

Articulation des programmes d'enseignement de l'école primaire (*BO hors série n°3 du 19 juin 2008 et BO n°1 du 5 janvier 2012*) avec le Socle commun de connaissances et de compétences (*décret n°2006- 830 du 11 juillet 2006*)

Cycle des apprentissages fondamentaux - Programmes du CP et du CE1

Ce document a pour visée d'articuler les programmes d'enseignement de l'école primaire avec le socle commun de connaissances et de compétences qui constitue « **la référence indispensable autour de laquelle seront organisés tous les enseignements de ce premier niveau de la scolarité obligatoire** » (préambule des programmes 2008).

Afin de rendre visible l'articulation, chacun des domaines disciplinaires des programmes est mis en relation avec l'un des 7 piliers du socle commun et les tableaux présentent d'une part les compétences attendues en fin de palier 1 du socle, d'autre part les connaissances et capacités à travailler pour s'assurer de la maîtrise de ces compétences.

Quelques vigilances indispensables :

En français et mathématiques, les tableaux sont réalisés à partir des progressions proposées pour chacune des classes du cycle. Les progressions sont des traductions des contenus des programmes en termes de notions. Les choix opérés induisent parfois des choix didactiques que l'on pourra reconsidérer dans le cadre de la liberté pédagogique. La présentation des programmes précise : « **le professeur des écoles ne saurait être un simple exécutant : à partir des objectifs nationaux, il doit inventer et mettre en œuvre les situations pédagogiques qui permettront à ses élèves de réussir dans les meilleures conditions** ». Dans ce cadre, il nous paraît essentiel :

- que tout enseignement reste bien dans une logique de construction de compétences, la visée étant bien de permettre à tous les élèves la maîtrise des 7 compétences du socle commun ;
- que toute connaissance ou capacité prise isolément soit toujours référée à la pratique qui lui donne sens (résolution de problème en mathématiques, production d'écrit en français...)

Les propositions faites dans ce document engagent à poursuivre un travail de concertation inter et intra cycle : « **les tableaux suivants donnent des repères aux équipes pédagogiques pour organiser la progressivité des apprentissages. Seules des connaissances et des compétences nouvelles sont mentionnées dans chaque colonne. Pour chaque niveau, les connaissances et compétences acquises dans la classe antérieure sont à consolider** ».

« **Le socle commun ne se substitue pas aux programmes de l'école primaire et du collège. Il en fonde les objectifs pour définir ce que nul n'est censé ignorer en fin de scolarité obligatoire. Il s'organise en sept compétences. Chacune de ces grandes compétences est conçue comme une combinaison de connaissances fondamentales, de capacités à les mettre en œuvre dans des situations variées et aussi d'attitudes indispensables tout au long de la vie. Chaque compétence requiert la contribution de plusieurs disciplines et, réciproquement, une discipline contribue à l'acquisition de plusieurs compétences.** »

Il nous paraît essentiel de rappeler que, si le socle commun dit ce que les élèves doivent avoir acquis en fin de scolarité obligatoire (et engage alors la responsabilité des enseignants), les programmes donnent des indications sur ce qu'il y a à enseigner. Deux conséquences importantes :

- **Ces indications sont à adapter prioritairement aux élèves dont chaque enseignant a la responsabilité et la nécessité de différencier amènera les enseignants à faire des choix. Le but n'est pas de « faire l'intégralité du programme », mais de s'assurer que les élèves ont bien acquis le niveau de compétence requis.**
- **Les démarches interdisciplinaires sont à privilégier, afin d'éviter de réduire l'enseignement à l'acquisition de connaissances et capacités sans liens réels avec les tâches qu'elles permettent de résoudre.**

On sera tout particulièrement attentif à ce que les activités organisées en classe, quelle que soit la discipline, favorise la construction des registres transversaux des piliers 1, 6 et 7, c'est-à-dire :

Pilier 1 « la maîtrise de la langue française », développer chez les élèves la capacité à :

- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié ;
- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
- lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus ;
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples ;
- dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court ;
- copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée ;
- utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court ;
- écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.

Pilier 6 « les compétences sociales et civiques », développer chez les élèves la capacité à :

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.

Pilier 7 « L'autonomie et l'initiative », développer chez les élèves la capacité à :

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;
- appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

Seuls les piliers 1, 3 et 6 sont validés au palier 1.

Figurent en **bleu**, dans l'ensemble du document, les compétences du socle devant faire l'objet d'une évaluation en fin de Palier 1 et figurant dans le Livret Personnel de Compétences.

Pour les compétences 2, 4, 5 et 7 : figurent en **vert** les niveaux de compétences attendus en fin de palier 1 (niveaux définis par les programmes 2008) et en noir les compétences attendues en fin de palier 2. Les enseignants peuvent ainsi travailler dans la perspective du palier 2.

Français / Pilier 1 : La maîtrise de la langue française (Compétences validées au palier 1)

| Compétences attendues au palier 1 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|---|--|---|
| Langage oral | Langage oral | Langage oral |
| <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. | <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer de façon correcte : prononcer les sons et les mots avec exactitude, respecter l'organisation de la phrase, formuler correctement des questions. - Rapporter clairement un événement ou une information très simple : exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales, utiliser de manière adéquate les temps verbaux (présent, futur, imparfait, passé composé). - Manifester sa compréhension d'un récit ou d'un texte documentaire lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un paragraphe ou d'un texte, identifier les personnages principaux d'un récit. - Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations. - Décrire des images (illustrations, photographies...). - Reformuler une consigne. | <ul style="list-style-type: none"> - Faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée. - S'exprimer avec précision pour se faire comprendre dans les activités scolaires. - Présenter à la classe un travail individuel ou collectif. |
| <ul style="list-style-type: none"> - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. | <ul style="list-style-type: none"> - Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres; poser des questions. | <ul style="list-style-type: none"> - Participer à un échange : questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts. | <ul style="list-style-type: none"> - Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine) en ménageant des respirations et sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution). | <ul style="list-style-type: none"> - Réciter des textes en prose ou des poèmes (une dizaine), en les interprétant par l'intonation. |
| Lecture | Lecture | Lecture |
| <ul style="list-style-type: none"> - Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus. | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique - Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit ; connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. <i>f</i> ; <i>o</i>) et complexes (ex. <i>ph</i> ; <i>au</i>, <i>eau</i>). - Savoir qu'une syllabe est composée d'une ou plusieurs graphies, qu'un mot est composé d'une ou plusieurs syllabes ; être capable de repérer ces éléments (graphies, syllabes) dans un mot. - Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives. | |

