

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

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

Cycle 4 - matières

Table des matières

1. Compétences transversales	2
2. Arts plastiques.....	2
3. Education aux médias	3
4. Education musicale	4
5. EPS.....	5
6. Français	6
7. Histoire-géographie	7
8. Histoire des arts	9
9. Langues et cultures de l'antiquité.....	9
10. Langues étrangères et langue kanak.....	10
11. Mathématiques.....	11
12. Sciences physiques – chimie	12
13. SVT	13
14. Technologie.....	14
15. Culture Kanak (EFCK).....	15

1. Compétences transversales

Code	Libellé
001-TRANS-IT	Connaître
002-TRANS-IT	S'informer
003-TRANS-IT	Raisonner
004-TRANS-IT	Réaliser
005-TRANS-IT	Communiquer
006-TRANS-IT	S'investir
007-TRANS-IT	Vivre ensemble

2. Arts plastiques

Code	Libellé
008-ARTS-EL	Expérimenter, produire, créer
009-ARTS-IT	Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu
010-ARTS-IT	S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive
011-ARTS-IT	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
012-ARTS-IT	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
013-ARTS-IT	Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique
014-ARTS-IT	Exploiter
015-ARTS-EL	Mettre en œuvre un projet
016-ARTS-IT	Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
017-ARTS-IT	Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur
018-ARTS-IT	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles
019-ARTS-IT	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
020-ARTS-IT	Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci
021-ARTS-EL	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
022-ARTS-IT	Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre

023-ARTS-IT	Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées
024-ARTS-IT	Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires
025-ARTS-IT	Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques
026-ARTS-EL	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
027-ARTS-IT	Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt
028-ARTS-IT	Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique
029-ARTS-IT	Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre
030-ARTS-IT	Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur
031-ARTS-IT	Prendre part au débat suscité par le fait artistique

3. Education aux médias

Code	Libellé
032-MEDIA-EL	Utiliser les médias et les informations de manière autonome
033-MEDIA-IT	Utiliser des dictionnaires et encyclopédies sur tous supports.
034-MEDIA-IT	Utiliser des documents de vulgarisation scientifique.
035-MEDIA-IT	Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information.
036-MEDIA-IT	Avoir connaissance du fonds d'ouvrages en langue étrangère ou régionale disponible au CDI et les utiliser régulièrement.
037-MEDIA-IT	Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion.
038-MEDIA-IT	Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches.
039-MEDIA-IT	Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés.
040-MEDIA-IT	Exploiter les modes d'organisation de l'information dans un corpus documentaire (clés du livre documentaire, rubriquage d'un périodique, arborescence d'un site).
041-MEDIA-IT	Classer ses propres documents sur sa tablette, son espace personnel, au collège ou chez soi sur des applications mobiles ou dans le « nuage ». Organiser des portefeuilles thématiques.
042-MEDIA-IT	Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche.
043-MEDIA-IT	Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations. Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.
044-MEDIA-EL	Exploiter l'information de manière raisonnée
045-MEDIA-IT	Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.
046-MEDIA-IT	S'entraîner à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce à des indices textuels ou paratextuels et à la validation de la source.

047-MEDIA-IT	Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique.
048-MEDIA-IT	Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias.
049-MEDIA-IT	S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.
050-MEDIA-EL	Utiliser les médias de manière responsable
051-MEDIA-IT	Comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques.
052-MEDIA-IT	Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public.
053-MEDIA-IT	Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux.
054-MEDIA-IT	Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique.
055-MEDIA-IT	S'initier à la déontologie des journalistes.
056-MEDIA-EL	Produire, communiquer, partager des informations
057-MEDIA-IT	Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres.
058-MEDIA-IT	Participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires.
059-MEDIA-IT	S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information.
060-MEDIA-IT	Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique.
061-MEDIA-IT	Distinguer la citation du plagiat. » Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances.

