

Déclinaison des quatre champs de potentialités et besoins dans le RPB

A. CHAMP RELATIONNEL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS (RELATION À SOI, À AUTRUI, À L'APPRENTISSAGE)

- A.1. Relation à soi au sein d'un environnement
- A.2. Représentation de soi
- A.3. Individuation et personnalisation
- A.4. Relation sociale avec autrui
- A.5. Jeu individuel et collectif
- A.6. Communication avec autrui
- A.7. Relation d'apprentissage avec autrui
- A.8. Décentration et empathie
- A.9. Vie collective
- A.10. Éducation civique
- A.11. Relation à l'apprentissage

B. CHAMP INSTRUMENTAL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

- B.1. Le physiologique, le sensoriel, le perceptif
- B.2. Investissement du monde
- B.3. Schéma corporel
- B.4. Environnement matériel
- B.5. Conduite motrice
- B.6. Motricité fine

C. CHAMP COGNITIF DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

- C.1. Attention, concentration, mobilisation
- C.2. Mémorisation et activation des connaissances
- C.3. Logique et raisonnement
- C.4. Ordonnancement et catégorisation
- C.5. Repérage spatio-temporel
- C.6. Créativité
- C.7. Métaconnaissances
- C.8. Communication et langage oral, interactions langagières
- C.9. Compréhension d'énoncés
- C.10. Mobilisation d'acquis
- C.11. Recherche et action
- C.12. Validation

D. CHAMP CULTUREL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

- D.1. Découverte du monde
- D.2. Sciences expérimentales et technologiques
- D.3. Acculturation et culture humaniste
- D.4. Symbolisation écrite
- D.5. Techniques de l'information et de la communication (TIC)
- D.6. Maîtrise d'une ou de plusieurs langues
- D.7. Éléments de mathématiques

A. CHAMP RELATIONNEL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS (RELATION À SOI, À AUTRUI, À L'APPRENTISSAGE)

A.1. Relation à soi au sein d'un environnement

Être calme, être serein au sein d'un (nouvel) environnement.
Être émotionnellement stable.
Se sentir en sécurité physique, psychique dans l'espace d'apprentissage.
Savoir manifester ce qu'on apprécie (ou pas).
Pouvoir exprimer des émotions et ressentis.
Pouvoir exprimer des frustrations ou points de blocage.
Pouvoir contenir ses émotions et ressentis.
Savoir accepter la frustration.
Pouvoir différer la transformation d'une intention en action.
Pouvoir surseoir à un désir, inhiber une pulsion.
Accepter l'inconnu ou le changement, pouvoir le circonscrire.
Accepter les perceptions nouvelles (nouveaux sons, etc.).
Pouvoir canaliser son énergie.
Avoir des intentions : s'amuser, apprendre, se développer, etc.
Avoir des aspirations : projet de vie, participation sociale, bonheur, etc.
Admettre ses potentialités et ses besoins pour réaliser ses aspirations.
Accepter ses limitations fonctionnelles.
Identifier ce qui peut être nocif pour son intégrité personnelle.

A.2. Représentation de soi

Pouvoir dire « je ».
Accepter de voir sa propre représentation (photo, film, dessin).
Se reconnaître sur une image (photo, film, dessin).
Accepter de s'entendre (enregistrement) et reconnaître sa voix.
Reconnaître une production personnelle parmi d'autres.

A.3. Individuation et personnalisation

Avoir conscience de sa propre identité.
Distinguer soi et autrui.
Accepter la séparation d'avec autrui, d'avec un objet.
Construire sa personnalité au sein d'une communauté d'apprentissage.
Vouloir exprimer une approbation (oui), une négation (non).
Avoir envie d'imiter autrui et accepter d'être imité par autrui.
Reconnaître ou identifier une situation de dépendance (à une personne, un objet, une substance, tc.) et tenter d'agir pour l'éviter.

A.4. Relation sociale avec autrui

Se sentir accueilli.
Accepter le caractère collectif de la vie scolaire.
Reconnaître ses pairs et les référents adultes.
Accepter la présence d'autrui à proximité de soi.
Accepter toutes les formes de différences entre soi et autrui.
Accepter l'altérité, même dans ses manifestations radicales (handicaps esthétiques, etc.).
Veiller à son hygiène pour ne pas incommoder autrui.
Prêter attention à ses pairs, aux référents adultes.
Accepter le contact visuel avec ses pairs, les référents adultes.

Vouloir échanger des regards avec ses pairs, les référents adultes.
Pouvoir observer de façon soutenue ses pairs, les référents adultes.
Oser initier une relation avec ses pairs, les référents adultes.
Accepter de sourire à ses pairs, aux référents adultes.
Accepter la volonté d'interaction émanant d'autrui.
Pouvoir réagir de façon constructive à une sollicitation.
Pouvoir sortir d'un isolement volontaire ou involontaire.
Oser faire connaître une fatigabilité, une nécessité de soins.
Oser exprimer un besoin basique : avoir faim, avoir soif, etc.
S'autoriser à émettre des souhaits et des demandes.
Investir les espaces collectifs.
Trouver sa place dans un groupe de jeu, d'apprentissage.
Se sentir en confiance dans un groupe de jeu, d'apprentissage.
Essayer d'attirer l'attention sur soi.
Accepter d'être un centre d'intérêt au même titre qu'autrui.
Pouvoir rire avec autrui.
Pouvoir manifester de l'affection pour autrui.
Pouvoir faire confiance à autrui.
Accepter le contact physique avec autrui (situation duelle ou collective).
Manifester du désir et du plaisir à être avec autrui.
Pouvoir se détacher physiquement d'autrui.
Trouver la distance qu'il convient d'établir dans ses relations à autrui.
Avoir une relation pacifique, équilibrée, stable, avec autrui.
Pouvoir respecter l'intégrité physique et psychique d'autrui.
Pouvoir différer ses demandes et attentes envers autrui.
Pouvoir rendre du recul par rapport à l'attitude d'autrui.
Pouvoir respecter la propriété d'autrui.
Pouvoir agir pour le plaisir partagé, pour un enjeu commun.
Être affectivement autonome (≠ indépendant).

A.5. Jeu individuel et collectif

Vouloir jouer seul et accepter de jouer seul.
Pouvoir jouer seul, de manière appropriée.
Accepter de diversifier ses jeux.
Essayer de circonscrire le jeu, d'en identifier les enjeux et règles.
Rattacher un jeu à des finalités de développement personnel.
Avoir envie de jouer avec autrui et pouvoir jouer de manière appropriée.
Accepter d'arrêter de jouer avec autrui.
Vouloir participer à des jeux collectifs (en s'appropriant leurs modalités).
Vouloir s'approprier le rôle de chacun dans un jeu collectif.
Construire une posture d'apprenant en situation de jeu collectif.

A.6. Communication avec autrui

Avoir envie de communiquer avec ses pairs et les référents adultes.
S'intéresser aux messages gestuels, mimiques, regards, onomatopées, etc.
Oser prendre la parole pour s'adresser à ses pairs et aux référents adultes.
Prendre l'initiative d'un échange avec un pair ou un référent adulte.
Prendre spontanément la parole (ou s'exprimer spontanément).
Vouloir s'inscrire dans des échanges collectifs.
S'approprier les usages de la communication réglée.
Pouvoir communiquer en relation duelle, dans un groupe restreint, en grand groupe.
Pouvoir échanger dans des contextes et situations diversifiés.
Avoir envie de communiquer au moyen des technologies de l'information et de la communication (TIC).

Développer une attitude responsable et respectueuse dans l'utilisation d'Internet et des plateformes d'échanges. Vouloir trouver sa place dans le réseau des communications quotidiennes et savoir y trouver une place adéquate.

A.7. Relation d'apprentissage avec autrui

Pouvoir être conciliant.

Pouvoir accepter une aide de la part d'un pair, d'un référent adulte.

Accepter d'aider autrui.

Pouvoir écouter ses pairs et le référent adulte.

Oser poser des questions à un pair et au référent adulte.

Identifier le rôle et la nature de l'aide que peut apporter chacun.

S'autoriser à prendre appui sur autrui pour réaliser une action (motrice), sans réifier ce dernier (c'est-à-dire sans le considérer comme un objet).

Oser donner son avis en situation d'apprentissage.

Manifester des demandes à autrui en situation d'apprentissage.

Manifester un sentiment d'appartenance au groupe (nous, tous, etc.).

S'approprier les modalités d'un débat réglé visant à produire des savoirs.

Oser prendre position dans un débat réglé.

Pouvoir prendre position de façon mesurée dans un débat réglé.

Pouvoir exprimer de façon pacifiée un accord ou un désaccord.

Oser défendre un point de vue dans un débat réglé.

Admettre la nécessité de fonder ses arguments.

Admettre qu'une validité est toujours à expliquer à autrui, à prouver.

Accepter d'investir un groupe d'apprentissage (restreint, élargi).

Accepter le(s) fonctionnement(s) d'un groupe d'apprentissage.

S'approprier les usages du travail en groupe.

Accepter de coopérer à une réalisation collective (répartition des tâches).

S'investir dans une recherche de groupe (chacun cherche, on échange).

Accepter de co-élaborer une réalisation (co-construction collective).

S'investir dans une recherche en groupe (on cherche ensemble).

Vouloir transformer l'expérience collectivement vécue, implicite, en un capital expérientiel appartenant au groupe, explicite.

Accepter son rôle dans le cadre d'un travail collectif.

Accepter de travailler en binôme.

Accepter de travailler en groupes de différentes tailles.

Pouvoir identifier et oser consulter une personne ressource.

S'intéresser aux productions de ses pairs.

Vouloir et savoir valoriser les productions de ses pairs.

Respecter l'intégrité des productions de ses pairs, des référents adultes.

Exprimer des réactions mesurées face aux productions de ses pairs.

Pouvoir coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement (en équipe) de façon mesurée.

Prévenir une situation de crise en s'éloignant spontanément.

Vouloir et pouvoir assumer des responsabilités.

Avoir le sens des responsabilités (les investir avec sérieux et intérêt).

Pouvoir émettre des propositions pour améliorer la vie de groupe.

Avoir conscience de son appartenance à un groupe de jeu, à un groupe d'apprentissage.

Avoir envie de chanter devant autrui, ou en chœur.

Oser chanter devant autrui, ou en chœur.

A.8. Décentration et empathie

Prendre en compte la présence d'autrui dans ses déplacements.

S'intéresser au bien-être d'autrui.

Pouvoir prendre en compte le bien-être de ses pairs, des référents adultes.

Comprendre ce qui peut être nocif pour l'intégrité d'autrui.
S'intéresser aux ressentis et émotions d'autrui.
Pouvoir associer les comportements d'autrui à des ressentis et émotions.
Accepter de partager.
S'intéresser aux événements importants de la vie d'autrui.
S'intéresser aux productions d'autrui.
Comprendre ce qui peut vexer, déranger, incommoder autrui.
Comprendre qu'autrui peut percevoir (ressentir, etc.) autre chose que ce que l'on perçoit (ressent, etc.).
Pouvoir accepter l'existence d'un point de vue différent du sien.
S'intéresser à un (des) point(s) de vue différent(s) du sien.
Pouvoir prendre en compte un point de vue différent du sien.
Pouvoir adopter le point de vue d'autrui.
Pouvoir revendiquer un point de vue propre.
Pouvoir faire évoluer ses représentations sur un concept.
Pouvoir accepter la contradiction.
Comprendre que deux points de vue différents peuvent être simultanément légitimes.
Admettre la pluralité des stratégies opératoires.
Pouvoir écouter et prendre en compte le point de vue d'autrui pour faire évoluer ses représentations et stratégies.
Savoir que les débats collectifs (réglés) sont utiles pour produire des connaissances.
Avoir envie de faire observer ses productions à autrui.
Avoir envie de comparer (sans compétition) ses productions à celles d'autrui.
Différencier la compétition et l'émulation dans l'apprentissage, adapter sa posture en ce sens.
Accepter qu'autrui verbalise pour soi.
Comprendre que sa connaissance ou sa façon de procéder a une utilité sociale et qu'elle peut étayer autrui.
Comprendre qu'adopter la stratégie ou le propos d'autrui constitue une adaptation contextuelle, et non un renoncement à soi.
Accepter que l'intérêt du collectif passe avant son intérêt personnel.
Être curieux d'une nouvelle langue (comment se dit tel mot, etc.).
Accepter d'investir une nouvelle langue.
Oser communiquer dans une nouvelle langue (mots, phrases).
S'intéresser à des productions culturelles étrangères (films, livres, etc.).
Vouloir découvrir et comprendre d'autres façons de penser et d'agir.
Admettre une vérité rationnellement et collectivement établie, éventuellement contraire à des perceptions personnelles directes.

