

Compétences travaillées

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Décret du 31 mars 2015

Programmes disciplinaires

Cycle 3 et cycle 4

BO EN du 26 Novembre 2015



SOMMAIRE

COMPETENCES TRAVAILLEES pour les cycles 3 et 4 pour chaque domaine du socle commun

Français Page 4

Langues vivantes étrangères et régionales Page 6

Histoire et géographie Page 8

Arts plastiques Page 10

Education musicale Page 12

Histoire des arts Page 14

Education physique et sportive Page 16

Mathématiques Page 18

Physique - Chimie Page 20

Sciences de la vie et de la terre Page 21

Sciences et technologie Page 22

Education aux médias et à l'information Page 24

ANNEXES :

Volet 2 Contributions des enseignements au socle commun

Cycle 3 Page 25

Cycle 4 Page 28

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture
Objectifs de connaissances et de compétences par domaine

D 1 : Les langages pour penser et communiquer	
Comprendre et s'exprimer en utilisant <ul style="list-style-type: none"> ° la langue française à l'oral comme à l'écrit ° une langue étrangère ou régionale ° les langages scientifiques ° les langages des arts et du corps 	
D 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
<ul style="list-style-type: none"> ° Organisation du travail personnel ° Coopération et réalisation de projets ° Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information ° Outils numériques pour échanger et communiquer. 	
D 3 : La formation de la personne et du citoyen	
<ul style="list-style-type: none"> ° La règle et le droit ° Réflexion et discernement ° Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative. 	
D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
<ul style="list-style-type: none"> ° Démarches scientifiques ° Conception, création, réalisation, ° Responsabilités individuelles et collectives 	
D 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
<ul style="list-style-type: none"> ° L'espace et le temps, ° Organisations et représentations du monde ° Invention, élaboration, production. 	

Français - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Comprendre et s'exprimer à l'oral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu. • Parler en prenant en compte son auditoire. • Participer à des échanges dans des situations diversifiées. • Adopter une attitude critique par rapport au langage produit. 	1, 2, 3
<p>Lire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire avec fluidité. • Comprendre un texte littéraire et l'interpréter. • Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. • Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome. 	1, 5
<p>Écrire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écrire à la main de manière fluide et efficace. • Écrire avec un clavier rapidement et efficacement. • Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre. • Produire des écrits variés. • Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte. • Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser. 	1
<p>Comprendre le fonctionnement de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. • Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots. • Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe. • Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe. • Identifier les constituants d'une phrase simple en relation avec son sens ; distinguer phrase simple et phrase complexe. 	1, 2

Français - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Comprendre et s'exprimer à l'oral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes. • S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire. • Participer de façon constructive à des échanges oraux. • Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole. 	1, 2, 3
<p>Lire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires. • Lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art. • Élaborer une interprétation de textes littéraires. 	1, 5
<p>Écrire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre. • Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces. • Exploiter des lectures pour enrichir son écrit. 	1
<p>Comprendre le fonctionnement de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les aspects fondamentaux du fonctionnement syntaxique. • Connaître les différences entre l'oral et l'écrit. • Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe. • Maîtriser le fonctionnement du verbe et son orthographe. • Maîtriser la structure, le sens et l'orthographe des mots. • Construire les notions permettant l'analyse et la production des textes et des discours. • Utiliser des repères étymologiques et d'histoire de la langue. 	1, 2
<p>Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle. • Établir des liens entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses. 	1, 5

Langues vivantes étrangères et régionales - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Écouter et comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes. • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message. 	1, 2
<p>Lire et comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte. • Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte. • S'appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles. • Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue. 	1, 2
<p>Parler en continu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés. • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix. • Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne. 	1, 2, 3
<p>Écrire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées. • Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue. 	1, 2, 3
<p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions simples. • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés. • Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève. 	1, 2
<p>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés. • Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires. 	1, 2, 3, 5

Langues vivantes étrangères et régionales - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Écouter et comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des messages oraux et des documents sonores de nature et de complexité variables. • Se familiariser aux réalités sonores de la langue, et s'entraîner à la mémorisation. • Repérer des indices pertinents, extralinguistiques ou linguistiques, pour identifier la situation d'énonciation et déduire le sens d'un message. • Savoir lire des documents vidéo et savoir mettre en relation images et documents sonores. 	1, 2
<p>Lire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées issus de sources diverses. • Développer des stratégies de lecteur par le biais de lectures régulières. • S'approprier le document en utilisant des repérages de nature différente : indices extralinguistiques, linguistiques, reconstitution du sens, mise en relation d'éléments significatifs. 	1, 2
<p>Parler en continu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser à bon escient ses connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral sur des sujets variés. • Développer des stratégies pour surmonter un manque lexical lors d'une prise de parole, s'auto-corriger et reformuler pour se faire comprendre. • Respecter un registre et un niveau de langue. • Mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates. • Prendre la parole pour raconter, décrire, expliquer, argumenter. 	1, 2, 3
<p>Écrire</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'appuyer sur les stratégies développées à l'oral pour apprendre à structurer son écrit. • Mobiliser les outils pour écrire, corriger, modifier son écrit. • Reformuler un message, rendre compte, raconter, décrire, expliquer, argumenter. 	1, 2, 5
<p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer des stratégies de compréhension orale en repérant des indices extralinguistiques ou linguistiques et en élaborant un discours commun. • Réagir spontanément à des sollicitations verbales, en mobilisant des énoncés adéquats au contexte, dans une succession d'échanges qui alimentent le message ou le contredisent. 	1, 2
<p>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir les spécificités culturelles des pays et des régions de la langue étudiée en dépassant la vision figée et schématique des stéréotypes et des clichés. • Mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message, d'un texte, d'un document sonore. • Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires, raconter. 	1, 2, 3, 5

Histoire et géographie - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer chronologiquement des grandes périodes historiques. - Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée. - Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes. - Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits. - Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes. 	1, 2, 5
<p>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer et localiser les grands repères géographiques. - Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique. - Nommer, localiser et caractériser des espaces. - Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres. - Appréhender la notion d'échelle géographique. - Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes. 	1, 2, 5
<p>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</p> <p>Poser des questions, se poser des questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formuler des hypothèses. - Vérifier. - Justifier. 	1,2
<p>S'informer dans le monde du numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaitre différents systèmes d'information, les utiliser. - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique. - Identifier la ressource numérique utilisée. 	1, 2
<p>Comprendre un document</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens général d'un document. - Identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié. - Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. - Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document. 	1, 2
<p>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger. - Reconnaître un récit historique. - S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger. - S'appropriier et utiliser un lexique historique et géographique approprié. - Réaliser ou compléter des productions graphiques. - Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux. 	1, 2, 5
<p>Coopérer et mutualiser</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. - Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels. - Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives. 	2, 3