4. Education musicale

Code	Libellé
062-MUSIQUE-EL	Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création
063-MUSIQUE-IT	Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.
064-MUSIQUE-IT	Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.
065-MUSIQUE-EL	Écouter, comparer, construire une culture musicale commune
066-MUSIQUE-IT	Analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.
067-MUSIQUE-IT	Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
068-MUSIQUE-IT	Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée.
069-MUSIQUE-EL	Explorer, imaginer, créer et produire
070-MUSIQUE-IT	Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.
071-MUSIQUE-IT	Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.
072-MUSIQUE-IT	Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.

073-MUSIQUE-EL	Échanger, partager, argumenter et débattre
074-MUSIQUE-IT	Porter un regard critique sur sa production individuelle.
075-MUSIQUE-IT	Développer une critique constructive sur une production collective.
076-MUSIQUE-IT	Argumenter une critique adossée à une analyse objective.
077-MUSIQUE-IT	Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur.
078-MUSIQUE-IT	Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.

5. EPS

Code	Libellé
079-EPS-EL	Développer sa motricité et construire un langage du corps
080-EPS-IT	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
081-EPS-IT	Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe
082-EPS-IT	Verbaliser les émotions et sensations ressenties
083-EPS-IT	Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne
084-EPS-EL	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
085-EPS-IT	Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser
086-EPS-IT	Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace
087-EPS-IT	Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs
088-EPS-IT	Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres
089-EPS-EL	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
090-EPS-IT	Respecter, construire et faire respecter règles et règlements
091-EPS-IT	Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité
092-EPS-IT	Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat
093-EPS-IT	Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences
094-EPS-EL	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
095-EPS-IT	Connaitre les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé
096-EPS-IT	Connaitre et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique
097-EPS-IT	Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école
098-EPS-IT	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

099-EPS-EL	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
100-EPS-IT	S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
101-EPS-IT	Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif
102-EPS-IT	Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive
103-EPS-IT	Connaitre des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines

6. Français

Code	Libellé
104-FRA-EL	Comprendre et s'exprimer à l'oral
105-FRA-IT	Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.
106-FRA-IT	S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire.
107-FRA-IT	Participer de façon constructive à des échanges oraux.
108-FRA-IT	Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole.
109-FRA-EL	Lire
110-FRA-IT	Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
111-FRA-IT	Lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art.
112-FRA-IT	Élaborer une interprétation de textes littéraires.
113-FRA-IT	Déduire des informations simples dans un texte.
114-FRA-EL	Écrire
115-FRA-IT	Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.
116-FRA-IT	Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces.
117-FRA-IT	Exploiter des lectures pour enrichir son écrit.
118-FRA-IT	Maîtriser le dialogue dans le récit.
119-FRA-EL	Comprendre le fonctionnement de la langue
120-FRA-IT	Connaitre les aspects fondamentaux du fonctionnement syntaxique.
121-FRA-IT	Connaitre les différences entre l'oral et l'écrit.
122-FRA-IT	Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.
123-FRA-IT	Maîtriser le fonctionnement du verbe et son orthographe.
124-FRA-IT	Maîtriser la structure, le sens et l'orthographe des mots.

125-FRA-IT	Construire les notions permettant l'analyse et la production des textes et des discours.
126-FRA-IT	Utiliser des repères étymologiques et d'histoire de la langue.
127-FRA-IT	Reconnaître et utiliser l'emphase et la phrase impersonnelle
128-FRA-EL	Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique
129-FRA-IT	Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.
130-FRA-IT	Établir des liens entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

7. Histoire-géographie

Code	Libellé
131-HG-EL	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
132-HG-IT	Situer un fait dans une époque ou une période donnée.
133-HG-IT	Ordonner des faits les uns par rapport aux autres.
134-HG-IT	Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée.
135-HG-IT	Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire et pratiquer de conscients allers-retours au sein de la chronologie.
136-HG-EL	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
137-HG-IT	Nommer et localiser les grands repères géographiques.
138-HG-IT	Nommer, localiser et caractériser un lieu dans un espace géographique.
139-HG-IT	Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes.
140-HG-IT	Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
141-HG-IT	Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles ainsi que différents modes de projection.
142-HG-EL	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
143-HG-IT	Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques.
144-HG-IT	Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes historiques ou géographiques.
145-HG-IT	Vérifier des données et des sources.
146-HG-IT	Justifier une démarche, une interprétation.
147-HG-EL	S'informer dans le monde du numérique
148-HG-IT	Connaitre différents systèmes d'information, les utiliser.
149-HG-IT	Trouver, sélectionner et exploiter des informations.