| <ul style="list-style-type: none"> - Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus. - Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple. - Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court. - Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions. | <ul style="list-style-type: none"> - Lire aisément les mots étudiés. - Déchiffrer des mots réguliers inconnus. - Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils). - Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés, en articulant correctement et en respectant la ponctuation. - Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur, le titre ; le texte, la phrase, le mot ; le début, la fin, le personnage, l'histoire. - Dire de qui ou de quoi parle le texte lu ; trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ; reformuler son sens. | <ul style="list-style-type: none"> - Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions. - Lire silencieusement un énoncé, une consigne, et comprendre ce qui est attendu. - Participer à une lecture dialoguée : articulation correcte, fluidité, respect de la ponctuation, intonation appropriée. - Écouter et lire des œuvres intégrales courtes ou de larges extraits d'œuvres plus longues. - Identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu. - Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus (thèmes, personnages, événements, fins). |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Lire seul et écouter des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge. | <ul style="list-style-type: none"> - Écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse. | <ul style="list-style-type: none"> - Lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse et rendre compte de sa lecture. |
| Ecriture | Ecriture | Ecriture |
| <ul style="list-style-type: none"> - Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée. | <ul style="list-style-type: none"> - Copier un texte très court dans une écriture cursive lisible, sur des lignes, non lettre à lettre mais mot par mot (en prenant appui sur les syllabes qui le composent), en respectant les liaisons entre les lettres, les accents, les espaces entre les mots, les signes de ponctuation, les majuscules. | <ul style="list-style-type: none"> - Copier un court texte (par mots entiers ou groupes de mots) en respectant l'orthographe, la ponctuation, les majuscules et en soignant la présentation. - En particulier, copier avec soin, en respectant la mise en page, un texte en prose ou poème appris en récitation ; réaliser un dessin pour l'illustrer. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court. - Écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes. - Écrire sans erreur sous la dictée un texte de 5 lignes en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales. | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire sans erreur, sous la dictée, des syllabes, des mots et de courtes phrases dont les graphies ont été étudiées. - Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons. - Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître une phrase simple cohérente, puis plusieurs. - Comparer sa production écrite à un modèle et rectifier ses erreurs. - Produire un travail écrit soigné ; maîtriser son attitude et son geste pour écrire avec aisance ; prendre soin des outils du travail scolaire. | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire sans erreur, sous la dictée, des phrases ou un court texte (5 lignes), préparés ou non, en utilisant ses connaissances orthographiques et grammaticales. - Concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente, puis plusieurs, puis un texte narratif ou explicatif de 5 à 10 lignes. - Relire sa production et la corriger ; corriger en fonction des indications données un texte copié ou rédigé de manière autonome. |
| Vocabulaire | Vocabulaire | Vocabulaire |
| <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des mots précis pour s'exprimer. - Donner des synonymes. - Trouver un mot de sens opposé. - Regrouper des mots par famille. - Commencer à utiliser l'ordre alphabétique. | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des mots précis pour s'exprimer - Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (ex. : noms de fruits). - Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant). - Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif ou un verbe d'action. - Ranger des mots par ordre alphabétique. | <ul style="list-style-type: none"> - Donner des synonymes (par exemple pour reformuler le sens d'un texte ou pour améliorer une expression orale ou écrite). - Regrouper des mots par familles ; trouver un ou des mots d'une famille donnée. - Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif, un verbe d'action ou pour un nom. - Commencer à utiliser l'ordre alphabétique pour vérifier dans un dictionnaire l'écriture d'un mot ou en chercher le sens. |

| Grammaire | Grammaire | Grammaire |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Identifier la phrase, le verbe, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif, le pronom personnel (sujet). - Repérer le verbe d'une phrase et son sujet. | <p>La phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les phrases d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation (point et majuscule). <p>Les classes de mots :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître les noms et les verbes et les distinguer des autres mots ; - distinguer le nom et l'article qui le précède ; identifier l'article ; - approche du pronom : savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets. <p>Les genres et nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer et justifier des marques du genre et du nombre : le s du pluriel des noms, le e du féminin de l'adjectif, les terminaisons <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif. | <p>La phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> - approche des formes et types de phrase : savoir transposer oralement une phrase affirmative en phrase négative ou interrogative. <p>Les classes de mots :</p> <ul style="list-style-type: none"> - distinguer selon leur nature : les verbes, les noms, les articles, les pronoms personnels (formes sujet), les adjectifs qualificatifs ; - le nom : distinguer nom propre et nom commun ; - l'article : commencer à repérer les articles élidés (<i>l'</i>) et contractés (<i>du, au, aux</i>) ; - manipuler d'autres déterminants ; - approche de l'adverbe : modifier le sens d'un verbe en ajoutant un adverbe. <p>Les genres et nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et appliquer les notions de masculin/féminin, singulier/pluriel ; - connaître et appliquer la règle de l'accord du verbe avec son sujet, et, dans le groupe nominal, la règle de l'accord entre le déterminant et le nom qu'il détermine, entre l'adjectif qualificatif et le nom qu'il qualifie. <p>Les fonctions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans la phrase simple où l'ordre syntaxique régulier sujet-verbe est respecté, identifier le verbe et son sujet (sous la forme d'un nom propre, d'un pronom ou d'un groupe nominal) ; - approche de la notion de circonstance : savoir répondre oralement aux questions <i>où ? quand ? pourquoi ? comment ?</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> - Conjuguer les verbes du 1^{er} groupe, être, avoir, au présent, au futur, au passé-composé de l'indicatif. - Conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif. - Distinguer le présent, du futur et du passé. | <p>Le verbe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser à l'oral, le présent, le futur et le passé composé. | <p>Le verbe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre la correspondance entre les temps verbaux (passé, présent, futur) et les notions d'action déjà faite, d'action en train de se faire, d'action non encore faite ; - identifier le présent, l'imparfait, le futur et le passé composé de l'indicatif des verbes étudiés ; trouver leur infinitif ; - conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ; conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif. |

| Orthographe | Orthographe | Orthographe |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres. - Ecrire sans erreur des mots mémorisés. | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire sans erreur des mots appris. - Écrire sans erreur de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons. - Recopier sans erreur un texte court (2 à 5 lignes). | <ul style="list-style-type: none"> - Écrire sans erreur, sous la dictée, des phrases ou un court texte (5 lignes), préparés ou non, en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales. <p>Dans les productions dictées et autonomes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les correspondances entre lettres et sons, - en particulier, respecter les règles relatives à la valeur des lettres en fonction des voyelles placées à proximité (<i>c/ç, c/qu, g/gu/ge, s/ss</i>), - orthographier sans erreur les mots invariables les plus fréquemment rencontrés ainsi que les mots-outils appris au CP. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Orthographier correctement des formes conjuguées, respecter l'accord entre le sujet et le verbe, ainsi que les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal. | <ul style="list-style-type: none"> - Commencer à utiliser de manière autonome les marques du genre et du nombre (pluriel du nom, féminin de l'adjectif, terminaison <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe). - Commencer à utiliser correctement la majuscule (début de phrase, noms propres de personne). | <p>Dans les productions dictées et autonomes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - marquer l'accord entre le sujet et le verbe dans les phrases où l'ordre sujet-verbe est respecté, - dans le groupe nominal simple, marquer l'accord de l'adjectif qualificatif avec le nom qu'il qualifie, - orthographier sans erreur les formes conjuguées apprises, - utiliser à bon escient le point, la majuscule, ainsi que la virgule dans le cas de l'énumération. |

Langue vivante / Pilier 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère

Cette progression respecte au plus près le programme de langues de l'école primaire et le descripteur de compétences du niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), qui est la référence en la matière.

Au cycle 2, l'entrée dans la langue et dans la culture doit être majoritairement orale, à travers des tâches simples, en compréhension, **reproduction et progressivement en production**. Cela implique une exposition régulière à la langue. Un premier contact avec l'écrit n'est cependant pas à exclure si la situation langagière le justifie. Il pourrait par exemple être pertinent, selon l'activité en cours, de légender un dessin, de recopier une formule pour remercier ou adresser des vœux, etc. Il convient de se référer aux contenus mentionnés par les programmes (BO HS n° 8 du 30 août 20071) qui diffèrent selon les langues enseignées.

