

Liste complète des éléments et des items du socle commun (PRONOTE – 2019)

Codage ASEE (Michel Malgouzou | malgouzou@asee.nc)

Cycle 4 - domaines

Table des matières

D1.1 – Langue française	17
D1.2 – Langues étrangères et kanak	18
D1.3 – Langages mathématiques, scientifiques et informatiques	19
D1.4 – Langages des arts et du corps.....	20
D2 – Méthodes et outils pour apprendre	22
D3 – La formation de la personne et du citoyen.....	22
D4 – Les systèmes naturels et techniques	23
D5 – Les représentations du monde et de l’activité humaine	24

D1.1 – Langue française

Code	Libellé
001-D1.1-FRA-EL	S'exprimer à l'oral
002-D1.1-FRA-IT	Qu'il soit capable d'une prise de parole continue d'une durée variable selon les types de discours (de cinq à dix minutes au maximum, si le propos croise narration, description, opinion et argumentation. moins s'il s'agit d'une seule de ces composantes), avec quelques relances de la part du professeur si nécessaire.
003-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse exprimer une impression, un avis, une opinion de manière raisonnée, en respectant les formes d'un oral codifié et socialisé.
004-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache faire preuve d'une relative liberté dans sa prise de parole par rapport à ses notes de préparation.
005-D1.1-FRA-EL	Comprendre des énoncés oraux
006-D1.1-FRA-IT	Reformuler le sens général d'un discours oral découvert de manière autonome et adapté par ses références et son niveau de langue aux connaissances définies par les programmes.
007-D1.1-FRA-IT	Rendre compte de la teneur générale de discours oraux complexes (conversations, débats)
008-D1.1-FRA-EL	Lire et comprendre l'écrit
009-D1.1-FRA-IT	Compréhension d'un texte inconnu d'environ trente lignes ou d'un document associant image et énoncé écrit, en s'appuyant sur des éléments d'analyse précis et en mobilisant ses connaissances linguistiques et culturelles.
010-D1.1-FRA-IT	Compte rendu de ce qu'il retient de la lecture d'une œuvre et la mise en évidence de l'essentiel d'un texte long.
011-D1.1-FRA-EL	Écrire
012-D1.1-FRA-IT	Qu'il soit capable de réponses écrites développées et argumentées à des questions de compréhension et d'analyse d'un texte et/ou d'une image.
013-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache écrire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte, en cohérence avec les attendus en étude de la langue, et suffisamment riche pour lui permettre de produire un texte d'invention, intéressant et conforme à l'énoncé de l'exercice, ou d'exprimer sa pensée de manière argumentée et nuancée.
014-D1.1-FRA-IT	Que le texte produit soit rédigé dans une langue suffisamment maîtrisée pour que son intelligibilité ne soit pas compromise.
015-D1.1-FRA-IT	Que le vocabulaire spécialisé soit réinvesti à bon escient
016-D1.1-FRA-EL	Exploiter les ressources de la langue
017-D1.1-FRA-IT	Qu'il mobilise les connaissances et procédures orthographiques et syntaxiques étudiées pour produire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte
018-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse réviser un énoncé produit par lui-même ou un autre scribeur à partir d'indications orientant cette révision.
019-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser en contexte des unités lexicales en les mettant en relation et en se fondant sur l'analyse de leur forme.
020-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser les propriétés d'un ou de plusieurs éléments linguistiques en les référant au système de la langue et en les comparant éventuellement au système d'une autre langue.
021-D1.1-FRA-EL	Réfléchir sur le système linguistique
022-D1.1-FRA-IT	Qu'il mobilise les connaissances et procédures orthographiques et syntaxiques étudiées pour produire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte.

023-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse réviser un énoncé produit par lui-même ou un autre scripteur à partir d'indications orientant cette révision.
024-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser en contexte des unités lexicales en les mettant en relation et en se fondant sur l'analyse de leur forme.
025-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser les propriétés d'un ou de plusieurs éléments linguistiques en les référant au système de la langue et en les comparant éventuellement au système d'une autre langue.

