

Programmes de l'école primaire

Ecole maternelle

Le langage

Champs	Compétences
LANGAGE ORAL	
Communication	répond aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre
1	
2	prend l'initiative d'un échange et le conduit au-delà de la première réponse
3	participe à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour
Langage en situation	comprend les consignes ordinaires de la classe
4	
5	dit ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)
6	prête sa voix à une marionnette
Langage d'évocation	rappelle en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement
7	
8	comprend une histoire et le manifeste en reformulant la trame dans ses propres mots
9	identifie les personnages d'une histoire, les caractérise, les dessine
10	raconte un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations
11	invente une courte histoire où les acteurs seront posés avec 1 événement, 1 clôture
12	dit ou chante chaque année au moins 10 comptines et au moins 10 chansons et poésies
LANGAGE ECRIT	
Fonctions de l'écrit	sait à quoi sert : 1 panneau, 1 affiche, 1 journal, 1 livre, 1 cahier, 1 écran d'ordinateur
13	
Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature	dicte un texte à l'adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels
14	
15	dans une dictée à l'adulte, corrige et propose 1 amélioration de la cohésion du texte
16	reformule dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant
17	évoque, à propos, un texte lu ou raconté par le maître
18	raconte brièvement l'histoire de personnages rencontrés dans 1 album ou 1 conte
Découverte des Réalités sonores du langage	rythme un texte en scandant les syllabes orales

	19	
	20	reconnaît une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, en début, en milieu)
	21	produit des assonances ou des rimes
Activités graphiques et écriture		écrit son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives
	22	
	23	copie des mots en capitales d'imprimerie, en cursives avec ou sans l'aide du maître
	24	reproduit un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder
	25	représente un objet, un personnage, réels ou fictifs
	26	copie 1 ligne de texte en cursive (tenue correcte, placement feuille, sens des tracés)
Découverte du principe alphabétique		à la fin de la 1ère année (à 3 ou 4 ans), reconnaît son prénom écrit en capitales
	27	
	28	peut dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte
	29	connaît le nom des lettres de l'alphabet
	30	propose une écriture alphabétique pour un mot simple avec le répertoire de la classe

Vivre ensemble

Champs	Compétences
31	joue son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel adapté
32	identifie et connaît les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école
33	respecte les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, de la politesse)
34	applique dans son comportement des principes de vie collective (écoute,entraide,initiative)

Agir et s'exprimer avec son corps : compétences spécifiques

Champs	Compétences
Act. athlétiques	35 courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes
	36 lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan
	37 sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan
Act.gymniques	38 se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter...)
Act.d'orientation	39 retrouver objets déposés juste avant/promenade de découverte avec l'enseignant
Act.de pilotage	40 rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, virer, monter, descendre une petite pente (bicyclette)
Act.aquatiques	41 se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes
Jeux de lutte	42 s'investir dans activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action
Jeux collectifs	43 avec son équipe, transporter en courant des objets d'ici à là sans se faire toucher
Jeux dansés	44 danser (se déplacer, faire les gestes) /avec la musique, le chant et les autres enfants
Danse	45 construire une courte séquence dansée associant deux ou trois mouvements simples

Agir et s'exprimer avec son corps : compétences transversales

Champs	Compétences
46	sait s'engager dans l'action (ose s'engager en toute sécurité, contrôle ses émotions)
47	sait faire un projet d'action (à court terme)
48	identifie/apprécie effets de l'activité (indices, repères espace/temps, constat progrès)
49	se conduit dans le groupe en fonction de règles avec écoute et respect des autres

Découvrir le monde

Champs	Compétences
Domaine sensoriel 47	sait décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires en utilisant les 5 sens
48	sait associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent
Domaine de la matière et des objets 49	reconnait, classe, série, désigne des matières, des objets, leurs qualités et usages
50	utilise des appareils alimentés par piles (lampe de poche, jouets, magnétophone...)
51	sait utiliser des objets programmables
En lien avec l'ed.artistique 52	Choisit des outils et matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
53	sait réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples
54	sait utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples
Domaine du vivant 55	sait retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal
56	sait reconstituer l'image du corps humain, animal, végétal à partir d'éléments séparés
57	reconnait manifestations de vie animale et végétale, les relie à de grandes fonctions
58	sait repérer quelques caractéristiques des milieux
59	connaît et applique quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...)
60	connaît et applique quelques règles d'hygiène des locaux (rangement, propreté)
61	connaît et applique des règles de l'alimentation (régularité repas, composition menus)
62	prend en compte les risques de la rue (piétons/véhicules) et ceux de l'environ. Familier
63	repère situation inhabituelle/danger, demande aide, pour être secouru/porter secours
Champs	Compétences
Domaine de l'espace 64	sait repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi
65	décrit positions relatives ou déplacements à l'aide d'indicateurs

	spatiaux/repères fixes
66	décrit et représente simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...)
67	sait décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie)
68	suit un parcours décrit oralement (pas à pas), décrit ou représente un parcours simple
69	reproduit l'organisation dans l'espace d'un ensemble d'objets (en les manipulant ...)
70	s'intéresse à des espaces inconnus découverts par des documentaires
Domaine du temps	sait reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes
71	
72	sait utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année
73	sait situer des événements les uns/aux autres (distinguer succession et simultanéité)
74	exprime et comprend les oppositions entre présent et passé, présent et futur
75	sait comparer des événements en fonction de leur durée
76	exprime et comprend, dans le rappel d'un récit, la situation temporelle de chaque événement
Domaine des formes et grandeurs	sait différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
77	
78	sait reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, rond
79	reproduit un assemblage d'objets de formes simples/ d'un modèle (puzzle, pavage..)
80	compare, classe et range des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance
Domaine des quantités et des nombres	compare des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques
81	
82	réalise 1 collection qui a la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non)
83	résout des problèmes sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage)
84	reconnait globalement et exprime de très petites quantités (de un à trois ou quatre)
85	reconnait globalement, exprime petites quantités organisées en configurations connues
86	connaît la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente
87	sait dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
88	associe le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée/à une bande numérique

La sensibilité, l'imagination, la création

Champs	Compétences
89	sait adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)
90	sait surmonter une difficulté rencontrée
91	sait tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés
92	sait exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés
93	sait utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation

94	sait réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression
95	sait reconnaître des images d'origines et de natures différentes
96	identifie les principaux constituants d'un objet plastique (image, oeuvre art, product° élève)
97	établit des rapprochements entre 2 objets plastiques : forme, couleur, sens, procédé
98	sait dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense
99	sait agir en coopération dans une situation de production collective

La voix et l'écoute

Champs	Compétences
100	a mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons
101	interprète avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe
102	joue de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
103	marque la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore, joue sur le tempo en situat° d'imitat°
104	repère et reproduit des formules rythmiques simples corporellement ou avec des instruments
105	coordonne un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental
106	sait tenir sa place dans des activités collectives et intervenir brièvement en soliste
107	écoute extrait musical ou une production puis s'exprime et dialogue avec les autres pour donner ses impress°
108	utilise quelques moyens graphiques simples pour représenter/coder le déroulemnt d'une phrase musicale
109	utilise le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés
110	Fait des propositions lors des phases de création et d'invention, avec corps, voix, objets sonores