



Codage des objectifs du socle et des programmes d'apprentissage (cycle 2)

☞ Références institutionnelles B.O.E.N. n°31 du 30 juillet 2020

Sommaire

Socle commun

Français

Mathématiques

Langue vivante

Questionner le monde

Enseignement Moral et Civique

Enseignements artistiques

Education physique et sportive

Socle commun

Code	Désignation
S1	Les langages pour penser et communiquer
S 1.1	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
S 1.2	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et le cas échéant une langue régionale.
S 1.3	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.
S 1.4	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.
S2	Les méthodes et les outils pour apprendre
S 2.1	Organiser son travail personnel.
S 2.2	Connaitre et utiliser les médias, les démarches de recherche et de traitement de l'information.
S 2.3	Mobiliser les outils numériques pour échanger et communiquer.
S3	La formation de la personne et du citoyen.
S 3.1	Exprimer ses sentiments et ses opinions, respecter les autres.
S 3.2	Comprendre et respecter la règle et le droit.
S 3.3	Faire preuve de réflexion et de discernement.
S 3.4	Avoir le sens des responsabilités, de l'engagement et de l'initiative
S4	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
S 4.1	Mettre en œuvre des démarches scientifiques.
S 4.2	Concevoir créer et réaliser.
S 4.3	Comprendre les responsabilités individuelles et collectives.
S5	Les représentations du monde et les activités humaines
S 5.1	Se repérer dans l'espace et le temps.
S 5.2	Connaitre les organisations et les représentations du monde.

S 5.3	Inventer, élaborer, produire.
-------	-------------------------------

Français

O	Comprendre et s'exprimer à l'oral
O1	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
O1.1	Maintenir une attention orientée en fonction du but.
O1.2	Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens.
O1.3	Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte.
O1.4	Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes.
O1.5	Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension.
O2	Dire pour être entendu et compris en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes.
O2.1	Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs.
O2.2	Mobiliser de techniques qui font qu'on est écouté.
O2.3	Organiser son discours.
O2.4	Mémoriser des textes.
O2.5	Lire à haute voix.
O3	Participer à des échanges dans des situations diverses.
O3.1	Respecter des règles organisant les échanges.
O3.2	Prendre conscience et tenir compte des enjeux.
O3.3	Organiser son propos.
O3.4	Utiliser le vocabulaire mémorisé.
O4	Adopter une distance critique par rapport au langage produit.
O4.1	Repérer le respect ou non des règles organisant les échanges dans les propos d'un pair ;
O4.2	Prendre en compte de règles explicites établies collectivement.
O4.3	Se corriger après écoute.

L	Lire
L1	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.
L1.1	Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique).
L1.2	Savoir discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
L1.3	Etablir les correspondances graphophonologiques ; combinatoire (produire des syllabes simples et complexes).
L1.4	Mémoriser les composantes du code.
L1.5	Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.
L2	Comprendre un texte et contrôler sa compréhension.
L2.1	Savoir mobiliser la compétence de décodage.
L2.2	Mettre en œuvre (de manière guidée, puis autonome) une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte.
L2.3	Savoir parcourir le texte de manière rigoureuse.
L2.4	Être capable de faire des inférences.
L2.5	Savoir mettre en relation sa lecture avec des éléments de sa propre culture.
L2.6	Savoir mobiliser ses expériences antérieures de lecture (lien avec les lectures personnelles, les expériences vécues et des connaissances qui en sont issues (sur des univers, des personnages-types).
L2.7	Savoir mobiliser des champs lexicaux portant sur l'univers évoqué par les textes.
L2.8	Savoir justifier son interprétation ou ses réponses, s'appuyer sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées.
L2.9	Être capable de formuler ses difficultés, d'esquisser une analyse de leurs motifs, de demander de l'aide.
L2.10	Maintenir une attitude active et réflexive, une vigilance relative à l'objectif (compréhension, buts de la lecture).
L3	Pratiquer différentes formes de lecture.
L3.1	Savoir lire pour réaliser quelque chose.
L3.2	Savoir lire pour découvrir ou valider des informations sur...
L3.3	Savoir lire une histoire pour la comprendre et la raconter à son tour.