Histoire et géographie - Cycle 4

Compétences travaillées <i>(en italiques : les compétences déjà travaillées en cycle 3 et approfondies en cycle 4)</i>	Domaines du socle
<p>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Situer un fait dans une époque ou une période donnée.</i> • <i>Ordonner des faits les uns par rapport aux autres.</i> • Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée. • Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire et pratiquer de conscients allers-retours au sein de la chronologie. 	1, 2, 5
<p>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nommer et localiser les grands repères géographiques.</i> • <i>Nommer, localiser et caractériser un lieu dans un espace géographique.</i> • Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes. • <i>Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.</i> • Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles ainsi que différents modes de projection. 	1, 2, 5
<p>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques. • Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes historiques ou géographiques. • Vérifier des données et des sources. • Justifier une démarche, une interprétation. 	1,2
<p>S'informer dans le monde du numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître différents systèmes d'information, les utiliser. • Trouver, sélectionner et exploiter des informations. • Utiliser des moteurs de recherche, des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux de ressources documentaires, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique. • Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence. • Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types. 	1, 2, 3
<p>Analyser et comprendre un document</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le sens général d'un document. • Identifier le document et son point de vue particulier. • Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser. • Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié. • Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique. 	1, 2
<p>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger. • S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger. Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser. • Réaliser des productions graphiques et cartographiques. • Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama. • S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte. • S'initier aux techniques d'argumentation. 	1, 2, 5
<p>Coopérer et mutualiser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. • Adapter son rythme de travail à celui du groupe. • Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix. • Négocier une solution commune si une production collective est demandée. • Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives. 	2, 3

Arts plastiques - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. • Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). • Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. • Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique. 	1, 2, 4, 5
<p>Mettre en œuvre un projet artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. • Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. • Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. 	2, 3, 5
<p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe. • Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation. • Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art. 	1, 3
<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer, pour les dépasser, certains <i>a priori</i> et stéréotypes culturels et artistiques. • Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. • Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée. 	1, 3, 5

Arts plastiques - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. • S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive. • Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. • Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques. • Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique. • Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création. 	1, 2, 4, 5
<p>Mettre en œuvre un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. • Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. • Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. • Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci. 	2, 3, 4, 5
<p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. • Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées. • Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires. • Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques. 	1, 3, 5
<p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt. • Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique. • Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre. • Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur. • Prendre part au débat suscité par le fait artistique. 	1, 3, 5

Éducation musicale - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
Chanter et interpréter <ul style="list-style-type: none">• Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.• Interpréter un répertoire varié avec expressivité.	1, 5
Écouter, comparer et commenter <ul style="list-style-type: none">• Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.• Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.• Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.	1, 3, 5
Explorer, imaginer et créer <ul style="list-style-type: none">• Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.• Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.	1, 5
Échanger, partager et argumenter <ul style="list-style-type: none">• Argumenter un jugement sur une musique.• Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.	1, 3, 5

Éducation musicale - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées. • Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués. 	1, 3, 5
<p>Écouter, comparer, construire une culture musicale commune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis. • Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels. • Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée. 	1, 2, 5
<p>Explorer, imaginer, créer et produire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail. • Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques. • Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres. 	1, 2, 5
<p>Échanger, partager, argumenter et débattre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porter un regard critique sur sa production individuelle. • Développer une critique constructive sur une production collective. • Argumenter une critique adossée à une analyse objective. • Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur. • Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit. 	1, 3, 5

Histoire des arts - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.	1, 3, 5
Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.	1, 2, 3, 5
Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.	1, 5
Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.	2, 5

Histoire des arts - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<ul style="list-style-type: none">• Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté.• Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés.	1, 5
<ul style="list-style-type: none">• Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.	1, 3, 5
<ul style="list-style-type: none">• Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique.	1, 2, 5
<ul style="list-style-type: none">• Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine.	1, 2, 5

Education physique et sportive – Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

Éducation physique et sportive - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe. • Verbaliser les émotions et sensations ressenties. • Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser. • Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif. • Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter, construire et faire respecter règles et règlements. • Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité. • Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat. • Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé. • Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique. • Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique. • Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif. • Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive. • Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines. 	5

Mathématiques - Cycle 3

Compétences	Domaines du socle
<p>Chercher</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. • S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle. • Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. 	2, 4
<p>Modéliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne. • Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité. • Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie). • Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets. 	1, 2, 4
<p>Représenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, ... • Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux. • Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points). • Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide. • Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales. 	1, 5
<p>Raisonner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement. • En géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets. • Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. • Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. 	2, 3, 4
<p>Calculer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations). • Contrôler la vraisemblance de ses résultats. • Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. 	4
<p>Communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation. • Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. 	1, 3

Mathématiques - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Chercher</p> <ul style="list-style-type: none"> • Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances. • S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter (sur une feuille de papier, avec des objets, à l'aide de logiciels), émettre des hypothèses, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, émettre une conjecture. • Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. • Décomposer un problème en sous-problèmes. 	2, 4
<p>Modéliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants. • Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques). • Comprendre et utiliser une simulation numérique ou géométrique. • Valider ou invalider un modèle, comparer une situation à un modèle connu (par exemple un modèle aléatoire). 	1, 2, 4
<p>Représenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et mettre en relation des cadres (numérique, algébrique, géométrique) adaptés pour traiter un problème ou pour étudier un objet mathématique. • Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres. • Représenter des données sous forme d'une série statistique. • Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides (par exemple perspective ou vue de dessus/de dessous) et de situations spatiales (schémas, croquis, maquettes, patrons, figures géométriques, photographies, plans, cartes, courbes de niveau). 	1, 5
<p>Raisonner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions. • Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. • Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion. • Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation. 	2, 3, 4
<p>Calculer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel). • Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements. • Calculer en utilisant le langage algébrique (lettres, symboles, etc.). 	4
<p>Communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française. • Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. • Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif ; lire, interpréter, commenter, produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes. 	1, 3

