

Référentiel des compétences initiales

M1 à M3 du tronc commun

 **Pacte** pour un
Enseignement
d'excellence

- Le tronc commun (de M1 à S3), assure la cohérence et la progressivité des apprentissages.
- Les référentiels définissent le « quoi apprendre » et les programmes des réseaux le « comment apprendre »

| Domaines spécifiques | Domaines transversaux |
|--|--|
| <p>Domaine 1 : Français, Arts et Culture</p> <p>Domaine 2 : Langues modernes</p> <p>Domaines 3 et 4 : Premiers outils d'expérimentation, de structuration, de catégorisation et d'exploration du monde</p> <p>Domaine 5 : Éducation physique, Bien-être et Santé</p> | <p>Domaine 6 : Créativité, Engagement et Esprit d'entreprendre</p> <p>Domaine 7 : Apprendre à apprendre et Poser des choix</p> |
| <p>Référentiel des compétences initiales⁵</p> | |

Quelques extraits:

La priorité du référentiel a été mise sur le **développement psychomoteur, intellectuel, artistique, social et affectif** de l'élève.

Il détaille les apprentissages visés en matière :

- de développement de l'autonomie, de la créativité, de la pensée ;
- de maîtrise de la langue et de la culture scolaires ;
- d'approche de la lecture et de différentes initiations artistiques ;
- des premiers d'outils d'expérimentation, de structuration, de catégorisation et d'exploration du monde.

Tout en veillant à construire un premier bagage solide, commun à tous les élèves, ce référentiel entend **soutenir le désir et le plaisir d'apprendre**.

Sa mission prioritaire est d'accueillir tous les enfants avec leurs spécificités individuelles dans un espace commun où ils sont amenés à **vivre ensemble**, à apprendre ensemble, et où ils ont l'opportunité de s'émanciper.

Au quotidien, l'élève vit et s'instruit en expérimentant, en explorant le monde, en jouant... Les activités ludiques favorisent le plaisir, suscitent de l'intérêt et permettent le développement de l'imaginaire, de la créativité, de la coopération, de la communication et des relations humaines.

Le professionnel encourage ainsi l'exploration, stimule le développement global et offre un contexte signifiant pour apprendre.

Les domaines d'apprentissages:

- Français, Arts et Culture
- Eveil au langues
- Les premiers outils d'expérimentation, de structuration, de catégorisation et d'exploration du monde
- Psychomotricité
- Créativité, Engagement et Esprit d'entreprendre
- Apprendre à apprendre et Poser des choix

Quelques exemples:

- exprimer ses émotions
- prendre du plaisir à se mouvoir ;
- se connaître par les sens ;
- adapter ses mouvements en fonction de la situation ;
- découvrir et construire un espace et un temps vécus.
- vivre des situations : comparer, classer, sérier, ordonner, mesurer afin de favoriser l'élaboration des notions centrales
- représenter des situations vécues à l'aide d'objets concrets ;
- imaginer des situations : prendre du plaisir aux jeux dramatiques et aux jeux symboliques suggérés par l'organisation de la classe

=> Plongeons dans le référentiel!