L3.4	Savoir lire pour enrichir son vocabulaire.
L3.5	Savoir lire pour le plaisir de lire.
L4	Lire à voix haute.
L4.1	Savoir décoder et comprendre un texte.
L4.2	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte.
L4.3	Montrer sa compréhension par une lecture expressive.

E	Ecrire
E1	Copier.
E1.1	Maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissante.
E1.2	Transcrire un texte avec les correspondances entre diverses écritures des lettres (scripte → cursive).
E1.3	Utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots.
E1.4	Respecter la mise en page des textes proposés (demandes ou informations adressées aux parents ; synthèses d'activités ; outils de référence ; résumés de leçons ; poèmes et chansons à mémoriser ; anthologie personnelle de textes, etc.).
E1.5	Relire pour vérifier la conformité orthographique.
E1.6	Manier le traitement de texte pour la mise en page de courts textes.
E2	Ecrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.
E2.1	Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes.
E2.2	Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases (démarche progressive : d'abord guidée, puis autonome).
E2.3	Acquérir quelques connaissances sur la langue : mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisateurs du discours, etc..
E2.4	Mobiliser des outils à disposition dans la classe liée à l'étude de la langue (affiches, cahiers, ouvrages, etc.).
E3	Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.
E3.1	Repérer des dysfonctionnements dans les textes écrits (omissions, incohérences, redites...) pour améliorer son écrit.
E3.2	Mobiliser des connaissances portant sur le genre d'écrit à produire et sur la langue.
E3.3	Exercer une vigilance orthographique et mobiliser les acquisitions travaillées lors des leçons de grammaire, d'abord sur des points désignés par le professeur, puis progressivement étendue.
E3.4	Utiliser des outils aidant à la correction : outils élaborés dans la classe, guide de relecture.

FL	Comprendre le fonctionnement de la langue.
FL1	Passer de l'oral à l'écrit.
FL1.1	Connaître les correspondances graphophonologiques.
FL1.2	Connaître la valeur sonore de certaines lettres (s - c - g) selon le contexte.
FL1.3	Connaître la composition de certains graphèmes selon la lettre qui suit (an/am, en/em, on/om, in/im).
FL2	Construire le lexique.
FL2.1	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
FL2.2	Savoir trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille lexicale, sans que ces notions ne constituent des objets d'apprentissage.
FL2.3	Percevoir les niveaux de langue familier, courant, soutenu.
FL2.4	Être capable de consulter un dictionnaire et de se repérer dans un article, sur papier ou en version numérique.
FL3	S'initier à l'orthographe lexicale.
FL3.1	Mémoriser l'orthographe du lexique le plus couramment employé (vocabulaire des activités scolaires et des domaines disciplinaires ; vocabulaire de l'univers familier à l'élève : maison, famille, jeu, vie quotidienne, sensations, sentiments).
FL3.2	Mémoriser les principaux mots invariables.
FL3.3	Être capable de regrouper des mots par séries (familles de mots, mots reliés par des analogies morphologiques).
FL4	Se repérer dans la phrase simple.
FL4.1	Identifier la phrase, en distinguer les principaux constituants et les hiérarchiser.