D1.2 – Langues étrangères et kanak

Code	Libellé
026-D1.2-LV-CLK-EL	Lire et comprendre l'écrit
027-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.
028-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne.
029-D1.2-LV-CLK-IT	Peut lire des textes factuels directs sur des sujets relatifs à son domaine et à ses intérêts avec un niveau satisfaisant de compréhension.
030-D1.2-LV-CLK-EL	Écrire et réagir à l'écrit
031-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire des expressions et phrases simples isolées
032-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples tels que « et », « mais » et « parce que ».
033-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire un énoncé simple et bref sur des sujets familiers ou déjà connus.
034-D1.2-LV-CLK-EL	Écouter et comprendre
035-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre des mots familiers et des expressions courantes sur lui-même, sa famille et son environnement.
036-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.
037-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre une information factuelle sur des sujets simples en distinguant l'idée générale et les points
038-D1.2-LV-CLK-EL	S'exprimer à l'oral en continu et en interaction
039-D1.2-LV-CLK-IT	Peut interagir brièvement dans des situations déjà connues en utilisant des mots et expressions simples et avec un débit lent.
040-D1.2-LV-CLK-IT	Peut produire des expressions simples, isolées, sur les gens et les choses.
041-D1.2-LV-CLK-IT	Peut interagir avec une aisance raisonnable dans des situations bien structurées et de courtes conversations à condition que le locuteur apporte de l'aide le cas échéant.
042-D1.2-LV-CLK-IT	Peut décrire ou présenter simplement des gens, des conditions de vie, des activités quotidiennes, ce qu'on aime ou pas, par de courtes
043-D1.2-LV-CLK-IT	Peut exprimer un avis, manifester un sentiment et donner quelques éléments simples de contexte sur un sujet abstrait ou culturel.
044-D1.2-LV-CLK-IT	Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée.

D1.3 – Langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Code	Libellé
045-D1.3-SCIENCES-EL	Utiliser les nombres
046-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre et utiliser les notions de divisibilité et de nombre premier.
047-D1.3-SCIENCES-IT	Effectuer (mentalement, à la main, à la calculatrice, à l'aide d'un tableur) des calculs engageant les quatre opérations et des comparaisons sur des nombres rationnels positifs ou négatifs.
048-D1.3-SCIENCES-IT	Effectuer des calculs numériques impliquant des puissances.
049-D1.3-SCIENCES-IT	Passer d'une écriture d'un nombre à une autre (écritures décimale et fractionnaire, notation scientifique, pourcentages).
050-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre et utiliser la notion de racine carrée.
051-D1.3-SCIENCES-IT	Repérer un nombre sur une droite graduée.
052-D1.3-SCIENCES-IT	Reconnaître et résoudre une situation de proportionnalité.
053-D1.3-SCIENCES-EL	Utiliser le calcul littéral
054-D1.3-SCIENCES-IT	Citer et utiliser une expression littérale, notamment pour exprimer une grandeur en fonction d'autres grandeurs.
055-D1.3-SCIENCES-IT	Produire une expression littérale.
056-D1.3-SCIENCES-IT	Dans une expression littérale, substituer une lettre par une valeur numérique, en utilisant si nécessaire les unités adaptées.
057-D1.3-SCIENCES-IT	Mettre un problème simple en équation.
058-D1.3-SCIENCES-IT	Résoudre des équations ou des inéquations du premier degré.
059-D1.3-SCIENCES-EL	Exprimer une grandeur mesurée ou calculée dans une unité adaptée
060-D1.3-SCIENCES-IT	Accompagner de son unité toute valeur numérique d'une grandeur physique mesurée, calculée ou fournie.
061-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser, dans les calculs numériques, un système d'unités cohérent.
062-D1.3-SCIENCES-EL	Passer d'un langage à un autre
063-D1.3-SCIENCES-IT	Passer du langage courant à un langage scientifique ou technique et vice versa.
064-D1.3-SCIENCES-IT	Passer d'un registre de représentation à un autre (tableau, graphique, croquis, symbole, schéma, etc.).
065-D1.3-SCIENCES-IT	Exploiter, dans des situations simples, les différences (complémentarité, redondance, complexité, etc.) entre différents registres de représentation
066-D1.3-SCIENCES-EL	Utiliser le langage des probabilités
067-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser le vocabulaire lié aux notions élémentaires de probabilités :
068-D1.3-SCIENCES-IT	Calculer des probabilités dans un contexte simple.
069-D1.3-SCIENCES-IT	Faire le lien entre fréquence et probabilité.
070-D1.3-SCIENCES-IT	Simuler une expérience aléatoire.