A.9. Vie collective

S'approprier les bienfaits du « vivre ensemble ».
Accepter et s'approprier les règles de la vie collective.
Accepter l'existence de règles non négociables.
Identifier des attitudes adaptées (ou non) à la vie collective.
Pouvoir attendre son tour pour parler ou agir.
Savoir lever la main (ou autre) pour prendre la parole.
Pouvoir différer, en groupe, une verbalisation ou une action.
Pouvoir manifester une colère dans des limites socialement acceptables.
Pouvoir préserver son intégrité physique pendant un accès de colère.
Pouvoir préserver l'intégrité physique et psychique d'autrui pendant un accès de colère (trouver des dérivatifs acceptables).
Pouvoir préserver l'intégrité du matériel pendant un accès de colère.
Se poser et s'approprier des limites comportementales.
Se sentir concerné(e) par la vie collective.
Participer à l'élaboration de règles (de vie, de jeu, etc.).
Participer aux moments de régulation collective.

A.10. Éducation civique

Participer pleinement à la vie de son école ou de son établissement.
Se sentir citoyen de sa commune, de France, d'Europe, du monde.
Accepter de partager une culture personnelle.
Avoir un regard ouvert sur le monde.
Être curieux du quotidien des habitants d'autres pays du monde.
Rechercher le contact avec des élèves d'autres pays du monde.
S'approprier et respecter le rôle des acteurs qui traversent sa vie quotidienne (agents de nettoyage, chauffeurs de bus, etc.).
Accepter de participer à une enquête collective qui produit des connaissances (en tant qu'interviewé ou interviewer).
Rechercher et proposer des solutions à des problèmes de vie collective.
Adhérer à des valeurs universelles (égalité, respect, etc.).
Se sentir (co)responsable des actions collectives réalisées.
De sentir (co)responsable de l'environnement, du monde du vivant, etc.
S'approprier la notion de solidarité.
Se sentir solidaire des personnes en difficulté.
Comprendre que sa liberté personnelle a pour limite l'atteinte à la liberté et à l'intégrité (psychique, physique) d'autrui.
Développer un sentiment d'appartenance (ouverte à autrui, non exclusive) à une ou plusieurs collectivités.
Établir une distinction entre sphère familiale et sphère scolaire.
Pouvoir distinguer ce qui est autorisé de ce qui ne l'est pas, ce qui est moralement acceptable de ce qui ne l'est pas.
Pouvoir évaluer et assumer ses actes et leurs effets.
Prévenir autrui en cas de danger, vouloir porter assistance.
Identifier l'influence des préjugés et stéréotypes, pouvoir s'en distancier.
Vouloir et pouvoir investir des responsabilités collectives et un rôle de représentation (être délégué de groupe, etc.).
S'approprier les notions d'engagement et de contractualisation.

A.11. Relation à l'apprentissage

Avoir conscience du milieu (scolaire) fréquenté.
Accepter le milieu (scolaire) fréquenté.
Manifester du désir et de la motivation à apprendre.
Se mobiliser intellectuellement en situation d'apprentissage.
Être motivé (affectivement) par l'apprentissage.
Vouloir s'inscrire dans une activité d'écoute, de construction et d'échange.
Accepter de s'investir durablement dans une réflexion.
Accepter les durées et rythmes scolaires.
Pouvoir s'investir dans un projet proposé par autrui.
Pouvoir passer du « hors projet » au projet, en situation d'apprentissage.
Manifester du plaisir à apprendre.
Accepter la prise de risque de l'apprentissage.
Accepter de réaliser une tâche en temps limité.
Être motivé par une activité qui demande un investissement intellectuel.
Développer un sentiment de contrôlabilité sur ce qu'on fait lors d'une activité d'apprentissage.
Être porté par un sentiment de compétence pendant l'action.
Construire un sentiment de maîtrise des enjeux et finalités d'une activité.
Avoir le sentiment d'accroître au quotidien sa connaissance et sa maîtrise des objets d'apprentissage.
Admettre qu'un scénario mobilisateur peut transcender des obstacles de l'apprentissage.
Avoir conscience des difficultés rencontrées et des réussites opérées.
Différencier le fait d'avoir des difficultés et de rencontrer des difficultés.
Manifester du désir et du plaisir à dépasser des obstacles.

Avoir conscience que ses capacités peuvent faire de soi un copilote de l'activité d'autrui.
Comprendre qu'une difficulté persistante est situationnelle et non nécessairement permanente.
Pouvoir se projeter intellectuellement dans le plaisir différé d'une production réalisée, dans la construction de nouvelles connaissances.
Accepter l'expérience de la réussite.
Pouvoir se représenter positivement ses capacités d'apprentissage, se sentir "promu" ou "restauré" au plan narcissique.
Être dans une dynamique de réalisation de soi dans l'apprentissage.
Accepter de passer du jeu à l'apprentissage.
Avoir un sentiment de confiance face à l'inconnu.
Avoir une opinion sur les activités réalisées ou à réaliser.
Oser émettre un avis sur les activités réalisées ou à réaliser.
Vouloir grandir, aller au-delà de ce qu'on connaît, de ce qu'on sait faire.
Vouloir construire de nouveaux savoirs, savoir-faire, savoir-être.
Être en demande d'activités d'apprentissage.
Être curieux et exercer sa curiosité au profit de l'apprentissage.
Être curieux des inventions ou innovations d'autrui, les explorer.
Être surpris par des résultats (expérience, etc.).
Se poser des questions.
Oser dire qu'on a compris, qu'on n'a pas compris.
Oser dire ce qu'on a compris, ce qu'on n'a pas compris.
Avoir une posture de chercheur dans l'apprentissage (oser réfléchir, agir, tâtonner, émettre des hypothèses, etc.).
Vouloir et pouvoir persévérer en cas d'obstacle.
Vouloir et pouvoir recommencer en cas d'échec.
Savoir se rassurer en prenant appui sur des réussites antérieures.
Pouvoir contenir son impulsivité en situation d'apprentissage.
Pouvoir mettre en place une pause réflexive avant d'agir.
Prendre des risques mesurés dans l'apprentissage.
Oser prendre des initiatives dans l'apprentissage.
Oser faire des choix et prendre des décisions en situation d'apprentissage.
Accepter d'avoir des besoins spécifiques.
Oser agir sur les difficultés rencontrées.
Accepter de dire ou faire quelque chose dont on n'est pas sûr(e).
Accepter de se tromper.
Accepter de revenir sur sa production, de la remettre en question.
Essayer de comprendre une erreur et son (ses) origine(s).
Envisager l'erreur comme un constituant légitime de l'apprentissage.
Pouvoir considérer ses erreurs comme étant provisoires.
Pouvoir se projeter dans une réussite différée.
Vouloir estimer de façon adaptée un niveau de difficulté.
Vouloir aller au bout d'une réalisation engagée.
Admettre que l'on peut avoir besoin d'aide.
Admettre qu'autrui peut avoir besoin de nous.
Accepter de se lancer seul dans une tâche.
Pouvoir être sûr de soi quand on réussit.
Construire des centres d'intérêt dans le cadre de l'apprentissage.
Accepter son statut d'apprenant.
Avoir envie d'apprendre à lire, écrire, compter, etc.
Explorer spontanément les livres (et autres outils de connaissance).
Exprimer des sensations artistiques, littéraires, etc.
Manifester une émotion artistique, littéraire, etc.
Vouloir réaliser des actions à visée artistique, littéraire, etc.
Porter une dimension affective à des objets d'apprentissage.
S'intéresser aux innovations scientifiques et techniques.

Comprendre que des innovations permettent de surmonter des obstacles.
Vouloir aiguïser son sens de l'observation.
S'intéresser aux causes des phénomènes.
Avoir envie de conserver ses productions.
Avoir envie de voir affichées ses productions.
Pouvoir respecter l'intégrité de ses productions.
Pouvoir contenir une volonté de destructivité en cas de frustration dans l'apprentissage et la création.
Admettre que la diversification stratégique ne constitue pas un renoncement au familier mais un élargissement de celui-ci.
Admettre que la diversification stratégique est propice au développement intellectuel.
Prendre le temps de la réalisation.
Vouloir manipuler mentalement des concepts (nombres, mots, etc.).
Avoir envie d'exprimer des préférences dans l'apprentissage.
Oser exprimer un avis sur une activité d'apprentissage et sa réalisation.
Affirmer ses goûts propres en matière artistique, littéraire, musicale, etc.
Oser réaliser une production de nature artistique, littéraire, etc.
Aimer prendre connaissance d'une production musicale ou littéraire.
Éprouver un plaisir de la réalisation et de la représentation de soi.
Être dans une dynamique de construction (objets, textes, etc.).
Avoir envie de découvrir des œuvres du patrimoine (littéraires, artistiques, architecturales, etc.).
Développer et cultiver une attitude de curiosité pour des productions artistiques, littéraires, musicales, qu'elles soient françaises ou étrangères.
Développer et cultiver une attitude de curiosité pour sa culture et les autres cultures (langue, histoire, civilisation, actualité).
Vouloir écrire pour soi et pour autrui.
Accepter s'asseoir à une table d'activité et de travailler en autonomie.
Accepter d'utiliser les outils usuels d'apprentissage (stylos, etc.).
Accepter de participer à des activités liées à des changements de cadre et de milieu (sortie scolaire, piscine, etc.).
Poser spontanément des questions en situation d'apprentissage.
Développer son goût pour la rigueur et la précision.
Admettre les contraintes de la pensée logique.
Essayer de lire ou de dire de nouveaux mots.
Avoir envie d'explorer des phénomènes lexicaux, morphosyntaxiques, syntaxiques, orthographiques.
Oser lire à haute voix.
Rechercher la justesse dans l'expression orale ou écrite, avoir du plaisir à enrichir sa langue.
Être sensible à la puissance émotive de la langue.
S'intéresser à la langue écrite, à ses signes, à sa structure, etc.
Voir dans les concepts scientifiques des concepts quotidiens.

B. CHAMP INSTRUMENTAL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

B.1. Le physiologique, le sensoriel, le perceptif

Pouvoir exprimer un besoin physiologique : faim, soif, fatigue, etc.
Être corporellement autonome (besoins naturels).
Anticiper une nécessité de miction, de défécation, en exprimer le besoin.
Contrôler une nécessité de miction ou de défécation de façon à ce qu'elle se produise dans un lieu adapté.
Être sensible à la température et vouloir être vêtu en conséquence.
Pouvoir associer une sensation (chaud, froid) à un type de vêtement.
Vouloir et pouvoir se protéger d'un stimulus agressif (son trop fort, lumière trop vive, eau trop froide, etc.).
Accepter de toucher sa propre peau.

Accepter le contact physique de l'eau.
Accepter le contact physique avec un objet, avec de nouvelles textures.
Accepter le contact physique avec un animal.
Pouvoir explorer le réel (voir, toucher, sentir, etc.).
Pouvoir fixer son regard, suivre continûment du regard, suivre du regard des changements de direction.
Pouvoir effectuer des allers-retours dans une exploration visuelle.
Pouvoir identifier des reliefs et des profondeurs.
Accepter une exploration tactile, les yeux ouverts ou fermés.
Pouvoir reconnaître et discriminer des sons environnants.
Pouvoir localiser des sources sonores.
Pouvoir reconnaître et discriminer des caractéristiques visuelles (couleur, intensité, opposition brillant/terne, clair/sombre, etc.).
Pouvoir reconnaître et discriminer des odeurs (aliments, etc.).
Pouvoir prêter attention à sa propre odeur.
Pouvoir reconnaître et discriminer des textures (laine, etc.) et les qualifier (doux, rugueux, etc.).
Pouvoir reconnaître et discriminer des caractéristiques gustatives (sucré, salé, acide, amer, pimenté, fort, doux, etc.).
Pouvoir percevoir des informations auditives, visuelles.
Pouvoir distinguer des objets qui présentent peu de différences perceptives.
Interroger les perceptions nouvelles (sons, odeurs, etc.).
Explorer les possibilités de sa voix.
Pouvoir contrôler ses émissions vocales (niveau sonore, etc.).
S'écouter chanter et réguler son chant par l'écoute.
Pouvoir contrôler sa respiration pendant la prise de parole, le chant.
Repérer des éléments saillants ou répétitifs dans une phrase musicale.
Développer sa conscience phonologique.

