

ARTS PLASTIQUES - Cycle 4

Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer	D1.4, D2, D4, D5
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	D1.4
Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique	D1.4, D2
Construire un projet en pensant la phase de présentation.	D1.4, D5
Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastiques et leurs hybridations	D1.4
Exploiter de la documentation pour servir un projet de création	D2
Mettre en oeuvre un projet	D2, D3, D4, D5
Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs	D1.4, D5
Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles	D2
Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique	D3
Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet artistique et écouter les conseils donnés pour réorienter ma démarche	D3
Comprendre et respecter les consignes	D2
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	D1.1, D1.4, D3, D5
Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées	D1.1
Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, observe	D1.1
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	D1.4, D3, D5
Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés	D5
Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques)	D5
Interpréter une œuvre	D1.1, D5
S'interroger sur la démarche d'un artiste	D3
Montrer de la curiosité pour les arts	D3, D5
Proposer et soutenir des intentions artistiques	D1.1, D5

ÉDUCATION MUSICALE - Cycle 4

Compétences travaillées

Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création	D1.4, D3, D5
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.	
Écouter, comparer, construire une culture musicale commune	D1.4, D3, D5
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.	
Explorer, imaginer, créer et produire	D1.4, D3, D5
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. Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, éventuellement à l'aide d'outils numériques.	
Échanger, partager, argumenter et débattre	D1.4, D3, D5
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.	

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE - Cycle 4

Compétences travaillées

Champ d'apprentissage 1 « Produire une performance optimale mesurable à une échéance donnée »

CA1 A1 - Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages	D1.4	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1.4)
CA1 A2 - S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif	D2	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des média (D2)
CA1 A3 - Planifier et réaliser une épreuve combinée	D2	
CA1 A4 - S'échauffer avant un effort	D4	
CA1 A5 - Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur de résultats, etc.)	D3	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives (D3)

Champ d'apprentissage 2 « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

CA2 A1 - Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu	D1.4	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1.4)
CA2 A2 - Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé	D4	
CA2 A3 - Assurer la sécurité de son camarade	D1.1	
CA2 A4 - Respecter et faire respecter les règles de sécurité	D1.4	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1.4)

Champ d'apprentissage 3 « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

CA3 A1 - Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique	D1.4	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives. Prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective. (D1.4)
CA3 A2 - Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique	D2	Coopérer et réaliser des projets (D2)
CA3 A3 - Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse	D3	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)

Champ d'apprentissage 4 « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

CA4 A1 - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	D1.4	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1.4)
CA4 A2 - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	D4	
CA4 A3 - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.	D3	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres (D3)
CA4 A4 - Observer et co-arbitrer	D1.1	S'exprimer à l'oral (D1.1)
CA4 A5 - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité	D3	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)

Compétences transversales

Avoir ses affaires, sa tenue.	D2	Organiser son travail personnel (D2)
Gestion du matériel collectif (mise en place, utilisation conforme, rangement)	D2	
Ecoute et respect des consignes, attitude (en cours et sur les trajets), ponctualité.	D3	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives (D3)

ETRE ELEVE - Cycle 4

Compétences travaillées

ETRE ELEVE	D2, D3
EE1 Savoir s'organiser dans son travail	D2
EE2 S'investir en classe	D2
EE3 Respecter les règles de la classe	D3