071-D1.3-SCIENCES-EL	Utiliser et produire des représentations d'objets
072-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser et produire des figures géométriques.
073-D1.3-SCIENCES-IT	Lire des plans et des cartes.
074-D1.3-SCIENCES-IT	Se repérer sur des cartes à différentes échelles.
075-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser le langage cartographique pour réaliser une production graphique.
076-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre l'effet de quelques transformations (déplacements, agrandissements-réductions) sur des grandeurs géométriques.
077-D1.3-SCIENCES-IT	Se repérer sur une droite graduée, dans le plan muni d'un repère orthogonal, dans un parallélépipède rectangle, sur une sphère.
078-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser et produire des représentations de solides.
079-D1.3-SCIENCES-IT	Lire, interpréter et produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes.
080-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser des indicateurs statistiques.
081-D1.3-SCIENCES-EL	Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples
082-D1.3-SCIENCES-IT	Expliquer le déroulement et le résultat produit par un algorithme simple.
083-D1.3-SCIENCES-IT	Écrire un algorithme ou un programme qui permet une interaction avec l'utilisateur ou entre les objets qu'il utilise, en réponse à un problème donné.
084-D1.3-SCIENCES-IT	Mettre au point un programme pour corriger une erreur ou apporter une amélioration.
085-D1.3-SCIENCES-IT	Implanter et tester un programme dans un système réel pour imposer un comportement.

D1.4 – Langages des arts et du corps

Code	Libellé
086-D1.4-ART-EPS-EL	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques
087-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir et réaliser un projet de performance optimale.
088-D1.4-ART-EPS-IT	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages.
089-D1.4-ART-EPS-IT	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif.
090-D1.4-ART-EPS-IT	Planifier et réaliser une épreuve combinée.
091-D1.4-ART-EPS-IT	S'échauffer avant un effort.
092-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel.
093-D1.4-ART-EPS-IT	Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.
094-D1.4-ART-EPS-IT	Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.
095-D1.4-ART-EPS-IT	Assurer la sécurité de son camarade.

096-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, présenter et apprécier une prestation corporelle gymnique et/ou artistique.
097-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.
098-D1.4-ART-EPS-IT	Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.
099-D1.4-ART-EPS-IT	Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
100-D1.4-ART-EPS-IT	S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.
101-D1.4-ART-EPS-IT	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
102-D1.4-ART-EPS-IT	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
103-D1.4-ART-EPS-IT	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
104-D1.4-ART-EPS-IT	Observer et co-arbitrer.
105-D1.4-ART-EPS-IT	Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.
106-D1.4-ART-EPS-EL	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives
107-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser des techniques vocales et corporelles au service d'un projet d'interprétation ou de création musicale.
108-D1.4-ART-EPS-IT	Oraliser un texte littéraire en mobilisant les techniques appropriées.
109-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser des moyens divers (matériaux, instruments, techniques, gestes...) dans différents champs de la pratique plastique pour servir un projet artistique singulier.
110-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, créer, réaliser et réfléchir des productions plastiques dans une visée artistique personnelle, en prenant du recul sur les questions qu'elles posent, en établissant des liens avec des œuvres et des démarches de référence.
111-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, créer, réaliser et réfléchir des pièces musicales en référence à des styles, des œuvres, des contraintes d'interprétation ou de diffusion.

D2 – Méthodes et outils pour apprendre

Code	Libellé
112-D2-METHODO-EL	Organiser son travail personnel
113-D2-METHODO-IT	Choisir et utiliser différents outils et techniques pour garder la trace de ses activités et/ou recherches et permettre un entraînement au travers d'un travail personnel.
114-D2-METHODO-IT	Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production
115-D2-METHODO-EL	Coopérer et réaliser des projets
116-D2-METHODO-IT	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.
117-D2-METHODO-EL	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des média
118-D2-METHODO-IT	Rechercher des informations dans différents médias (presse écrite, audiovisuelle, web) et ressources documentaires.
119-D2-METHODO-IT	Apprécier la fiabilité des informations recueillies en croisant différentes sources.
120-D2-METHODO-EL	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer
121-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).
122-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils numériques pour analyser des données ou une production (orale, artistique, motrice, technologique, etc.).
123-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils et espaces numériques pour échanger, stocker, mutualiser des informations.

D3 – La formation de la personne et du citoyen

Code	Libellé
124-D3-CITOYEN-EL	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres
125-D3-CITOYEN-IT	Expliciter les émotions ressenties.
126-D3-CITOYEN-IT	Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.
127-D3-CITOYEN-EL	Connaître et comprendre la règle et le droit
128-D3-CITOYEN-IT	S'approprier et respecter les règles de fonctionnement de son établissement et de collectifs plus restreints, et participer à leur élaboration.
129-D3-CITOYEN-IT	Connaître, comprendre et analyser les principes, les valeurs et les symboles de la République française et des sociétés démocratiques.
130-D3-CITOYEN-EL	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement
131-D3-CITOYEN-IT	Rendre compte des argumentaires développés par différents protagonistes relativement à une thématique.
132-D3-CITOYEN-IT	Utiliser les médias et l'information de manière responsable et raisonnée.

