

REPERES DE PROGRESSIVITE CYCLE 2

DOMAINE DISCIPLINAIRE

Enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures présentes en Nouvelle-Calédonie

LA CASE- LA PERSONNE ET LE CLAN- L'IGNAME- LES LANGUES ET LA PAROLE- LA TERRE ET L'ESPACE

Attendus de fin de cycle

**Connaître des éléments de la culture kanak, vivre et comprendre les valeurs qu'ils véhiculent.
Développer la sensibilité des enfants à la différence et à la diversité culturelle.**

LA CASE

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Compétence du socle travaillée, « enseignement des éléments fondamentaux de la culture des communautés présentes en NC .
Prendre conscience de la fonction symbolique de la case et de ses différentes fonctions.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il connaît les différentes parties de la case.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La case dans la vie quotidienne → jour/nuit ➤ Occupations : cuisiner, manger, boire, dormir, jouer, travailler, raconter... <p>Il connaît les différents matériaux utilisés pour la construction de la case.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les matériaux : la paille, les feuilles de cocotier et de pandanus, types de bois... <p>Il compare avec d'autres formes d'habitats (océaniens et autres)</p>	<p>Il connaît les différents types de case.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La case du chef et la case familiale ➤ Les formes de cases <p>Il compare avec d'autres formes d'habitats (océaniens et autres)</p>	<p>Il participe et pratique les premiers gestes coutumiers de bienséance relatifs à la construction.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La construction d'une case (participation de la communauté, répartition des tâches) ➤ La fonction de la case (partage, transmission, régulation...) <p>Il compare avec d'autres formes d'habitats (océaniens et autres)</p>

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles

- Etude d'albums (, la case de Kwéré, L'énigme du bambou gravé ...)
- Visite d'une case traditionnelle (musée de Nouvelle-Calédonie, Centre culturel Tjibaou, Tribu)
- Réalisation de la maquette d'une case

LA PERSONNE ET LE CLAN

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	
D3. La formation de la personne et du citoyen	☒	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

**Compétence du socle travaillée, « enseignement des éléments fondamentaux de la culture des communautés présentes en NC
Comprendre les relations de parenté au sein de sa famille et dans le clan pour mieux se situer.**

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il définit la notion de personne : la personne est relation, elle n'est pas individuelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il sait que le nom est rattaché à un clan, à une tribu : l'homme est détenteur de la fonction et du nom ➤ La famille et les rapports au sein de la famille : <ul style="list-style-type: none"> - le père, la mère, les enfants - entre frères, entre sœurs, entre frères et sœurs 	<p>Il définit la notion de personne : la personne est relation, elle n'est pas individuelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il connaît le rôle de l'oncle utérin (don du sang) : <ul style="list-style-type: none"> - la femme est détentrice du sang, de la vie <p>Il compare les différentes compositions familiales et le rôle de chacun dans différentes communautés</p>	<p>Il définit un clan : son organisation et la fonction du chef de clan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il connaît le rôle du clan paternel : Le clan paternel donne le nom et la fonction (pêcheur, agriculteur, chef de cérémonie, guérisseur, sculpteur...). <p>Il compare l'arbre généalogique des élèves provenant de différentes communautés</p>

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles

- Etude d'albums (Corilen, Peledrë, Bedrila...)
- Réalisation de l'arbre généalogique de la famille restreinte
- Elaboration de la carte d'identité culturelle (nom, prénom, nom du père, nom de la mère, nom de l'oncle utérin)

L'IGNAME

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	
D3. La formation de la personne et du citoyen	☒	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

Compétence du socle travaillée, « enseignement des éléments fondamentaux de la culture des communautés présentes en NC

Par diverses activités, prendre conscience de la place prépondérante de l'igname dans les principaux événements ou fêtes coutumières, pour créer du lien et comprendre les relations entre les individus

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il connaît la place et la fonction de l'igname.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La place de l'igname dans les événements coutumiers : <ul style="list-style-type: none"> - mariage, deuil... - fête de l'igname ➤ L'alimentation traditionnelle <p>Il découvre d'autres modes de cultures (pommes de terre, squash, cultures maraichères...).</p>	<p>Il connaît quelques recettes traditionnelles dans le monde.</p> <p>Il connaît quelques espèces et noms d'ignames :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ignames précoces, de saison, tardives <p>Il découvre d'autres modes de cultures (pommes de terre, squash, cultures maraichères...).</p>	<p>Il connaît les quatre phases de la culture de l'igname :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le calendrier de l'igname (affiche + livret) <ul style="list-style-type: none"> - 1^{ère} période : débrousser - brûler - labourer - 2^{ème} période : planter - ramer - 3^{ème} période : attacher la tige et lâcher l'igname - 4^{ème} période : récolter

Il découvre d'autres modes de cultures (pommes de terre, squash, cultures maraîchères...).