B.2. Investissement du monde

Prêter attention au monde extérieur.
Explorer le monde environnant avec ses sens (disponibles).
Prêter attention aux modifications de l'environnement.
Accepter les modifications de l'environnement.
Prêter attention aux bruits ambiants et aux mouvements autour de soi.
Accepter les bruits ambiants et les mouvements autour de soi.
Explorer les possibilités sonores d'objets variés.
Comprendre le sens des silences (calme, rythme musical, etc.).
Accepter de s'immerger dans un environnement aquatique.

B.3. Schéma corporel

Se représenter son propre corps comme une totalité.
Identifier les formes d'articulations et de jointures du corps.
Identifier les cinq sens et leurs effets, comprendre ce qu'il se produit lorsqu'on se prive d'un sens (quand on ferme les yeux, etc.).
Avoir une représentation orientée de son corps (haut, bas, droite gauche).
Identifier des parties constitutives de son corps (tête, bras, etc.).
Pouvoir exprimer une gêne corporelle ou une douleur physique.
Être sensible à ce qui est important pour respecter son corps, pour le garder en forme et en bonne santé.
Accepter de perdre provisoirement ses repères (poirier, roulade, etc.).
Comprendre ce qu'est prendre soin de son corps (alimentation, repos, sommeil, etc.).
Comprendre quel peut être le rôle d'autrui dans le soin du corps (soins thérapeutiques, médicaux, etc.).
Avoir conscience du fonctionnement interne du corps (croissance, respiration, rythme cardiaque, digestion, etc.).

B.4. Environnement matériel

Comprendre son environnement matériel.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Pouvoir faire un usage adapté d'un instrument de musique.

Pouvoir utiliser sans danger les outils usuels de la classe (ciseaux, etc.).

Pouvoir identifier de quelle aide matérielle on peut avoir besoin.

Savoir si l'on dispose (ou pas) du matériel dont on a besoin.

Prendre soin de son environnement matériel.

Comprendre pourquoi ranger le matériel après usage.

Savoir comment ranger le matériel après usage.

Gérer seul ses déplacements dans l'espace d'apprentissage.

Accepter de se déplacer seul dans l'école ou l'établissement.

Avoir conscience des risques de l'environnement (objets dangereux, produits toxiques, autres).

Pouvoir identifier ce qui peut être nocif ou dangereux pour son intégrité physique, pour celle d'autrui.

Pouvoir anticiper et prévenir une mise en danger de son intégrité physique, de celle d'autrui.

B.5. Conduite motrice

Savoir utiliser son corps dans des situations d'apprentissage.

Pouvoir se faire comprendre (niveau articulatoire).

Pouvoir se tenir assis d'une façon adaptée (à une réalisation à venir).

Pouvoir rester assis quand c'est nécessaire.

Pouvoir modifier sa position assise en fonction des contraintes d'une activité, changer ses appuis.

S'approprier un ordre logique d'actions motrices (l'habillage, etc.).

S'équilibrer dans des situations dynamiques : courir, sauter, glisser, ramper, grimper, etc.

Pouvoir modifier spontanément la position de son corps pour réaliser une action : s'agenouiller, se pencher, se lever, se tenir en équilibre, etc.

Pouvoir rester dans la même position, en fonction d'un but.

Pouvoir maintenir un effort d'endurance physique sans fatigue excessive.

Construire une adresse dans des lancers à distance (ballon, etc.).

Coordonner ses mouvements corporels (organisation de conduites motrices en fonction de règles).

Pouvoir articuler une expression orale et corporelle (gestuelle).

Pouvoir utiliser son corps comme instrument d'expression et de communication (mime, danse).

Coordonner un chant et des gestes d'accompagnement.

Pouvoir reproduire des enchaînements, en respectant leur chronologie et sans omission.

Identifier si l'on possède les capacités et ressources nécessaires à certaines conduites motrices.

Pouvoir faire correspondre des verbes d'action (répartir, soustraire, etc.) à des actions réelles, vécues ou observées.

Pouvoir représenter avec le corps ou mimer des transformations mathématiques (numériques, géométriques).

Pouvoir évoluer en milieu aquatique.

Pouvoir valider une action motrice observée ou réalisée, en fonction d'attendus explicites.

Parvenir à imiter vocalement et gestuellement un interprète.

Pouvoir manifester des réactions corporelles rythmiques pendant l'audition ou la production d'une composition musicale.

Expérimenter des gestes en vue de reproduire des sons, des rythmes.

Pouvoir adapter sa locomotion au terrain (plat, en pente, accidenté, etc.).

Pouvoir anticiper et franchir un obstacle sur un parcours (sauter, gravir, éviter, etc.).

Pouvoir se transférer d'un espace à un autre (debout, assis, couché).

Pouvoir monter et descendre un escalier (ou savoir localiser et utiliser un ascenseur).

Pouvoir changer de point d'appui dans l'action motrice et dans une situation de recherche d'équilibre.

Pouvoir utiliser des appareils, outils et instruments qui compensent une incapacité motrice.

Pouvoir actionner une poignée de porte, ouvrir une porte vers l'extérieur, vers soi (en se glissant vers le côté).

Pouvoir soulever, porter des objets tout en se déplaçant (proprioception et coordination).

Pouvoir nettoyer et ranger un espace de travail.

Pouvoir prendre une photographie, faire un film.

Pouvoir adapter sa posture aux nécessités d'une action motrice (orienter différemment son corps, changer la position de sa main, etc.).

Pouvoir réaliser une action motrice après avoir observé autrui réaliser cette action (imitation intelligente).

B.6. Motricité fine

Être latéralisé (droitier, gaucher, ambidextre).

Pouvoir faire la pince.

Construire une adresse dans des lancers de proximité (dés, etc.).

Appréhender des objets en fonction d'une intention : tirer, pousser, saisir, tordre, lancer, attraper, etc.

Manipuler des objets de façon adaptée à un usage fonctionnel.

Coordonner des manipulations fines : pouvoir faire une boucle de lacet, attacher un bouton, ouvrir une fermeture éclair, etc.

Pouvoir mettre en relation les sensations renvoyées par le corps et les propriétés des outils et instruments utilisés (proprioception, affordance).

Pouvoir utiliser ses deux mains si nécessaire (coordination bimanuelle).

Coordonner le regard et le geste en fonction d'une intention (coordination oculomotrice).

Pouvoir agir sur des matériaux : modeler, tailler, couper, morceler, mélanger, assembler, fixer, transporter, transvaser, etc.

Maîtriser les principaux tracés de base : ligne droite, ligne courbe, boucle, pont.

Construire une posture physique qui rende possible et confortable la préhension d'un outil scripteur et l'acte d'écrire.

Respecter une direction de déplacement dans un mouvement, un tracé (verticale, horizontale, oblique).

Respecter un sens de déplacement dans un mouvement, un tracé (vers le haut, vers le bas, vers la droite, vers la gauche).

Articuler direction et sens de déplacement dans un mouvement, un tracé.

Pouvoir suivre (des yeux, avec le doigt) une ligne horizontale, verticale, oblique, dans un sens donné.

Pouvoir prolonger (des yeux, avec le doigt) une ligne horizontale, verticale, oblique, dans un sens donné.

Pouvoir circonscrire une symbolisation écrite (dessin, texte, etc.) à l'intérieur d'un support d'écriture.

Pouvoir anticiper les bornes d'un support quand on écrit, dessine, etc.

Pouvoir tenir de manière efficace différents outils scripteurs (geste précis, pression modérée, posture adaptative).

Pouvoir enchaîner des tracés spécifiques selon un ordre déterminé.

Pouvoir suivre une trajectoire d'écriture.

Pouvoir individualiser des tracés (lettres, chiffres, etc.).

Pouvoir relier des tracés (lettres, courbes, frises, etc.).

Pouvoir sélectionner dans un contexte adéquat les outils usuels de la classe (pinceau, ciseaux, colle, gomme, taille-crayon, etc.).

Savoir manipuler à bon escient les outils usuels de la classe.

Pouvoir appuyer de façon adaptée sur les touches d'un clavier informatique.

Pouvoir coloriser un support et prendre en compte ses bornes.

Pouvoir coordonner une énonciation, une exploration visuelle et une gestuelle.

Pouvoir déplacer un pion d'une (seule) case quand on prononce le nombre « un ».

S'approprier une technique d'expression artistique qui implique le corps.

S'approprier un procédé de fabrication qui implique le corps.

Pouvoir agir sur des formes, couleurs, matières et objets en fonction d'une visée.

Pouvoir représenter des nombres sur les doigts, de façon diversifiée (une main ou l'autre, certains doigts ou d'autres).

Pouvoir prendre appui sur ses doigts ou ceux d'autrui pour s'aider à représenter une quantité à dénombrer, additionner, soustraire.

Pouvoir opérer un comptage digital ou valider le comptage digital d'autrui (conventionnalité, exhaustivité, sécabilité).

S'approprier la synchronisation entre des mouvements de doigts et une verbalisation (de nombres, par exemple).

Pouvoir estimer des quantités par une gestuelle (peu, beaucoup).

S'approprier la conservation de la quantité : le nombre est indépendant du sens de comptage des objets.

S'approprier la conservation de la quantité : le nombre est indépendant de la disposition spatiale des objets comptés.

Pouvoir déstructurer des objets pour les réagencer.

Pouvoir réagencer des objets après les avoir déstructurés.

Pouvoir valider une action fine, en fonction d'attendus.

Pouvoir saisir, tenir et lâcher un objet avec la main dominante.

Pouvoir saisir, tenir et lâcher un objet avec les deux mains.

Pouvoir utiliser les mains pour faire glisser, guider, manipuler un objet.

Pouvoir construire un puzzle de proche en proche.

Pouvoir construire un puzzle en repérant sa structure (éléments de contour).

Pouvoir faire pivoter ou retourner un objet dans une recherche d'ajustement.

Pouvoir fabriquer des instruments pour s'aider à une réalisation.

Pouvoir utiliser des instruments pour s'aider à une création.

Pouvoir dessiner ou schématiser de façon appropriée pour s'aider.

Pouvoir écrire en lettres majuscules ou cursives, en script, en chiffres.

Pouvoir écrire de façon compréhensible par autrui des unités linguistiques significatives (mots, phrases, paragraphes, textes).

Pouvoir écrire sans ou avec modèle, sur la même feuille que le modèle ou sur une feuille différente.

Pouvoir écrire avec modèle en changeant de plan par rapport à celui-ci (vertical/horizontal).

Pouvoir réaliser des dessins d'expression et autres productions personnelles.

Pouvoir identifier des erreurs dans des tracés, des trajectoires.

Pouvoir diversifier ses dessins et autres productions personnelles.

Pouvoir se laver les mains de façon adaptée (usage d'eau et de savon).

Pouvoir faire pivoter un robinet.

Pouvoir identifier quand il est pertinent de se laver les mains (salissures, hygiène, microbes).

Comprendre comment avoir recours à des gestes pour mesurer.

Pouvoir utiliser un instrument de mesure pour vérifier une hypothèse.

Pouvoir utiliser un outil géométrique pour vérifier une hypothèse.

Construire des objets en se rapportant à une ou des unités (de longueur, d'aire, de volume).

Savoir choisir un outil géométrique pertinent pour réaliser une construction (règle, compas, équerre, rapporteur).