Physique - Chimie - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Pratiquer des démarches scientifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier des questions de nature scientifique. • Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question scientifique. Concevoir une expérience pour la ou les tester. • Mesurer des grandeurs physiques de manière directe ou indirecte. • Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer des conclusions et les communiquer en argumentant. • Développer des modèles simples pour expliquer des faits d'observations et mettre en œuvre des démarches propres aux sciences. 	4
<p>Concevoir, créer, réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir et réaliser un dispositif de mesure ou d'observation. 	4, 5
<p>S'approprier des outils et des méthodes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer des recherches bibliographiques. • Utiliser des outils numériques pour mutualiser des informations sur un sujet scientifique. • Planifier une tâche expérimentale, organiser son espace de travail, garder des traces des étapes suivies et des résultats obtenus. 	2
<p>Pratiquer des langages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire et comprendre des documents scientifiques. • Utiliser la langue française en cultivant précision, richesse de vocabulaire et syntaxe pour rendre compte des observations, expériences, hypothèses et conclusions. • S'exprimer à l'oral lors d'un débat scientifique. • Passer d'une forme de langage scientifique à une autre. 	1
<p>Mobiliser des outils numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils d'acquisition et de traitement de données, de simulations et de modèles numériques. • Produire des documents scientifiques grâce à des outils numériques, en utilisant l'argumentation et le vocabulaire spécifique à la physique et à la chimie. 	2
<p>Adopter un comportement éthique et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expliquer les fondements des règles de sécurité en chimie, électricité et acoustique. Réinvestir ces connaissances ainsi que celles sur les ressources et sur l'énergie, pour agir de façon responsable. • S'impliquer dans un projet ayant une dimension citoyenne. 	3, 5
<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expliquer, par l'histoire des sciences et des techniques, comment les sciences évoluent et influencent la société. • Identifier les différentes échelles de structuration de l'Univers. 	5

Sciences de la vie et de la terre - Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Pratiquer des démarches scientifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formuler une question ou un problème scientifique. • Proposer une ou des hypothèses pour résoudre un problème ou une question. Concevoir des expériences pour la ou les tester. • Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte. • Interpréter des résultats et en tirer des conclusions. • Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant. • Identifier et choisir des notions, des outils et des techniques, ou des modèles simples pour mettre en œuvre une démarche scientifique. 	4, 2, 1
<p>Concevoir, créer, réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir et mettre en œuvre un protocole expérimental. 	4
<p>Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à organiser son travail (par ex. pour mettre en œuvre un protocole expérimental). • Identifier et choisir les outils et les techniques pour garder trace de ses recherches (à l'oral et à l'écrit). 	2
<p>Pratiquer des langages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes : tableaux, graphiques, diagrammes, dessins, conclusions de recherches, cartes heuristiques, etc. • Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail. 	1, 4
<p>Utiliser des outils numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conduire une recherche d'informations sur internet pour répondre à une question ou un problème scientifique, en choisissant des mots-clés pertinents, et en évaluant la fiabilité des sources et la validité des résultats. • Utiliser des logiciels d'acquisition de données, de simulation et des bases de données. 	2
<p>Adopter un comportement éthique et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles. • Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques. • Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité, ressources minérales et ressources énergétiques) et de santé. • Participer à l'élaboration de règles de sécurité et les appliquer au laboratoire et sur le terrain. • Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une idée et ce qui constitue un savoir scientifique. 	3, 4, 5
<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces. • Appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique (ex : histoire de la Terre ; apparition de la vie, évolution et extinction des espèces vivantes...). • Appréhender différentes échelles spatiales d'un même phénomène/d'une même fonction (ex : nutrition : niveau de l'organisme, niveau des organes et niveau cellulaire). • Identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique. 	5, 4

Sciences et technologie - Cycle 3

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique : - formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple ; - proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème ; - proposer des expériences simples pour tester une hypothèse ; - interpréter un résultat, en tirer une conclusion ; - formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale. 	4
<p>Concevoir, créer, réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte. • Identifier les principales familles de matériaux. • Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants. • Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin. • Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information. 	4,5
<p>S'approprier des outils et des méthodes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production. • Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés. • Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées. • Organiser seul ou en groupe un espace de réalisation expérimentale. • Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question. • Utiliser les outils mathématiques adaptés. 	2
<p>Pratiquer des langages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis. • Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple). • Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte). • Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit. 	1
<p>Mobiliser des outils numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils numériques pour : <ul style="list-style-type: none"> - communiquer des résultats ; - traiter des données ; - simuler des phénomènes ; - représenter des objets techniques. • Identifier des sources d'informations fiables. 	2
<p>Adopter un comportement éthique et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement. • Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner. 	3, 5
<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel. • Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle. 	5

Technologie – Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. <input type="checkbox"/> Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte. <input type="checkbox"/> Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant. <input type="checkbox"/> Participer à l'organisation et au déroulement de projets. 	4
<p>Concevoir, créer, réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. <input type="checkbox"/> Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent. <input type="checkbox"/> S'approprier un cahier des charges. <input type="checkbox"/> Associer des solutions techniques à des fonctions. <input type="checkbox"/> Imaginer des solutions en réponse au besoin. <input type="checkbox"/> Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution. <input type="checkbox"/> Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades. 	4
<p>S'approprier des outils et des méthodes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées). <input type="checkbox"/> Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas. <input type="checkbox"/> Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet. 	2
<p>Pratiquer des langages</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets. <input type="checkbox"/> Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. 	1
<p>Mobiliser des outils numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. <input type="checkbox"/> Organiser, structurer et stocker des ressources numériques. <input type="checkbox"/> Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets. <input type="checkbox"/> Piloter un système connecté localement ou à distance. <input type="checkbox"/> Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant. 	2
<p>Adopter un comportement éthique et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants <input type="checkbox"/> Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants. <input type="checkbox"/> Analyser le cycle de vie d'un objet 	3 – 5
<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Regrouper des objets en familles et lignées. <input type="checkbox"/> Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques. 	5

Éducation aux médias et à l'information – Cycle 4

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Utiliser les médias et les informations de manière autonome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des dictionnaires et encyclopédies sur tous supports. • Utiliser des documents de vulgarisation scientifique. • Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information. • Avoir connaissance du fonds d'ouvrages en langue étrangère ou régionale disponible au CDI et les utiliser régulièrement. • Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion. • Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches. • Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés. • Exploiter les modes d'organisation de l'information dans un corpus documentaire (clés du livre documentaire, rubriquage d'un périodique, arborescence d'un site). • Classer ses propres documents sur sa tablette, son espace personnel, au collège ou chez soi sur des applications mobiles ou dans le « nuage ». Organiser des portefeuilles thématiques. • Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche. • Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations. 	2
<p>Exploiter l'information de manière raisonnée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence. • S'entraîner à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce à des indices textuels ou para-textuels et à la validation de la source. • Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique. • Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias. • S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique. 	1, 3, 5
<p>Utiliser les médias de manière responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques. • Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public. • Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux. • Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique. • S'initier à la déontologie des journalistes. 	3
<p>Produire, communiquer, partager des informations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres. • Participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires. • S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information. • Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique. • Distinguer la citation du plagiat. • Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances. 	1