150-HG-IT	Utiliser des moteurs de recherche, des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux de ressources documentaires, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique.
151-HG-IT	Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence.
152-HG-IT	Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types.
153-HG-EL	Analyser et comprendre un document
154-HG-IT	Comprendre le sens général d'un document.
155-HG-IT	Identifier le document et son point de vue particulier.
156-HG-IT	Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.
157-HG-IT	Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.
158-HG-IT	Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique
159-HG-EL	Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
160-HG-IT	Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.
161-HG-IT	S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
162-HG-IT	Connaitre les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser. » Réaliser des productions graphiques et cartographiques.
163-HG-IT	Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama.
164-HG-IT	S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.
165-HG-IT	S'initier aux techniques d'argumentation
166-HG-EL	coopérer et mutualiser
167-HG-IT	Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
168-HG-IT	Adapter son rythme de travail à celui du groupe.
169-HG-IT	Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.
170-HG-IT	Négocier une solution commune si une production collective est demandée.
171-HG-IT	Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

8. Histoire des arts

Code	Libellé
172-HDA-EL	Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté
173-HDA-EL	Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés
174-HDA-EL	Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre
175-HDA-EL	Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique
176-HDA-EL	Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine

9. Langues et cultures de l'antiquité

Code	Libellé
177-ANTIQ-EL	Comprendre le fonctionnement de la langue
178-ANTIQ-IT	Comprendre le principe de fonctionnement des langues à déclinaison.
179-ANTIQ-IT	Connaitre les grandes catégories qui structurent la langue étudiée.
180-ANTIQ-IT	Saisir l'organisation d'un énoncé simple dans la langue étudiée en utilisant les connaissances en morphologie et en syntaxe nécessaires.
181-ANTIQ-IT	Utiliser les ressources et outils qui permettent de vérifier ou compléter ses connaissances linguistiques
182-ANTIQ-EL	Acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique
183-ANTIQ-IT	Disposer des repères nécessaires pour se construire une représentation de l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques.
184-ANTIQ-IT	Disposer de connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances et des institutions caractéristiques des civilisations antiques ; utiliser à bon escient les ressources permettant d'affiner ces connaissances.
185-ANTIQ-IT	Repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques ; en tirer parti pour mieux comprendre ces productions culturelles
186-ANTIQ-EL	Lire, comprendre, traduire, interpréter
187-ANTIQ-IT	Développer des stratégies pour accéder au sens d'un énoncé simple dans la langue étudiée.
188-ANTIQ-IT	Repérer et traiter les indices donnant accès au sens d'un texte en mobilisant ses connaissances culturelles et linguistiques.
189-ANTIQ-IT	Proposer et justifier la traduction d'un passage, à partir de sa propre analyse et/ou de traductions disponibles.
190-ANTIQ-IT	Mobiliser ses connaissances linguistiques et culturelles pour interpréter un texte