Pouvoir effectuer des tracés à l'aide des instruments géométriques usuels.

Pouvoir tracer à main levée ou matérialiser avec les doigts une figure ou un solide usuel (carré, etc.).

Pouvoir construire un objet superposable à un objet donné.

Pouvoir superposer deux objets pour les comparer.

Pouvoir reproduire un objet, le modèle étant disponible, partiellement disponible ou indisponible.

Pouvoir reproduire un objet sur papier quadrillé (sommets (ne) correspondant (pas) aux nœuds, côtés (ne) passant (pas) par les nœuds).

Pouvoir reproduire un objet sur papier uni.

Pouvoir construire un objet à partir d'un dessin, d'un schéma de construction, d'une description orale ou écrite.

Avoir le souci de contrôler, à l'aide d'instruments, une production graphique, géométrique, etc.

Pouvoir utiliser des outils pour contrôler la validité d'une production graphique, géométrique, etc.

Pouvoir manipuler avec précision et rigueur les outils géométriques.

Pouvoir interroger et modifier la position d'un objet en fonction de la finalité d'une action à réaliser.

C. CHAMP COGNITIF DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

C.1. Attention, concentration, mobilisation

Pouvoir se centrer durablement sur un évènement interne (activation d'un souvenir, construction d'un raisonnement, etc.) (attention maintenue).

Pouvoir se centrer durablement sur une perception particulière (auditive, visuelle, kinesthésique) (attention maintenue).

Pouvoir se concentrer suffisamment pour réaliser ce qui est demandé (aller au bout de l'activité) (attention maintenue).

Être suffisamment attentif(ve) pour comprendre ce qu'on attend de soi (attention maintenue).

Pouvoir se concentrer sur la même chose qu'autrui (attention partagée).

Pouvoir faire abstraction de facteurs de distractivité pour s'intéresser à ce qui mobilise autrui (attention partagée).

Pouvoir lire ou écouter un énoncé attentivement et jusqu'au bout malgré les perturbations environnantes éventuelles (attention partagée).

Pouvoir changer plusieurs fois de concentration attentionnelle (attention déplacée).

Pouvoir se concentrer sur deux évènements en même temps (attention divisée).

C.2. Mémorisation et activation des connaissances

Pouvoir activer une boucle phonologique pour mentaliser ce qui vient d'être dit (mémoire de travail).

Pouvoir activer une représentation visuo-spatiale pour mentaliser ce qui vient d'être vu (mémoire de travail).

Mémoriser et mobiliser à court terme des informations (entendues, vues, lues, etc.).

Mémoriser et mobiliser à long terme des informations (entendues, vues, lues, etc.).

Mémoriser et mobiliser des actions (mémoire procédurale).

Mémoriser et mobiliser des connaissances langagières, de nouveaux mots (mémoire déclarative).

Mémoriser et mobiliser des connaissances qui impliquent un vécu propre (mémoire autobiographique).

Mémoriser et mobiliser des connaissances qui n'impliquent pas un vécu propre (mémoire non autobiographique).

Mémoriser et mobiliser des connaissances situées dans l'espace et/ou le temps (mémoire épisodique).

Mémoriser et mobiliser des connaissances décontextualisées (mémoire sémantique).

Pouvoir adapter une stratégie de mémorisation en fonction d'une activité.

Pouvoir changer de stratégie de mémorisation.

Prélever des indices pour mémoriser une connaissance, une procédure.

Pouvoir mobiliser des indices de rappel pour se souvenir, reconstruire.

Pouvoir élaborer pas à pas un rappel indicé.

C.3. Logique et raisonnement

S'approprier la permanence de l'objet (un objet qui disparaît du champ de perception garde ses propriétés).

Pouvoir exercer une pensée inductive (trouver une loi, une règle, à partir de faits).

Pouvoir exercer une pensée déductive (s'appuyer sur des lois, des règles pour inférer de nouvelles idées).

Pouvoir exercer une pensée convergente (identifier sur plusieurs objets la réalisation d'un critère donné).

Pouvoir exercer une pensée divergente (construire plusieurs démarches pour arriver à la même solution).

Pouvoir exercer une pensée analogique (mettre en lien des éléments suivant un ou plusieurs critères donnés).

Pouvoir exercer une pensée dialectique (argumenter, convaincre dans une interaction).

Pouvoir construire des relations pragmatiques (évaluer un degré de réalisme).

Pouvoir construire des relations de subordination (oiseau → canari).

Pouvoir construire des relations de superordination (oiseau → animal).

Pouvoir construire des relations de similitude ou de ressemblance (comparaison, recherche de propriétés communes).

Pouvoir construire des relations d'opposition ou de différence (comparaison, recherche de propriétés distinctes).

Pouvoir construire des relations de conjonction (usage du « et »).

Pouvoir construire des relations de disjonction absolue (usage du « ou » exclusif).

Pouvoir construire des relations de disjonction partielle (usage du « ou » inclusif).

Pouvoir construire des relations de causalité (cause à effet : si ... alors, pourquoi ... parce que).

Pouvoir construire des relations de contiguïté (associations prenant appui sur des convenances contextuelles, du type lion → brousse).

Pouvoir construire des liens chronologiques (avant, après, pendant).

Pouvoir construire des relations de transformation (identifier quelle transformation s'est produite à partir d'un état initial et d'un état final).

Pouvoir construire l'obversion d'une proposition (Tous les humains sont mortels → Aucun humain n'est immortel).

Pouvoir construire la contraposée d'une proposition (Toutes les souris sont de petits animaux → Un grand animal ne peut être une souris).

Pouvoir émettre des hypothèses vérifiables.

Chercher et trouver le moyen de vérifier des hypothèses émises.

Pouvoir faire des déductions prenant en compte des données initiales.

Pouvoir aller au bout d'un raisonnement.

Pouvoir pratiquer une démarche scientifique complète : observer, questionner, formuler une hypothèse, l'expérimenter, argumenter, valider ou invalider l'hypothèse, modéliser la situation.

Admettre et comprendre qu'il existe des phénomènes à causalités multiples, pouvoir identifier celles-ci.

Distinguer ce qui est certain, prouvé, démontrable, possible, prévisible, incertain, imprévisible, impossible.

Pouvoir combiner identification exacte et approximation.

C.4. Ordonnement et catégorisation

Repérer les différentes parties d'un tout.

Identifier un tout à partir de ses parties.

Pouvoir associer deux éléments (relation d'appartenance, lien de sens) par correspondance terme à terme.

Pouvoir assortir des objets suivant des critères perceptifs (forme, couleur, taille, éléments saillants, etc.).

Pouvoir assortir des objets à partir de leurs attributs contextuels (propriétés locales, liées au contexte, non généralisables).

Pouvoir assortir des objets à partir de leurs attributs essentiels (propriétés caractéristiques, généralisables, indépendantes du contexte).

Différencier un attribut essentiel d'un attribut contextuel.

Comprendre que l'on peut classer ou sérier des objets en extrayant certaines de leurs propriétés.

Pouvoir dépasser ses impressions perceptives pour organiser le monde.

Pouvoir déplacer (superposer, etc.) mentalement des objets pour estimer des ressemblances et différences.

Identifier des catégorisations susceptibles d'être effectuées.

Identifier divers types de critères de catégorisation d'une même collection (forme, taille, masse, contenance, etc.).

S'approprier les propriétés de la catégorisation : exclusivité, exhaustivité, appartenance (un élément appartient exclusivement à une classe, les classes forment une partition, une classe est une unité d'appartenance).

Identifier des critères de classement.

Réaliser des tris unaires (rechercher un seul type d'objet en suivant un critère, négliger tous les autres objets).

Réaliser des tris binaires (constituer deux classes d'objets, avec un choix binaire : l'objet recherché appartient à la classe A ou à la classe B).

Réaliser des tris ternaires (3 classes d'objets), quaternaires (4 classes d'objets), quinaires (5 classes d'objets), etc.

Repérer des invraisemblances, des intrus au sein de catégories.

Accepter de modifier un tri réalisé, afin de construire une nouvelle forme de catégorisation.

Pouvoir ranger des objets suivant un ordre déterminé, sans omission, de façon conventionnelle.

Pouvoir intercaler un objet entre deux objets.

Pouvoir inverser un rangement d'objets (par exemple, passer de l'ordre croissant à l'ordre décroissant).

Pouvoir ranger des objets dans un ordre donné sans nécessairement commencer par le premier.

C.5. Repérage spatio-temporel

- Se repérer dans l'espace et s'approprier les marques spatiales du langage (à côté, devant, derrière, loin, proche, à l'intérieur, à l'extérieur, etc.).
- S'approprier les marques de l'énonciation qui structurent l'espace à partir de celui qui parle (ici, près de moi, derrière moi, etc.).
- Comprendre et pouvoir utiliser le vocabulaire topologique (dessus, dessous, à côté, entre, autour de, etc.).
- Construire des repères dans un environnement familier, non familier.
- Construire des repères dans la classe, l'école ou l'établissement.
- Pouvoir se diriger seul vers un lieu donné (toilettes, bibliothèque, etc.).
- Se repérer sur son corps (haut, bas, devant, derrière, etc.).
- Construire des repères de latéralisation (gauche, droite).
- Se repérer par rapport à autrui (proximité, hauteur, etc.).
- Savoir où ranger et récupérer ses effets personnels (manteau, etc.).
- Se repérer sur le plan d'une table, d'une feuille quadrillée, d'un support.
- S'organiser dans l'exploration d'un support écrit.
- Pouvoir utiliser les lignes comme des repères dans l'écriture.
- Se repérer sur les nœuds, dans les cases, sur les colonnes et sur les lignes d'un quadrillage.
- Repérer des positions relatives dans une liste ordonnée d'objets.
- Se repérer sur des artefacts cognitifs : liste, plan, tableau, schéma, carte.
- Pouvoir interpréter des données organisées en listes, en tableaux, en diagrammes en bâtons, en diagrammes circulaires, en graphiques.
- Pouvoir réaliser des oppositions spatiales (près/loin, sur/sous, etc.).
- Différencier l'espace proche de l'espace lointain.
- Se repérer sur un clavier informatique.
- Pouvoir donner des indications pour retrouver un objet caché.
- Pouvoir décrire la réciprocity de l'ordonnement relatif d'objets (au-dessus ↔ en dessous, à droite ↔ à gauche, etc.).
- Pouvoir réaliser des descriptions dynamiques pour caractériser ce qui se rapproche, ce qui s'éloigne.
- Construire une impression de distance (proche, loin).
- Pouvoir coder de façon personnelle un déplacement (plan, flèches, etc.).
- Pouvoir représenter à l'écrit des objets localisés (dessin, schéma).
- Avoir conscience du cycle quotidien, différencier le jour de la nuit.
- Se repérer dans le temps et savoir utiliser les marques verbales de la temporalité (avant, après, pendant, il y a longtemps, récemment, etc.).
- Se repérer dans le temps de l'activité, de la demi-journée, de la journée, de la semaine, du mois, de la saison, de l'année, de la vie.
- Comprendre et pouvoir anticiper l'organisation d'une journée.
- Prêter attention à l'organisation (affichée) d'une journée.
- Identifier des organisations récurrentes, des cycles de la vie quotidienne.
- Identifier des unités de sens (séquences, séances) de l'apprentissage.
- Comprendre ce qu'est la ponctualité.
- Anticiper la venue d'événements scolaires récurrents (rituels, etc.).
- Se repérer par rapport à un passé proche et un futur proche.
- Distinguer le passé (ou futur) proche et le passé (ou futur) lointain.
- Distinguer hier, aujourd'hui et demain.
- Situer, au moment où l'on s'exprime, le présent, le passé et le futur.
- Situer chronologiquement un événement par rapport à d'autres.
- Se repérer dans le temps par rapport à des événements familiers.
- Pouvoir estimer une origine temporelle approximative (avant) ou précise (le 1^{er} janvier), en se référant au temps réel (vécu) ou fictionnel (récit).
- Pouvoir se référer à des dates et les situer entre elles.
- Pouvoir marquer l'antériorité relative.
- Identifier le caractère ponctuel, fini d'un événement, ou le fait qu'il soit durable, répétitif.
- Connaître son âge et y mettre du sens.