FL4.2	Reconnaitre les principaux constituants de la phrase : le sujet ; le verbe (connaissance des propriétés permettant de l'identifier) ; les compléments.
FL4.3	Différencier les principales classes de mots (le nom ; l'article défini, l'article indéfini ; l'adjectif ; le verbe ; le pronom personnel sujet ; les mots invariables).
FL4.4	Reconnaitre le groupe nominal.
FL4.5	Reconnaitre les trois types de phrases : déclaratives, interrogatives et impératives.
FL4.6	Reconnaitre les formes négative et exclamative et savoir effectuer des transformations.
FL4.7	Utiliser la ponctuation de fin de phrase (! ?) et les signes du discours rapporté (« »).
FL4.8	Être capable de mobiliser les « mots de la grammaire » pour résoudre des problèmes d'orthographe, d'écriture et de lecture.
FL5	Maitriser l'orthographe grammaticale de base.
FL5.1	Comprendre le fonctionnement du groupe nominal dans la phrase.
FL5.2	Comprendre la notion de « chaîne d'accords » pour déterminant/nom/ adjectif (singulier/pluriel ; masculin/féminin).
FL5.3	Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs épithètes : nombre (-s) et genre (-e).
FL5.4	Utiliser d'autres formes de pluriel (-ail/-aux ; -al/-aux...).
FL5.5	Utiliser des marques du féminin quand elles s'entendent dans les noms (<i>lecteur/lectrice...</i>) et les adjectifs (<i>joyeux/joyeuse...</i>).
FL5.6	Identifier la relation sujet - verbe (identification dans des situations simples).
FL5.7	Identifier le radical et la terminaison.
FL5.8	Trouver l'infinitif d'un verbe conjugué.
FL5.9	Mémoriser le présent, l'imparfait, le futur, le passé composé pour : <i>être</i> et <i>avoir</i> ; les verbes du 1er groupe ; les verbes irréguliers du 3ème groupe (<i>faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre</i>).
FL5.10	Distinguer temps simples et temps composés.

Mathématiques

NC	Nombres et calculs
NC1	Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
NC1.1	Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines, centaines et milliers.
NC1.2	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
NC1.3	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède :
NC1.4	Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > :
NC2	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
NC2.1	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main, etc.).
NC2.2	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.
NC2.3	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
NC2.4	Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56).
NC2.5	Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.
NC2.6	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.
NC2.7	Grader une demi-droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur.
NC2.8	Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité.
NC2.9	Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2.
NC3	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
NC3.1	Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc., conduisant à utiliser les quatre opérations.
NC3.2	Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques.
NC3.3	Exploiter des données numériques, par exemple des relevés de température.
NC3.4	Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux ou de graphiques.
NC4	Calculer avec des nombres entiers.
NC4.1	Mémoriser des faits numériques et des procédures.
NC4.2	Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération.
NC4.3	Traiter à l'oral et à l'écrit des calculs relevant des quatre opérations.
NC4.4	Élaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité.
NC4.5	Calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat.
NC4.6	Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples.
NC4.7	Calculer avec le support de l'écrit, en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives, mixtes.
NC4.8	Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.

GM	Grandeurs et mesures
GM1	Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.
GM1.1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée.
GM1.2	Comparer des longueurs, des masses et des contenances, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage.
GM1.3	Estimer à vue des rapports très simples de longueur.
GM1.4	Estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités métriques.
GM1.5	Vérifier avec un instrument dans les cas simples.
GM1.6	Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en reportant une unité (bande de papier ou ficelle, poids, récipient).

GM1.7	Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en utilisant un instrument adapté (règle graduée, bande de 1 dm de long graduée ou non, mètre gradué ou non, balance à plateaux, balance à lecture directe, verre mesureur).
GM1.8	Encadrer une mesure de grandeur par deux nombres entiers d'unités (par exemple : le couloir mesure entre 6 m et 7 m de long).
GM1.9	Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.
GM1.10	Comparer, estimer, mesurer des durées.
GM1.11	Dans des cas simples, représenter une grandeur par une longueur, notamment sur une demi-droite graduée.
GM1.12	Lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, thermomètre, frise chronologique, axes d'un graphique gradués en unités.
GM2	Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.
GM2.1	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures.
GM2.2	Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre.