En anglais, comme dans d'autres langues, l'écrit est pratiquement absent des tableaux proposés pour le cycle 2, l'une des difficultés essentielles pour l'apprentissage de cette langue par un francophone étant le passage de la phonie à la graphie et de la graphie à la phonie. Avant d'envisager un passage à l'écrit, l'élève doit s'être approprié les formes orales, à la fois en situation de compréhension et de production. C'est peu à peu, au cycle 3, que l'élève est progressivement exposé à la langue écrite.

En revanche, en chinois, il convient de distinguer les activités communicatives écrites de l'apprentissage sinographique proprement dit. Ce dernier gagne à être mis en place dès le début de l'école élémentaire, permettant d'offrir aux élèves un accès évolutif et raisonné à un certain nombre de sinogrammes (certains suivant le déroulement de la logique de structuration graphique permettant un apprentissage aisé et raisonné, d'autres sous forme d'exposition passive dans l'environnement quotidien de la classe).

Les connaissances culturelles, repères sur les modes de vie et sur la civilisation, viennent favoriser la compréhension d'autres manières d'être et d'agir en relation étroite avec les programmes d'histoire, de géographie, l'histoire des arts et les pratiques artistiques.

Au cycle 2, l'évaluation formative, effectuée par l'enseignant et à laquelle l'élève est associé, prend la forme d'une observation explicitée des attitudes, des réussites et des difficultés de chaque élève. Formulée de façon résolument positive, **elle porte exclusivement sur les capacités orales**.

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|---|---|---|
| Réagir et dialoguer | | |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser des énoncés simples de la vie quotidienne. - Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots - Se présenter ; présenter quelqu'un ; demander à quelqu'un de ses nouvelles en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires ; accueil et prise de congé | Saluer : utiliser au moins un mot pour dire bonjour. | Saluer : utiliser deux ou trois formules de salutation à différents moments de la journée. |
| | Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge. | Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge, le lieu où l'on vit ; poser les questions correspondantes. |
| | Présenter quelqu'un : utiliser une formule adaptée. | Présenter quelqu'un : interroger sur l'identité d'une personne et utiliser une formule adaptée pour répondre. |
| | Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : utiliser au moins une formule pour donner de ses nouvelles. | Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : interroger et utiliser deux ou trois formules pour donner de ses nouvelles. |
| | Formuler des souhaits : anniversaire, Noël. | Formuler des souhaits : anniversaire, Noël, nouvelle année, Pâques. |
| | Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement. | Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement, éternuement. |
| | | Présenter des excuses : utiliser une formule simple. |
| - Répondre à des questions et en poser (sujets familiers ou besoins immédiats) | Répondre à des questions sur des sujets familiers : compter et dénombrer de un à dix, utiliser quelques adjectifs de couleur, quelques mots (animaux, aliments par exemple). | Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers : utiliser des formules simples pour dénombrer, exprimer les goûts, la possession, la localisation, la date et des besoins immédiats (effectuer un choix, donner et recevoir quelque chose). |

| Comprendre à l'oral | | |
|---|---|---|
| - Comprendre les consignes de classe | Comprendre les consignes de classe : au moins cinq. | Comprendre les consignes de classe : au moins une dizaine. |
| - Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes | Comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret : formules de félicitation, nom et âge donnés par une personne. | Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret : formules de félicitation, nom, âge et lieu d'habitation d'une personne. |
| | Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves. | Suivre le fil d'une histoire courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves. |
| - Suivre des instructions courtes et simples | Suivre des instructions courtes et simples : au moins une, par exemple, frapper des mains. | Suivre des instructions courtes et simples : trois ou quatre instructions relatives aux gestes et mouvements du corps. |
| Parler en continu | | |
| - Reproduire un modèle oral | Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une comptine, d'un chant, d'une histoire. | Reproduire un modèle oral : court extrait d'une comptine, d'un chant, d'un poème, d'une histoire. |
| - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages | Utiliser deux courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom et son âge. | Utiliser trois courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom, son âge et où l'on habite. |

Mathématiques / Pilier 3 : Les principaux éléments de mathématiques (Compétences validées au palier 1)

L'acquisition des mécanismes en mathématiques est toujours associée à une intelligence de leur signification.

La résolution de problèmes joue un rôle essentiel dans l'activité mathématique. Elle est présente dans tous les domaines et s'exerce à tous les stades des apprentissages.

| Compétences attendues au palier 1 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|--|---|--|
| Nombres et calculs | Nombres et calculs | Nombres et calculs |
| <ul style="list-style-type: none"> - écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. - résoudre des problèmes de dénombrement. | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100. - Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition"). - Comparer, ranger, encadrer ces nombres. - Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000. - Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer. - Écrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100, etc. |
| <ul style="list-style-type: none"> - restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5. | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20. - Connaître la table de multiplication par 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant. - Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5. |
| <ul style="list-style-type: none"> - calculer : addition, soustraction, multiplication. - calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples. | <ul style="list-style-type: none"> - Calculer mentalement des sommes et des différences. - Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous. - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100). | <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits. - Calculer en ligne des suites d'opérations. - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 1 000). - Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre. |
| <ul style="list-style-type: none"> - diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier). | | <ul style="list-style-type: none"> - Diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier). - Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements. |
| <ul style="list-style-type: none"> - résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication. | <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes simples à une opération. | <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication. |
| <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les fonctions de base d'une calculatrice. | | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions de base de la calculatrice. |

| Géométrie | Géométrie | Géométrie |
|---|--|---|
| - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement. | - Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...). | |
| - percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs. | | - Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs. |
| - reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels ; | - Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle. - Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit. | - Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. - Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé... |
| - utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle. - résoudre un problème géométrique. | - Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque. | - Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit. |
| - repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. | | - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. |
| | - S'initier au vocabulaire géométrique. | - Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié. |
| Grandeurs et mesures | Grandeurs et mesures | Grandeurs et mesures |
| - utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure. - | - Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures. - Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse. - Connaître et utiliser l'euro. | - Utiliser un calendrier pour comparer des durées. - Connaître la relation entre heure et minute, mètre et centimètre, kilomètre et mètre, kilogramme et gramme, euro et centime d'euro. |
| - être précis et soigneux dans les tracés, les mesures et les calculs. | - Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs. | - Mesurer des segments, des distances. |
| - résoudre des problèmes de longueur et de masse. | - Résoudre des problèmes de vie courante. | - Résoudre des problèmes de longueur et de masse. |
| | Organisation et gestion des données | Organisation et gestion des données |
| - utiliser un tableau, un graphique. | - Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples. | - Utiliser un tableau, un graphique. |
| - organiser les données d'un énoncé. | | - Organiser les informations d'un énoncé. |

Découverte du monde du vivant, de la matière et des objets / Pilier 3 : La culture scientifique et technologique

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les élèves acquièrent des repères dans le temps et l'espace et des connaissances sur le monde. Ces repères sont construits en partant de situations simples de la vie quotidienne et du milieu proche et connu. Les élèves dépassent leurs représentations initiales par l'observation et la manipulation. Ils mènent des investigations qui les amènent à décrire leurs observations et à maîtriser un vocabulaire de plus en plus précis.

Une courte trace écrite pouvant inclure des croquis légendés est indispensable pour permettre aux élèves de mémoriser les connaissances et le vocabulaire associés.

Les élèves découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur et commencent à acquérir les compétences constitutives du **brevet informatique et internet (B2i)**. Des liens sont proposés avec les progressions d'éducation physique et sportive et d'instruction civique et morale.