FRANÇAIS - Cycle 4

Compétences travaillées

Comprendre et s'exprimer à l'oral	D1.1, D2, D3
Comprendre des discours oraux complexes. (Comprendre)	D1.1
S'adresser de manière expressive à un auditoire. (S'exprimer)	D1.1, D2
Participer de façon constructive à des échanges oraux. (Débattre)	D1.1, D3
Lire	D1.1, D5
Interpréter un texte ou une image et justifier son analyse.	D1.1, D5
Lire et comprendre un texte ou une oeuvre de manière autonome	D1.1
Écrire	D1.1
Adapter son écrit à une situation donnée.	D1.1
Maîtriser les procédés de l'argumentation.	D1.1
Rédiger un texte cohérent et syntaxiquement correct.	D1.1
Utiliser un vocabulaire adapté, riche et varié.	D1.1
Orthographier correctement les textes (rédactions et dictées)	D1.1
Comprendre le fonctionnement de la langue	D1.1, D2
Connaitre les différences entre l'oral et l'écrit.	D1.1
Connaitre les procédés littéraires (figures de style, points de vue, etc.)	D1.1, D2
Analyser le fonctionnement de la phrase. (classes grammaticales, fonctions, etc.)	D1.1, D2
Comprendre le fonctionnement des mots et enrichir son vocabulaire	D1.1, D2
Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique	D1.1, D5
Acquérir une culture littéraire et artistique pour interpréter ou produire un texte.	D1.1, D5

HIST-GÉO-ED.CIVIQUE - Cycle 4

Compétences travaillées

Utiliser mes apprentissages

Se repérer dans le temps en Histoire	D2, D5
Se repérer dans l'espace en Géographie	D2, D5
Se repérer en EMC	D2, D5
Utiliser un vocabulaire spécifique en Histoire, en Géographie et en EMC	D1.1, D2, D5

Argumenter en histoire, en géographie et en EMC

Analyser et comprendre un document	D1.1, D2, D5
Ecrire un paragraphe organisé	D1.1, D5
Réaliser des productions graphiques et cartographiques	D1.1, D5
Organiser une argumentation à l'écrit ou à l'oral	D1.1, D5
Maîtriser le droit et la règle en EMC	D1.1, D3

Démarche de recherche et d'engagement

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués	D1.1, D2, D5
Travailler en groupe	D1.1, D2, D3
Utiliser les outils numériques pour s'informer et créer	D1.3, D2, D3
S'exprimer à l'oral	D1.1, D1.4, D3
S'engager en classe ou au collège	D3

LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ - Cycle 4

Compétences travaillées

Acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique	D1.2, D5
Disposer des repères nécessaires pour se construire une représentation de l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques.	
Disposer de connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances et des institutions caractéristiques des civilisations antiques ; utiliser à bon escient les ressources permettant d'affiner ces connaissances.	
Repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques ; en tirer parti pour mieux comprendre ces productions culturelles	
Savoir se repérer dans l'histoire antique gréco-romaine	
Connaître les civilisations antiques gréco-romaine (vie quotidienne, religion...)	
Repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques	
Lire, comprendre, traduire, interpréter	D1.2
Savoir analyser une phrase ou un texte en vue d'en déduire son sens.	D1.1, D1.2, D2
Traduire une phrase ou un passage.	D1.2
Comprendre le fonctionnement de la langue.	
Connaître les déclinaisons.	D1.1, D1.2, D2
Connaître les conjugaisons.	D1.1, D1.2, D2
Connaître le vocabulaire.	D1.1, D1.2
Savoir s'exprimer à l'oral.	
Mémoriser et réciter de manière expressive un texte en latin	D1.1, D1.2
Réaliser et présenter un exposé oral.	D1.1

LANGUES VIVANTES (ÉTRANGÈRES OU RÉGIONALES) - Cycle 4 - (LVE)