Pouvoir comparer des âges (par rapport à soi, entre des personnes).
Identifier des heures pleines, au niveau de l'horaire comme de la durée (il est trois heures pile, une heure entière s'est écoulée, etc.)
Pouvoir relier entre eux différents systèmes de repérage : moments de la journée/heures, jours de la semaine/activités scolaires, mois/saisons, etc.
Pouvoir articuler une appréciation subjective des durées et des repères partageables par la collectivité (rythmes scolaires, horaires, etc.).
Pouvoir évaluer des durées (approximativement ou précisément).
Pouvoir aller au bout d'une action dans les temps impartis (estimer le temps vécu).
Pouvoir comparer deux durées, approximativement, précisément (moins longtemps, une heure de plus, etc.).
S'approprier les notions de simultanéité et de chronologie, de continuité et de rupture.
Se repérer dans la chronologie d'un énoncé (le cas échéant).
Pouvoir ordonner des images ou des textes suivant une chronologie, en fonction d'un sens (donné, à trouver).
Pouvoir anticiper une suite d'événements en s'appuyant sur des images ou des textes.
Pouvoir identifier ce qui est antérieur à une suite d'événements en s'appuyant sur des images ou des textes.
Stabiliser de jour en jour ses repères spatiotemporels.
S'adapter à des changements de repère environnementaux.
Construire une historicité de soi (percevoir les événements de sa vie comme étant inscrits dans un continuum).

C.6. Créativité

S'autoriser à exprimer son imaginaire.
Avoir le goût de la création.
Prendre appui sur son imaginaire (si c'est pertinent) pendant une activité.
Mobiliser son imaginaire dans des situations de recherche et de création.
Prendre appui sur son imaginaire de façon adaptée à une consigne.
Pouvoir différencier l'imaginaire de la réalité.
Pouvoir s'adapter à la réalité d'une situation d'apprentissage donnée, quand on exprime sa créativité.
Pouvoir mettre en scène son imaginaire.
Exercer sa capacité d'invention.
Accepter d'être face à une infinité de choix et s'y repérer.
Pouvoir exercer des choix au sein d'une infinité de possibilités.
Pouvoir prendre appui sur une pensée rationnelle pour créer, ou pour interpréter une création.
Pouvoir prendre appui sur une sensibilité esthétique, plastique, etc. pour explorer son environnement et des œuvres.
Pouvoir faire des choix en fonction d'une sensibilité esthétique, émotionnelle, plastique, etc.
Pouvoir combiner des éléments de façon organisée et inédite dans un ensemble personnel ou collectif.
Pouvoir articuler différents langages plastiques (peinture, collage, etc.).
Pouvoir inventer des chants et autres productions vocales.
Pouvoir mobiliser son imaginaire pour construire un écrit.
Pouvoir exercer son imagination, accéder à son imaginaire et construire un langage d'évocation.
Pouvoir imaginer les prolongements d'une réalisation.
Pouvoir imaginer et tester des solutions personnelles dans une recherche.
Pouvoir traduire une réalité en objet, schéma ou dessin inédit.
Identifier des caractéristiques pour créer « à la manière de ».
Pouvoir être inventif quand on crée « à la manière de ».

C.7. Métaconnaissances

Avoir conscience de qui l'on est.
Avoir conscience de l'endroit où l'on se trouve.
Avoir conscience de l'endroit où se trouve autrui (que l'on peut voir, que l'on doit imaginer).
Avoir conscience de ses besoins basiques (nécessité de boire, de se nourrir, etc.).
Avoir conscience de l'écoulement du temps, prendre appui sur celui-ci pour organiser la réalisation d'une tâche en temps limité.

Avoir conscience du caractère linéaire du temps (pas de retour possible en arrière).
 Avoir conscience du caractère cyclique du temps (semaines, etc.).
 Avoir conscience que deux personnes situées à des endroits différents peuvent ne pas percevoir la même chose.
 Avoir conscience de sa capacité à comprendre un énoncé, une consigne.
 Avoir conscience de ce que l'on connaît, de ce que l'on sait faire.
 Avoir conscience de sa façon de procéder.
 Avoir conscience de la nécessité de la validation d'une production.
 Avoir conscience des possibilités d'action de son corps et de ses limites.
 Avoir conscience de l'effet de ses actions motrices sur des objets et outils (pression, etc.).
 Avoir conscience des propriétés fonctionnelles des objets (affordance).
 Prendre conscience de son corps dans des situations d'équilibre et de déséquilibre.
 Prendre conscience des phénomènes qui impliquent le corps (proprioception).
 Avoir conscience des notions impliquées dans une action motrice, dans une réflexion individuelle ou groupale.
 Avoir conscience de ses stratégies de mémorisation (modes de perception ou de traitement privilégiés).
 Avoir conscience de ses stratégies de lecture (assemblage, adressage, appui sur le contexte).
 Avoir conscience de ses stratégies de dénombrement (reconnaissance directe, comptage 1 à 1 ou n à n, décomposition).
 Avoir conscience de ses stratégies de calcul (mobilisation de répertoires de procédures et de résultats).
 Pouvoir visualiser mentalement le résultat d'une procédure, et réguler l'action en cours.
 Pouvoir anticiper le résultat d'un raisonnement, et réguler la réflexion en cours.
 Avoir conscience de ses capacités de régulation cognitive et comportementale.
 Pouvoir opérer des pauses réflexives pendant l'action.
 Pouvoir verbaliser "à l'interne" un protocole d'action.
 Avoir conscience de ses points d'appui dans l'apprentissage.
 Avoir conscience de son comportement relationnel avec autrui.
 Avoir conscience de sa relation à l'apprentissage, de sa posture d'apprenant.
 Avoir conscience de ses évolutions cognitives, comportementales, posturales.
 Avoir conscience de l'évolution de son parcours de formation.
 Avoir conscience de son fonctionnement mental, dans ce qu'il a d'universel et de spécifique.
 Pouvoir prendre appui sur ce que l'on connaît.
 Pouvoir mentaliser une réussite différée.
 Pouvoir mettre en mots ce qu'on a réalisé, ce qu'on est en train de faire.
 Pouvoir faire comprendre à autrui une démarche et un résultat personnels ou collectifs.
 Pouvoir commenter ses actions ou celles d'autrui.
 Pouvoir exprimer oralement ses représentations sur un apprentissage.
 Pouvoir réguler sa façon d'agir en fonction de ses prises de conscience.
 Savoir qu'on est capable de réinvestir des acquis.
 Savoir qu'on est capable de se mobiliser en situation d'apprentissage.
 Identifier en quoi ce que l'on sait (faire) est réinvestissable dans un domaine proche, dans un domaine éloigné.
 Savoir de quelle(s) aide(s) on a besoin pour résoudre un problème.
 Avoir conscience de ce qui peut être une aide cognitive (dessin, schéma, notes personnelles, etc.), une aide comportementale (aire de repos, etc.).
 Avoir conscience que les équipements informatiques peuvent communiquer entre eux.
 Avoir conscience de la diversité des individus, cultures, coutumes.
 Avoir conscience des effets structurants de la symbolisation orale ou écrite sur la pensée.
 Avoir conscience de la mise en œuvre d'une activité intelligente (j'ai réfléchi, j'ai trouvé des idées, etc.).

C.8. Communication et interactions langagières

Être en mesure de communiquer oralement ou par d'autres moyens.
 Pouvoir exprimer l'affirmation et la négation (oui, non), oralement ou par d'autres moyens.
 Pouvoir dire bonjour et au revoir, oralement ou par d'autres moyens.
 Pouvoir exprimer de façon socialement adaptée, verbalement ou autrement, une émotion ou un ressenti.
 Pouvoir passer par le langage oral, une gestuelle, un codage, pour exprimer de façon socialement adaptée une tension.

Pouvoir communiquer par mots, par syntagmes, par phrases.
Pouvoir se prénommer, se nommer, prénommer et nommer autrui.
Pouvoir faire comprendre ses idées et ses intentions, par le langage oral, une gestuelle, un codage.
Pouvoir formuler des demandes oralement ou par d'autres moyens socialement adaptés.
Pouvoir mobiliser un langage oral, une gestuelle, un codage dans des situations de communication.
Pouvoir mobiliser un langage oral, une gestuelle, un codage en situation d'apprentissage, en s'adaptant à la polysémie des mots.
Pouvoir investir durablement un échange régulé.
Pouvoir décrire une situation.
Pouvoir exprimer par le langage des expériences corporelles.
Pouvoir se servir du langage pour évoquer des événements : événements passés, présents, à venir, hypothétiques, conditionnels, imaginaires.
Pouvoir partager une histoire compréhensible par autrui.
Pouvoir réaliser un exposé oral en ayant un rythme de parole et un registre langagier adaptés.
Pouvoir réaliser une interprétation orale (théâtre : ton, prosodie, débit vocal, texte, etc.).
Pouvoir reformuler un questionnement de façon personnelle pour se l'approprier.
Pouvoir produire une réponse communicable à un questionnement.
Pouvoir reformuler une information avec ses mots.
Comprendre un message oral, codé ou gestuel.
Se faire comprendre par un collectif en exprimant un avis personnel.
Intégrer le point de vue et les conseils d'un pair ou d'un référent adulte dans sa propre argumentation, pour enrichir celle-ci.
S'emparer des échanges verbaux du groupe pour servir son propos.
Pouvoir reformuler ce qu'a exprimé un pair.
Pouvoir expliquer pourquoi on est d'accord (ou pas) avec autrui.
Pouvoir argumenter pour défendre un point de vue.
Pouvoir comparer des points de vue, des interprétations.
Pouvoir formuler des interrogations rationnelles.
Exercer son esprit critique.
Pouvoir s'appuyer pertinemment sur le langage pour commenter un point de vue.
Pouvoir reformuler différemment son propos si l'on n'a pas été compris.

C.9. Compréhension d'énoncés

Reconnaître un énoncé.
S'adapter à la forme d'un énoncé : le comprendre à l'oral ou à l'écrit, sous forme de schéma, de tableau, de graphique, de dessin, etc.
Pouvoir identifier si l'on est en présence d'un certain type d'énoncé (problème, etc.).
Comprendre l'explicite et l'implicite d'un énoncé.
Construire une représentation mentale de la situation posée par un énoncé.
Pouvoir incarner des mots ou des nombres, c'est-à-dire les mentaliser dans des situations appropriées et suivant un usage pertinent.
Pouvoir s'aider à comprendre un problème par la mise en scène, ou par la manipulation d'objets.
Pouvoir mettre soi-même en scène un problème pour le comprendre, ou utiliser des objets.
Pouvoir comprendre un problème par la mentalisation, sans avoir recours à la mise en scène ni à la manipulation d'objets.
Distinguer un état initial, une transformation, un état final.
Repérer des nombres écrits en lettres ou en chiffres (le cas échéant).
Pouvoir mobiliser son lexique disponible pour comprendre un énoncé.
Savoir de quelle(s) aide(s) on a besoin pour comprendre un énoncé (dictionnaire, etc.).
Pouvoir comparer la situation posée par un énoncé à une situation déjà observée ou vécue.
Pouvoir se poser des questions sur le sens d'un énoncé.
Pouvoir décrire la situation posée par un énoncé.
Pouvoir formuler des hypothèses plausibles pour élaborer du sens.
Pouvoir surligner, noter des informations pour les organiser, si cela aide.

Pouvoir donner du sens aux informations, les relier entre elles.
Repérer et différencier des données d'un énoncé : narratives (le contexte), indicatives (ce qui est important), prescriptives (le questionnement).
Construire des critères pertinents de sélection des données significatives.
Pouvoir hiérarchiser les informations à partir d'indicateurs pertinents.
Rechercher les informations de façon non linéaire (retours en arrière).
Pouvoir passer d'une modélisation de la situation à une autre, par des inférences (productions d'idées), des transcodages (passages d'une symbolisation à une autre).
Prendre le temps de construire une représentation mentale du contexte avant de rechercher le but à atteindre.
Repérer et comprendre ce qui est demandé (question formulée ou non sous forme interrogative, placée au début ou la fin d'un énoncé).
Repérer des questions intermédiaires (le cas échéant).
Se construire si nécessaire des questions intermédiaires.
Comprendre que l'exploration d'un support peut être importante pour comprendre un énoncé.
Construire une représentation mentale des enjeux d'apprentissage sous-tendus par un énoncé.
Faire sien le questionnement proposé.
Pouvoir mettre en lien un énoncé et une activité déjà réalisée.
Pouvoir émettre un point de vue sur un énoncé (niveau de difficulté, intérêt, etc.).