Les tableaux présentent les connaissances à partir desquelles organiser les progressions. Quel que soit le domaine d'investigation, les élèves doivent pouvoir valider, au palier 2, les compétences suivantes :

- **pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner ;**
- **manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions ;**
- **exprimer et exploiter les résultats d'une mesure ou d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit et à l'oral.**

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|--|---|--|
| Découvrir le monde du vivant | | |
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer et décrire pour mener des investigations. <p>- maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante :</p> <ul style="list-style-type: none"> o l'unité et la diversité du vivant o le fonctionnement du vivant | <p>Découvrir le monde du vivant</p> <p>Les caractéristiques du vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir ce qui caractérise le vivant (naître, se nourrir, grandir, se reproduire, mourir) : <ul style="list-style-type: none"> • pour quelques animaux ; • pour quelques végétaux. - Identifier les régimes alimentaires de quelques animaux. - Prendre conscience des besoins vitaux de quelques végétaux. - Observer le développement de quelques végétaux, de la graine au fruit à travers la pratique de plantations. | <p>Découvrir le monde du vivant</p> <p>Les caractéristiques du vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le cycle de la vie des êtres vivants : naissance, croissance, reproduction, fin de vie (animaux, plantations). - Identifier quelques régimes alimentaires d'espèces animales (végétarien, carnivore, omnivore). |
| | <p>Interactions entre les êtres vivants et leur environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - À partir d'un milieu proche (cour de l'école, jardin, forêt, mare...) : <ul style="list-style-type: none"> • identifier quelques êtres vivants qui le peuplent ; • observer quelques relations alimentaires entre êtres vivants. | <p>Interactions entre les êtres vivants et leur environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier et classer différentes relations alimentaires (un végétal mangé par un animal, un animal mangé par un autre animal). - Prendre conscience que les animaux dépendent des plantes pour se nourrir. |

| | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence. | <p>Respect de l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir que respecter les êtres vivants passe par le respect de l'environnement dans lequel ils vivent. | <p>Respect de l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être sensibilisé aux déchets produits au cours d'une journée, à l'école, à la maison. - Être sensibilisé à l'importance de l'eau et à la nécessité de l'économiser. <p>→ La question de l'environnement et du développement durable sera développée au cycle 3 en lien avec les programmes de sciences expérimentales et de géographie.</p> |
| Découvrir le monde de la matière et des objets | | |
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer et décrire pour mener des investigations. - maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante : <ul style="list-style-type: none"> o la matière | <p>Solides et liquides</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des solides et des liquides et repérer ce qui permet de les distinguer. <p>Changements d'états de la matière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la fusion et la solidification de l'eau. - Savoir que l'eau, sous forme liquide et sous forme de glace, est une même substance. - Utiliser des thermomètres pour mesurer la température de l'eau placée dans diverses conditions. | <p>Solides et liquides</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier quelques ressemblances et quelques différences entre plusieurs solides, entre plusieurs liquides. <p>Changements d'états de la matière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les facteurs de fusion et de solidification de l'eau. - Connaître les états liquide et solide de l'eau dans la nature et en relation avec certains phénomènes météorologiques observés (formation de glace, neige, grêle, brouillard). - Savoir que certaines substances peuvent passer de l'état solide à l'état liquide et inversement. |
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer et décrire pour mener des investigations. - maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante : <ul style="list-style-type: none"> o les objets techniques o l'énergie | <p>Maquettes élémentaires et circuits électriques simples</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser quelques objets techniques simples (une manche à air, un mobile suspendu, une lampe de poche...) et identifier leur fonction. - Réaliser une maquette ou un circuit électrique permettant d'assurer des fonctions simples (trouver la direction du vent, équilibrer deux objets suspendus, éclairer). | <p>Maquettes élémentaires et circuits électriques simples</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser quelques objets techniques (balances, jouets électriques, ustensiles de cuisine...) et identifier leur fonction. - Savoir qu'il existe de nombreux objets utilisant l'électricité et les classer selon la source d'énergie utilisée. - Réaliser des maquettes utilisant différents dispositifs (suspension, pivot, poulie, treuil...). - Réaliser quelques circuits électriques simples utilisant des lampes ou de petits moteurs. |
| Règles d'hygiène et de sécurité personnelle et collective | | |
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents domestiques. <p>Comp.7 : l'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des règles élémentaires d'hygiène. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. | <p>→ <i>Instruction civique et morale - Éducation à la santé - Éducation à la sécurité</i></p> | <p>→ <i>Instruction civique et morale - Éducation à la santé - Éducation à la sécurité</i></p> |

Découverte du monde / Pilier 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Les élèves découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur et commencent à acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i). Des liens sont proposés avec les progressions d'éducation physique et sportive et d'instruction civique et morale.

→ Les compétences à acquérir dans le domaine des technologies usuelles de l'information et de la communication sont définies par le brevet informatique et internet (B2i).

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|--|---|---|
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- commencer à s'approprier un environnement numérique.- Connaitre et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques : fonction des différents éléments, utilisation de la souris.- Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.- Produire un document numérique : texte, image, son.- Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail.- Lire un document numérique.- Chercher des informations par voie électronique- Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet.- Echanger avec les technologies de l'information et de la communication. | <p>Technologies usuelles de l'information et de la communication (TUIC)</p> <ul style="list-style-type: none">- Savoir que la présence d'un adulte est obligatoire pour une recherche sur internet. | <p>Technologies usuelles de l'information et de la communication (TUIC)</p> <ul style="list-style-type: none">- Être sensibilisé aux risques liés à l'usage de l'internet : connaître quelques dangers de la navigation sur internet. |

Découverte du temps et de l'espace / Pilier 5 : La culture humaniste

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les élèves acquièrent des repères dans le temps et l'espace et des connaissances sur le monde. Ces repères sont construits en partant de situations simples de la vie quotidienne et du milieu proche et connu. Les élèves dépassent leurs représentations initiales par l'observation et la manipulation. Ils mènent des investigations qui les amènent à décrire leurs observations et à maîtriser un vocabulaire de plus en plus précis.

Une courte trace écrite pouvant inclure des croquis légendés est indispensable pour permettre aux élèves de mémoriser les connaissances et le vocabulaire associés.

Les élèves découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur et commencent à acquérir les compétences constitutives du **brevet informatique et internet (B2i)**. Des liens sont proposés avec les progressions d'éducation physique et sportive et d'instruction civique et morale.