10. Langues étrangères et langue kanak

Code	Libellé
191-LVCLK-EL	Écouter et comprendre
192-LVCLK-IT	Comprendre des messages oraux et des documents sonores de nature et de complexité variables.
193-LVCLK-IT	Se familiariser aux réalités sonores de la langue, et s'entraîner à la mémorisation.
194-LVCLK-IT	Repérer des indices pertinents, extralinguistiques ou linguistiques, pour identifier la situation d'énonciation et déduire le sens d'un message.
195-LVCLK-IT	Savoir lire des documents vidéo et savoir mettre en relation images et documents sonores
196-LVCLK-EL	Lire et comprendre
197-LVCLK-IT	Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées issus de sources diverses.
198-LVCLK-IT	Développer des stratégies de lecteur par le biais de lectures régulières.
199-LVCLK-IT	S'approprier le document en utilisant des repérages de nature différente : indices extralinguistiques, linguistiques, reconstitution du sens, mise en relation d'éléments significatifs.
200-LVCLK-EL	Parler en continu
201-LVCLK-IT	Mobiliser à bon escient ses connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral sur des sujets variés.
202-LVCLK-IT	Développer des stratégies pour surmonter un manque lexical lors d'une prise de parole, s'autocorriger et reformuler pour se faire comprendre.
203-LVCLK-IT	Respecter un registre et un niveau de langue.
204-LVCLK-IT	Mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates.
205-LVCLK-IT	Prendre la parole pour raconter, décrire, expliquer, argumenter.
206-LVCLK-EL	écrire
207-LVCLK-IT	S'appuyer sur les stratégies développées à l'oral pour apprendre à structurer son écrit.
208-LVCLK-IT	Mobiliser les outils pour écrire, corriger, modifier son écrit.
209-LVCLK-IT	Reformuler un message, rendre compte, raconter, décrire, expliquer, argumenter.
210-LVCLK-EL	Réagir et dialoguer
211-LVCLK-IT	Développer des stratégies de compréhension orale en repérant des indices extralinguistiques ou linguistiques et en élaborant un discours commun.
212-LVCLK-IT	Réagir spontanément à des sollicitations verbales, en mobilisant des énoncés adéquats au contexte, dans une succession d'échanges qui alimentent le message ou le contredisent.
213-LVCLK-EL	Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
214-LVCLK-IT	Percevoir les spécificités culturelles des pays et des régions de la langue étudiée en dépassant la vision figée et schématique des stéréotypes et des clichés.
215-LVCLK-IT	Mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message, d'un texte, d'un document sonore.
216-LVCLK-IT	Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires, raconter.

11. Mathématiques

Code	Libellé
217-MATH-EL	Chercher
218-MATH-IT	Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.
219-MATH-IT	S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter (sur une feuille de papier, avec des objets, à l'aide de logiciels), émettre des hypothèses, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, émettre une conjecture.
220-MATH-IT	Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
221-MATH-IT	Décomposer un problème en sous-problèmes.
222-MATH-EL	Modéliser
223-MATH-IT	Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants.
224-MATH-IT	Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple, à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques).
225-MATH-IT	Comprendre et utiliser une simulation numérique ou géométrique.
226-MATH-IT	Valider ou invalider un modèle, comparer une situation à un modèle connu (par exemple un modèle aléatoire).
227-MATH-EL	Représenter
228-MATH-IT	Choisir et mettre en relation des cadres (numérique, algébrique, géométrique) adaptés pour traiter un problème ou pour étudier un objet mathématique.
229-MATH-IT	Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres.
230-MATH-IT	Représenter des données sous forme d'une série statistique.
231-MATH-IT	Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides (par exemple, perspective ou vue de dessus/de dessous) et de situations spatiales (schémas, croquis, maquettes, patrons, figures géométriques, photographies, plans, cartes, courbes de niveau).
232-MATH-EL	Raisonner
233-MATH-IT	Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions.
234-MATH-IT	Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
235-MATH-IT	Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion.
236-MATH-IT	Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation.
237-MATH-EL	calculer
238-MATH-IT	Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel).
239-MATH-IT	Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements.
240-MATH-IT	Calculer en utilisant le langage algébrique (lettres, symboles, etc.).
241-MATH-EL	Communiquer
242-MATH-IT	Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française.

243-MATH-IT	Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.
244-MATH-IT	Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif ; lire, interpréter, commenter, produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes.