C.10. Mobilisation d'acquis

Identifier de quel(s) domaine(s) relève une activité.
Identifier de quel type d'activité il s'agit (découverte, application, complexification, etc.).
Pouvoir mettre en lien une activité en cours et une activité déjà réalisée.
Reconnaître rapidement un traitement approprié à certains problèmes.
Construire des inférences logiques à partir d'un énoncé.
Pouvoir émettre un point de vue sur ce qui est à réaliser.
Pouvoir mobiliser des acquis relevant de différentes disciplines, dans des situations variées.
Pouvoir mobiliser un lexique de verbes d'action (anticiper, comparer, vérifier, etc.) et de mots outils utiles à une situation donnée.
Pouvoir incarner des transformations, c'est-à-dire les associer à des scénarii mentaux dynamiques.
Pouvoir réinvestir un raisonnement dans un nouveau contexte.
Identifier des problèmes d'état (recherche d'un tout ou d'une partie).
Identifier des problèmes de transformation (état initial, action, état final).
Identifier des problèmes de comparaison (plus, moins, autant que).
Pouvoir exploiter la réciprocity d'une relation (plus que \leftrightarrow moins que).
Pouvoir envisager l'addition comme un processus de réunion, de transformation, de comparaison.
Pouvoir envisager la soustraction comme un processus de dissociation, de transformation, de comparaison.
Pouvoir envisager la multiplication comme une recherche de proportionnalité, de valeur unitaire, de quantité d'unités, de mesure-produit, de mesure élémentaire.
Pouvoir envisager la division comme un processus de répartition, de partage, de distribution.

C.11. Recherche et action

Se représenter une démarche à suivre.
Pouvoir planifier une démarche de façon autonome.
Pouvoir déterminer des priorités d'action.
Pouvoir coordonner plusieurs informations pour les traiter.
Utiliser un écrit pour soi si c'est pertinent.
Pouvoir passer d'une symbolisation à une autre (plus économique, plus efficace).
S'assurer d'utiliser toutes les données nécessaires.
S'assurer de n'utiliser que les données nécessaires.
Pouvoir faire des choix en cours de recherche, changer d'orientation si nécessaire.
Pouvoir prendre appui sur des stratégies personnelles, disposer d'un éventail stratégique.
Identifier une stratégie efficace, économique, pouvoir changer de stratégie si c'est pertinent.

Pouvoir garder en vue le questionnement initial, revenir sur l'énoncé si c'est nécessaire.
Élargir sa capacité de reconnaissance et de traitement immédiat de certaines entités (mots, nombres, calculs, etc.), pour s'emparer d'une situation complexe.
Savoir se servir des réponses précédentes dans un problème à tiroirs.
Pouvoir anticiper les effets de ses actions.
Pouvoir tester des solutions personnelles.
Mener à bien une procédure personnelle ou collective, experte ou non.
Faire des inférences (produire des idées) pendant la recherche, l'action.
Pouvoir réinvestir ce qu'on a appris ou compris, dans un nouveau contexte et à bon escient.
Savoir utiliser à bon escient les aides (éventuelles) mises à disposition.
Pouvoir mobiliser les opérations intellectuelles nécessaires au calcul mental (se représenter mentalement, transcoder, manipuler mentalement, retenir l'information, etc.).
Utiliser des repères mentaux explicites pour organiser un calcul (mentaliser les nombres, etc.).
Pouvoir s'appuyer pendant un calcul sur un répertoire mental de résultats additifs et multiplicatifs.
Pouvoir s'appuyer pendant un calcul sur un répertoire mental de stratégies opératoires.
Articuler en situation de calcul un répertoire mental de résultats et un répertoire mental de stratégies.
Pouvoir reconstruire un résultat calculatoire.
Pouvoir opérer des rotations mentales pour anticiper une transformation.

C.12. Validation

Évaluer en cours d'action la pertinence de sa démarche.
Pouvoir identifier en quoi sa production est une réponse au questionnement initial.
Interroger la pertinence de sa production par rapport au questionnement initial.
Comprendre qu'il est nécessaire d'évaluer la vraisemblance, la cohérence de sa production.
Construire des indicateurs pour évaluer la vraisemblance, la cohérence d'une production.
Être intéressé par l'évaluation des productions de ses pairs.
Avoir des critères de comparaison de sa réponse et de celle d'autrui.
Pouvoir émettre un point de vue sur la stratégie d'autrui (efficace ou pas, économique ou pas, etc.).
Pouvoir s'appuyer sur un lexique d'interprétation de situations scolaires pour réguler de façon autonome les actions produites.
Identifier des erreurs dans la procédure de résolution d'autrui, dans sa propre procédure de résolution.
Rechercher l'(les) origine(s) d'une erreur dans la procédure de résolution d'autrui, dans sa propre procédure de résolution.
Pouvoir modifier une démarche et un résultat si nécessaire.
Comprendre en quoi une stratégie est coûteuse (ou économique).
Comprendre pourquoi on a pressenti à tort un problème comme étant analogue à un problème déjà résolu (le cas échéant).

D. CHAMP CULTUREL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS

D.1. Découverte du monde

Pouvoir observer les manifestations de la vie sur soi et sur autrui.

Différencier l'animé de l'inanimé.

Construire une représentation rationnelle de la matière et du vivant.

Pouvoir identifier différentes formes sous lesquelles se présente la matière, le vivant.

Pouvoir nommer une catégorie, une catégorie supérieure, une sous-catégorie.

Identifier des éléments du squelette (sur soi, sur support), comprendre le phénomène de croissance.

Pouvoir mettre en relation les éléments d'un squelette et les parties du corps humain.

Comprendre le fonctionnement du corps humain, ses possibilités, ses limites.

Identifier les caractéristiques du vivant (cycle de vie, reproduction, fonctionnement organique, etc.), les relier à soi, à autrui, aux animaux, aux végétaux.

Identifier les différents types de nutriments (glucides, lipides, protides, vitamines, fibres, etc.) et les besoins auxquels ils répondent.

Identifier les différentes catégories d'aliments (fruits, féculents, viandes, etc.) et les besoins auxquels ces derniers répondent.

Pouvoir différencier ce qui est comestible de ce qui ne l'est pas.

S'approprier des règles élémentaires d'hygiène (sur soi, dans les lieux de vie, au plan alimentaire, au plan physiologique).

Construire des relations de sens entre les phénomènes observés, s'appuyant sur des lois du vivant et de la matière.

Comprendre qu'il existe plusieurs milieux de vie.

Connaître des effets de l'homme sur le monde (réalisations, environnement).

Être sensible aux problèmes de l'environnement, pouvoir identifier l'influence de l'homme sur l'écosystème.

Comprendre la permanence de la matière sous différents états.

Comprendre que diverses réalités renvoient à une même substance (eau).

Se poser des questions sur le réel, chercher des réponses dans l'environnement et sur documents (papiers ou numérisés).

Comprendre la notion de température, pouvoir se repérer par rapport à elle (chaud, froid, tiède, glacé, bouillant).

Avoir conscience de l'existence de l'air, de sa résistance, de sa portance.

Connaître la fonction d'objets et de matériaux techniques (balance, thermomètre, etc.).

Pouvoir choisir et utiliser des objets et des matériaux techniques dans des situations fonctionnelles.

S'approprier les règles de sécurité nécessaires à l'usage d'objets et de matériaux techniques.

Différencier des espaces par leurs positions géographiques (proche/lointain, etc.), par leurs caractéristiques (plat/montagneux, etc.).

Comprendre le découpage de la planète et de l'espace social en unités.

Comprendre l'usage d'une carte topographique, d'un globe terrestre, y construire des points de repère.

Construire des repères géographiques : les grands ensembles physiques (océans, continents, fleuves, domaines climatiques, etc.) et humains (populations, métropoles, états, etc.), les grands types d'aménagements.

Comprendre l'usage social de la monnaie, différencier la valeur des pièces et des billets, différencier les monnaies.

Comprendre la notion de monnaie unique (euro).

Pouvoir estimer le prix d'un objet d'usage courant.

S'approprier les règles de la sécurité routière (les appliquer lors des trajets reliant ses lieux de vie).

S'approprier l'usage des instruments de structuration du temps (éphéméride, calendrier, etc.).

Connaître et pouvoir utiliser à bon escient les unités (heures, minutes, etc.) et instruments (montre, horloge, etc.) de mesure du temps.

Pouvoir lire l'heure en utilisant l'affichage analogique, digital.

S'approprier le sens conventionnel de rotation des aiguilles (il est plus près de quatre heures que de trois heures, etc.).

Comprendre qu'un tour complet de la grande aiguille correspond à une durée d'une heure.

Comprendre qu'un tour complet de la petite aiguille correspond à une durée d'une demi-journée.

Repérer les positions intermédiaires de l'horloge (quart, demie(s)).

Pouvoir relier une énonciation des multiples de cinq jusqu'à soixante aux marques significatives d'une horloge.

Construire une première intelligence du temps historique.

Construire des repères historiques : situer des événements fondateurs de l'histoire, en saisir le sens, les grands traits, les ruptures, les conflits, les périodes significatives, les grandes figures, etc.

Pouvoir mettre en relation des faits politiques, économiques, sociaux, culturels, religieux, scientifiques, technologiques, littéraires, artistiques.

D.2. Sciences expérimentales et technologiques

Pouvoir identifier et catégoriser, à partir de tâtonnements empiriques initiaux, des objets de connaissance scientifique.

Pouvoir s'appuyer sur des activités de catégorisation pour organiser le monde avec un regard scientifique.

Comprendre que la complexité du monde peut être décrite et expliquée par des lois scientifiques.

Pouvoir s'appuyer sur un langage scientifique pour décrire et expliquer des phénomènes naturels.

Construire et étendre un langage scientifique personnel et partagé.

Lors d'une expérimentation, appréhender la différence entre simulation et réalité.

Distinguer des hypothèses vérifiables et des croyances.

S'approprier les notions scientifiques dont on entend parler dans la vie courante (ADN, etc.).

Pouvoir situer au plan historique et épistémologique une invention, un concept scientifique.

Pouvoir mettre en lien les propriétés d'un appareil de technologie et des risques naturels, professionnels, domestiques.

Comprendre en quoi une innovation technologique peut constituer un progrès de l'humanité ou un danger pour celle-ci.

Comprendre que l'univers est structuré de l'infiniment grand (galaxies, étoiles, système solaire, planètes) à l'infiniment petit (atomes, molécules, cellules vivantes).

Situer la Terre dans le système solaire et appréhender son double mouvement (rotation sur elle-même, révolution autour du soleil).

Pouvoir mettre en lien les mouvements de la Terre, de la Lune, et les cycles naturels (jours et nuits, saisons, marées).

Comprendre et pouvoir observer au quotidien la propriété de gravitation.

S'approprier des règles de sécurité lors d'activités biologiques, chimiques, et dans l'usage de l'électricité.

S'approprier la notion d'énergie, pouvoir l'identifier dans ses différentes formes (mouvement, etc.) et observer ses transformations (chocs, etc.).

Différencier une énergie fossile d'une énergie renouvelable.

Comprendre qu'à une mesure scientifique est associée une incertitude.

Différencier une valeur exacte d'une valeur approchée.

D.3. Acculturation et culture humaniste

S'autoriser à exprimer des références et connaissances culturelles.

S'autoriser à prendre appui sur des références et connaissances culturelles pour comprendre une situation.

Faire des liens entre des références et connaissances culturelles et une situation d'apprentissage.

S'intéresser à des faits culturels.

Être curieux de faits culturels inconnus (autre culture que la sienne, etc.).