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|--|--|--|
| Se repérer dans l'espace | | |
| <p><u>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</u> Comp. 5 : la culture humaniste - Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays. Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.</p> <p>- lire et utiliser différents langages : textes, cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie.</p> <p>- Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles.</p> | <p>Représentations simples de l'espace familial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître un lieu familial (école, lieux d'habitation, trajet école / maison) à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, plans). - Élaborer des représentations simples de l'espace familial (la classe, l'école, la piscine...) par des maquettes, des plans. - Se repérer, se déplacer dans l'école et son environnement proche en utilisant des représentations simples (photographies, maquettes, plans). → Éducation physique et sportive - Activités d'orientation | <p>Représentations simples de l'espace familial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et décrire un lieu familial (école, quartier, centre ville...) avec un vocabulaire adapté, à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, vue panoramique, vue oblique, vue aérienne, plans...). - Élaborer des représentations simples de l'espace familial (le quartier, le village, la ville...) par des plans. - Comprendre l'organisation du quartier, de la ville ou du village, en lisant et en utilisant des cartes et des photographies. → Éducation physique et sportive - Activités d'orientation |
| | <p>Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire et comparer un centre ville avec un quartier périphérique et un village ; comparer espaces urbain et rural. | <p>Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer quelques paysages familiaux, littoraux, montagnards, urbains, ruraux. |
| | <p>Formes usuelles de représentation de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, maquettes, plans). - Nommer et décrire simplement les différents espaces représentés. - Identifier la légende d'un plan, en tirer quelques informations. | <p>Formes usuelles de représentation de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser plans, cartes, planisphère, globe. - Lire une légende (plan de ville, de quartier, de réseau de transports en commun, plan d'une base de loisirs...). - Construire une légende simple pour un plan réalisé collectivement. |

| Se repérer dans le temps | | |
|---|--|---|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer le passé récent du passé plus éloigné. - Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays. <ul style="list-style-type: none"> - identifier les périodes de l'histoire au programme - Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages) - lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques. | <p>Repères proches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Représenter l'alternance jour / nuit. - Se repérer dans une journée d'école, dans la semaine. - Situer la date du jour dans la semaine, le mois, la saison. - Situer plusieurs dates dans le mois. | <p>Repères proches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Constater les variations dans la durée du jour et de la nuit à l'échelle du mois, de la saison, de l'année. - Se repérer dans le mois, l'année. - Connaître la durée des mois, des années et les différents découpages de l'année. |
| | <p>Repères plus éloignés dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir que les générations se succèdent. - Lire ou construire un arbre généalogique. - construire une frise chronologique sur deux ou trois générations et placer quelques événements personnels (naissances des enfants, des parents, première scolarisation...). | <p>Repères plus éloignés dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer quelques dates, personnages et événements sur une frise chronologique. - Mémoriser quelques dates et personnages de l'histoire de France. |
| | <p>Utilisation d'outils de repérage et de mesure du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir utiliser un calendrier de la semaine, du mois. - Vérifier, compléter l'emploi du temps de la journée. - Utiliser un sablier pour évaluer une durée. - Lire l'heure sur une horloge à affichage digital pour repérer des événements de la journée. | <p>Utilisation d'outils de repérage et de mesure du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prélever des informations sur différents calendriers de la semaine, du mois, de l'année. - Compléter l'emploi du temps de la semaine. - Utiliser un minuteur ou un chronomètre pour mesurer une durée. - Lire l'heure sur une montre, une horloge à affichage digital et une horloge à aiguilles. |
| | <p>Évolution des modes de vie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer les objets de la vie quotidienne à l'époque de ses grands-parents et aujourd'hui. | <p>Évolution des modes de vie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer l'évolution de l'habitat, des métiers et de la vie des écoliers depuis le début du XXe siècle. |

Pratiques artistiques et histoire des arts / Pilier 5 : La culture humaniste

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Programme du CP et du CE1 |
|---|--|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture). - reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées. - fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur). <p>- distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture).</p> <p>- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.</p> | Histoire des arts |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un vocabulaire précis pour exprimer des sensations, des émotions, des préférences et des goûts |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser un premier contact avec des œuvres afin d'aider les élèves à observer, écouter, décrire et comparer. - Découvrir, selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers d'art ou des spectacles vivants |
| Arts visuels : arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques. | <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer par l'écriture, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage). <p>- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques.</p> <p>- inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> - pratiquer régulièrement et de manière diversifiée l'expression plastique, le dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) - proposer des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage). - Utiliser ces pratiques autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. - Conduire les élèves à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié | |
| Education musicale | <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer par l'écriture, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage). <p>- interpréter de mémoire une chanson, participer avec exactitude à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples.</p> <p>- inventer et réaliser des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> - apprendre un répertoire d'une dizaine de comptines ou chansons | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter des extraits d'œuvres diverses - chanter en portant attention à la justesse tonale, à l'exactitude rythmique, à la puissance de la voix, à la respiration et à l'articulation - apprendre à respecter les exigences d'une expression musicale collective - s'exercer à repérer des éléments musicaux caractéristiques très simples, concernant les thèmes mélodiques, les rythmes et le tempo, les intensités, les timbres - commencer à reconnaître les grandes familles d'instruments | |

Instruction civique et morale / Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques (Compétences validées au palier 1)

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les objectifs de l’instruction civique et morale sont en priorité l’apprentissage des règles de politesse, de coopération et de respect. Cet apprentissage s’accompagne de l’acquisition progressive de la responsabilité et de l’autonomie. Ces objectifs se construisent autour des notions suivantes : découverte des principes de la morale, prise de conscience des notions de droits et de devoirs dans l’environnement de l’école et social proche, application des règles en découlant, éducation à la santé et à la sécurité, connaissance des symboles et des emblèmes de la République.

Le maître est le garant des conditions de l’échange et de la conclusion des réflexions menées. L’élève est amené à réfléchir, nommer les choses, écouter l’autre, argumenter, défendre sa position, s’interroger, douter, rechercher, renoncer.

Ces activités doivent être menées dans le respect de la circulaire n°2011-131 du 25 août 2011 relative à l’instruction morale à l’école.

Une trace écrite, reflet d’une interprétation claire et partagée, est indispensable pour formaliser le principe moral dégagé ou fixer la règle de conclusion. Brève, elle se réfère à la problématique soulevée, qu’elle évoque, et permet par sa clarté, la mémorisation du principe moral. Des liens sont parfois proposés avec d’autres domaines disciplinaires ou transversaux.

| Compétences attendues au palier 1 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|---|---|--|
| Découvrir les principes de la morale | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l’école et hors de l’école, avec le maître au sein de la classe. | Premiers principes de la morale - Découvrir de nouveaux principes de morale présentés sous forme de maximes simples concernant les sujets proposés en annexe de la circulaire n°2011-131 du 25 août 2011. | Premiers principes de la morale - Découvrir les principes de morale présentés sous forme de maximes, morales, adages concernant les sujets proposés en annexe de la circulaire n°2011-131 du 25 août 2011. |
| | Thèmes proposés dans la circulaire n°2011 : 1. L’introduction aux notions de la morale : le bien et le mal - le vrai et le faux - la sanction et la réparation - le respect des règles - le courage - la loyauté - la franchise - le travail - le mérite individuel 2. Le respect de soi : la dignité - l’honnêteté par rapport à soi-même - l’hygiène - le droit à l’intimité - l’image que je donne de moi-même (en tant qu’être humain) - la protection de soi 3. La vie sociale et le respect des personnes : les droits et les devoirs - la liberté individuelle et ses limites - l’égalité (des sexes, des êtres humains) - la politesse - la fraternité - la solidarité - l’excuse - la coopération - le respect - l’honnêteté vis-à-vis d’autrui - la justice - la tolérance - la maîtrise de soi (être maître de ses propos et de ses actes) - la sécurité des autres 4. Le respect des biens : le respect du bien d’autrui - le respect du bien public | |
| | Prendre conscience des notions de droits et de devoirs - Appliquer les règles élémentaires du règlement de la classe, de l’école. | Prendre conscience des notions de droits et de devoirs - Élaborer, connaître et appliquer le règlement de la classe, respecter celui de l’école. - Prendre conscience des notions de droits et de devoirs dans la classe. - Connaître et appliquer les premiers principes de droits et de devoirs. - S’approprier et respecter les règles communes, à l’extérieur de l’école et en société. |