EG	Espace et géométrie
EG1	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
EG1.1	Se repérer dans son environnement proche.
EG1.2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
EG1.3	Produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).
EG1.4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.
EG1.5	Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.
EG1.6	Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.
EG1.7	Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.
EG2	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
EG2.1	Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés.
EG2.2	Reconnaitre des solides simples dans son environnement proche.
EG2.3	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié.
EG2.4	Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.).
EG2.5	Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.
EG3	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.
EG3.1	Décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter).
EG3.2	Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé.
EG3.3	Reconnaitre, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque.
EG3.4	Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés.
EG3.5	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon.
EG3.6	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.
EG3.7	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.
EG3.8	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle).
EG3.9	Repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée.
EG3.10	Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages.
EG3.11	Reconnaitre dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.).
EG3.12	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.

Langue vivante

LV	Langue vivante étrangère ou régionale
LV1	Comprendre l'oral.
LV1.1	Comprendre les consignes de classe.
LV1.2	Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes.
LV1.3	Suivre le fil d'une histoire très courte.
LV1.4	Suivre des instructions courtes et simples.
LV1.5	Posséder un répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières.
LV2	S'exprimer oralement en continu.
NC2.1	Reproduire un modèle oral.
NC2.2	Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire.
NC2.3	Lire à haute voix de manière expressive un texte bref.
NC2.4	Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés.
NC2.5	Posséder un répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant.
NC2.6	Maîtriser la syntaxe de la description simple (lieux, espaces, personnes).
LV3	Prendre part à une conversation.
LV3.1	Saluer.
LV3.2	Se présenter.
LV3.3	Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles.
LV3.4	Formuler des souhaits basiques.
LV3.5	Utiliser des formules de politesse.
LV3.6	Répondre à des questions sur des sujets familiers.
LV3.7	Épeler des mots et des noms familiers.
LV3.8	Posséder un répertoire élémentaire de mots sur des sujets familiers.
LV3.9	Maîtriser la syntaxe de la conversation simple de type question / réponse.
LV3.10	Entrer dans des situations de communication.
LV4	Découvrir quelques aspects culturels.
LV4.1	L'enfant Soi, le corps, les vêtements. La famille. L'organisation de la journée. Les habitudes de l'enfant. Les trajets quotidiens de l'enfant. Les usages dans les relations à l'école. Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie. Sensations, goûts et sentiments. Éléments de description physique et morale.
LV4.2	La classe L'alphabet. Les nombres. Les repères temporels. Climat et météo. Les rituels. Les règles et règlements dans la classe. Les activités scolaires. Le sport. Les loisirs artistiques. L'amitié.
LV4.3	L'univers enfantin La maison, l'environnement immédiat et concret. La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics. L'environnement géographique ou culturel proche. Les animaux. Les contes et légendes. Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine. Les comptines, les chansons. La littérature enfantine. Quelques villes, campagnes et paysages typiques. Les drapeaux et monnaies. Les grandes fêtes et coutumes. Les recettes.

Questionner le monde

VMObj Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	
V	Comment reconnaître le monde du vivant ?
V1	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.
V2	Connaitre le développement d'animaux et de végétaux, le cycle de vie des êtres vivants, les régimes alimentaires de quelques animaux, quelques besoins vitaux des végétaux.
V3	Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
V4	Avoir connaissance de la diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance.
V5	Connaitre les relations alimentaires entre les organismes vivants, les chaînes de prédation.
V6	Identifier quelques interactions dans l'école.
V7	Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.
V8	Mesurer et observer la croissance de son corps (poids, taille, pointure, modifications de la dentition).
V9	Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activité physique, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps).
V10	Connaitre les catégories d'aliments, leur origine, les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger), la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine), les effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme, les changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...).
M	Qu'est-ce que la matière ?
M1	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.
M2	Reconnaitre les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.
M3	Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.
M4	Connaitre quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz, les changements d'états de la matière, notamment solidification, condensation et fusion, les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau), l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air).
Obj	Que sont les objets techniques ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?
Obj1	Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.
Obj2	Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.
Obj3	Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.
Obj4	Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique.
Obj5	Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur.
Obj6	Connaitre les constituants et le fonctionnement d'un circuit électrique simple, des exemples de bon conducteurs et d'isolants, le rôle de l'interrupteur, les règles élémentaires de sécurité.
Obj7	Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.
Obj8	Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

