

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 3

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 les éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie, comprendre et définir les valeurs qu'ils véhiculent.
- Comprendre la dimension symbolique des éléments fondamentaux
- 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"/>		

Compétences du socle travaillées en « enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie »
- Prendre conscience de la fonction symbolique de la case et de ses différentes fonctions.

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 connaît les techniques utiles à la construction de la case et les gestes coutumiers correspondant à chaque étape importante :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> les outils mathématiques entrant dans la construction de la case : la numération kanak, les notions géométriques et les mesures traditionnelles de longueur ; <input type="checkbox"/> les gestes coutumiers symboliques liés à la construction. 	<p>Il établit les liens entre la construction de la case, les cycles naturels et les activités sociales :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> le calendrier de l'igname ; <input type="checkbox"/> le cycle lunaire (coupe des poteaux) ; <input type="checkbox"/> les événements coutumiers. 	<p>Il vit les valeurs d'hospitalité et de partage, de solidarité et de respect des personnes et des lieux dans le cadre d'un chantier commun :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> l'organisation sociale du groupe à travers la répartition des tâches ; <input type="checkbox"/> l'occupation sociale de l'espace case ; <input type="checkbox"/> l'universalité des valeurs dans les différentes communautés.

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

- Etude d'albums (La case de Kwere)
- Visite d'une case traditionnelle (Musée de Nouvelle-Calédonie, centre culturel Tjibaou, Tribu) ;
- Réalisation d'une maquette de la case avec tous les éléments naturels qui la constituent.

LA PERSONNE ET LE CLAN

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
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"/>		

Compétences du socle travaillées en « enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie »

- Etre capable d'expliquer les relations de parenté dans une famille, dans un clan.
- S'approprier quelques principes relatifs à l'organisation de la société kanak en général.

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
Il définit la notion de personne : <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> la personne au sein du clan ;<input type="checkbox"/> la place et la fonction de l'oncle utérin (souffle de vie).	Il comprend l'origine d'un nom Kanak : <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> le « nom trajectoire » (histoire de la famille) ;<input type="checkbox"/> le « nom foncier » ;	Il définit une chefferie, son organisation et la fonction du chef : <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> il connaît la composition du clan ;<input type="checkbox"/> il comprend le lien à l'invisible dans le

	<input type="checkbox"/> le « nom statutaire ».	monde Kanak ; - le rôle de l'ancêtre-esprit ; ○ connaître les symboles de la grande case. Il identifie les modes d'éducation Océaniens, Kanak, européens... : - l'éducation des enfants ; - les actes de respect vis-à-vis des chefs, des vieux, des aînés...
--	-------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

- Schématisation de l'organisation clanique.
- Etude d'albums « L'énigme du bambou gravé » ; « Le chasseur de la vallée » ; « L'enfant Kaori » ; « Les enfants de l'Oranger »
- Etude de contes « Contes de Nouvelle-Calédonie » ; « Contes de Tahiti »

L'IGNAME

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
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"/>		

Compétences du socle travaillées en « enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie »

Connaître la dimension symbolique de l'igname et les valeurs qu'elle véhicule.

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 l'origine de l'igname :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'histoire de l'arrivée de l'igname à travers le Pacifique. <p>Il Identifie quelques espèces et noms d'ignames :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 espèces en Nouvelle-Calédonie ; - ignames nobles ; - ignames ordinaires. 	<p>Il connaît les différentes techniques de culture de l'igname:</p> <ul style="list-style-type: none"> - plantation de l'igname en trois parties, dans un temps différent dans l'année et récolté aussi de manière différente. <p>Il établit des liens entre la culture de l'igname et les manifestations de la faune et la flore :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les diverses étapes de la pousse de l'igname sont annoncées par la faune et la flore. 	<p>Il connaît la dimension symbolique de l'igname :</p> <ul style="list-style-type: none"> - symbole de l'homme ; - échanges coutumiers ; - les mythes d'origine. <p>Il découvre la dimension symbolique d'autres plantes océaniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les plantes protectrices ; - le frangipanier (symbole d'immortalité) ; - les fleurs wallisiennes (Ylang-Ylang...).