Volet 2 :**Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun.**

Domaine 1 <i>Les langages pour penser et communiquer</i>
<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit Le français a pour objectif principal au cycle 3 la maîtrise de la langue française qu'il développe dans trois champs d'activités langagières : le langage oral, la lecture et l'écriture. Il y contribue également par l'étude de la langue qui permet aux élèves de réfléchir sur son fonctionnement, en particulier pour en comprendre les régularités et assurer les principaux accords orthographiques. Tous les enseignements concourent à la maîtrise de la langue. En histoire, en géographie et en sciences, on s'attachera à travailler la lecture, la compréhension et la production des différentes formes d'expression et de représentation en lien avec les apprentissages des langages scientifiques. L'histoire des arts ainsi que les arts de façon générale amènent les élèves à acquérir un lexique et des formulations spécifiques pour décrire, comprendre et interroger les œuvres et langages artistiques.</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale L'enseignement des langues étrangères ou régionales développe les cinq grandes activités langagières (écouter et comprendre, lire, parler en continu, écrire, réagir et dialoguer) qui permettent de comprendre et communiquer à l'écrit et à l'oral dans une autre langue. En français, en étude de la langue, on s'attache à comparer le système linguistique du français avec celui de la langue vivante étudiée en classe. En littérature, la lecture d'albums ou de courts récits en édition bilingue est également à encourager. En éducation musicale, l'apprentissage et l'imitation de chansons en langue étrangère ou régionale permet de développer les compétences d'écoute et d'assimilation du matériau sonore de la langue étudiée.</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques Les mathématiques, les sciences et la technologie contribuent principalement à l'acquisition des langages scientifiques. En mathématiques, ils permettent la construction du système de numération et l'acquisition des quatre opérations sur les nombres, mobilisées dans la résolution de problèmes, ainsi que la description, l'observation et la caractérisation des objets qui nous entourent (formes géométriques, attributs caractéristiques, grandeurs attachées et nombres qui permettent de mesurer ces grandeurs). En sciences et en technologie, mais également en histoire et en géographie, les langages scientifiques permettent de résoudre des problèmes, traiter et organiser des données, lire et communiquer des résultats, recourir à des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d'observation, maquettes...) L'éducation physique et sportive permet de donner un sens concret aux données mathématiques en travaillant sur temps, distance et vitesse. Il importe que tous les enseignements soient concernés par l'acquisition des langages scientifiques.</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Tous les enseignements concourent à développer les capacités d'expression et de communication des élèves. Aux arts plastiques et à l'éducation musicale revient prioritairement de les initier aux langages artistiques par la réalisation de productions plastiques et par le chant. Le français tout comme la langue vivante étudiée donne toute sa place à l'écriture créative et à la pratique théâtrale. L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux. Ils communiquent aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique. Ils en justifient les choix et les intentions.</p>

Domaine 2

Les méthodes et outils pour apprendre

Tous les enseignements doivent apprendre aux élèves à organiser leur travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. Des projets interdisciplinaires sont réalisés chaque année du cycle, dont un en lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle. Dans tous les enseignements en fonction des besoins, mais en histoire, en géographie et en sciences en particulier, les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique. En français, le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture. En classe de 6ème, les élèves découvrent le fonctionnement du Centre de Documentation et d'Information. Le professeur documentaliste intervient pour faire connaître les différents modes d'organisation de l'information (clés du livre documentaire, bases de données, arborescence d'un site) et une méthode simple de recherche d'informations.

La maîtrise des techniques et la connaissance des règles des outils numériques se construisent notamment à travers l'enseignement des sciences et de la technologie où les élèves apprennent à connaître l'organisation d'un environnement numérique et à utiliser différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons...). En mathématiques, ils apprennent à utiliser des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation. Dans le domaine des arts, ils sont conduits à intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique et à manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples. En langue vivante, le recours aux outils numériques permet d'accroître l'exposition à une langue vivante authentique. En français, les élèves apprennent à utiliser des outils d'écriture (traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne) et à produire un document intégrant du son et de l'image.

Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen

Tous les arts concourent au développement de la sensibilité à la fois par la pratique artistique, par la fréquentation des œuvres et par l'expression de ses émotions et de ses goûts. L'histoire des arts, qui associe la rencontre des œuvres et l'analyse de leur langage, contribue à former un lien particulier entre dimension sensible et dimension rationnelle. En français, on s'attache à permettre la réception sensible des œuvres littéraires en développant son expression, la formulation de ses opinions, dans des échanges oraux ou en recueillant les traces écrites dans des carnets de lecture.

L'ensemble des enseignements doit contribuer à développer la confiance en soi et le respect des autres. L'éducation physique et sportive permet tout particulièrement de travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité fille/garçon. Par la prise de parole en langue vivante et l'écoute régulière des autres dans le cadre de la classe, l'apprentissage des langues vivantes étrangères ou régionales renforce la confiance en soi, le respect des autres, le sens de l'engagement et de l'initiative et ouvre aux cultures qui lui sont associées, ce qui permet de dépasser les stéréotypes et les clichés pour favoriser le vivre-ensemble.

L'enseignement moral et civique assure principalement la compréhension de la règle et du droit. La règle et le droit sont également ceux du cadre scolaire que les élèves doivent apprendre à respecter. En histoire, le thème consacré à la construction de la République et de la démocratie permet d'étudier comment ont été conquis les libertés et les droits en vigueur aujourd'hui en France et de comprendre les devoirs qui incombent aux citoyens. En sciences et en technologie, il s'agit plus particulièrement d'apprendre à respecter les règles de sécurité.

Tous les enseignements contribuent à la formation du jugement. En histoire plus particulièrement, les élèves sont amenés à distinguer l'histoire de la fiction. Les mathématiques contribuent à construire chez les élèves l'idée de preuve et d'argumentation.

L'enseignement moral et civique permet de réfléchir au sens de l'engagement et de l'initiative qui trouve à se mettre en œuvre dans la réalisation de projets et dans la participation à la vie collective de l'établissement.

Ce domaine s'appuie aussi sur les apports de la vie scolaire.

Domaine 4 ***Les systèmes naturels et les systèmes techniques***

Par l'observation du réel, les sciences et la technologie suscitent les questionnements des élèves et la recherche de réponses. Au cycle 3, elles explorent trois domaines de connaissances : l'environnement proche pour identifier les enjeux technologiques, économiques et environnementaux ; les pratiques technologiques et des processus permettant à l'être humain de répondre à ses besoins alimentaires ; le vivant pour mettre en place le concept d'évolution et les propriétés des matériaux pour les mettre en relation avec leurs utilisations. Par le recours à la démarche d'investigation, les sciences et la technologie apprennent aux élèves à observer et à décrire, à déterminer les étapes d'une investigation, à établir des relations de cause à effet et à utiliser différentes ressources. Les élèves apprennent à utiliser leurs connaissances et savoir-faire scientifiques et technologiques pour concevoir et pour produire. Ils apprennent également à adopter un comportement éthique et responsable et à utiliser leurs connaissances pour expliquer des impacts de l'activité humaine sur la santé et l'environnement. La géographie amène également les élèves à comprendre l'impératif d'un développement durable de l'habitation humaine de la Terre.