VMObj L'espace, le temps, les représentations du monde	
Esp	Se situer dans l'espace.
Esp1	Se repérer dans son environnement proche.
Esp2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
Esp3	Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...) et les déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).
Esp4	Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).
Esp5	Lire des plans, se repérer sur des cartes grâce aux éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.
Esp6	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.

Esp7	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.
Esp8	Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.
Esp9	Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.
Esp10	Connaître, de l'espace connu à l'espace lointain, les pays, les continents, les océans ; la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...).
T	Se situer dans le temps.
T1	Repérer l'alternance jour/nuit.
T2	Identifier les rythmes cycliques du temps (jours, semaines, mois, saisons). Savoir que la journée est divisée en heures, la semaine en jours.
T3	Lire l'heure et les dates.
T4	Comparer, estimer, mesurer des durées. Connaître les unités de mesure usuelles de durées (jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire) et la relation entre ces unités.
T5	Situer des événements (quotidiens, hebdomadaires, récurrents) les uns par rapport aux autres. Connaître les notions de continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité.
T6	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. Connaître le temps des parents, les générations vivantes et la mémoire familiale. Travailler l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.
T7	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.
OM	Explorer les organisations du monde
OM1	Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures. Identifier et comprendre des interactions simples entre modes de vie et environnement à partir d'un exemple (l'alimentation, l'habitat, le vêtement ou les déplacements).
OM2	Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions ; des espaces très proches (école, parc, parcours régulier...) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial...), en construisant progressivement des légendes ; des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes, à partir de documents cartographiques ; une carte thématique simple des villes en France ; le rôle joué par certains acteurs urbains ou du village (la municipalité, les habitants, les commerçants, etc.) dans l'environnement, à partir d'un exemple lié au traitement des déchets, à la place de la nature en ville, aux déplacements ou à la qualité de l'air.
OM3	Reconnaître différents paysages français/de la planète : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts... Comparer des paysages d'aujourd'hui et du passé pour mettre en évidence quelques transformations.

Enseignement moral et civique

R	Respecter autrui.
R1	Le respect d'autrui
R1.1	Respecter autrui, accepter et respecter les différences.
R1.2	Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres.
R1.3	Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui.
R1.4	Adapter sa tenue, son langage et son attitude au contexte scolaire ; se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur.
R1.5	S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
R1.6	Accepter le point de vue des autres.
R2	Identifier et partager des émotions et des sentiments
R2.1	Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
R2.2	Connaitre le vocabulaire des sentiments et des émotions abordés en situation d'enseignement.

VR	Acquérir et partager les valeurs de la République.
VR1	Respecter les règles de la vie collective.
VR1.1	Appliquer et accepter les règles communes.
VR1.2	Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative (accompagnement, réparation).
VR1.3	Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser.
VR2	Connaitre les valeurs, les principes et les symboles de la République française.
VR2.1	Identifier les symboles de la République.
VR2.2	Connaitre les valeurs et les principes de la République française.
VR2.3	Aborder la laïcité comme liberté de croire ou de ne pas croire.
VR3	Accéder à une première connaissance des cadres d'une société démocratique.
VR3.1	Identifier des droits de l'Homme et du citoyen.
VR3.2	Commencer à comprendre l'organisation de la République.