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

- Etude de mythes d'origine (L'arrivée des ignames à Maré)
- Etude d'albums (Ignose, esprit de mon ancêtre ; Nimure, l'igname du chef...) ;
- Réalisation d'un champ d'ignames, d'un bougna, d'une coutume... ;
- Danser, chanter et/ou mettre en scène l'arrivée de l'igname.

LES LANGUES ET LA PAROLE

D1. Les langages pour penser et communiquer		D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
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"/>		

Compétences du socle travaillées en « enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie »

-Interpréter un répertoire de chants traditionnels avec expressivité.

- Ecouter, comparer et commenter des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.

- A partir de la littérature kanak et notamment des contes et légendes, identifier les principales valeurs de 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 et symbolique des contes, des légendes et des mythes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les différents actes de parole (contes traditionnels). <p>Il connaît le rôle de l'oralité dans les pratiques culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - discours généalogique ; - parole du Chef ; - cérémonies. 	<p>Il acquiert un répertoire commun de contes et légendes issus de la tradition orale.</p> <p>Il pratique et comprend un geste coutumier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les coutumes d'entrée et d'accueil, celles d'au-revoir ; - les coutumes de remerciement. <p>Il apprend des chants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître des chants d'accueil ; - les différents types de chants (berceuses, chants d'enfants, chants festifs...) 	<p>Il connaît les différentes langues parlées en Nouvelle-Calédonie et sait les placer géographiquement.</p> <p>Il nomme quelques langues océaniques.</p> <p>Il connaît différents types de discours :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les discours engagés (Le Orero) ; - les discours généalogiques ; - les discours d'accueil.

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

- Etude d'écrits en réseau autour de la parole ;
- Etude de contes et de légendes ;
- Participation à un évènement coutumier (mariage coutumier, fête de l'igname...);

LA TERRE ET L'ESPACE

D1. Les langages pour penser et communiquer		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	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Compétences du socle travaillées en « enseignement des éléments fondamentaux de la culture kanak et des cultures des communautés présentes en Nouvelle-Calédonie »

Se constituer des repères historiques et géographiques et se repérer dans l'espace et dans le temps.

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
Il décrit l'organisation spatiale et sociale d'une tribu : - les repères géographiques par rapport à	Il connaît le terroir kanak et son organisation spatiale : - les différentes parties du terroir (case, champ) ;	Il connaît quelques événements coutumiers : deuil, mariage, fête de la nouvelle igname : - les repères du temps kanak : le calendrier de

<p>l'organisation spatiale de la tribu ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - les endroits bâtis ; - l'organisation « économique » : cultures, pêche, chasse, cueillette de vivres et de matériaux (construction, fabrication...) 	<ul style="list-style-type: none"> - les rivières, le lagon, le récif, la mer ; - la distribution de l'habitat... <p>Il connaît quelques gestes coutumiers par rapport à certains lieux (avant de couper un arbre, de pêcher, de cueillir, lieux tabous...).</p>	<p>l'igname, le cycle lunaire...</p> <p>Il identifie quelques plantes symboliques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les plantes protectrices ; - les plantes médicinales ; - les plantes nourricières. <p>Il décrit différents supports iconographiques et numériques d'époques différentes et repère l'influence des hommes dans la transformation des paysages :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les pétroglyphes / les hiéroglyphes ; - les Tikis / les Moais ; - les déplacements de populations...
<p>Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève ou entrées culturelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'un croquis simple d'une tribu en expliquant les grands traits de l'organisation spatiale ; - Participation à une cérémonie coutumière - Réalisation d'un champ au sein de l'école - Réalisation d'un herbier de plantes (médicinales, symboliques...). - Etude des « 5 contes en xârâcùù » (La lune et le soleil ; Les esprits de la rivière...) 		