| Approfondir l'usage des règles de vie collective | | |
|--|--|---|
| <p>- Respecter les autres et les règles de la vie collective</p> <p>- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.</p> <p>Comp. 1 : La maîtrise de la langue française</p> <p>- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.</p> | <p>Usages sociaux de la politesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les formules de politesse et savoir s'adresser à un adulte en le vouvoyant. - Utiliser les règles de politesse et de comportement en classe (se taire quand les autres parlent, se lever quand un adulte entre dans la classe...). | <p>Usages sociaux de la politesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les règles de politesse et de comportement en société. - Utiliser les registres de langue appropriés permettant de s'adresser de manière adéquate à des interlocuteurs différents. |
| | <p>Respect des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir écouter l'autre dans la classe. - Savoir respecter les tours de paroles. | <p>Respect des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles de politesse et de respect envers les pairs, les adultes de l'école, les autres adultes. |
| | <p>Coopérer à la vie de classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à l'élaboration du règlement de la classe. - Être responsable et autonome dans des activités simples (distribution, rangement du matériel...). | <p>Coopérer à la vie de classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être responsable et autonome dans les diverses activités de l'école et dans la classe. |
| Éducation à la santé | | |
| <p>Comp.7 : l'autonomie et l'initiative</p> <p>- Appliquer des règles élémentaires d'hygiène.</p> | <p>Hygiène corporelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et appliquer les principes élémentaires d'hygiène personnelle et collective : se laver, se laver les mains, se brosser les dents. - Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène de vie au quotidien : temps de sommeil, équilibre du rythme de vie, alimentation équilibrée. - Faire la différence entre les notions de propre et sale, sain et malade. | <p>Hygiène corporelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier, justifier quelques règles d'hygiène. - Connaître quelques règles fondamentales à appliquer dans la vie collective pour préserver sa santé et celle des autres (éviter les infections et contagions...). - Comprendre les impacts d'une bonne hygiène et d'une bonne santé dans une collectivité. - Identifier les différents types d'hygiène : hygiène corporelle, hygiène buccodentaire, hygiène alimentaire, hygiène de vie. - Utiliser les moyens de protection mis à disposition (gants, savon...). - Comprendre la nécessité d'une activité physique régulière. |
| | <p>Équilibre de l'alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les aliments gras, sucrés et salés. | <p>Équilibre de l'alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être sensibilisé à la nécessité de consommer quotidiennement des légumes et des fruits. - Être sensibilisé à la nécessité de consommer de l'eau. |
| Éducation à la sécurité | | |
| <p>Apprendre à porter secours1 (APS) Attestation de première éducation à la route2 (APER)</p> <p>- Respecter les autres et les règles de la vie collective</p> <p>- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.</p> <p>Comp.3 : la culture scientifique</p> <p>- Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents domestiques.</p> | <p>Les objets et la sécurité : prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'identifier les risques de l'environnement familial puis plus lointain. - Connaître les dangers de certains jeux à l'école. - Identifier un danger pour soi et pour les autres. - Connaître les conséquences de ses actes. - Être capable d'anticiper, pour éviter un accident. - Retenir quelques règles à appliquer en situation de danger : <ul style="list-style-type: none"> • appeler un adulte ; • se protéger des conséquences de l'accident ; • protéger autrui pour éviter le suraccident. | <p>Les objets et la sécurité : prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les risques de la vie courante et les risques exceptionnels nécessitant des moyens de protection spécifique. - Identifier les risques liés à certaines activités comme la natation, les lancers... - Nommer et décrire quelques métiers au service des autres : pompiers, médecins, infirmiers, secouristes. - Être capable d'aller chercher de l'aide auprès d'un adulte. - Être capable d'alerter le 15 (SAMU) de manière structurée : se nommer, se situer, décrire simplement la situation. - Être capable de rassurer une victime, d'appliquer les consignes données, de faire face à une situation simple. - Appliquer les consignes données par les adultes dans le cadre des exercices d'alerte et se comporter de manière adaptée. |

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>Prévention de la maltraitance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les droits des enfants. - Connaître le 119, numéro d'appel pour l'enfance maltraitée. |
| <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. | <p>Sécurité routière (piéton, passager, rouleur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur un trottoir seul, à plusieurs ou en groupe en respectant les règles élémentaires de prudence. - Retenir quelques règles simples de sécurité routière : regarder, identifier, nommer les différents lieux et éléments de l'espace routier ; prélever et utiliser les informations sonores et visuelles pour se déplacer à pied sur le trottoir, pour traverser sur un passage pour piétons avec ou sans feux. - Identifier les dangers dans un environnement proche. - Se déplacer dans son quartier, dans son village. - Utiliser un dispositif de retenue (ceintures de sécurité, sièges pour enfants ou dispositifs adaptés) et en comprendre l'utilité. <ul style="list-style-type: none"> → <i>Éducation physique et sportive - Activités de roule et glisse</i> → <i>Découverte du monde - Se repérer dans l'espace et le temps</i> | <p>Sécurité routière (piéton, passager, rouleur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir traverser, y compris en l'absence de passages pour piétons. - Savoir monter et descendre d'un véhicule en sécurité. - Connaître les règles élémentaires que doit respecter le passager de véhicule particulier et de transport en commun. - Décrire les trajets quotidiens en repérant les points pouvant présenter un danger : <ul style="list-style-type: none"> • choisir en conséquence et s'approprier un itinéraire ; • justifier ses choix. - Connaître la signification de la signalisation courante (feux et panneaux). - Être capable de maîtriser un engin roulant (vélo, trottinette, roller) en tenant compte des autres. - Utiliser les équipements de protection qui conviennent, en vérifier l'état et l'usage. - Rouler dans l'espace de circulation qui convient à l'engin utilisé en fonction de l'âge et du code de la route. <ul style="list-style-type: none"> → <i>Éducation physique et sportive - Activités de roule et glisse</i> → <i>Découverte du monde - Se repérer dans l'espace et le temps</i> |
| Reconnaissance et respect des emblèmes et des symboles de la République | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française. | <p>Symboles de la République</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le drapeau français et connaître la signification de ses couleurs. | <p>Symboles de la République</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les symboles et emblèmes de la République : la Marseillaise, le drapeau tricolore, le buste de Marianne, la devise « <i>Liberté, Égalité, Fraternité</i> ». - Connaître la signification de quelques dates historiques du calendrier : 14 juillet 1789, 11 novembre 1918, 8 mai 1945. |

Education physique et sportive / Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques et Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Les tableaux suivants donnent des repères aux équipes pédagogiques pour organiser la progressivité des apprentissages. Seules les connaissances et compétences nouvelles sont mentionnées dans chaque colonne.

L'acquisition des connaissances et des compétences passe par des temps de pratique structurés, s'appuyant sur plusieurs activités physiques, sportives ou artistiques (1), en exploitant les ressources locales. Les compétences peuvent être construites sans nécessiter que toutes les activités soient mises en œuvre.

Pour les activités qui ont été effectivement pratiquées, les niveaux de réalisation attendus en fin de cycle sont précisés dans la colonne CE1.

La fréquence et la durée des séances sont des éléments déterminants pour assurer la qualité des apprentissages. Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement et des temps d'évaluation ainsi que progressivement, la recherche de régularité et d'amélioration. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité, font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite.

Des liens sont parfois proposés entre les différentes activités, avec d'autres domaines disciplinaires et avec l'attestation de première éducation à la route (APER).

(1) Il est souhaitable que les quatre compétences de l'éducation physique et sportive soient travaillées chaque année du cycle à travers au moins une activité.