Compétences travaillées

Écouter et comprendre	D1.2, D2
Comprendre des messages oraux	D1.2
Repérer et maîtriser les composants phonologiques de la langue	D1.2, D2
Lire et comprendre	D1.2, D2
Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées	D1.2
Parler en continu	D1.2, D2, D3
Maîtriser le lexique	D1.2
Maîtriser la prononciation, l'intonation et la gestuelle	D1.2
Maîtriser la grammaire	D1.2
Mémoriser un texte	D2
Utiliser les outils numériques	D2
Savoir produire un discours fluide et naturel	D1.2
Réagir et dialoguer	D1.2, D2
Maîtriser le lexique	D1.2
Maîtriser la grammaire	D1.2
Maîtriser la prononciation, l'intonation et la gestuelle	D1.2
Interagir spontanément et gérer un échange	D2
Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale	D2, D3, D5
Mobiliser ses connaissances culturelles	D3, D5
Ecrire	D1.2, D2, D5
Maîtriser le lexique	D1.2
Maîtriser la grammaire	D1.2
Structurer son écrit	D1.2, D2
Utiliser les outils numériques	D1.2, D2
Savoir réaliser une tâche précise à l'écrit	D1.2, D2
Réalisation de tâches	
Comprendre et réaliser une tâche selon les consignes	D1.2

MATHÉMATIQUES - Cycle 4

Compétences travaillées

Chercher	D2, D4	
Ch1 Chercher des informations	D2	
Ch2 Engager une recherche	D4	Mener une démarche scientifique, résoudre un problème (D4)
Raisonner	D2, D3, D4	
Ra1 Raisonner en plusieurs étapes		
Ra2 Démontrer		
Calculer	D1.3, D4	
Ca1 Calculer avec des nombres		
Ca2 Calculer avec des lettres		
Communiquer	D1.1, D3	
Co1 Communiquer en langage mathématiques	D1.3	
Co2 Expliquer sa démarche	D1.1	Écrire (D1.1)
Co3 Communiquer en langage informatique	D1.3	Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples (D1.3)
MODELISER		
Mo1 modéliser en utilisant les langages des nombres et des lettres	D1.3, D4	
Mo2 Modéliser pour représenter une situation réelle	D1.3, D4	
REPRESENTER		
Re1 Produire et utiliser des représentations des nombres	D1.3	
Re2 Représenter des données	D1.3, D5	
Re3 Produire et utiliser des représentations d'objets géométriques	D1.3, D5	

PHYSIQUE-CHIMIE - Cycle 4

Compétences travaillées

Pratiquer des démarches scientifiques	D4
1.1 : INFO1 - Identifier le problème à résoudre.	D4
1.2 : ANA1 - Émettre des hypothèses.	D4
1.3 ; ANA2 - Concevoir une expérience pour tester une hypothèse.	D4
1.4 : ANA3 - Mettre en œuvre un raisonnement logique simple pour résoudre un problème.	D4
1.5 : ANA4 - Modéliser des phénomènes pour les expliquer.	D4
1.6 : REA1 - Mettre en œuvre un protocole, effectuer une mesure de manière directe ou indirecte.	D4
1.7 : REA2 - Pratiquer le calcul numérique et le calcul littéral.	D4
1.8 : ANA5 - Interpréter des résultats.	D4
1.8 : VAL - Conclure, valider ou non l'hypothèse, argumenter.	D4
S'approprier des outils et des méthodes	D2
2.1 : MET 1 - Effectuer des recherches bibliographiques et/ou mobiliser ses connaissances.	D2
2.2 : MET2 - Organiser mon temps et mon espace lors d'une expérience.	D2
2.3 : MET3 - Travailler en groupe.	D2
Pratiquer des langages	D1.3
3.1 : COM1 - Lire et comprendre des documents scientifiques pour en extraire des informations.	D1.3
3.2 : COM2 - Ecrire des phrases claires, sans fautes, en utilisant le vocabulaire adapté.	D1.3
3.3 : COM6 - Communiquer oralement.	D1.3
3.4 : COM3 - Comprendre et interpréter des tableaux ou des documents graphiques.	D1.3
3.5 : COM4 - Produire et transformer des tableaux ou des documents graphiques.	D1.3
3.6 : COM5 - Présenter mon résultat avec l'unité adaptée	D1.3
Mobiliser des outils numériques	D2
4.1 : NUM3 - Produire des documents scientifiques grâce à des outils numériques, en utilisant l'argumentation et le vocabulaire spécifique à la physique et à la chimie.	D2
4.2 : NUM1 - Utiliser l'outil informatique pour acquérir et traiter des données, simuler des phénomènes.	D2
4.3 : NUM2 - Mobiliser des outils numériques pour échanger et produire du contenu.	D2
Adopter un comportement éthique et responsable	D3, D5
5.1 : RESP1 - Agir de façon responsable, respecter les règles de sécurité.	D3, D5
5.2 : RESP2 - S'impliquer dans un projet ayant une dimension citoyenne, prendre des initiatives, faire preuve d'autonomie, de respect des autres (silence).	D3, D5
Se situer dans l'espace et dans le temps	D5
6.1 : SIT1 - Comprendre l'évolution d'un savoir scientifique dans le temps et son influence sur la société.	D5
6.2 : SIT2 - Identifier les différentes échelles spatiales.	D5