Identifier des traits significatifs de modes de vie (coutumes, habitat, codes vestimentaires, habitudes culinaires, célébrations de fêtes, etc.).

Reconnaître des œuvres esthétiques, plastiques, musicales, littéraires, architecturales appartenant à un patrimoine.

Pouvoir analyser des textes et œuvres d'époques ou de genres diversifiés.

Acquérir un répertoire musical (comptines, chansons, musiques, etc.).

Pouvoir faire des hypothèses sur les instruments et les voix à l'origine d'une comptine, d'une chanson, d'une musique, etc.

Fréquenter des œuvres qui contribuent à la connaissance et à la découverte de soi.

Pouvoir s'appuyer sur des critères artistiques pour commenter une production esthétique, plastique, musicale.

Pouvoir s'appuyer sur des critères littéraires pour commenter un écrit.

Reconnaître un artiste, un auteur, une œuvre à ses caractéristiques, pouvoir verbaliser celles-ci.
Distinguer les produits de consommation culturelle et les œuvres durables.
Accéder et s'intéresser au patrimoine culturel sportif.
S'approprier, par une pratique raisonnée d'acteur et/ou de spectateur, les valeurs humanistes du sport.
Connaître la différence entre émulation et compétition.
S'approprier des repères historiques culturels, leur donner du sens, les relier à un vécu personnel.
S'approprier des repères géographiques, leur donner du sens, les relier à un vécu personnel.
Pouvoir interpréter l'actualité de façon humaniste, raisonnée et argumentée.
Prendre appui sur des principes universels (les droits de l'homme, les droits de l'enfant), des règles établies (la loi) et des usages sociaux (la civilité, la coutume) dans sa vie quotidienne.
Identifier les lieux de culture que l'on peut fréquenter, savoir ce qu'on peut y trouver.
Saisir les évolutions actuelles du monde (la mondialisation, le développement durable, etc.).
Avoir conscience de l'universalité de certaines expériences humaines (vie en collectivité, célébrations, productions artistiques, etc.).
Identifier ce qui relève de l'apprentissage social et culturel au sein d'une activité d'apprentissage.
Élaborer dans l'échange groupal un lexique d'interprétation de situations scolaires qui favorise la régulation des moments d'apprentissage.
Construire dans l'interaction avec autrui un lexique de verbes d'action (anticiper, vérifier, etc.) et de mots outils utiles à la culture scolaire.

D.4. Symbolisation écrite

Symboliser par écrit pour construire une trace personnelle ou pour mémoriser.
Symboliser pour s'exprimer ou pour communiquer.
Donner du sens aux symboles formels et aux différents langages écrits : lettres, chiffres, ponctuation, etc.
Donner du sens aux différentes mises en forme des données (tableaux à double entrée, diagrammes circulaires ou en bâtons, graphiques, etc.).
Pouvoir diversifier ses formes de symbolisation.
Symboliser (dessin, schéma) à bon escient (aide cognitive).
Pouvoir explorer les multiples possibilités de la symbolisation (le dessin, le graphisme, l'écriture, la calligraphie, etc.).
Pouvoir mettre en forme une idée par la symbolisation écrite.

D.5. Techniques de l'information et de la communication (TIC)

Considérer les TIC comme des outils du quotidien, les utiliser spontanément.
Identifier des composants matériels, des caractéristiques techniques, des logiciels et services, des modalités de traitement et d'échange de l'information, utiles à l'usage des TIC.
Pouvoir s'aider des TIC pour réaliser une activité d'apprentissage.
Pouvoir s'aider des TIC pour construire un écrit et le mettre en forme.
Voir en les TIC des outils d'ouverture et d'investigation sur le monde (Internet, CD-Roms éducatifs, etc.).
Voir en les TIC des outils de communication avec le monde (Internet).
Pouvoir utiliser les TIC pour réaliser une recherche documentaire (Internet, CD-Rom, etc.).
Pouvoir utiliser les TIC pour communiquer avec autrui (Internet).
Savoir que l'usage des équipements informatiques est régi par des règles de protection de la propriété intellectuelle et des libertés de chacun.
S'approprier un environnement informatique de travail.
Pouvoir créer, produire, traiter, exploiter des données.
Pouvoir s'informer, se documenter, communiquer, échanger.
Développer une attitude critique et réfléchie au sujet de l'information prélevée sur Internet.

D.6. Maîtrise d'une ou de plusieurs langues

Pouvoir communiquer en langue française ou étrangère de façon à comprendre et faire comprendre à autrui des pensées, des sentiments, des faits, à l'oral comme à l'écrit, dans diverses situations.

Comprendre qu'il existe d'autres langues que celle qu'on pratique.
Reconnaître une langue à sa phonologie et à ses accents.
Pouvoir relier une langue et sa réalité géographique, historique.
S'approprier des usages de la communication non verbale internationale.
S'approprier un (nouveau) code linguistique : reconnaître les formes sonores et l'écriture d'une langue donnée.
S'approprier un vocabulaire, une grammaire, une phonologie, une orthographe, pour comprendre et se faire comprendre à l'oral et à l'écrit.
Pouvoir parler de soi, de son environnement, et entretenir quelques relations sociales simples dans une langue donnée.
Pouvoir effectuer une description, formuler une interrogation, exprimer une idée, narrer un évènement, donner des informations en se faisant comprendre dans une langue donnée.
Identifier les spécificités syntaxiques d'une nouvelle langue, par rapport à sa langue de naissance.
S'approprier des règles de prononciation, des rapports phonie-graphie.
Le cas échéant, s'approprier un alphabet spécifique, pouvoir le relier à un alphabet connu tout en identifiant ses caractéristiques originales.
S'approprier différents registres d'une langue (familier, soutenu) et adapter son discours à une situation de communication donnée (lieu, destinataire, effet recherché).
Corriger spontanément ses erreurs de langage oral ou écrit.
Corriger des erreurs de langage après reformulation par autrui.
Pouvoir prendre appui sur un bain linguistique pour structurer et augmenter son vocabulaire disponible.
Se sentir « chez soi » dans une langue, dans son oralisation, dans sa lecture, dans son écriture, même si on ne la maîtrise pas pleinement.
Pouvoir répondre à une question par une phrase complète, adaptée au plan syntaxique, lexical, pragmatique (c'est-à-dire fonctionnel).
Pouvoir rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposé, narration d'expérience, etc.).
Pouvoir expliciter les usages quotidiens qu'on fait de l'oral et de l'écrit.
Avoir conscience qu'un écrit est porteur d'un message.
Identifier des fonctions des différents types d'écrits (recette, lettre, affiche, journal, fiction, etc.).
Différencier les écrits pour chercher, les écrits pour communiquer une démarche et un résultat, les écrits de référence.
Comprendre qu'écrire est un acte de communication.
Comprendre qu'écrire permet de se souvenir, et de structurer sa pensée.
Comprendre que lire est un acte de communication directe ou indirecte (avec un auteur, avec des pairs, etc.).
S'approprier les règles syntaxiques qui régissent la langue française, en explorant des textes courts ou longs relevant de différents niveaux de complexité structurale.
Repérer les caractéristiques phonologiques d'un texte oral ou écrit (rimes, assonances, etc.).
Comprendre et pouvoir utiliser le codage alphabétique des mots.
Discriminer une sous-unité dans une unité linguistique orale ou écrite (syllabe dans le mot, mot dans la phrase, phrase dans le texte, etc.).
Pouvoir segmenter des écrits jusqu'à leurs constituants élémentaires.
Pouvoir repérer des constituants élémentaires au sein de textes écrits.
Comprendre qu'une information peut prendre une forme verbale, imagée, gestuelle, iconique.
Pouvoir identifier et assembler des lettres.
Pouvoir épeler un mot (vu ou mentalisé).
Identifier des unités phonologiques du mot : attaque du mot, syllabe, rime, phonème.
Comprendre que la langue comporte des syllabes semblables.
S'approprier les principaux assemblages syllabiques entre voyelles et consonnes, entre voyelles et voyelles, entre consonnes et consonnes, dans leurs différentes combinaisons possibles.
Pouvoir lire et interpréter des images.
Pouvoir lire des mots, des phrases, des textes (identification, sens).
Aller au bout d'une lecture autonome (lecture silencieuse sans aide).
Pouvoir lire un texte de façon expressive (prose, vers).
Pouvoir dégager l'idée essentielle d'un texte lu ou entendu.
Pouvoir partager avec autrui la connaissance d'œuvres littéraires.
Se représenter les traits caractéristiques d'une lettre, les décrire, les comparer, les reproduire.

Posséder un lexique de mots globalement et spontanément reconnus.
Posséder un lexique de mots orthographiquement connus.
S'appuyer sur une représentation globale pour comprendre des mots écrits familiers : reconnaissance visuelle, phonologique et sémantique.
Pouvoir rapprocher de nouveaux mots de mots repères.
Se demander si un mot existe ou pas dans une langue donnée (comprendre qu'il existe des pseudo-mots).
S'appuyer sur le déchiffrage pour comprendre de nouveaux mots écrits, un texte lu.
S'appuyer sur le contexte (phrase, image, etc.) pour comprendre un écrit.
Pouvoir explorer des images comme des documents (en faire une lecture documentaire).
Pouvoir anticiper dans une lecture la fin d'une phrase dont on a déjà lu les premiers mots.
Pouvoir proposer des suites sémantiquement probables d'un texte, en s'appuyant sur le déjà-là.
S'approprier la structure d'un livre, s'y repérer.
Pouvoir mobiliser ses connaissances lexicales et syntaxiques pour construire un écrit.
Montrer qu'on a compris un texte lu (éventuellement par autrui) en faisant un dessin, en prenant appui sur des images, en répondant à des questions orales.
Construire des points de repère dans un écrit.
Construire des représentations successives de ce qu'on lit et les articuler entre elles.
Pouvoir produire un écrit par la dictée à l'adulte, en construisant oralement des phrases susceptibles d'être écrites telles quelles.
Pouvoir produire un écrit en s'appuyant sur les caractéristiques du type de texte demandé.
Pouvoir produire un écrit en s'appuyant sur les caractéristiques de la forme écrite (connecteurs, pronominalisation, syntaxe, concordance des temps, etc.).
S'approprier le schéma quinaire du récit (situation initiale, complication, action, résolution, situation finale).
Pouvoir produire un écrit en s'appuyant sur un schéma narratif.
Pouvoir construire un texte de différents paragraphes, en respectant son type : récit, description, argumentation, compte-rendu, résumé, etc.
Pouvoir formuler des hypothèses sur les correspondances oral/écrit.
Construire des stratégies d'exploration de textes documentaires : s'appuyer sur les numéros de page, les titres et intertitres, les tables des matières, etc.
S'approprier le processus de fabrication d'un livre (couverture, page de titre, mise en forme, pagination, illustrations) et de sa diffusion (insertion dans une collection, présentation au public, critique).
Pouvoir circonscrire les objets (concepts) et outils de la langue.
Pouvoir centrer son attention sur les aspects formels d'un message.
Pouvoir explorer des phénomènes lexicaux, morphosyntaxiques, syntaxiques ou orthographiques.
Donner du sens à une phrase en identifiant les noms propres ou communs, les verbes, les adjectifs.
Donner du sens à un texte en identifiant les marques qui assurent sa cohésion : ponctuation, déterminants, substituts du nom (pronoms, synonymes), connecteurs.
Pouvoir marquer l'accord entre le sujet et le verbe dans des situations régulières ou irrégulières.
Repérer ce qui peut affecter un nom, un verbe, un adjectif.
Se poser des problèmes d'orthographe (réfléchir spontanément sur la manière dont on peut orthographier un mot).
Pouvoir maintenir une attention orthographique dans une situation d'écriture spontanée (mots invariables, règles d'accord, orthographe des formes verbales et des pluriels, etc.).
Pouvoir classer des textes, des phrases, des mots, des graphies, en justifiant les classements réalisés par des indices précis.
Pouvoir manipuler des unités linguistiques (mots, phrases, textes) : effectuer des opérations de déplacement, de remplacement, d'expansion, de réduction.
Comprendre que le respect de règles lexicales, syntaxiques et orthographiques n'est pas contradictoire avec la liberté d'expression.
Pouvoir mobiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels, sensations, émotions, opérations de l'esprit, abstractions.
Différencier et saisir le sens propre et le sens figuré d'une expression.
Identifier si un mot appartient au registre familier, usuel, scientifique, etc.
Comprendre que les changements de ponctuation induisent des changements de sens dans un texte.
Pouvoir inclure des connecteurs logiques dans son discours oral ou écrit.