En éducation physique et sportive, par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).

Les mathématiques permettent de mieux appréhender ce que sont les grandeurs (longueur, masse, volume, durée, ...) associées aux objets de la vie courante. En utilisant les grands nombres (entiers) et les nombres décimaux pour exprimer ou estimer des mesures de grandeur (estimation de grandes distances, de populations, de durées, de périodes de l'histoire ...), elles construisent une représentation de certains aspects du monde. Les élèves sont graduellement initiés à fréquenter différents types de raisonnement. Les recherches libres (tâtonnements, essais-erreurs) et l'utilisation des outils numériques les forment à la démarche de résolution de problèmes. L'étude des figures géométriques du plan et de l'espace à partir d'objets réels apprend à exercer un contrôle des caractéristiques d'une figure pour en établir la nature grâce aux outils de géométrie et non plus simplement par la reconnaissance de forme.

Domaine 5 ***Les représentations du monde et l'activité humaine***

C'est à l'histoire et à la géographie qu'il incombe prioritairement d'apprendre aux élèves à se repérer dans le temps et dans l'espace. L'enseignement de l'histoire a d'abord pour intention de créer une culture commune et de donner une place à chaque élève dans notre société et notre présent. Il interroge des moments historiques qui construisent l'histoire de France et la confrontent à d'autres histoires, puis l'insèrent dans la longue histoire de l'humanité. L'enseignement de la géographie aide l'élève à penser le monde. Il lui permet aussi de vivre et d'analyser des expériences spatiales et le conduit à prendre conscience de la dimension géographique de son existence. Il participe donc de la construction de l'élève en tant qu'habitant.

L'enseignement des mathématiques, des sciences et de la technologie contribue également à développer des repères spatiaux et temporels en faisant acquérir aux élèves des notions d'échelle, en différenciant différentes temporalités et en situant des évolutions scientifiques et techniques dans un contexte historique, géographique, économique ou culturel. Cet enseignement contribue à relier des questions scientifiques ou technologiques à des problèmes économiques, sociaux, culturels, environnementaux.

En français, la fréquentation des œuvres littéraires, écoutées ou lues, mais également celle des œuvres théâtrales et cinématographiques, construisent la culture des élèves, contribuent à former leur jugement esthétique et enrichissent leur rapport au monde. De premiers éléments de contextualisation sont donnés et les élèves apprennent à interpréter.

L'enseignement des langues vivantes intègre les spécificités culturelles des pays ou régions concernés et construit une culture humaniste. Il invite les élèves à découvrir des traces, des éléments de l'histoire du/des pays ou régions dont on apprend la langue, les expose à des expériences artistiques variées (arts plastiques, musique, cinéma, littérature enfantine, traditions et légendes...) et à la sensibilité humaine dans sa diversité ; il leur fait prendre conscience des modes de vie, des us et coutumes, des valeurs de la culture étrangère ou régionale, qui est ainsi mise en regard avec leur propre culture.

L'enseignement des arts apprend aux élèves à identifier des caractéristiques qui inscrivent l'œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. Il permet de distinguer l'intentionnel et l'involontaire, ce qui est contrôlé et ce qui est le fruit du hasard, de comprendre le rôle qu'ils jouent dans les démarches créatrices et d'établir des relations entre des caractéristiques formelles et des contextes historiques. Par l'enseignement de l'histoire des arts, il accompagne l'éducation au fait historique d'une perception sensible des cultures, de leur histoire et de leurs circulations. En arts plastiques, en éducation musicale et en français, les élèves organisent l'expression d'intentions, de sensations et d'émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés.

En éducation physique et sportive, les élèves se construisent une culture sportive. Ils découvrent le sens et l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.

Volet 2 : Contributions essentielles des différents enseignements et champs éducatifs au socle commun

Ce deuxième volet du programme de cycle 4 présente non pas l'intégralité des apports possibles de chaque champ disciplinaire ou éducatif, mais sa **contribution essentielle et spécifique** à l'acquisition de chacun des cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer

Ce domaine considère les langages moins dans leur usage que dans le principe de leur acquisition. Il appelle la mise en place de procédures de mémorisation, d'entraînement, d'automatisation et de réflexion sur les objets qu'il travaille, et au premier chef sur la langue française. Au cycle 4, l'acquisition de ces quatre opérations mentales est poursuivie mais la part de réflexion augmente. Il s'agit de s'approprier et maîtriser des codes complexes pour pratiquer les sciences, comprendre et communiquer à l'écrit, à l'oral, par la création d'images, de sons ou de gestes.

La rigueur de l'expression, la capacité à en faire preuve pour dialoguer, l'adaptation à une diversité de situations pour agir ou résoudre un problème sont au cœur du domaine 1.

L'élève passe progressivement de ses intuitions et usages spontanés à des réalisations réfléchies nécessitant d'organiser et formaliser davantage ses productions en respectant des règles et des normes qui permettent la compréhension et l'échange. C'est au cycle 4 que l'élève travaille les codes pour eux-mêmes et réalise qu'il s'agit de systèmes dont la puissance est infinie et ouvre à la liberté de penser et d'agir.

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

L'enseignement du français au cycle 4 vise la compréhension de textes variés, notamment à travers la perception de leurs implicites ; la réalisation d'écrits divers dans des intentions et des contextes particuliers ; une expression orale claire et adaptée aux situations de communication. Il induit aussi une réflexion sur la langue qui permette de reformuler, transposer, interpréter, créer et communiquer.

Tous les champs disciplinaires concourent à la maîtrise de la langue. L'histoire et la géographie, les sciences et la technologie forment à l'acquisition de langages spécifiques qui permettent de comprendre le monde. Les arts développent la compréhension des langages artistiques et l'aptitude à communiquer sur leur réception.

L'enseignement moral et civique entraîne à l'expression des sentiments moraux et au débat argumenté. L'éducation aux médias et à l'information aide à maîtriser les systèmes d'information et de communication à travers lesquels se construisent le rapport aux autres et l'autonomie.

Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale

L'enseignement des langues étrangères ou régionales permet d'étendre et de diversifier ses capacités de compréhension et d'expression écrites et orales dans plusieurs langues ; de passer d'un mode de communication à un autre ; de recourir à divers moyens langagiers pour interagir et apprendre ; de réfléchir sur les fonctionnements des langues, leurs variations internes, leurs proximités et distances.