Certaines activités physiques et sportives nécessitent un encadrement renforcé et des mesures de sécurité particulières (équipements individuels et collectifs de sécurité, dispositif spécifique de surveillance...). Ces activités doivent être mises en œuvre avec toutes les précautions nécessaires dans le respect des textes réglementaires en vigueur.

| Compétences attendues au palier 1 ou 2 du socle commun | Progression proposée par le BO pour le CP | Progression proposée par le BO pour le CE1 |
|--|--|--|
| Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation. | Réaliser une performance | |
| | - Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Repérer, identifier (CP) puis chercher à stabiliser (à partir du CE1) sa performance (être capable par exemple de la reproduire 4 fois sur 5). | |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités. | Activités athlétiques | |
| | Courir vite | Courir vite |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite sur une vingtaine de mètres. - Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore. - Maintenir une trajectoire rectiligne. | <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite sur une trentaine de mètres. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. - Enchaîner une course avec une transmission de témoin. → Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes. - Enchaîner une course avec une transmission de témoin. → Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes. |
| | Courir longtemps | Courir longtemps |
| <ul style="list-style-type: none"> - Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération...). - Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités. - Courir à allure régulière de plus en plus longtemps. - Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement). | <ul style="list-style-type: none"> - Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée. - Savoir récupérer en marchant. → Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire. | |
| Courir en franchissant des obstacles | Courir en franchissant des obstacles | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables. - Franchir les obstacles sans s'arrêter. - Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser. | <ul style="list-style-type: none"> - Franchir les obstacles en étant équilibré. - Franchir des obstacles bas sans ralentir. - Adapter l'impulsion à l'obstacle. → Courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible. | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités. | <p>Sauter loin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. - Évaluer sa performance. | <p>Sauter loin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée. - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. <p>→ Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.</p> |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités | <p>Natation</p> <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en lâchant de temps en temps un rail ou une ligne d'eau équipée ; - en s'aidant d'une frite et en utilisant bras et jambes (en lâchant la frite, en s'aidant d'un bras) ; - avec une aide à la flottaison tenue à bout de bras et en soufflant dans l'eau ; - en utilisant de façon autonome une ou plusieurs formes de propulsion (tirer l'eau avec les bras, battre les pieds) ; - en autonomie sans reprise d'appuis ni aide à la flottaison sur une courte distance (5 à 8 mètres). <p>S'équilibrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chercher des équilibres, en se laissant porter, en prenant appui sur une planche, en variant les positions en ventral et en dorsal. <p>Enchaîner des actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se fixer une distance à réaliser, choisir un parcours avec plus ou moins de possibilités de reprises d'appuis (hors appuis plantaires) ; - chercher à augmenter la distance et à limiter le nombre d'appuis. | <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en position ventrale, voies respiratoires immergées ; - en position dorsale avec si besoin un support ; - en variant les modes de propulsion (bras simultanés ou en alternance). <p>S'équilibrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - trouver des équilibres, aller vers l'alignement tête-tronc ; - rester quelques secondes sur place, tête hors de l'eau. <p>Enchaîner des actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enchaîner plusieurs actions, par exemple, sauter dans l'eau, remonter passivement en boule puis se déplacer sur une dizaine de mètres en ventral avec un passage sur le dos ; - se fixer un projet d'action, se confronter à sa réalisation et l'ajuster en fonction de ses possibilités. <p>→ Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.</p> |

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|---|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités | <p style="text-align: center;">Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...). <p style="text-align: center;">Activités aquatiques et nautiques</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, choisir son entrée dans l'eau, son déplacement, son immersion dans le cadre d'un projet personnel de déplacement. </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, maîtriser une entrée dans l'eau active et effectuer un déplacement comprenant un temps d'immersion. </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p>Entrer dans l'eau avec ou sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en glissant, en se laissant tomber, en sautant ; - en entrant par les pieds, par la tête ; - dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant. </td> <td style="padding: 5px;"> <p>Entrer dans l'eau sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en orientant son corps différemment (en avant, en arrière, latéralement), pour sauter, rouler, basculer... - en sautant au-delà d'un objet flottant ; - en entrant par les pieds, par la tête, pour aller au fond (corps tendu). </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p>S'immerger pour réaliser quelques actions simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en passant sous un obstacle flottant ; - en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage ; - en touchant le fond avec différentes parties du corps ; - en prenant une information visuelle ; - en ramassant un objet lesté ; - en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive. </td> <td style="padding: 5px;"> <p>S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en traversant la partie inférieure de la cage subaquatique ou 2 à 3 cerceaux lestés ; - en prolongeant quelques instants son immersion pour communiquer par le geste avec un camarade ; - en ramassant plusieurs objets lestés, selon une couleur donnée ; - en remontant pour se laisser flotter un instant sur le ventre ou sur le dos. <p>→ Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.</p> </td> </tr> </table> | <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, choisir son entrée dans l'eau, son déplacement, son immersion dans le cadre d'un projet personnel de déplacement. | <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, maîtriser une entrée dans l'eau active et effectuer un déplacement comprenant un temps d'immersion. | <p>Entrer dans l'eau avec ou sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en glissant, en se laissant tomber, en sautant ; - en entrant par les pieds, par la tête ; - dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant. | <p>Entrer dans l'eau sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en orientant son corps différemment (en avant, en arrière, latéralement), pour sauter, rouler, basculer... - en sautant au-delà d'un objet flottant ; - en entrant par les pieds, par la tête, pour aller au fond (corps tendu). | <p>S'immerger pour réaliser quelques actions simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en passant sous un obstacle flottant ; - en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage ; - en touchant le fond avec différentes parties du corps ; - en prenant une information visuelle ; - en ramassant un objet lesté ; - en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive. | <p>S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en traversant la partie inférieure de la cage subaquatique ou 2 à 3 cerceaux lestés ; - en prolongeant quelques instants son immersion pour communiquer par le geste avec un camarade ; - en ramassant plusieurs objets lestés, selon une couleur donnée ; - en remontant pour se laisser flotter un instant sur le ventre ou sur le dos. <p>→ Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, choisir son entrée dans l'eau, son déplacement, son immersion dans le cadre d'un projet personnel de déplacement. | <ul style="list-style-type: none"> - En moyenne ou en grande profondeur, maîtriser une entrée dans l'eau active et effectuer un déplacement comprenant un temps d'immersion. | | | | | | |
| <p>Entrer dans l'eau avec ou sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en glissant, en se laissant tomber, en sautant ; - en entrant par les pieds, par la tête ; - dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant. | <p>Entrer dans l'eau sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en orientant son corps différemment (en avant, en arrière, latéralement), pour sauter, rouler, basculer... - en sautant au-delà d'un objet flottant ; - en entrant par les pieds, par la tête, pour aller au fond (corps tendu). | | | | | | |
| <p>S'immerger pour réaliser quelques actions simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en passant sous un obstacle flottant ; - en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage ; - en touchant le fond avec différentes parties du corps ; - en prenant une information visuelle ; - en ramassant un objet lesté ; - en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive. | <p>S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en traversant la partie inférieure de la cage subaquatique ou 2 à 3 cerceaux lestés ; - en prolongeant quelques instants son immersion pour communiquer par le geste avec un camarade ; - en ramassant plusieurs objets lestés, selon une couleur donnée ; - en remontant pour se laisser flotter un instant sur le ventre ou sur le dos. <p>→ Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.</p> | | | | | | |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités | <p style="text-align: center;">Activités d'escalade</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grimper sur une structure d'escalade sans matériel spécifique. S'engager dans un projet de déplacement pour atteindre un but, pour rallier deux points donnés (prises situées à moins de 3 mètres). - Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...). - Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre. - Prendre des informations en cours de déplacement. - Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée. - Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter. <ul style="list-style-type: none"> → Grimper jusqu'à 2,50 mètres à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre. Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises. | | | | | | |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation. - Etre persévérant dans toutes les activités | <p style="text-align: center;">Activités de roule et glisse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des parcours simples en vélo, en roller, dans l'école ou dans un espace protégé. - Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège poignets...), s'équiper seul, vérifier le matériel avant de l'utiliser. - Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie. - Maîtriser des équilibres en fonction de l'engin utilisé (en vélo, pédaler assis et debout, en roller, patiner pieds parallèles, un instant sur un pied...). - Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier ...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu. - Circuler à plusieurs en se suivant, en se croisant selon des déplacements organisés ou libres. <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des parcours en roller et en vélo sur des chemins peu fréquentés ou des pistes aménagées. - Vérifier et régler seul le matériel et les équipements de sécurité. - Parcourir des espaces nécessitant des franchissements, des contournements et comprenant des déclivités adaptées aux capacités des élèves et au matériel utilisé. - Patiner sans s'arrêter pendant 3 à 4 minutes, pédaler en gérant son effort sur un parcours connu. - Circuler à plusieurs dans un espace restreint en adaptant sa vitesse et ses trajectoires. - Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes sur un chemin ou une piste aménagée. <ul style="list-style-type: none"> → En roller : se déplacer en ligne droite, slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres. → En vélo : rouler en ligne droite, faire un slalom de 3 ou 4 virages serrés, accélérer sur une dizaine de mètres, rouler très lentement, monter et descendre une pente, s'arrêter dans une zone de 3 mètres. | |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - Etre persévérant dans toutes les activités. | <p style="text-align: center;">Activités d'orientation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus. - Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...). - Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan. - Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu). <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...). - Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes. - Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis. - Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe. - Décoder le parcours proposé par un autre groupe. <ul style="list-style-type: none"> → Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées. | |
| <p style="text-align: center;">Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</p> | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). - Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. | | |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives. - respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. | Jeux de lutte | |
| | - Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre). | |
| | En tant qu'attaquant : <ul style="list-style-type: none"> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). | En tant qu'attaquant : <ul style="list-style-type: none"> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). |
| | En tant que défenseur : <ul style="list-style-type: none"> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. | En tant que défenseur : <ul style="list-style-type: none"> - se dégager d'une immobilisation. |
| | En tant qu'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat. | En tant qu'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ; - déclarer qui est vainqueur du combat. → Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes. |
| | Jeux de raquettes | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant. | <ul style="list-style-type: none"> - Faire quelques échanges. |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade. | <ul style="list-style-type: none"> - Jongler plusieurs fois en variant la hauteur. - Envoyer et recevoir sans filet (coopération). → Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main. |
| | Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon | |
| | - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). | |
| Jeux sans ballon <ul style="list-style-type: none"> - Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). | Jeux sans ballon <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...). - S'orienter vers un espace de marque. - S'engager dans des phases de jeu alternées. | |
| Jeux de ballon <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. | Jeux de ballon <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : <ul style="list-style-type: none"> • en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; • en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. - Identifier son statut en fonction des actions. - Assurer le rôle d'arbitre. → Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : <ul style="list-style-type: none"> • comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un | |