Se familiariser et jouer avec les sonorités de la langue (rimes).
Identifier (et distinguer entre elles) des homonymies et des synonymies.
Pouvoir utiliser des outils linguistiques imprimés ou numériques pour vérifier l'orthographe ou le sens d'un mot, découvrir un synonyme, etc.
S'approprier les modes verbaux personnels et impersonnels (indicatif, conditionnel, impératif, subjonctif, infinitif, participatif, gérondif).
S'approprier les différents temps verbaux (du présent, passé, futur).
Pouvoir prendre appui sur la conjugaison pour situer une action.
Comprendre les actes de langage : l'assertion, **l'interrogation**, **l'injonction**, **l'exclamation**.
Accéder à l'implicite, à l'humour, au second degré.
Pouvoir interpréter, à la lecture, une intonation et ses changements.
Pouvoir interpréter (lire) un langage corporel.

D.7. Éléments de mathématiques

S'approprier la permanence de la quantité (chaque nombre correspond à une quantité stable d'objets).
Pouvoir dénombrer une quantité par reconnaissance globale (visuelle, auditive, kinesthésique).
Comprendre que le dernier mot prononcé représente la totalité d'une collection.
Savoir qu'un nombre correspond exactement à une quantité, au-delà d'une position dans une suite ordonnée.
Savoir qu'une quantité admet une infinité de représentants (collections, mots, chiffres, etc.).
Pouvoir organiser les objets d'une collection pour en maîtriser la quantité.
Pouvoir dénombrer par comptage rythmé, exhaustif (aucune omission), conventionnel (ordre croissant respecté), réversible (ordre décroissant respecté), sécable (compter de n à m).
Qualifier spontanément le monde environnant en utilisant les nombres.
Avoir conscience du pouvoir donné par les nombres pour quantifier, ordonner, estimer, comparer, dater, numéroter, etc.
Avoir conscience que les nombres permettent de résoudre certains problèmes du quotidien, et identifier ceux-ci.
Savoir que les mains sont des instruments de représentation des quantités et des transformations opérées sur ces quantités.
Pouvoir anticiper le résultat d'une action sur des quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage).
Pouvoir dépasser une rupture spatiale (collections séparées) ou temporelle (mots parasites) dans un comptage (capacité de surcomptage).
Pouvoir compter à partir d'un nombre donné, sans recompter depuis le nombre un (stratégie de surcomptage).
Pouvoir passer d'une désignation du nombre à une autre (oral/écrit, langagier/figuratif/schématique) (transcodage).
S'approprier les concepts comparatifs : pouvoir réaliser une collection ayant autant, plus ou moins d'objets qu'une autre collection.
Pouvoir établir une correspondance biunivoque (ou bijective) entre deux collections.
Pouvoir comparer par reconnaissance globale, par correspondance terme à terme (1 à 1), par correspondance biunivoque (n à n).
Pouvoir comparer des nombres en estimant leur grandeur, ou en les situant sur la file numérique.
Comprendre que tout nombre se décompose en deux nombres ou plus.
Donner du sens à l'usage des nombres et des calculs.
Savoir que compter est une action culturelle, qui inscrit le sujet dans un rôle social.
Donner du sens à la base 10, savoir utiliser le langage numérique (lexique, code écrit, syntaxe, exceptions).
Donner du sens à la base 60 et pouvoir opérer des conversions (heures, minutes, secondes).
S'approprier la logique du système d'écriture des nombres.
S'appuyer sur la numération en base 10 pour comprendre le système de la date, la durée des cycles (journée, semaine, mois, année, etc.).
Pouvoir réaliser des regroupements (par 5, 10, 100, etc.) pertinents dans une situation donnée (utilisation d'unités plurielles).
Différencier nombre (quantité) et chiffre (codage de la quantité).
Pouvoir communiquer en prenant appui sur le langage numérique, les symboles mathématiques, le calcul.
Comprendre en quoi les symboles mathématiques représentent une réalité et facilitent un calcul.

Pouvoir utiliser à bon escient les propriétés numériques (commutativité de l'addition, etc.).

Connaître les opérations intellectuelles nécessaires au calcul mental (se représenter mentalement, transcoder, manipuler mentalement, retenir l'information, etc.).

Construire un répertoire mental de résultats additifs et multiplicatifs.

Construire un répertoire mental de stratégies opératoires.

Connaître les doubles et moitiés des nombres d'usage courant.

Construire des repères numériques pour pouvoir estimer un ordre de grandeur.

Connaître les fonctionnalités de base d'une calculatrice et donner du sens à ses résultats.

Pouvoir associer une écriture chiffrée à un codage des touches.

Comprendre le décalage des chiffres vers la gauche sur l'écran, lors de la saisie d'un nombre à deux chiffres ou plus.

Comprendre que la calculatrice est utilisable quand elle indique « 0 ».

Pouvoir utiliser la calculatrice comme outil de vérification d'un calcul.

Utiliser la calculatrice comme outil d'exploration de phénomènes numériques (touche « +10 » en appui répété, par exemple).

Connaître le mécanisme opératoire (rôle de la retenue, etc.) d'une technique.

Comprendre les réciprocités opératoires (addition \leftrightarrow soustraction, etc.).

Pouvoir donner du sens à une opération réalisée, la relier à un contexte.

Pouvoir vérifier une opération par l'opération inverse.

Construire une représentation mentale des nombres présents dans un contexte donné.

Identifier et connaître des stratégies calculatoires : dénombrer 1 à 1, additionner mentalement, surcompter, soustraire mentalement, rechercher un complément, prendre appui sur des tables, utiliser une calculatrice, poser des calculs, etc.

Pouvoir diversifier ses stratégies calculatoires en fonction du contexte.

Pouvoir identifier et différencier quatre types de problèmes numériques : additif, soustractif, multiplicatif, de division.

Pouvoir relier le sens d'un problème au sens d'une opération.

Savoir qu'on peut utiliser les nombres et le calcul pour résoudre un problème de quantification, de numérotation, de datation.

Pouvoir effectuer des calculs posés pour résoudre un problème.

Pouvoir relier le résultat d'une opération numérique au sens d'un problème.

Pouvoir circonscrire les objets (concepts) et outils de la numération.

Construire sur soi et dans son environnement les notions de longueur, de masse, de contenance.

Pouvoir se comparer à autrui et comparer des objets suivant la taille, la masse, la contenance (dans les vêtements par exemple).

Pouvoir comparer des dimensions d'objets (directement, en utilisant un objet intermédiaire, en utilisant une unité).

Identifier dans son environnement les notions de périmètre, aire, volume.

Comprendre que deux figures de même périmètre peuvent avoir une aire différente, et réciproquement.

Comprendre que des surfaces non superposables peuvent avoir les mêmes mesures (le même périmètre, la même aire, le même volume).

S'approprier la propriété d'inégalité triangulaire des longueurs (la ligne droite est toujours le chemin le plus court).

S'approprier la propriété d'additivité des aires (aire de la totalité = somme des aires).

Comprendre que la propriété d'additivité ne s'applique pas aux périmètres ni aux longueurs.

Pouvoir estimer une mesure avant de mesurer.

Construire la nécessité du choix d'une unité (adaptée).

Pouvoir identifier les distances les plus courtes ou les plus longues dans l'environnement réel.

S'approprier les principales unités de mesure et les conversions usuelles.

S'approprier les notions de longueur, d'aire, de contenance, de volume, de masse, d'angle, de durée, de vitesse, de masse volumique, de poids, de nombre de tours par seconde.

Pouvoir comprendre et interpréter une quantité exprimée par un nombre entier naturel (nombre d'objets, etc.), un nombre décimal (prix, etc.), une fraction (portion, etc.), un nombre entier relatif (température, etc.).

Saisir quand une situation de la vie courante se prête à un traitement mathématique.

Pouvoir traduire une situation en un calcul littéral simple.

Pouvoir utiliser un calcul littéral simple pour interpréter une situation.

Différencier fonction croissante et fonction linéaire (si on mesure 1 mètre à 6 ans, cela ne veut pas dire qu'on mesure 2 mètres à 12 ans, etc.).

Pouvoir interpréter et anticiper différentes situations de proportionnalité à partir de leurs représentations usuelles : tableaux, diagrammes, graphiques.

Pouvoir construire et interpréter des tableaux, des diagrammes, des graphiques et passer d'un mode d'expression mathématique à un autre.

Pouvoir utiliser des propriétés de linéarité (proportionnalité) dans des résolutions de problèmes, des calculs de pourcentage et d'échelle.

S'approprier les notions de base de la statistique : la moyenne, la valeur supérieure, la valeur inférieure, la fréquence.

Comprendre la nature et la validité d'un résultat statistique.

Comprendre la notion de probabilité (ou de chance), dans un jeu de hasard équitable.

S'approprier les notions d'abscisse, d'ordonnée, de cote, pour se repérer sur une droite, dans un plan, dans l'espace.

Pouvoir identifier des coordonnées correspondant à une localisation.

Pouvoir repérer une localisation correspondant à des coordonnées.

Pouvoir mettre en lien la notion de coordonnée et des outils technologiques (GPS, radar, etc.).

S'approprier en quoi une carte, un plan, un schéma, un système de coordonnées constituent des outils de repérage dans l'espace.

Pouvoir identifier les figures et solides usuels, dans l'environnement et en contexte d'apprentissage, isolés ou insérés dans un complexe.

Pouvoir identifier des objets géométriques dans des situations non géométriques.

Reconnaître une situation géométrique dans un autre cadre (géographie, EPS, numération, etc.).

Pouvoir évoquer une figure ou un solide usuel en son absence.

Pouvoir circonscrire les objets (concepts) et outils de la géométrie.

Reconnaître une régularité ou une irrégularité dans une figure géométrique et pouvoir la mettre en mots.

Pouvoir décrire un solide ou une figure à partir d'éléments perceptifs, de données topologiques, de propriétés caractéristiques.

Pouvoir identifier un objet géométrique à partir de ses attributs essentiels.

Pouvoir dissocier la propriété géométrique de la propriété perçue (interroger le statut des attributs contextuels des objets géométriques).

Identifier des relations topologiques (ouverture, continuité, intérieur, contact, voisinage, etc.) dans l'environnement réel et scolaire.

Identifier des relations projectives (alignement, prolongement, etc.) dans l'environnement réel et scolaire.

Identifier des relations euclidiennes (conservation des angles, des longueurs, etc.) dans l'environnement réel et scolaire.

Pouvoir questionner une curiosité géométrique.

Connaître et comprendre l'usage postulé de chaque outil géométrique.

Pouvoir questionner un objet en utilisant le lexique géométrique.

Pouvoir comparer les figures et solides usuels entre eux en utilisant leurs attributs essentiels.

Comprendre en quoi le vocabulaire géométrique et topologique aide à décrire une réalité ou à expliquer un phénomène.

Pouvoir mobiliser un langage scientifique pour décrire l'espace, le plan et leurs objets géométriques.

Utiliser spontanément le lexique géométrique (scientifique).

Pouvoir identifier des indices pour reproduire des objets géométriques.

S'approprier des critères de validation pour contrôler une production géométrique.

Reconnaître une transformation du plan : symétrie, translation, rotation, agrandissement, réduction, anticiper et comprendre ses effets.

Identifier et utiliser des relations entre l'espace et le plan (faces, projections, patrons, etc.).

Pouvoir mettre en lien la représentation plane d'un solide, le patron d'un solide et le solide lui-même.

Pouvoir représenter l'espace d'un point de vue inhabituel (vue de dessus, de côté, etc.).

Comprendre quels lieux géométriques sont définis par des droites remarquables (médiatrice, bissectrice, médiane, etc.).

Comprendre l'usage social des théorèmes de géométrie plane (architecture, bâtiment).