

Compétences des Programmes du C1 en vigueur à la rentrée 2021¹

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolaire_obligatoire/24/3/Programme2020_cycle_1_comparatif_1313243.pdf

DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'ORAL

Oser entrer en communication

L1 Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

Comprendre et apprendre

L2a S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

L2b Reformuler pour se faire mieux comprendre.

Echanger et réfléchir avec les autres

L3 Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

L4 Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

L'ECRIT

Ecouter de l'écrit et comprendre

L5 Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Découvrir la fonction de l'écrit

L6 Manifester de la curiosité par rapport à 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.

Commencer à produire des écrits et à en découvrir le fonctionnement

L7 Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

L8 Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).

L9 Manipuler des syllabes.

L10 Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives). (**c'est-à-dire 6 en français : /p/, /t/, /k/, /b/, /d/, /g/**).

Découvrir le principe alphabétique

L11a Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.

L11b Copier à l'aide d'un clavier.

Découvrir le principe alphabétique

L12 Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

L13 Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

DOMAINE 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'Activité Physique

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

AP1 Courir, sauter, 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 et des contraintes variées

AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

AP4 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

AP5 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

Collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement

AP6 Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

¹ Nota BENE : Le texte en surbrillance et la dénomination des compétences ne sont pas présents dans les programmes en ligne.

DOMAINE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

AA1 Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

AA2 Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

AA3a Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.

AA3b Créer des graphismes nouveaux.

AA4 Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Univers sonores

AA5 Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

AA6 Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

AA7 Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

AA8 Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Le spectacle vivant

AA9 Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

DOMAINE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Utiliser les nombres

SP1 Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

SP2a Réaliser une collection dont le cardinal est donné.

SP2b Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

SP3 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.

SP4 Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Etudier les nombres

SP5 Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

SP6 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.

SP7a Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

SP7b Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

SP8 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

SP9a Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

SP9b Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

SP10a Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

SP10b Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

SP11 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

SP12 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

SP13 Reproduire, dessiner des formes planes.

SP14 Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

DOMAINE 5 : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

- EM1** Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
- EM2** 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.
- EM3** Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- EM4** Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- EM5** Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- EM6** Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- EM7** Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un objet à partir d'un plan).
- EM8** Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support **Groupe Maternelle 42** consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- EM9** Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- EM10** Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- EM11** Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- EM12** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- EM13** Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- EM14** Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- EM15** Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- EM16** Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- EM17** Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
- EM18** Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant