

## 7. Contribution des disciplines à la construction de chacun des domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture (cycle 4).

Ce document vise à donner une vision globale des compétences et connaissances, déclinées par domaine du socle commun, qui sont travaillées dans chaque discipline. Il s'attache à mettre en évidence le caractère pluridisciplinaire des domaines du socle commun et à souligner les convergences entre les disciplines.

### Textes de référence :

- BO n°17 du 23.04.2015 : Socle commun de connaissances, de compétences et de culture  
« Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture est composé de cinq domaines de formation qui définissent les grands enjeux de formation durant la scolarité obligatoire (...). Chaque domaine de formation comprend des objectifs de connaissances et de compétences. Chacun de ces domaines requiert **la contribution transversale et conjointe de toutes les disciplines** et démarches éducatives.  
Les objectifs de connaissances et de compétences de chaque domaine de formation et **la contribution de chaque discipline ou enseignement** à ces domaines sont déclinés dans les programmes d'enseignement (...). »
- BO n°14 du 8.04.2016 : Diplôme National du Brevet : modalités d'attribution pour la session 2017  
« **Les équipes pédagogiques** évaluent de **façon globale** le niveau de maîtrise de chacune des composantes du premier domaine et de chacun des quatre autres domaines.  
L'évaluation du niveau de maîtrise du socle commun est menée **tout au long du cycle 4**, dans les différentes situations d'apprentissage : observation des capacités des élèves, activités écrites ou orales, individuelles ou collectives, que celles-ci soient formalisées ou non dans des situations ponctuelles d'évaluation ».
- BO spécial n°11 du 26 novembre 2015 : Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4)  
« Ce deuxième volet du programme de cycle 4 présente non pas l'intégralité des apports possibles de **chaque champ disciplinaire ou éducatif**, mais **sa contribution essentielle et spécifique** à l'acquisition de chacun des cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. »

## ❖ Avant-propos :

Ce document est organisé par domaine du socle commun (et par composante du premier domaine) ; il réunit les compétences disciplinaires qui contribuent à l'acquisition de ces domaines.

Les items précédés **d'un astérisque** correspondent à des compétences qui figurent à l'entrée des programmes disciplinaires (cf « Compétences travaillées »), qui participent à la construction des domaines, mais ne sont pas référencées pour le domaine considéré.

*Exemple : « Mettre en œuvre un projet artistique » peut participer à l'acquisition de compétences relevant de la première composante du Domaine 1.*

## **Pour l'évaluation des acquis du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :**

☞ **Cf ressource disponible sur Eduscol intitulée « Document d'accompagnement pour l'évaluation des acquis du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.**

**Éléments pour l'appréciation du niveau de maîtrise satisfaisant en fin de cycle 4 »**

<http://eduscol.education.fr/cid103803/evaluer-la-maitrise-du-socle-commun-du-cycle-2-au-cycle-4.html>

## ❖ Les domaines du socle commun et les quatre composantes du premier domaine :

### **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer ([accéder](#))**

- Composante 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ([accéder](#))
- Composante 2 : Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale ([accéder](#))
- Composante 3 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques, informatiques ([accéder](#))
- Composante 4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps ([accéder](#))

### **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre ([accéder](#))**

### **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen ([accéder](#))**

### **Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques ([accéder](#))**

### **Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine ([accéder](#))**

## **DOMAINE 1 – Les langages pour penser et communiquer**

### **Composante 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit**

#### Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Lire

Ecrire

Comprendre le fonctionnement de la langue

\*Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

#### Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

\*Mettre en œuvre un projet artistique

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

#### Education musicale

Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune

Explorer, imaginer, créer et produire

Echanger, partager, argumenter et débattre

#### Histoire des arts

Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple et adapté

Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés

Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre

Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique

Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine

#### EPS

Développer sa motricité et construire un langage du corps

#### Histoire-géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

S'informer dans le monde du numérique

Analyser et comprendre un document

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

#### Physique-chimie

Pratiquer des langages

#### Sciences de la vie et de la terre

Pratiquer des démarches scientifiques

Pratiquer des langages

#### Technologie

Pratiquer des langages

#### Mathématiques

*Chercher Modéliser Représenter *Raisonnement Communiquer
<b><u>Composante 2</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale</b>
Langues étrangères et régionales
Ecouter et comprendre Lire Parler en continu Ecrire Réagir et dialoguer Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
Education musicale
*Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création *Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune *Explorer, imaginer, créer et produire *Echanger, partager, argumenter et débattre
*Disciplines non linguistiques
<b><u>Composante 3</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques, informatiques</b>
Français
Lire
Arts plastiques
Expérimenter, produire, créer *Mettre en œuvre un projet artistique
Education musicale
Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune
Histoire-géographie
S'informer dans le monde du numérique Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
EPS
*Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Physique-chimie
Pratiquer des langages
Sciences de la vie et de la terre
Pratiquer des démarches scientifiques Pratiquer des langages
Technologie
Pratiquer des langages
Mathématiques
*Chercher Modéliser Représenter Raisonnement

*Calculer Communiquer
<b><u>Composante 4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</b>
Français
Comprendre et s'exprimer à l'oral Lire Ecrire Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique
Langues vivantes étrangères ou régionales
*Parler en continu *Réagir et dialoguer Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
Arts plastiques
*Expérimenter, produire, créer S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
Education musicale
Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune Explorer, imaginer, créer et produire Echanger, partager, argumenter et débattre
EPS
Développer sa motricité et construire un langage du corps *S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
Histoire-géographie
Se repérer dans le temps : construire des repères historiques Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques Analyser et comprendre un document Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

[\(Retour\)](#)

## DOMAINE 2 – Les méthodes et outils pour apprendre

### Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

\*Lire

\*Ecrire

Comprendre le fonctionnement de la langue

\*Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

### Langues vivantes étrangères ou régionales

Écouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Écrire

Réagir et dialoguer

Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

### Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

Mettre en œuvre un projet artistique

\*Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

### Éducation musicale

\*Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

Explorer, imaginer, créer et produire

### Histoire des arts

Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique

Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine

### Éducation physique et sportive

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

\*Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

\*S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

### Histoire-géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

S'informer dans le monde du numérique

Analyser et comprendre un document

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

Coopérer et mutualiser

### Physique-chimie

S'approprier des outils et des méthodes

Mobiliser des outils numériques

\*Pratiquer des démarches scientifiques

### Sciences de la vie et de la terre

Pratiquer des démarches scientifiques

Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre Utiliser des outils numériques *Concevoir, créer, réaliser
Technologie
*Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques *Concevoir, créer, réaliser *Pratiquer des langages *Se situer dans l'espace et dans le temps S'approprier des outils et des méthodes Mobiliser des outils numériques
Mathématiques
Chercher Modéliser Raisonnement

[\(Retour\)](#)

## **DOMAINE 3 – La formation de la personne et du citoyen**

### Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

\*Lire

\*Écrire

\*Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

### Arts plastiques

Mettre en œuvre un projet artistique

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

### Langues vivantes étrangères ou régionales

\*Écouter et comprendre

\*Lire

Parler en continu

\*Écrire

\*Réagir et dialoguer

Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

### Éducation musicale

Réaliser des projets musicaux d'interprétation et de création

Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

Échanger, partager, argumenter et débattre

### Histoire des arts

Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre

### Éducation physique et sportive

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

\*Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

### Histoire-géographie

\*Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués

S'informer dans le monde du numérique

Coopérer et mutualiser

### Physique-chimie

Adopter un comportement éthique et responsable

### Sciences de la vie et de la terre

Adopter un comportement éthique et responsable

### Technologie

\*Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

\*Mobiliser des outils numériques

Adopter un comportement éthique et responsable

### Mathématiques

Raisonnement

Communiquer

[\(Retour\)](#)



## **DOMAINE 4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

### Français

\*Lire

\*Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

### Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

Mettre en œuvre un projet artistique

### Éducation musicale

\*Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

\*Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

\*Explorer, imaginer, créer et produire

\*Échanger, partager, argumenter et débattre

### Éducation physique et sportive

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

\*S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

### \*Histoire-géographie

\*Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

\*Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

\*Analyser et comprendre un document

### Physique-chimie

Pratiquer des démarches scientifiques

Concevoir, créer, réaliser

\*Se situer dans l'espace et le temps

### Sciences de la vie et de la terre

Pratiquer des démarches scientifiques

Concevoir, créer, réaliser

Pratiquer des langages

Adopter un comportement éthique et responsable

Se situer dans l'espace et dans le temps

### Technologie

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

Concevoir, créer, réaliser

\*Mobiliser des outils numériques

### Mathématiques

Chercher

Modéliser

Raisonner

Calculer

[\(Retour\)](#)

## **DOMAINE 5 – Les représentations du monde et l'activité humaine**

### Français

\* Comprendre et s'exprimer à l'oral

Lire

\* Écrire

\* Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

### Langues vivantes étrangères ou régionales

\* Écouter et comprendre

\* Lire

\* Parler en continu

Écrire

\* Réagir et dialoguer

Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

### Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

Mettre en œuvre un projet artistique

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

### Éducation musicale

Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

Écouter, comparer, construire une culture musicale commune

Explorer, imaginer, créer et produire

Échanger, partager, argumenter et débattre

### Histoire des arts

Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple et adapté

Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés

Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre

Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique

Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine

### Éducation physique et sportive

S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

### \* Histoire-géographie

\* Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

\* Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

\* Analyser et comprendre un document

\* Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

### Physique-chimie

Concevoir, créer, réaliser

Adopter un comportement éthique et responsable

Se situer dans l'espace et dans le temps

Sciences de la vie et de la terre
Adopter un comportement éthique et responsable Se situer dans l'espace et dans le temps
Technologie
*Concevoir, créer, réaliser Adopter un comportement éthique et responsable Se situer dans l'espace et dans le temps
Mathématiques
Représenter

[\(Retour\)](#)