|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compétences et connaissances - Cycle 1** | | |
| **Domaines d’apprentissage** | **Items** | **Compétences** |
| **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l’oral** | **Oser entrer en communication** | - 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.  - Reformuler pour se faire mieux comprendre. |
| **Comprendre et apprendre** | - Construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d’histoires fictives, relier des événements entendus et/ou vus, traiter des mots renvoyant à l’espace, au temps, etc.  - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. |
| **Échanger et réfléchir avec les autres** | - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. |
| **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** | **Éveil à la diversité linguistique**  - Repérer des régularités dans la langue à l’oral en français (éventuellement dans une autre langue).  **L’acquisition et le développement de la conscience phonologique**  - Manipuler des syllabes.  - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives). |
| **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l’écrit** | **Écouter de l’écrit et comprendre** | - Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu |
| **Découvrir la fonction de l’écrit** | - Manifester de la curiosité par rapport à l’écrit. *Utiliser divers supports (livres, affiches, lettres, messages électroniques, étiquettes, etc.) en relation avec des situations ou des projets.*  - Comprendre que les signes écrits perçus valent du langage : en réception, l’écrit donne accès à la parole de quelqu’un et, en production, il permet de s’adresser à quelqu’un qui est absent ou de garder pour soi une trace. |
| **Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement** | - 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. |
| **Découvrir le principe alphabétique**  *🡪 Importance de la relation qui va de l’oral vers l’écrit.* | - Découvrir le principe alphabétique : l’écrit code en grande partie l’oral (la sonorité) de ce qu’on dit (comprendre la relation entre lettres et sons).  - Reconnaître les lettres de l’alphabet.  - Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d’imprimerie.  - Copier à l’aide d’un clavier. |
| **Commencer à écrire tout seul**  *🡪*  *L’objectif étant de construire la valeur symbolique des lettres, l’enseignant veille à ne jamais isoler les trois composantes de l’écriture : la composante sémantique (le sens de ce qui est écrit), la composante symbolique (le code alphabétique) et la composante motrice (la dextérité graphique).* | **Un entraînement nécessaire avant de pratiquer l’écriture cursive : des exercices graphiques**  - Contrôler et guider le geste par le regard  - Maîtriser les gestes moteurs mobilisés dans le dessin et l’écriture cursive,  - Prendre des repères dans l’espace de la feuille  - S’exercer à des tâches de motricité fine qui préparent aux gestes propres à l’écriture en variant les modèles.  - S’entraîner aux gestes propres à l’écriture.  - Adopter une posture confortable, tenir de façon adaptée l’instrument, gérer l’espace graphique  **Pratiquer l’écriture cursive**  - Apprendre à tracer chaque lettre et l’enchaînement de plusieurs lettres en cursive.  - Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.  **Les essais d’écriture de mots**  - Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.  **Les premières productions autonomes d’écrits**  - Produire des messages écrits, par essais spontanés en utilisant les ressources à sa portée pour écrire. |
| **Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique**  🡪 Certaines compétences peuvent être transversales à plusieurs items. | **Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets** | - Courir, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  - Sauter de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  - Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. |
| **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés** | - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir :   * mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper…), * développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter…), * utiliser des matériels sollicitant l’équilibre (patins, échasses…), * se familiariser avec de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes…).   - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés : découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt…). |
| **Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique** | - Construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements, en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical.  - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. |
| **Collaborer, coopérer, s’opposer** | - Coopérer, exercer des rôles (sociaux) différents complémentaires.  - S’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. |
| **Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** | **Les productions plastiques et visuelles** | **Dessiner**  - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.  **S’exercer au graphisme décoratif**  - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.  - Créer des graphismes nouveaux.  **Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume**  - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste.  - Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.  **Observer, comprendre et transformer des images**  - Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. |
| **Univers sonores** | **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  - 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.  **Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps**  - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.  **Affiner son écoute**  - Parler d’un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. |
