Compétences attendues à la fin du cycle 2

Explications

Rappel des domaines du socle commun des compétences :

Domaine 1 : des langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et les outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 : les systèmes naturels et scientifiques

Domaine 5 : les représentations du monde et de l’activité humaine

Compétences attendues à la fin du cycle 2

Cycle 2, cycle des apprentissages fondamentaux : CP, CE1, CE2

Je vous mets ce tableau juste pour relier les différentes compétences du socle aux différents domaines. Un peu de culture générale… Honnêtement, vous n’avez pas besoin de connaître tout ça.

**FRANCAIS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Comprendre et s’exprimer à l’oral**   * Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. * Dire pour être entendu et compris. * Participer à des échanges dans des situations diversifiées. * Adopter une distance critique par rapport au langage produit. | 1, 2, 3 |
| **Lire**   * Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. * Comprendre un texte. * Pratiquer différentes formes de lecture. * Lire à voix haute. * Contrôler sa compréhension. | 1, 5 |
| **Écrire**   * Copier de manière experte. * Produire des écrits. * Réviser et améliorer l’écrit qu’on a produit. | 1 |
| **Comprendre le fonctionnement de la langue**   * Maitriser les relations entre l’oral et l’écrit. * Mémoriser et se remémorer l’orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu. * Identifier les principaux constituants d’une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique. * Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques. * Orthographier les formes verbales les plus fréquentes. * Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d’utilisation ; s’en servir pour mieux comprendre. * Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris. | 1, 2 |

**MATHEMATIQUES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Chercher**   * S’engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l’accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. * Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur. | 2, 4 |
| **Modéliser**   * Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures. * Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d’autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements. * Reconnaitre des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement. | 1, 2, 4 |
| **Représenter**   * Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.). * Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs. * Utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales. | 1, 5 |
| **Raisonner**   * Anticiper le résultat d’une manipulation, d’un calcul, ou d’une mesure. * Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments. * Tenir compte d’éléments divers (arguments d’autrui, résultats d’une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement. * Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l’intérêt de justifier ce que l’on affirme. | 2, 3, 4 |
| **Calculer**   * Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. * Contrôler la vraisemblance de ses résultats. | 4 |
| **Communiquer**   * Utiliser l’oral et l’écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements. | 1, 3 |

**LANGUES VIVANTES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Comprendre l’oral**   * Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur. | 1, 2 |
| **S’exprimer oralement en continu**   * En s’appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter. | 1, 2 |
| **Prendre part à une conversation**   * Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne. | 1, 2, 3 |
|  |  |
| **Découvrir quelques aspects culturels d’une langue vivante étrangère et régionale**   * Identifier quelques grands repères culturels de l’environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés. | 1, 2, 3, 5 |

**Arts visuels**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Expérimenter, produire, créer**   * S’approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur… * Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. * Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard. * Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie …). | 1, 2,4, 5 |
| **Mettre en œuvre un projet artistique**   * Respecter l’espace, les outils et les matériaux partagés. * Mener à terme une production individuelle dans le cadre d’un projet accompagné par le professeur. * Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres. | 2, 3, 5 |
| **S’exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité**   * Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s’intéresser à celles découvertes dans des œuvres d’art. * Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. * Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support… | 1, 3 |
| **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l’art.**   * Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. * Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d’art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. * S’approprier quelques œuvres de domaines et d’époques variées appartenant au patrimoine national et mondial. * S’ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques. | 1, 3, 5 |

**EDUCATION MUSICALE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Chanter**   * Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation. * Interpréter un chant avec expressivité. | 1.4, 5 |
| **Écouter, comparer**   * Décrire et comparer des éléments sonores. * Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences. | 1.1, 1.4, 3, 5 |
| **Explorer et imaginer**   * Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique. * Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores. | 1.4, 5 |
| **Échanger, partager**   * Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences. * Écouter et respecter l’avis des autres et l’expression de leur sensibilité. | 1.1, 3, 5 |

**EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Développer sa motricité et construire un langage du corps**   * Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. * Adapter sa motricité à des environnements variés. * S’exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. | 1 |
| **S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**   * Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. * Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. | 2 |
| **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble**   * Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur…). * Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. * Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d’un groupe. | 3 |
| **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**   * Découvrir les principes d’une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être. * Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l’intensité excède ses qualités physiques. | 4 |
| **S’approprier une culture physique sportive et artistique**   * Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. * Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. | 5 |

**QUESTIONNER LE VIVANT**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées** | **Domaines du socle** |
| **Pratiquer des démarches scientifiques**   * Pratiquer, avec l’aide des professeurs, quelques moments d’une démarche d’investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion. | 4 |
| **Imaginer, réaliser**   * Observer des objets simples et des situations d’activités de la vie quotidienne. * Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages. | 5 |
| **S’approprier des outils et des méthodes**   * Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience. * Manipuler avec soin. | 2 |
| **Pratiquer des langages**   * Communiquer en français, à l’oral et à l’écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire. * Lire et comprendre des textes documentaires illustrés. * Extraire d’un texte ou d’une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question. * Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d’écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux). | 1 |
| **Mobiliser des outils numériques**   * Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples. | 2 |
| **Adopter un comportement éthique et responsable**   * Développer un comportement responsable vis-à-vis de l’environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance. * Mettre en pratique les premières notions d’éco gestion de l’environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets, du papier, économies d’eau et d’énergie (éclairage, chauffage...). | 3, 5 |
| **Se situer dans l’espace et dans le temps**   * Construire des repères spatiaux.   + Se repérer, s’orienter et se situer dans un espace géographique.   + Utiliser et produire des représentations de l’espace. * Construire des repères temporels.   + Ordonner des événements.   + Mémoriser quelques repères chronologiques. | 5 |

POUR PREPARER VOTRE DOSSIER DE SUIVI

**RAPPEL : l’inspecteur peut se référer aux attendus de fin de cycle, mais vous n’êtes en aucun cas, obligés de les suivre. Vous devez tout mettre en oeuvre (obligation de moyens) pour que votre enfant acquière, progressivement entre ses trois et seize ans, les compétences du socle commun des compétences dans les cinq domaines cités plus haut.**

Ce document est donc là à titre d’exemple, d’aide possible et ainsi vous saurez ce à quoi l’inspecteur peut de référer. Ça peut aussi vous montrer que beaucoup de compétences se travaillent naturellement dans un environnement naturel et au contact de la vie, de la société.