12. Sciences physiques – chimie

Code	Libellé
245-PHYS-EL	Pratiquer des démarches scientifiques
246-PHYS-IT	Identifier des questions de nature scientifique
247-PHYS-IT	Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question scientifique
248-PHYS-IT	Concevoir une expérience pour la ou les tester. Mesurer des grandeurs physiques de manière directe ou indirecte
249-PHYS-IT	Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer des conclusions et les communiquer en argumentant
250-PHYS-IT	Développer des modèles simples pour expliquer des faits d'observations et mettre en œuvre des démarches propres aux sciences
251-PHYS-EL	Concevoir, créer, réaliser
252-PHYS-IT	Concevoir et réaliser un dispositif de mesure ou d'observation
253-PHYS-EL	S'approprier des outils et des méthodes
254-PHYS-IT	Effectuer des recherches bibliographiques
255-PHYS-IT	Utiliser des outils numériques pour mutualiser des informations sur un sujet scientifique
256-PHYS-IT	Planifier une tâche expérimentale, organiser son espace de travail, garder des traces des étapes suivies et des résultats obtenus
257-PHYS-EL	Pratiquer des langages
258-PHYS-IT	Lire et comprendre des documents scientifiques
259-PHYS-IT	Utiliser la langue française en cultivant précision, richesse de vocabulaire et syntaxe pour rendre compte des observations, expériences, hypothèses et conclusions
260-PHYS-IT	S'exprimer à l'oral lors d'un débat scientifique
261-PHYS-IT	Passer d'une forme de langage scientifique à une autre
262-PHYS-EL	Mobiliser des outils numériques
263-PHYS-IT	Utiliser des outils d'acquisition et de traitement de données, de simulations et de modèles numériques
264-PHYS-IT	Produire des documents scientifiques grâce à des outils numériques, en utilisant l'argumentation et le vocabulaire spécifique à la physique et à la chimie
265-PHYS-EL	Adopter un comportement éthique et responsable
266-PHYS-IT	Expliquer les fondements des règles de sécurité en chimie, électricité et acoustique. Réinvestir ces connaissances ainsi que celles sur les ressources et sur l'énergie, pour agir de façon responsable
267-PHYS-IT	S'impliquer dans un projet ayant une dimension citoyenne

268-PHYS-EL	Se situer dans l'espace et dans le temps
269-PHYS-IT	Expliquer, par l'histoire des sciences et des techniques, comment les sciences évoluent et influencent la société
270-PHYS-IT	Identifier les différentes échelles de structuration de l'Univers

13. SVT

Code	Libellé
271-SVT-EL	Pratiquer des démarches scientifiques
272-SVT-IT	Formuler une question ou un problème scientifique.
273-SVT-IT	Proposer une ou des hypothèses pour résoudre un problème ou une question. Concevoir des expériences pour la ou les tester.
274-SVT-IT	Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte » Interpréter des résultats et en tirer des conclusions.
275-SVT-IT	Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant.
276-SVT-IT	Identifier et choisir des notions, des outils et des techniques, ou des modèles simples pour mettre en œuvre une démarche scientifique
277-SVT-EL	Concevoir, créer, réaliser
278-SVT-IT	Concevoir et mettre en œuvre un protocole expérimental
279-SVT-EL	Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre
280-SVT-IT	Apprendre à organiser son travail (par ex. pour mettre en œuvre un protocole expérimental).
281-SVT-IT	Identifier et choisir les outils et les techniques pour garder trace de ses recherches (à l'oral et à l'écrit)
282-SVT-EL	Pratiquer des langages
283-SVT-IT	Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes : tableaux, graphiques, diagrammes, dessins, conclusions de recherches, cartes heuristiques, etc.
284-SVT-IT	Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail
285-SVT-EL	Utiliser des outils numériques
286-SVT-IT	Conduire une recherche d'informations sur internet pour répondre à une question ou un problème scientifique, en choisissant des mots-clés pertinents, et en évaluant la fiabilité des sources et la validité des résultats.
287-SVT-IT	Utiliser des logiciels d'acquisition de données, de simulation et des bases de données.
288-SVT-EL	Adopter un comportement éthique et responsable
289-SVT-IT	Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
290-SVT-IT	Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques.
291-SVT-IT	Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité, ressources minérales et ressources énergétiques) et de santé.
292-SVT-IT	Participer à l'élaboration de règles de sécurité et les appliquer au laboratoire et sur le terrain

293-SVT-IT	Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une idée et ce qui constitue un savoir scientifique
294-SVT-EL	Se situer dans l'espace et dans le temps
295-SVT-IT	Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces.
296-SVT-IT	Appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique (ex : histoire de la Terre ; apparition de la vie, évolution et extinction des espèces vivantes...).
297-SVT-IT	Appréhender différentes échelles spatiales d'un même phénomène/d'une même fonction (ex : nutrition : niveau de l'organisme, niveau des organes et niveau cellulaire).
298-SVT-IT	Identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique.