| **Le spectacle vivant** | **Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant**  - Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.  - Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées pour s’approprier un espace scénique et s’inscrire dans une production collective, en relation avec les autres,  - Devenir des spectateurs actifs et attentifs. |
| **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée** | **Découvrir les nombres et leurs utilisations : Utiliser les nombres** | - Construire le nombre pour exprimer les quantités : évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques.  - Stabiliser la connaissance des petits nombres (décomposition/recomposition, différentes représentations, itération de l’unité).  - Réaliser une collection dont le cardinal est donné.  - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités.  - Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d’une taille donnée.  - Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.  - Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position : 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, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité. |
| **Découvrir les nombres et leurs utilisations : Étudier les nombres** | - 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 (ou en enlevant un à la quantité supérieure).  - Quantifier des collections jusqu’à dix au moins.  - Composer et les décomposer des collections 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.  - Acquérir la suite orale des mots-nombres : dire la suite des nombres jusqu’à trente.  - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix.  - Écrire les nombres avec les chiffres à partir des besoins de communication dans la résolution de situations concrètes. |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées** | - 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).  - 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 le principe d’organisation d’un algorithme et poursuivre son application :   * organiser des suites d’objets en fonction de critères de formes et de couleurs, * reconnaître un rythme dans une suite organisée et continuer cette suite, * inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués, * compléter des manques dans une suite organisée. |
| **Explorer le monde** | **Se repérer dans le temps** | - Introduire les repères sociaux : situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.  - Consolider la notion de chronologie : 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.  - Se sensibiliser à la notion de durée en utilisant des outils et des dispositifs permettant de visualiser l’écoulement du temps (sablier, enregistrement) |
| **Se repérer dans l’espace** | **Faire l’expérience de l’espace**  - 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.  - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions ou explications.  **Représenter l’espace (photos, maquettes, dessins, plans…)**  - 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.  **Découvrir différents milieux**  - Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)  - Découvrir l’environnement proche (la classe, l'école, le quartier...)  - Découvrir des espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...).  - Observer des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...), se questionner sur le paysage comme milieu marqué par l'activité humaine  - Produire des images  - Rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Internet.  - Adopter une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l’impact de certains comportements sur l'environnement…). |
| **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière** | **Découvrir le monde vivant**  - Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d’observation du réel ou sur une image.  - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.  - Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles…), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage…), de leurs milieux de vie, etc.  - 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.  - Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles.  - Comparer, classer, ordonner les réalités sensorielles, les décrire grâce au langage, les catégoriser.  - Développer une attitude responsable sur les questions de la protection du vivant et de son environnement (dans le cadre d’une découverte de différents milieux).  **Explorer la matière**  - Réaliser des actions variées et découvrir les effets de ses actions : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer.  - Découvrir et utiliser quelques matières ou matériaux naturels : l’eau, le bois, la terre, le sable, l’air…  - Découvrir et utiliser quelques matières ou matériaux fabriqués par l’homme : le papier, le carton, la semoule, le tissu…  - Connaitre quelques propriétés de matières et matériaux, quelques aspects de leurs transformations possibles par des activités qui conduisent à des mélanges, des dissolutions, des transformations mécaniques ou sous l’effet de la chaleur ou du froid.  - Classer, désigner et définir les qualités des matières et matériaux en acquérant le vocabulaire approprié.  **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**  - 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.  - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).  - Intégrer la chronologie des tâches requises et à ordonner une suite d’actions.  - Utiliser un mode d’emploi ou une fiche de construction illustrés.  - Constater des phénomènes physiques en utilisant des instruments d’optique simples (les loupes notamment) ou en agissant avec des ressorts, des aimants, des poulies, des engrenages, des plans inclinés…  **Utiliser des outils numériques**  - Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.  - Effectuer, avec l’aide de l’enseignant, des recherches ciblées, via le réseau Internet.  - Communiquer à distance dans le cadre de projets de classe ou d’école induisant des relations avec d’autres enfants (monde en réseau). |