Si vous choisissez ce document comme dossier de suivi, je vous conseille de mettre cette petite phrase au-dessus, pour montrer que vous connaissez la loi :

*« L’enquêteur peut se référer aux attendus de fin de cycle, mais nous ne sommes pas tenus de les suivre. Je fournis ce document afin de servir de base pour notre échange et le rendre le plus riche et constructif possible. »*

**Et puis, ne gardez que les tableaux que vous remplirez, enlevez bien tout mon bla-bla !**

**Bref : ne gardez QUE les tableaux et ma petite phrase « … » du dessus.**

Les programmes du cycle 2 adaptés à l’instruction en famille et au socle commun des compétences

Vous pouvez noter uniquement des exemples de situations que nous pouvons trouver dans notre vie. Vous pouvez bien sûr faire le choix de travailler (ou plutôt de faire travailler) ces compétences de façon plus formelle, à l’aide de manuels ou de matériel, comme le matériel Montessori par exemple. Ça vous permet ainsi de comprendre ces compétences et d’adapter leur mise en oeuvre en fonction de vos choix pédagogiques.

Je trouve qu’ainsi on se rend compte qu’une vie simple, mais riche d’échanges et tout simplement au contact avec le monde réel permet d’aborder énormément de notions tout naturellement. Le fait de ne pas être entre quatre murs offre obligatoirement bien plus de possibilités. Ensuite, un peu d’inventivité et tout le monde peut vraiment s’amuser et attiser sa soif d’apprendre. Faites-vous plaisir en faisant plaisir à vos enfants.

Français

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension. |  |
| Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en  tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs. |  |
| Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendus -notamment raconter, décrire, expliquer - dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier  raconter seul un récit étudié |  |
| Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...) |  |
| Lecture et compréhension de l’écrit |  |
| Identifier des mots rapidement: décoder aisément des mots inconnus réguliers,  reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés |  |
| Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture des enfants. |  |
| Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page, participer à une lecture dialoguée après préparation. |  |
| Ecriture |  |
| Copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte d'une dizaine de lignes en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation. |  |
| Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire. |  |
| Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte  d'indications. |  |
| Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique) |  |
| Orthographier les mots les plus fréquents et les mots invariables mémorisés. |  |
| Raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal d'une part (déterminant, nom, adjectif), entre le verbe et son sujet d'autre part (cas simples : sujet placé avant le verbe et proche de lui ; sujet composé d'un groupe nominal comportant au plus un adjectif). |  |
| Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits. |  |

Mathématiques

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Nombres et calculs. |  |
| Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer. |  |
| Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers. |  |
| Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul |  |
| Calculer avec des nombres entiers. |  |
| Grandeurs et mesures |  |
| Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées. |  |
| Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs. |  |
| Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix |  |
| Espace et géométrie. |  |
| (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. |  |
| Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides. |  |
| Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques |  |
| Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie. |  |

Langues vivantes (étrangères ou régionales)

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Comprendre l'oral |  |
| Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. |  |
| S'exprimer oralement en continu |  |
| Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage. |  |
| Prendre part à une conversation |  |
| Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions. |  |

Enseignements artistiques

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Arts plastiques |  |
| Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses |  |
| Proposer des réponses inventives dans un  projet individuel ou collectif |  |
| Coopérer dans un projet artistique. |  |
| S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art. |  |
| Comparer quelques œuvres d’art |  |
| Education musicale |  |
| Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive. |  |
| Connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise. |  |
| Imaginer des organisations simples . Créer des sons et maitriser leur succession. |  |
| Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les gouts et points de vue de chacun. |  |

Éducation physique et sportive

Pour toutes ces compétences, il suffit de noter les activités pratiquées par votre enfant (en famille ou dans des clubs, associations…)

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée |  |
| Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. |  |
| savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. |  |
| Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres |  |
| Remplir quelques rôles spécifiques (joueur, coach,  médiateur, organisateur...) |  |
| Adapter ses déplacements à des environnements variés. |  |
| Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. |  |
| Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.  L'espace est aménagé et sécurisé. |  |
| Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. |  |
| S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique. |  |
| Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée. |  |
| S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives |  |
| Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel. |  |
| S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. |  |
| Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. |  |
| Connaitre le but du jeu. |  |
| Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires. |  |

Questionner le monde

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Qu'est-ce que la matière? |  |
| Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états. |  |
| Identifier un changement d'état de  l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne. |  |
| Comment reconnaitre le monde vivant? |  |
| Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité |  |
| Reconnaitre des comportements favorables à sa santé. |  |
| Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ? |  |
| Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués. |  |
| Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles  élémentaires de sécurité. |  |
| Commencer à s'approprier un environnement numérique. |  |
| Se situer dans l'espace |  |
| Se repérer dans l'espace et le représenter |  |
| Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique. |  |
| Se situer dans le temps. |  |
| Se repérer dans le temps et mesurer des durées |  |
| Repérer et situer quelques évènements dans un temps long. |  |
| Explorer les organisations du monde. |  |
| Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde |  |
| Comprendre qu'un espace est organisé. |  |
| Identifier des paysages. |  |