

# Référentiel de Compétences

## Cycle 1

Maternelle — Programmes scolaires de Nouvelle-Calédonie · Réforme 2021

### Domaines d'apprentissage

**Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

20 compétences

**Mobiliser le langage dans toutes les dimensions - Anglais - écoles bilingues**

13 compétences

**Mobiliser le langage dans toutes les dimensions - Langues vivantes kanak**

20 compétences

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

8 compétences

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

11 compétences

**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

18 compétences

**Explorer le monde**

22 compétences

112 compétences réparties en 7 domaines

# Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

20 compétences · 2 domaines

## ■ L'oral

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser...) ; utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Utiliser un vocabulaire précis.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

## ■ L'écrit

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consignes, messages, albums...).
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- Participer verbalement à la production d'un écrit.
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
- Copier à l'aide d'un clavier.
- Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.
- Se familiariser avec la diversité des cultures et des langues (comparer des comportements non verbaux, des habitudes culinaires, des codes vestimentaires... permettant de prendre conscience progressivement de la relativité des usages).

## Mobiliser le langage dans toutes les dimensions - Anglais - écoles bilingues

13 compétences · 2 domaines

### ■ L'oral

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Utiliser un vocabulaire précis.
- En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser,...) ; utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs chants, comptines et poésies.

### ■ L'écrit

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consigne, message, albums,...).
- Participer verbalement à la production d'un écrit.
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

## Mobiliser le langage dans toutes les dimensions - Langues vivantes kanak

20 compétences · 2 domaines

### ■ L'oral

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser,...) ; utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs chants, comptines et poésies.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

- Reformuler pour mieux se faire comprendre.

- Utiliser un vocabulaire précis.

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.

- Manipuler des syllabes.

- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

## ■ L'écrit

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consignes, messages, albums...).

- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

- Participer verbalement à la production d'un écrit.

- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.

- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, scripte, capitale d'imprimerie.

- Copier à l'aide d'un clavier.

- Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle.

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

- Se familiariser avec la diversité des cultures et des langues (comparer des comportements non verbaux, des habitudes culinaires, des codes vestimentaires, etc. permettant de prendre conscience progressivement de la relativité des usages).

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

8 compétences · 4 domaines

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

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

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

### ■ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

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

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

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

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

## ■ Collaborer, coopérer, s'opposer

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

# Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

11 compétences · 2 domaines

## ■ Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médium, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.

## ■ Univers sonores

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

# Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

18 compétences · 2 domaines

## ■ Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

## ■ Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Reconnaître et nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

## Explorer le monde

22 compétences · 3 domaines

### ■ Se repérer dans le temps

- Situer des événements vécus par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, de mois ou une saison.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

### ■ Se repérer dans l'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Adopter en tant que piéton, passager d'un véhicule et rouleur un comportement respectueux des règles de sécurité et de citoyenneté.

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

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal.
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.
- Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène et de vie saine pour soi, pour les autres et pour l'environnement.
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.
- Réaliser des constructions – construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

- 
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette ordinateur.