L'ensemble des disciplines contribue à la lecture, à la compréhension, à l'écriture de documents en langue étrangère ou régionale qui favorisent l'accès à d'autres contextes culturels.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Les mathématiques, les sciences et la technologie forment à la lecture, à la compréhension, à la production de documents scientifiques et techniques variés. Elles aident à passer d'une forme de langage courant à un langage scientifique ou technique et inversement.

Les mathématiques apprennent à utiliser les nombres pour exprimer quantités et mesures, se repérer et résoudre des problèmes ; les grandeurs pour modéliser ; les propriétés des figures usuelles pour résoudre des problèmes, aborder la complexité du monde réel.

Les disciplines scientifiques et technologiques sont toutes concernées par la lecture et l'exploitation de tableaux de données, le traitement d'informations chiffrées ; par le langage algébrique pour généraliser des propriétés et résoudre des problèmes. Elles apprennent aussi à communiquer sur ses démarches, ses résultats, ses choix, à s'exprimer lors d'un débat scientifique et technique. La lecture, l'interprétation des tableaux, graphiques et diagrammes nourrissent aussi d'autres champs du savoir.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Les arts plastiques et l'éducation musicale y contribuent tout particulièrement. Ils apprennent à manipuler les composantes des langages plastiques dans une visée artistique ; à maîtriser sa voix parlée et chantée, à moduler son expression, à interpréter un répertoire, à tenir sa partie dans un collectif ; à expliciter sa perception, ses sensations et sa compréhension des processus artistiques et à participer au débat lié à la réception des œuvres.

L'éducation physique et sportive apprend à élaborer des systèmes de communication dans et par l'action, à se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives.

Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre

Être élève s'apprend par l'exemple des adultes mais aussi en s'appropriant des règles et des codes que ce domaine explicite. Son importance est décisive pour la réussite et concerne tous les champs du savoir. Il s'agit du travail en classe et du travail personnel de l'élève qui augmente progressivement dans le cycle. Ils permettront l'autonomie nécessaire à des poursuites d'étude. Il ne s'agit ni d'un enseignement spécifique des méthodes, ni d'un préalable à l'entrée dans les savoirs : c'est dans le mouvement même des apprentissages disciplinaires et des divers moments et lieux de la vie scolaire qu'une attention est portée aux méthodes propres à chaque discipline et à celles qui sont utilisables par toutes. Le monde contemporain a introduit à l'école les outils numériques qui donnent accès à une information proliférante dont le traitement constitue une compétence majeure. Le domaine 2 vise un usage éclairé de ces outils, à des fins de connaissance et pas seulement d'information, pour former des utilisateurs conscients de leurs potentialités mais aussi des risques qu'ils peuvent comporter et des responsabilités des utilisateurs. Les salles spécialisées, le CDI, les environnements numériques de travail sont dédiés à cet effet.

Ce domaine concerne l'apprentissage du travail coopératif et collaboratif sous toutes ses formes, en classe, dans les EPI, dans les projets conduits par les élèves au sein de l'établissement, en liaison avec les valeurs promues dans le domaine 3 et par l'enseignement moral et civique.

L'ensemble des disciplines concourt à apprendre aux élèves comment on apprend à l'école. Elles prennent en charge l'apprentissage de la langue scolaire, de la compréhension des consignes, du lexique, du maniement des usuels, de la prise de notes. Elles aident à acquérir des stratégies d'écoute, de lecture, d'expression.

L'organisation et l'entraînement, déterminants pour la réussite, se construisent dans la classe à travers leçons et exercices, mais aussi à l'extérieur, au sein de la vie scolaire et du CDI. Chaque discipline y contribue à sa façon. Les sciences, dont les mathématiques et la technologie par exemple par des exercices d'entraînement et de mémorisation ainsi que par la confrontation à des tâches complexes, l'éducation physique et sportive par l'entraînement, les répétitions, la réduction ou l'augmentation de la complexité des tâches, la concentration, la compréhension de ses erreurs. L'enseignement de l'informatique, dispensé en mathématiques et en technologie, permet d'approfondir l'usage des outils numériques et d'apprendre à progresser par essais et erreurs. Le volume des informations auxquelles sont soumis les élèves exige d'eux des méthodes pour les rechercher et les exploiter judicieusement.

L'ensemble des disciplines propose pour cela des outils, et l'éducation aux médias et à l'information apprend aussi la maîtrise des environnements numériques de travail.

La réalisation de projets, au sein des disciplines et entre elles à travers les enseignements pratiques interdisciplinaires ou le parcours d'éducation artistique et culturelle, mobilise des ressources diverses. Les projets artistiques exigent notamment le recours à des ressources d'expression plastique ou musicales, documentaires et culturelles. Les langues peuvent contribuer, de manière méthodique et planifiée, à des projets et des échanges où s'articulent écriture, lectures, recherches, communication avec des locuteurs étrangers ou régionaux.

Ces projets développent des compétences de coopération, par exemple lorsqu'il s'agit de développer avec d'autres son corps ou sa motricité, de concevoir pour un destinataire une activité multimédia ou de contribuer dans l'établissement à des publications respectueuses du droit et de l'éthique de l'information.

L'éducation aux médias et à l'information passe d'abord par l'acquisition d'une méthode de recherche d'informations et de leur exploitation mise en œuvre dans les diverses disciplines.

Elle pousse à s'interroger sur la fiabilité, la pertinence d'une information, à distinguer les sources selon leur support.

Elle aide à exploiter les outils, les modes d'organisation de l'information et les centres de ressources accessibles.

Sciences et technologie contribuent de façon majeure à la maîtrise des outils numériques. Elles enseignent l'exploitation de bases de données, l'organisation et le traitement de mesures, l'articulation d'aspects numériques et graphiques. Plus spécifiquement, elles permettent d'analyser ou de simuler un phénomène naturel, de tester des conjectures, de collecter et mutualiser des informations de terrain ou de laboratoire, d'analyser le niveau de technicité des objets et systèmes techniques, leurs environnements technologiques. D'autres disciplines participent à cette éducation, comme le français par son traitement de différentes sources d'information, numériques ou non, les arts plastiques par leur identification de la nature de différentes productions numériques artistiques dont ils expérimentent les incidences sur la conception des formes, l'histoire et la géographie par leur vocation à traiter les sources ou à présenter, diffuser et créer des représentations cartographiées.

Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen

La formation de la personne et du citoyen relève de tous les enseignements et de l'enseignement moral et civique. Cette formation requiert une culture générale qui fournit les connaissances éclairant les choix et l'engagement éthique des personnes. Elle développe le sens critique, l'ouverture aux autres, le sens des responsabilités individuelles et collectives en mettant en jeu par le débat, par l'engagement et l'action les valeurs fondamentales inscrites dans la République et les diverses déclarations des droits. Elle engage donc tous les autres domaines du socle : la capacité à exprimer ses émotions et sa pensée, à justifier ses choix, à s'insérer dans des controverses en respectant les autres ; la capacité à vivre et travailler dans un collectif et dans la société en général ; les connaissances scientifiques et techniques qui permettent d'accéder à la vérité et à la preuve, de la différencier d'une simple opinion, de comprendre les enjeux éthiques des applications scientifiques et techniques ; le respect des règles et la possibilité de les modifier ; les savoirs littéraires et historiques indispensables à la compréhension du sens de la citoyenneté, de la place de l'individu dans la société et du devoir de défense

Les disciplines artistiques développent par excellence la sensibilité, mais elles habituent aussi à respecter le goût des autres, à se situer au-delà des modes et des *a priori*.

Par la nature des échanges argumentés qu'ils inspirent avec d'autres points de vue, des enseignements comme le français, l'histoire des arts ou l'histoire et la géographie développent le vocabulaire des émotions et du jugement, la sensibilité et la pensée, concernant notamment les questions socialement vives et l'actualité.

Toutes les disciplines et notamment les sciences de la vie et de la Terre, l'enseignement moral et civique et les divers moments de la vie scolaire contribuent au respect des autres, au souci d'autrui dans les usages du langage, et à la lutte contre toutes les formes de discrimination. Les langues vivantes étrangères et régionales ouvrent au respect et au dialogue des cultures et préparent à la mobilité.

La formation de la personne et du citoyen suppose une connaissance et une compréhension des règles de droit qui prévalent en société. Par des études de cas concrets, l'histoire, la géographie et l'enseignement moral et civique habituent à s'approprier les grands principes de la justice et les règles du fonctionnement social, à distinguer ce qui est objectif de ce qui est subjectif. L'éducation aux médias et à l'information initie à des notions comme celles d'identité et de trace numériques dont la maîtrise sous-tend des pratiques responsables d'information et de communication.

L'enseignement moral et civique initie aux grands principes démocratiques et aux valeurs portées par les déclarations des droits de l'homme.

Ces règles concernent aussi les pratiques et la vie dans l'établissement, comme dans les activités physiques, sportives et artistiques : comprendre qu'elles sont source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité permet d'établir des rapports positifs aux autres, en particulier avec les camarades de l'autre sexe. La vie scolaire est également un moment privilégié pour apprendre à respecter les règles de vie collective, connaître ses droits et ses devoirs.

Développer le jugement est un des buts privilégiés du cycle 4. Chaque discipline y concourt à sa manière en enseignant l'évaluation critique de l'information et des sources d'un objet médiatique, en apprenant à élaborer des codes pour évaluer une activité physique, à analyser une information chiffrée, ou encore en formant aux critères du jugement de goût.

Toutes les disciplines visent à étayer et élargir les modes de raisonnement et les démonstrations. Ainsi, les langues vivantes étrangères et régionales introduisent à d'autres points de vue et conceptions, aident à prendre de la distance et à réfléchir sur ses propres habitudes et représentations. L'enseignement moral et civique permet de comprendre la diversité des sentiments d'appartenance et en quoi la laïcité préserve la liberté de conscience et l'égalité des citoyens. La culture littéraire nourrit les débats sur les grands questionnements. Les mathématiques et la culture scientifique et technique aident à développer l'esprit critique et le goût de la vérité ; celle-ci permet d'évaluer l'impact des découvertes et innovations sur notre vie, notre vision du monde et notre rapport à l'environnement. L'éducation aux médias et à l'information oblige à questionner les enjeux démocratiques liés à l'information journalistique et aux réseaux sociaux.

Les projets interdisciplinaires constituent un cadre privilégié pour la mise en œuvre des compétences acquises. Ils nécessitent des prises d'initiative qui les mobilisent et les développent dans l'action. Les disciplines scientifiques et technologiques notamment peuvent engager dans des démarches de conception, de création de prototypes, dans des activités manuelles, individuelles ou collectives, des démarches de projet, d'entrepreneuriat.

Ces initiatives et engagements, la participation à des actions solidaires ou aux instances de l'établissement et aux heures de vie de classe requièrent un exercice explicite de la citoyenneté.

Domaine 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Le domaine 4 est un lieu privilégié mais non exclusif pour travailler l'histoire des sciences en liaison avec l'histoire des sociétés humaines. Il permet d'initier aux premiers éléments de modélisation scientifique et de comprendre la puissance des mathématiques, l'importance de prendre conscience des ordres de grandeur de l'infiniment grand de l'univers à l'infiniment petit (de la cellule à l'atome). Les élèves sont amenés à utiliser constamment diverses échelles et la proportionnalité. Il met en perspective ce qui paraît aller de soi comme la mesure du temps et de l'espace. Au cycle 4, les élèves prennent conscience des risques, qu'ils soient naturels ou liés aux activités humaines, et en analysent les causes et conséquences naturelles et humaines. Ils sont sensibilisés aux problèmes de santé publique liés aux conduites ou à l'alimentation et trouvent dans l'éducation physique des exemples concrets de prévention. Ils explorent le monde des objets, leur production, leur design, leur cycle de vie ; ils en mesurent les usages dans la vie quotidienne.

Les sciences, dont les mathématiques, visent à décrire et expliquer des phénomènes naturels en réalisant et exploitant des mesures, en mobilisant des connaissances dans les domaines de la matière, du vivant, de l'énergie et de l'environnement, en anticipant des effets à partir de causes ou de modèles, en aidant à se repérer dans l'univers en ayant conscience des échelles et des ordres de grandeur.

La technologie décrit et explique des objets et des systèmes techniques répondant à des besoins en analysant des usages existants, en modélisant leurs organisations fonctionnelles, leurs comportements, en caractérisant les flux de données et d'énergie échangés.

L'éducation physique et sportive aide à comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement et l'effort, à identifier l'effet des émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle.

L'éducation aux médias et à l'information fait connaître et maîtriser les évolutions technologiques récentes des produits médiatiques.

Les sciences aident à se représenter, à modéliser et appréhender la complexité du monde à l'aide des registres numérique, géométrique, graphique, statistique, symbolique du langage mathématique. Elles exercent à induire et déduire grâce à la résolution de problèmes, aux démarches d'essais-erreurs, de conjecture et de validation. Elles contribuent à former le raisonnement logique par le calcul numérique ou littéral, la géométrie et l'algorithmique. Elles forment à interpréter des données, à prendre des décisions en les organisant et les analysant grâce à des outils de représentation. Elles apprennent à expérimenter tout en respectant les règles de sécurité.

