Compétences attendues à la fin du cycle 1

POUR VOTRE CULTURE GENERALE

Cycle 1, cycle des apprentissages premiers : petite section, moyenne section, grande section

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture a été prévu, en mars 2015, pour les enfants en âge d’instruction obligatoire. Donc de 6 à 16 ans, à l’époque. Il n’y a pas de véritable lien entre ce dernier et les programmes de la maternelle.

Voici un extrait du BO (bulletin officiel) qui le montre.

*« Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture couvre la période de la scolarité obligatoire, c’est-à-dire dix années fondamentales de la vie et de la formation des enfants, de six à seize ans. Il correspond pour l’essentiel aux enseignements de l’école élémentaire et du collège qui constituent une culture scolaire commune. Précédée pour la plupart des élèves par une scolarisation en maternelle qui a permis un double objectif de formation et de socialisation. Elle donne aux élèves une culture commune, fondée sur les connaissances et compétences indispensables, qui leur permettra de s’épanouir personnellement, de développer leur sociabilité, de réussir la suite de leur parcours de formation, de s’insérer dans la société où ils vivront et de participer, comme citoyens, à son évolution. Le socle commun doit devenir une référence centrale pour le travail des enseignants et des acteurs du système éducatif, en ce qu’il définit les finalités de la scolarité obligatoire et qu’il a pour exigence que l’école tienne sa promesse pour tous les élèves ».*

Cependant le texte des nouveaux programmes de l’école maternelle pointe la place fondamentale de l’école maternelle dans la réussite des apprentissages. Pour nous qui sommes en instruction en famille, je vais essayer de rendre compréhensibles les programmes et du coup les relier à ce qui est faisable à la maison.

Attention : il ne s’agit pas des programmes strictes mais ce qui me semble transposable à la maison.

J’espère ainsi vous simplifier la compréhension et la tâche en essayant de relier les programmes simplifiés pour l’IEF et le socle commun.

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

Liens entre les différents domaines et les programmes :

| **Socle commun de connaissances,** **de compétences et de culture**  **[B.O. n° 17 du 23 avril 2015](https://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html&cid_bo=87834)** | **Programme d’enseignement** **de l’école maternelle**  **[B.O. spécial n°2 du 26 mars 2015](https://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_2/37/8/ensel4759_arrete-annexe_prog_ecole_maternelle_403378.pdf)** |
| --- | --- |
| **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**   * Comprendre, s’exprimer en utilisant la langue française à l’oral et à l’écrit * Comprendre, s’exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale * Comprendre, s’exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques * Comprendre, s’exprimer en utilisant les langages des arts et de corps | **Domaine d’apprentissage 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**  **1.1 L’oral** . Oser entrer en communication . Comprendre et apprendre . Échanger et réfléchir avec les autres . Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique  **1.2 L’écrit** . Écouter de l’écrit et comprendre . Découvrir la fonction de l’écrit . Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement . Découvrir le principe alphabétique . Commencer à écrire tout seul |
| **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** | **Domaine d’apprentissage 2 : Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique**  . Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets . Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés . Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique . Collaborer, coopérer, s’opposer |
| **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** | **Domaine d’apprentissage 3 : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**  . Développer du goût pour les pratiques artistiques . Découvrir différentes formes d’expression artistique . Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix . Dessiner . S’exercer au graphisme décoratif . Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume . Observer, comprendre et transformer des images . Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons . Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps . Affiner son écoute . Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant |
| **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** | **Domaine d’apprentissage 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**  **4.1 Découvrir les nombres et leurs utilisations**  . Construire le nombre pour exprimer les quantités . Stabiliser la connaissance des petits nombres . Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position . Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur  **4.2  Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées** |
| **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**   * 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 | **Domaine d’apprentissage 5 : Explorer le monde** 5.2.1 Utiliser des outils numériques  **1. Une école qui s’adapte aux jeunes enfants** 1.1 Une école qui accueille les enfants et leurs parents 1.2 Une école qui accompagne les transitions vécues par les enfants 1.3 Une école qui tient compte du développement de l’enfant 1.4 Une école qui pratique une évaluation positive  **2. Une école qui organise des modalités spécifiques d’apprentissage** 2.1 Apprendre en jouant 2.2 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes 2.3 Apprendre en s’exerçant 2.4 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |
| **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**   * Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres * La règle et le droit * Réflexion et discernement * Responsabilité, sens de l’engagement et de l’initiative | **3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble** 3.1 Comprendre la fonction de l’école 3.2 Se construire comme personne singulière au sein d’un groupe |
| **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**   * Démarches scientifiques * Conception, création, réalisation * Responsabilités individuelles et collectives | **Domaine d’apprentissage 5 : Explorer le monde** 5.2.1 Explorer la matière 5.2.1 Utiliser, fabriquer, manipuler des objets |
| **Domaine 5 : les représentations du monde et l’activité humaine**   * L’espace et le temps * Organisations et représentations du monde * Invention, élaboration, production | **Domaine d’apprentissage 5 : Explorer le monde** **5.1 Se repérer dans le temps et l’espace** . Le temps . Stabiliser les premiers repères temporels . Introduire les repères sociaux . Consolider la notion de chronologie . Sensibiliser à la notion de durée . L’espace  **5.2 Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière** Découvrir le monde vivant |