133-D3-CITOYEN-IT	Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir (ou un fait) scientifique.
134-D3-CITOYEN-IT	Distinguer la perception subjective de l'analyse objective.
135-D3-CITOYEN-EL	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives
136-D3-CITOYEN-IT	Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe.
137-D3-CITOYEN-IT	S'impliquer dans la mise en place d'un événement dans l'établissement.

D4 – Les systèmes naturels et techniques

Code	Libellé
138-D4-SVT-TECHNO-EL	Mener une démarche scientifique, résoudre un problème
139-D4-SVT-TECHNO-IT	Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté.
140-D4-SVT-TECHNO-IT	Mettre en œuvre un raisonnement logique simple.
141-D4-SVT-TECHNO-IT	Modéliser et représenter des phénomènes et des objets.
142-D4-SVT-TECHNO-IT	Mettre en œuvre un protocole expérimental, réaliser le prototype d'un objet.
143-D4-SVT-TECHNO-IT	Pratiquer le calcul numérique (exact et approché) et le calcul littéral.
144-D4-SVT-TECHNO-IT	Contrôler la vraisemblance d'un résultat.
145-D4-SVT-TECHNO-IT	Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant.
146-D4-SVT-TECHNO-EL	Concevoir des objets et systèmes techniques
147-D4-SVT-TECHNO-IT	Concevoir des objets simples, des éléments de programme informatique, des protocoles biotechnologiques en réponse à un besoin.
148-D4-SVT-TECHNO-EL	Identifier règles et principes de responsabilité individuelle et collective, domaines santé, sécurité, l'environnement
149-D4-SVT-TECHNO-IT	Appliquer systématiquement et de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement.
150-D4-SVT-TECHNO-EL	Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement
151-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer une règle de sécurité ou de respect de l'environnement.
152-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer l'impact de différentes activités humaines sur l'environnement.
153-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer un comportement responsable dans le domaine de la santé, de la sécurité et de l'environnement.

D5 – Les représentations du monde et de l'activité humaine

Code	Libellé
154-D5-HISTGEO-EL	Situer et se situer dans le temps et l'espace
155-D5-HISTGEO-IT	Maîtriser de manière autonome des repères dans le temps :
156-D5-HISTGEO-IT	Connaître et localiser dans le temps de grandes périodes historiques, des phénomènes historiques, des faits et des événements, des mouvements intellectuels, artistiques et culturels;
157-D5-HISTGEO-IT	Situer et ordonner des faits dans le temps. pratiquer de conscients allers-retours dans la chronologie, maîtriser la chronologie narrative, savoir ordonner un récit.
158-D5-HISTGEO-IT	Maîtriser de manière autonome des repères dans l'espace :
159-D5-HISTGEO-IT	Connaître et localiser des repères spatiaux aux différentes échelles et sur des projections cartographiques variées.
160-D5-HISTGEO-IT	Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes et des outils de géolocalisation.
161-D5-HISTGEO-IT	Situer et mettre en relation des lieux et des espaces à partir de cartes d'échelles et de projection variées et d'images.
162-D5-HISTGEO-IT	Contextualiser un document, un texte, une œuvre, un(e) artiste, un personnage, une découverte scientifique, un fait artistique ou une notion dans le temps et dans une ou plusieurs aires géographiques et culturelles.
163-D5-HISTGEO-EL	Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde
164-D5-HISTGEO-IT	Se référer de manière pertinente à des œuvres majeures et à des représentations du monde. en apprécier et en caractériser la valeur et la portée.
165-D5-HISTGEO-IT	Mobiliser des connaissances pour analyser et comprendre des documents, des textes ou œuvres témoignant des principales organisations humaines du passé ou du présent
166-D5-HISTGEO-IT	Analyser quelques enjeux du développement durable dans le contexte des sociétés étudiées
167-D5-HISTGEO-IT	Comprendre et interpréter des textes ou des œuvres.
168-D5-HISTGEO-IT	Exercer son regard critique sur divers œuvres et documents.
169-D5-HISTGEO-IT	Analyser quelques enjeux du développement durable dans le contexte des sociétés étudiées.
170-D5-HISTGEO-EL	Raisonner, imaginer, élaborer, produire
171-D5-HISTGEO-IT	Décrire et raconter, expliquer une situation géographique ou historique, une situation ou un fait artistique ou culturel.
172-D5-HISTGEO-IT	Élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers.
173-D5-HISTGEO-IT	Analyser et interpréter des œuvres et formuler sur elles un jugement personnel argumenté.
174-D5-HISTGEO-IT	Pratiquer diverses formes d'écriture d'invention et d'argumentation.
175-D5-HISTGEO-IT	Pratiquer divers langages artistiques en lien avec la connaissance des œuvres et les processus de création.