Pour ces démarches d'investigation, l'éducation aux médias et à l'information constitue une précieuse ressource. Elle aide en effet à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce au repérage d'indices pertinents et à la validation des sources. L'histoire et la géographie contribuent également à la démarche de questionnement en donnant à imaginer des stratégies de sélection des informations reçues en classe, en les croisant avec ses représentations pour expliquer un événement, une notion, l'organisation d'un territoire.

La technologie relie les applications technologiques aux savoirs et les progrès technologiques aux avancées dans les connaissances scientifiques. Elle fait concevoir et réaliser tout ou partie d'un objet ou d'un système technique en étudiant son processus de réalisation, en concevant le prototype d'une solution matérielle ou numérique, en cherchant à améliorer ses performances.

Les arts contribuent à interpréter le monde, à agir dans la société, à transformer son environnement selon des logiques de questionnement autant sensibles que rationnelles qui permettent de répondre à des problèmes complexes par des réalisations plastiques concrètes ou à expérimenter des matériaux et techniques permettant la réalisation d'un projet musical au service d'une émotion, d'un point de vue, d'un sens particulier ou d'une narration.

Les sciences, dont les mathématiques et la technologie, en liaison avec l'enseignement moral et civique, font réinvestir des connaissances fondamentales pour comprendre et adopter un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et des ressources de la planète, de la santé, des usages des progrès techniques. Elles aident à différencier responsabilités individuelle et collective dans ces domaines. L'éducation physique et sportive contribue à la construction des principes de santé par la pratique physique.

Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine

Au cycle 4, les élèves commencent à développer l'esprit critique et le goût de la controverse qui caractérisera ensuite l'enseignement des lycées. Ils développent une conscience historique par le travail des traces du passé, des mémoires collectives et individuelles et des œuvres qu'elles ont produites. Ils commencent à les mettre en relation avec la société où ils vivent et dont ils doivent sentir l'élargissement aux mondes lointains et à la diversité des cultures et des croyances. Ils commencent à nourrir leurs propres travaux de citations qu'ils s'approprient ou détournent pour produire de nouvelles significations. Cet élargissement de l'expérience du temps et de l'espace permet de travailler sur le développement de l'information et des médias dans les sociétés humaines, de distinguer le visible et l'invisible, l'explicite et l'implicite, le réel et la fiction. L'étude des paysages et de l'espace urbain où vivent aujourd'hui une majorité d'humains ouvre des perspectives pour mieux comprendre les systèmes complexes des sociétés créées par l'homme contemporain. C'est aussi le domaine où se développent la créativité et l'imaginaire, les qualités de questionnement et d'interprétation qui sollicitent l'engagement personnel et le jugement en relation avec le domaine 3.

L'histoire et la géographie sont, par excellence, les disciplines qui mettent en place des repères temporels reliant entre eux des acteurs, des événements, des lieux, des œuvres d'art, des productions humaines ainsi que des repères spatiaux, de l'espace vécu au découpage du monde. Mais d'autres champs disciplinaires ou éducatifs y contribuent également, comme l'éducation aux médias et à l'information qui donne à connaître des éléments de l'histoire de l'écrit et de ses supports.

Il s'agit fondamentalement d'aider les élèves à se construire une culture. Comme en français où l'on s'approprie une culture littéraire vivante et organisée, ou bien au sein des champs artistiques et de l'histoire des arts où l'on interroge le rapport de l'œuvre à l'espace et au temps comme processus de création relié à l'histoire des hommes et des femmes, des idées et des sociétés, où l'on apprend à connaître par l'expérience sensible et l'étude objective quelques grandes œuvres du patrimoine. Les sciences et la technologie y contribuent également en développant une conscience historique de leur développement montrant leurs évolutions et leurs conséquences sur la société.

Dans leur confrontation aux différentes disciplines et champs éducatifs, les élèves apprennent aussi à se situer dans le monde social. Ils accèdent, grâce à l'histoire et à la géographie, à l'organisation politique, géographique et culturelle du monde. Ils commencent à appréhender, par la formation morale et civique, leurs responsabilités d'homme, de femme et de citoyen(nes). Ils apprennent aussi à utiliser des outils de communication en opérant notamment une distinction, absolument nécessaire, entre espace privé et espace public, en comprenant que les médias véhiculent des représentations du monde qu'il faut connaître et reconnaître.

En développant leur culture scientifique et technologique, ils comprennent l'existence de liens étroits entre les sciences, les technologies et les sociétés, ils apprennent à apprécier et évaluer les effets et la durabilité des innovations, notamment celles liées au numérique.

Le parcours avenir les aide à se situer eux-mêmes au cœur de contraintes dont la connaissance est propice à l'élaboration d'un projet scolaire et professionnel.

S'approprier l'organisation et le fonctionnement des sociétés passe aussi par la connaissance des processus par lesquels ils se construisent. Les différentes disciplines apprennent à voir qu'ils procèdent d'expériences humaines diverses. Le français y contribue en enseignant à reconnaître les aspects symboliques des textes, à les comprendre dans leur contexte historique et la pluralité de leurs réceptions, à les interpréter et à formuler sur eux un jugement personnel argumenté. Les langues vivantes étendent la connaissance de la diversité linguistique et culturelle et celle des enjeux liés à cette pluralité.

Les enseignements artistiques et le parcours d'éducation artistique et culturelle aident à expérimenter et comprendre la spécificité des productions artistiques considérées comme représentations du monde, interrogations sur l'être humain, interprétations et propositions.

Se représenter le monde dans sa complexité et ses processus passe par des réalisations de projets. Ceux-ci peuvent notamment se développer dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires auxquels chaque discipline apporte sa spécificité. L'objectif d'une production y est toujours présent, qu'il s'agisse de rendre compte de la complexité du monde par la réalisation de cartes mentales, de schémas, de croquis, d'exercer sa créativité par des pratiques individuelles ou collectives d'expositions, de théâtre, d'écriture de fiction ou poétique, ou de réaliser une production médiatique.

Ces initiatives développent la créativité dans la confrontation. La technologie, par exemple, forme aux compromis nécessaires pour faire évoluer les objets et systèmes techniques actuels ; l'éducation physique et sportive, par les défis, les épreuves, les rencontres qu'elle organise, apprend à combiner les ressources que nécessite chaque activité étudiée et à les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome ; les langues vivantes étrangères et régionales, par la participation à des projets dans des contextes multilingues et multiculturels, accroissent les capacités de mobilité.