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles

- Etude d'albums (L'igname amère, Fleur d'igname...)
- Etude de contes issus de traditions orales (L'arrivée des ignames à Maré)
- Réalisation d'un champ d'ignames, d'un bougna, d'une coutume...
- Danser et/ou chanter la culture de l'igname

LES LANGUES ET LA PAROLE

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen		D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Compétence du socle travaillée, « enseignement des éléments fondamentaux de la culture des communautés présentes en NC
Ecouter, explorer la littérature kanak (étudier l'aspect culturel des contes et des légendes, apprendre des chants traditionnels, comprendre le sens du geste coutumier...) afin de se familiariser avec la force de l'oralité dans la culture kanak.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

<p>Il étudie l'aspect culturel des contes et des légendes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il acquiert un répertoire commun de contes issus de la tradition orale <p>Il apprend des chants traditionnels liés aux situations, à la vie quotidienne...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les différents types de chants (berceuses, chants d'enfants, chants festifs...). <p>Il s'ouvre aux autres cultures régionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il apprend d'autres chants d'Océanie et d'ailleurs ➤ Il écoute des contes océaniens 	<p>Il comprend l'utilité de la coutume et des gestes Coutumiers.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il pratique un geste coutumier d'accueil, d'au revoir et de remerciement ➤ Il a une attitude d'écoute et de respect <p>Il s'ouvre aux autres cultures régionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il apprend d'autres chants d'Océanie et d'ailleurs ➤ Il lit et écoute des contes océaniens 	<p>Il connaît les quelques langues parlées en Nouvelle-Calédonie et sait les placer géographiquement.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les langues parlées dans l'environnement immédiat de l'enfant et les aires coutumières qui sont en lien ➤ Quelques langues enseignées (Ajie, Drehu, Nengone, Paici...) <p>Il s'ouvre aux autres cultures régionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il apprend d'autres chants d'Océanie et dans le monde ➤ Il lit et écoute des contes océaniens ➤ Il découvre d'autres formes de discours déclamatoires (ex : Le Orero)
---	---	---

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles

- Etude d'albums kanak (La leçon du bénitier...)
- Projets culturels : organiser des rencontres en vue de mettre en valeur ces gestes coutumiers (exposition, invitation des anciens, de personnes ressources, etc.)
- Projet musical à partir de la musique traditionnelle (chorale, chant polyphonique, instrument de musique traditionnelle)

LA TERRE ET L'ESPACE

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
---	--	---	---

D3. La formation de la personne et du citoyen		D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Compétence du socle travaillée, « enseignement des éléments fondamentaux de la culture des communautés présentes en NC
Construire des repères spatiaux et temporels dans le milieu kanak (comprendre le terroir kanak et son organisation spatiale, identifier quelques plantes symboliques, connaître quelques événements et gestes coutumiers par rapport à certains lieux, etc.).

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il connaît et nomme les différents espaces qui composent la tribu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les lieux de vie communs (lieu de culte, maison commune...) <p>Il découvre d'autres conceptions de l'espace géographique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le quartier / la rue... 	<p>Il connaît et nomme les différents espaces qui composent la tribu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'espace proche, familial, les toponymes <p>Il connaît les différents événements coutumiers : le calendrier de l'igname.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les repères du temps kanak (espace temporel) <p>Il découvre d'autres conceptions de l'espace géographique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le village et les tribus environnantes ➤ Les lieux dits 	<p>Il connaît et nomme les différents espaces liés aux appartenances claniques</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Clans de la mer / clans de la terre <p>Il compare d'autres conceptions de l'espace géographique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les districts ➤ Le village et les grandes villes (organisation spatiale)...

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles

- Visite d'une tribu
- Réalisation d'une maquette de la tribu

- Réalisation d'un champ d'ignames