14. Technologie

Code	Libellé
299-TECHNO-EL	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
300-TECHNO-IT	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.
301-TECHNO-IT	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.
302-TECHNO-IT	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
303-TECHNO-IT	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
304-TECHNO-EL	Concevoir, créer, réaliser
305-TECHNO-IT	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.
306-TECHNO-IT	Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.
307-TECHNO-IT	S'approprier un cahier des charges.
308-TECHNO-IT	Associer des solutions techniques à des fonctions.
309-TECHNO-IT	Imaginer des solutions en réponse au besoin.
310-TECHNO-IT	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.
311-TECHNO-IT	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades.
312-TECHNO-EL	S'approprier des outils et des méthodes
313-TECHNO-IT	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
314-TECHNO-IT	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.
315-TECHNO-IT	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.
316-TECHNO-EL	Pratiquer des langages
317-TECHNO-IT	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.
318-TECHNO-IT	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

319-TECHNO-EL	Mobiliser des outils numériques
320-TECHNO-IT	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.
321-TECHNO-IT	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.
322-TECHNO-IT	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.
323-TECHNO-IT	Piloter un système connecté localement ou à distance.
324-TECHNO-IT	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant
325-TECHNO-EL	Adopter un comportement éthique et responsable
326-TECHNO-IT	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants
327-TECHNO-IT	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.
328-TECHNO-IT	Analyser le cycle de vie d'un objet.
329-TECHNO-EL	Se situer dans l'espace et dans le temps
330-TECHNO-IT	Regrouper des objets en familles et lignées.
331-TECHNO-IT	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

15. Culture Kanak (EFCK)

Code	Libellé
332-EFCK-EL	La case
333-EFCK-IT	Nommer et donner la fonction de certaines pièces sculptées : la flèche faïtière, les chambranles, le poteau central,...etc.
334-EFCK-IT	Identifier le rapport entre le geste coutumier et la symbolique
335-EFCK-IT	Etablir les liens entre le calendrier de l'igname, les saisons, le cycle lunaire et les activités sociales (la pêche, la construction de la case)
336-EFCK-EL	Le Clan
337-EFCK-IT	Comprendre l'origine d'un nom Kanak : - le « nom trajectoire » (histoire de la famille) ; - le « nom foncier » ; - le « nom statutaire ».
338-EFCK-IT	Comprendre le lien à l'invisible dans le monde kanak
339-EFCK-IT	Connaître l'origine et la fonction des clans à travers les contes
340-EFCK-EL	L'igname
341-EFCK-IT	Identifier les différentes espèces
342-EFCK-IT	Connaître les différentes techniques de culture de l'igname (les différentes étapes et saisons)
343-EFCK-IT	Langue et parole
344-EFCK-IT	Connaître les différentes langues parlées en Nouvelle-Calédonie et savoir les placer géographiquement

345-EFCK-IT	Connaître des chants d'accueil
346-EFCK-IT	Connaître les différents actes de parole (contes traditionnels)
347-EFCK-IT	Connaître les vocables des différentes langues Kanak.
348-EFCK-IT	Pratiquer un geste coutumier d'accueil et expliquer les gestes qui l'accompagnent
349-EFCK-IT	Apprendre des chants liés aux cérémonies (accueil, au revoir, ...)
350-EFCK-EL	La Personne
351-EFCK-IT	Définir la notion de personne: - fonction du père ; -Fonction de la mère.
352-EFCK-IT	Situer et établir les liens (droits et devoirs) entre individus dans le clan.
353-EFCK-IT	Expliquer et connaître des jeux traditionnels
354-EFCK-IT	Ecrire les règles de quelques jeux traditionnels
355-EFCK-IT	Terre et espace
356-EFCK-IT	Etudier un croquis spatial simple d'une tribu en expliquant les grands traits de l'organisation spatiale
357-EFCK-IT	Comparer le calendrier de l'igname et le calendrier grégorien
358-EFCK-IT	Connaître les différents évènements coutumiers : deuil, mariage, fête de la nouvelle igname