominante THÉÂTRE / UNIVERS DU LIVRE, DE LA LECTURE ET DES ÉCRITURES avec intervenant extérieur"

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
RENCONTRER : "Les élèves vont..."		
- Écouter un conteur ou un auteur lire une histoire avec expressivité, - Observer les gestes, les intonations et les silences qui accompagnent la lecture, - Découvrir des albums illustrés, des livres animés ou des objets narratifs, - Réagir spontanément aux personnages, aux émotions et aux rebondissements, - Identifier les éléments d'un livre (couverture, pages, images, texte), - Participer à une rencontre sensible avec l'univers du récit, - S'émerveiller devant la magie des mots et des images, ETC.	- Écouter un auteur, illustrateur ou médiateur du livre parler de son métier, - Observer une lecture à voix haute ou une mise en voix d'un texte, - Découvrir les étapes de fabrication d'un livre (écriture, illustration, édition), - Identifier les rôles dans la chaîne du livre (auteur, éditeur, libraire...), - Comparer différents genres littéraires (conte, poésie, bande dessinée...), - Découvrir les coulisses d'un livre (manuscrit, croquis, maquette...), ETC.	- Échanger avec un auteur, illustrateur ou éditeur sur sa démarche artistique, - Assister à une lecture publique ou à une présentation commentée d'un ouvrage, - Comprendre les étapes de création d'un livre ou d'un recueil, - Identifier les enjeux artistiques, culturels ou sociaux liés à l'écriture, - Comparer différentes approches de la narration ou de l'illustration, - Découvrir les métiers du livre et les lieux de diffusion (bibliothèque, librairie, salon...), ETC.
PRATIQUER : "Les élèves vont..."		
- Mimer des actions ou des émotions en lien avec une histoire entendue, - Rejouer des scènes ou des dialogues avec des marionnettes ou des objets, - Créer une histoire collective à partir d'images ou de mots, - Dessiner un personnage ou un décor inspiré d'un récit, - Inventer des phrases simples pour accompagner une illustration, - Participer à une mise en voix ou en scène d'un album, - Reproduire des mots ou des lettres en lien avec le récit, - Explorer les sons, les rythmes et les rimes des mots, ETC.	- Lire à voix haute des extraits de textes avec expressivité, - Écrire une histoire courte à partir d'un thème ou d'une image, - Inventer des personnages, des lieux et des situations, - Créer un mini-livre ou un carnet de lecture illustré, - Participer à des jeux d'écriture (cadavre exquis, mots-valises, acrostiches...), - Mettre en voix ou en scène un texte écrit ou choisi, - Collaborer à une restitution littéraire (lecture publique, exposition, recueil), - Travailler la cohérence, l'originalité du récit, ETC.	- Lire et interpréter des extraits de textes avec intention et expressivité, - Écrire des textes narratifs, poétiques ou argumentatifs en lien avec un thème, - Travailler la réécriture, la mise en page et la mise en voix d'un texte, - Créer un recueil collectif ou un journal de classe, - Participer à des ateliers d'écriture guidés par l'intervenant, - Collaborer à une restitution valorisant leur travail (lecture publique, exposition, publication), - Travailler la richesse du vocabulaire, le style, ETC.
CONNAÎTRE : "Les élèves vont..."		
- Identifier les personnages, les lieux, les actions d'un récit, - Reconnaître des émotions exprimées dans une histoire, - Mémoriser des phrases ou des refrains issus d'un album, - Découvrir des livres adaptés à leur âge et à leur imaginaire, - Comprendre la structure simple d'un récit (début, problème, solution), - Nommer les éléments du livre (titre, auteur, illustrateur, couverture...), - Relier les mots à des images, des gestes ou des émotions, - Nommer les éléments d'un livre (couverture, pages, titre, auteur), - Décrire une histoire avec ses mots (personnages, lieux, actions), ETC.	- Découvrir des auteurs jeunesse et des œuvres variées, - Lire et comprendre des textes narratifs, poétiques ou documentaires, - Identifier les éléments constitutifs d'un texte (personnages, lieux, actions, structure), - Utiliser un vocabulaire adapté pour parler d'un livre (intrigue, héros, décor, style), - Comprendre les intentions d'un auteur, d'un illustrateur, - Expliquer les intentions d'un auteur ou les émotions suscitées par une lecture, - Situer une œuvre dans son genre ou son origine culturelle, - Relier les émotions du texte à celles vécues, ETC.	- Étudier des œuvres littéraires en lien avec leur pratique, - Lire et comprendre des textes narratifs, poétiques ou documentaires, - Utiliser un vocabulaire précis pour analyser ou évoquer un texte, - Situer une œuvre dans son contexte historique, culturel ou stylistique, - Identifier les registres, les genres et les intentions d'un auteur, - Développer une lecture critique et sensible des textes, - Relier les apprentissages littéraires à d'autres disciplines (français, histoire, arts...), - Comprendre les enjeux du livre comme espace de pensée, de fiction et de transmission, ETC.