CC	Construire une culture civique.
CC1	L'engagement dans la classe et dans l'école
CC1.1	Coopérer en vue d'un objectif commun.
CC1.2	S'impliquer dans la vie scolaire (actions, projets, instances).
CC2	Développer le sens de l'intérêt général.
CC2	Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.
CC3	Construire l'esprit critique.
CC3.1	Apprendre à s'informer.
CC3.2	Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui et accepter le point de vue des autres, formuler un point de vue.
CC3.3	Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.

Enseignements artistiques

AP	Arts plastiques
AP1	Expérimenter, produire, créer.
AP1.1	S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
AP1.2	Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
AP1.3	Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
AP1.4	Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).
AP2	Mettre en œuvre un projet artistique.
AP2.1	Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
AP2.2	Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
AP2.3	Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
AP3	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
AP3.1	Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
AP3.2	Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
AP3.3	Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...
AP4	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
AP4.1	Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
AP4.2	Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
AP4.3	S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
AP4.4	S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
AP5	La représentation du monde
AP5.1	Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.
AP5.2	Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.
AP5.3	Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.
AP5.4	Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra-occidentales.
AP6	L'expression des émotions
AP6.1	Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.
AP6.2	Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.
AP6.3	Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.
AP7	La narration et le témoignage par les images
AP7.1	Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.
AP7.2	Transformer ou restructurer des images ou des objets.
AP7.3	Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.

EM	Education musicale
EM1	Chanter.
EM1.1	Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation.
EM1.2	Interpréter un chant avec expressivité (phrasé, articulation du texte) en respectant ses phrases musicales.
EM1.3	Reproduire un modèle mélodique, rythmique.
EM1.4	Mobiliser son corps pour interpréter.
EM1.5	Utiliser les principaux registres vocaux : voix parlée/chantée, aigu, grave.
EM1.6	Connaitre les éléments constitutifs d'une production vocale : respiration, articulation, posture du corps.

EM1.7	Posséder un répertoire varié de chansons et de comptines.
EM1.8	Posséder des éléments de vocabulaire concernant l'usage musical de la voix : fort, doux, aigu, grave, faux, juste, etc.
EM2	Ecouter, comparer.
EM2.1	Décrire et comparer des éléments sonores, identifier des éléments communs et contrastés.
EM2.2	Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.
EM2.3	Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, etc.
EM2.4	Posséder un lexique élémentaire pour décrire la musique : timbre, hauteur, formes simples, intensité, tempo.
EM2.5	Connaitre quelques grandes œuvres du patrimoine.
EM2.6	Avoir des repères simples dans l'espace et le temps.
EM3	Explorer, imaginer.
EM3.1	Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.
EM3.2	Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores travaillés.
EM3.3	Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée.
EM3.4	Posséder des éléments de vocabulaire liés aux paramètres du son (intensité, durée, hauteur, timbre).
EM3.5	Adopter les postures du musicien : écouter, respecter l'autre, jouer ensemble.
EM3.6	Utiliser la diversité des matériaux sonores.
EM4	Echanger, partager.
EM4.1	Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.
EM4.2	Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.
EM4.3	Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective.
EM4.4	Utiliser un vocabulaire adapté à l'expression de son avis.
EM4.5	Respecter les conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect...
EM4.6	Respecter les règles et contraintes du travail collectif.

Education physique et sportive

EPS	
EPS1	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.
EPS1.1	Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
EPS1.2	Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.
EPS1.3	Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.
EPS1.4	Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
EPS1.5	Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.
EPS2	Adapter ses déplacements à des environnements variés.
EPS2.1	Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
EPS2.2	S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
EPS2.3	Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
EPS2.4	Respecter les règles essentielles de sécurité.
EPS2.5	Reconnaître une situation à risque.
EPS3	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
EPS3.1	S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
EPS3.2	Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
EPS3.3	S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
EPS3.4	Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
EPS4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
EPS4.1	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
EPS4.2	Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
EPS4.3	Accepter l'opposition et la coopération.
EPS4.4	S'adapter aux actions d'un adversaire.
EPS4.5	Coordonner des actions motrices simples.
EPS4.6	S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
EPS4.7	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.