

Compétences en éducation à la santé dans les programmes scolaires de Nouvelle-Calédonie (cycle 1)

1 – CONNAITRE DE SOI : CAPACITE A SE CONNAITRE, IDENTIFIER SES QUALITES ET SES LIMITES, RECONNAITRE SES EMOTIONS...

COMPETENCES DU SOCLE

DOMAINE 1 LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langues vivantes kanak, océaniques et étrangères

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

DOMAINE 2 LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Coopération et réalisation de projets

DOMAINE 3 LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

DOMAINE 4 LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

Démarches scientifiques

Conception, création, réalisation

Domaines d'apprentissage

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

COMPOSANTES ET OBJECTIFS	ATTENDUS DE CYCLE 1	OBSERVABLES	MODALITES D'APPRENTISSAGE (ACTIVITES)
L'oral : oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	Dire des mots en lien avec la santé pour se faire comprendre. Se distancier, en comprenant et en se rapprochant d'une conversation d'adulte.	
L'oral : comprendre et apprendre	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	Expliquer en faisant une situation en lien avec la santé (langage en situation). Expliquer une activité en lien avec la santé, après l'avoir effectuée, en s'appuyant sur des traces de l'activité : maquettes, photos, dessin (langage d'évocation). Interpréter une réussite/un échec en fonction des critères de réussite énoncés avant l'activité. Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à relater ou décrire. Relater une succession d'événements pour décrire un parcours, un événement,	

		<p>une action vécus.</p> <p>Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences</p> <p>...</p> <p>Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à raconter.</p> <p>Mimer un personnage de l'histoire ou du conte.</p> <p>Animer les actions vécues par un personnage de l'histoire ou du conte avec une marotte.</p> <p>Raconter des actions vécues par le personnage central, en manipulant (marottes, albums).</p> <p>Raconter en faisant parler les personnages (marottes).</p> <p>Faire des hypothèses sur ce que pense un personnage (états mentaux).</p> <p>Alterner récit et dialogues en enchaînant les actions et les émotions.</p> <p>Raconter une histoire en randonnée, en inventant un nouvel épisode.</p> <p>Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images, objets...).</p>	
L'oral : comprendre et apprendre	Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.	<p>Dire ou chanter de mémoire une comptine plus longue ou une poésie, de façon complète en se faisant comprendre.</p> <p>Dire ou chanter de mémoire et de façon expressive une comptine ou une poésie mémorisée.</p>	
L'oral : échanger et réfléchir avec les autres	<p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.</p> <p>Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>Utiliser un vocabulaire précis.</p>	<p>Réutiliser, dans un autre contexte, les mots appris dans un certain contexte, en classe.</p> <p>Corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert.</p>	

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

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	<p>Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires.</p> <p>Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations.</p>	
---	---	--	--

	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Inscrire ses actions et ses déplacements en relation avec les autres, dans un espace scénique commun orienté, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs. Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple.	
--	---	--	--

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

Les productions plastiques et visuelles Univers sonores	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste. Mobiliser son attention lors de moments d'écoute.	
Le spectacle vivant	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres. Devenir un spectateur actif et attentif. Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement. Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps.	

Explorer le monde

Découvrir le vivant	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.	Situer et nommer quelques parties du corps sur lui-même et sur une représentation. Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur lui-même ou sur une représentation. Evoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain (ex : bonhomme « têtard », « bonhomme patate », bonhomme complet qui court, saute...).	
---------------------	--	---	--