Domaine d'apprentissage 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L’oral

| Compétences | Explications/Exemples |
| --- | --- |
| Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. |  |
| S’exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. |  |
| Utiliser le lexique appris (en classe) de façon approprié |  |
| Reformuler pour se faire mieux comprendre. |  |
| Reformuler le propos d’autrui |  |
| Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue |  |

L’écrit

| Compétences | Explications/Exemples |
| --- | --- |
| Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. |  |
| Comprendre des textes lus écrits sans autre aide que le langage entendu. |  |
| Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l’écrit |  |
| Pouvoir redire les mots d’une phrase écrite après sa lecture par l’adulte, les mots du titre connu d’un livre ou d’un texte. |  |
| Participer verbalement à la production d’un écrit. Savoir qu’on n’écrit pas comme on parle. |  |
| Repérer des régularités dans la langue à l’oral en français (éventuellement dans une autre langue). |  |
| Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d’un mot, comprendre qu’on peut en supprimer, en ajouter, en inverser |  |
| Repérer et produire des rimes, des assonances |  |
| Reconnaître les lettres de l’alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d’une lettre peut-être différent que le son qu’elle transcrit. |  |
| Connaître les correspondances entre les trois écritures :cursive, script, capitales d’imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu’elles codent. |  |
| Copier à l’aide d’un clavier. |  |
| Reconnaitre son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent. |  |
| Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu. |  |
| Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. |  |
| Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus. |  |

Domaine d’apprentissage 2 : Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique

| Compétences | Explications/Exemples |
| --- | --- |
| Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. |  |
| Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir. |  |
| Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. |  |
| Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés |  |
| Construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements, en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical. |  |
| Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. |  |

**Domaine d’apprentissage 3 : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

**Les productions   
plastiques et visuelles**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste. |  |
| Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. |  |
| Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.Créer des graphismes nouveaux. |  |
| Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. |  |
| Décrire une image, (parler d’un extrait musical) et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. |  |

**L’univers sonore**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. |  |
| Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. |  |
| Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples. |  |
| Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores |  |

Domaine d’apprentissage 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

**Découvrir les nombres et leurs utilisations**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme,…) |  |
| Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10 |  |
| Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantité inférieure ou égale à 10) |  |
| Utiliser le nombre pour exprimer la position d’un objet ou d’une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions. |  |
| Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots nombres) ou écrits (chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu’à 10 au moins. |  |
| Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. |  |
| Avoir compris que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l’ajout d’une unité à la quantité précédente. |  |
| Quantifier des collections jusqu’à dix au moins. |  |
| Les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. |  |
| Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. |  |
| Parler des nombres à l’aide de leur décomposition. |  |
| Dire la suite des nombres jusqu’à trente. Dire la suite des nombres à partir d’un nombre donné (entre 1 et 30) |  |
| Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix. |  |
| **Commencer** à écrire les nombres en chiffre jusqu’à 10 |  |
| Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres. |  |
| Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (inférieurs ou égaux à 10) |  |
| Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d’ajout ou de retrait, de produit ou de partage. |  |

**Explorer des formes,  
des grandeurs, des suites organisées**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. |  |
| Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre). |  |
| Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations. |  |
| Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. |  |
| Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : puzzle, pavage, assemblage de solides |  |
| Reproduire, dessiner des formes planes. |  |
| Identifier une organisation régulière (algorithme) et poursuivre son application. |  |

Domaine d’apprentissage 5 : explorer le monde

**Le temps**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. |  |
| Ordonner une suite de photographies ou d’images, pour rendre compte d’une situation vécue ou d’un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. |  |
| Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, …) dans des récits, descriptions ou explications. |  |

**L’espace**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. |  |
| Se situer par rapport à d’autres, par rapport à des objets repères. |  |
| Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). |  |
| Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d’un code commun). |  |
| Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d’écrit, en fonction de consignes, d’un but ou d’un projet précis. |  |
| Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, …) dans des récits, descriptions ou explications. |  |

**Le monde du vivant**

| Compétences | Explications/exemples |
| --- | --- |
| Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d’observation du réel ou sur des images fixes ou animées. |  |
| Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. |  |
| Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. |  |
| Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d’une vie saine . |  |
| Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner…). |  |
| Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d’instructions de montage. |  |
| Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur. |  |
| Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques). |  |
| Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant. |  |