| | | |
|--|--|--|
| | | ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; <ul style="list-style-type: none"> comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression. |
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter les autres et les règles de la vie collective. Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp.5 : la culture humaniste :</p> <ul style="list-style-type: none"> inventer et réaliser des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives. respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. se déplacer en s'adaptant à l'environnement. Etre persévérant dans toutes les activités | Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états... Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sans engins. Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique. | |
| | Danse | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en explorant les différents espaces, en jouant sur les durées et les rythmes. | |
| | <p>Être danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise en mobilisant chaque partie du corps ; réaliser des enchaînements incluant des locomotions, des équilibres, des manipulations ; connaître les composantes de l'espace (espace corporel proche, espace de déplacement, espace scénique) et répondre corporellement à des consignes sur les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions ; entrer en relation avec les structures rythmiques et la mélodie de la musique ; intégrer son mouvement dans une durée ; accepter de danser à deux, à plusieurs ; varier les modes de communication (rôles meneur / mené, imitation, danse en miroir...) accepter le regard des autres. | <p>Être danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> faire évoluer ses réponses corporelles en jouant sur les déséquilibres, les rotations, les passages au sol ; jouer sur l'amplitude du mouvement, l'exagération du geste en fonction de l'intention ; utiliser les composantes de l'espace, jouer corporellement avec les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions ; ajuster son mouvement à une durée donnée ; mémoriser un enchaînement et le reproduire. |
| | <p>Être chorégraphe en composant une phrase dansée:</p> <ul style="list-style-type: none"> assembler 3 à 4 mouvements inventés ou proposés pour constituer une courte chorégraphie ; écouter les propositions des autres ; aider un camarade à compléter sa chorégraphie en lui proposant d'autres idées. | <p>Être chorégraphe en composant une phrase dansée:</p> <ul style="list-style-type: none"> choisir 3 à 5 mouvements et les assembler pour créer une courte chorégraphie ; formuler un point de vue sur la danse des autres. |
| <p>Être spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> regarder, écouter l'autre ; communiquer son ressenti au danseur. | <p>Être spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> accepter des messages différents. → Exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers. | |

| | Activités gymniques | |
|---|--|--|
| <p>Au palier 1 il est attendu que les élèves puissent :</p> <p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. <p>Comp.5 : la culture humaniste :</p> <ul style="list-style-type: none"> - inventer et réaliser des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif. - se déplacer en s'adaptant à l'environnement. - Etre persévérant dans toutes les activités | <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. - Se déplacer en « bonds de lapin latéraux », mains en appui sur un banc, les impulsions permettant aux jambes de franchir le banc alternativement à droite et à gauche. - Tourner en boule, départ accroupi, dans l'axe et arriver sur les fesses (par enroulement du dos). - Tourner en boule vers l'arrière, départ assis / groupé sur un plan légèrement incliné. - Se renverser et se déplacer sur les mains un court instant. - Sauter d'un plinth ou d'une caisse pour voler et marcher à la réception. - Se déplacer sur une poutre et réaliser quelques actions élémentaires (demi-tour, saut, station écart dans l'axe...) - Choisir un enchaînement composé d'un élément « voler », d'un élément « tourner » et d'un élément « se renverser en quadrupédie ». Le début et la fin de l'enchaînement sont marqués par une position assise en tailleur dans un repère au sol. | <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en « bonds de lapin latéraux » sans que les pieds ou les genoux ne touchent le banc (recherche de régularité). - Tourner vite en avant, dans l'axe, et arriver sur les pieds à partir d'un départ accroupi. - Se renverser et se déplacer sur plus d'un mètre. - Voler puis rester immobile 3 secondes après une réception amortie. - Réaliser quelques actions sur la poutre (marcher, s'accroupir, sauter, s'arrêter sur une station écart dans l'axe et latéralement...) - Sur deux engins de son choix (barres asymétriques, plinth avec gros tapis sur plan incliné...), réaliser un enchaînement de trois actions « acrobatiques ». L'enchaînement comporte un début et une fin. → Réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinths, poutres, tapis). |

Ce document est issu de www.sitecoles.org
le site de professionnalisation des enseignants du premier degré dans l'Enseignement catholique