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE - Cycle 4

Compétences travaillées

Les langages pour penser et Communiquer	
(Text1) Lire, repérer et extraire des informations à partir d'un texte	D1.1
(Com2) Rédiger en utilisant la langue française à l'écrit ou à l'oral	D1.1
(Com1) Lire, extraire, organiser des informations présentées avec différents supports	D1.3
(Com3) S'exprimer en utilisant un langage scientifique et technique : schéma, dessin, croquis, plan, carte mentale, maquette (3D)	D1.3
(Com4) S'exprimer en utilisant un langage scientifique et technique : tableau et/ou graphique	D1.3
(Com1.1) Lire, extraire, organiser des informations présentées dans un tableau	D1.3
(Com1.2) Lire, extraire, organiser des informations présentées dans un graphique	D1.3
Méthodes et outils pour Apprendre	
(Met1) Effectuer des recherches bibliographiques ou sitographiques	D2
(Met2) Organiser son temps et son espace	D2
(Num1) Acquérir, traiter et simuler des phénomènes avec un outil numérique	D2
(Num2) Produire et échanger un document numérique	D2
La formation du citoyen responsable	
(Resp1) Suivre des règles collectives et les appliquer en classe et sur le terrain	D3
(Resp2) S'impliquer dans un projet (développement durable ou santé)	D3
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
(Ana1) Formuler une question, proposer une hypothèse, concevoir un protocole	D4
(Ana2) Rendre compte de sa démarche, interpréter	D4
(Ana3) Savoir appliquer, raisonner en utilisant ses connaissances et pratiquer un calcul (numérique et/littéral)	D4
(Rea1) Choisir un matériel, mettre en œuvre un protocole, réaliser une manipulation, faire une mesure, utiliser des instruments d'observation	D4
(Val1) Argumenter, valider, conclure	D4
Représentation du monde et de l'activité humaine	
(Sit1) Identifier les étapes (historiques ou techniques) de construction d'un savoir scientifique et distinguer d'une croyance	D5
(Sit2) Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle (espace et temps)	D5
(Sit3) Situer les espèces dans leur histoire évolutive	D5

TECHNOLOGIE - Cycle 4

Compétences travaillées

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	D4
Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.	D4
Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.	D4
Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	D4
Participer à l'organisation et au déroulement de projets.	D4
Concevoir, créer, réaliser	D4
Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	D4
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.	D4
S'approprier un cahier des charges.	D4
Associer des solutions techniques à des fonctions.	D4
Imaginer des solutions en réponse au besoin.	D4
Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.	D4
Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades.	D4
S'approprier des outils et des méthodes	D2
Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).	D2
Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	D2
Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.	D2
Pratiquer des langages	D1.3
Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.	D1.3
Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.	D1.3
Mobiliser des outils numériques	D2
Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.	D2
Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	D2
Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	D2
Piloter un système connecté localement ou à distance.	D2
Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant	D2
Adopter un comportement éthique et responsable	D3, D5
Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants	D3, D5
Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.	D3, D5
Analyser le cycle de vie d'un objet.	D3, D5
Se situer dans l'espace et dans le temps	D5
Regrouper des objets en familles et lignées.	D5
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	D5