

CAPA CITÉS	ÉLÉMENTS DU SOCLE EXIGIBLES	INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION	
RÉAGIR ET DIALOGUER (interaction orale)			
Etablir un contact social	<p>Etre capable, en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires en situation réelle de classe ou en simulation, de :</p>	<p><u>Tâches</u> A l'occasion de rituels de classe, à partir d'une situation d'échanges scolaires ou lors de jeux de rôles, l'élève établit un contact social très simple et comprend le contact établi</p>	EXEMPLES DE SITUATIONS
	<p><u>Critères</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise à bon escient les formules de politesse élémentaires et courantes - mobilise le lexique et les structures adéquats, y compris sous forme de blocs lexicalisés - utilise les 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} personnes du singulier - se fait globalement comprendre avec une prononciation globalement correcte 		
	Saluer Prendre congé	- <u>Rituel</u> : début et fin de journée, visites, accueil de personnes.	
	Remercier	- A chaque réception de documents, d'objets. - <u>Quand on demande de nos nouvelles</u> : <i>Je vais bien, merci.</i>	
	Se présenter	- Arrivée de personnes nouvelles. - Correspondants(vidéo, enregistrements). - Cartes d'identité fictive dans la classe avec prénoms étrangers.	
	Présenter quelqu'un	- Jeux de rôle (groupes de trois). - Jeu du « Qui est-ce ? ». - Devinettes (élève ou personnage célèbre).	
Demander et donner des informations	<p>Etre capable, sur des sujets familiers ou des besoins immédiats, en des termes simples, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - poser des questions - répondre à des questions concernant : 	<p><u>Tâches</u> Lors d'un échange sur des sujets connus, l'élève pose et comprend des questions simples concernant par exemple la description de sa chambre, de son animal, favori, de l'univers de ses camarades ; l'expression des goût ou des habitudes alimentaires Obéissant à un rituel de classe, l'élève donne quelques informations, par exemple sur le temps qu'il fait</p>	
	<p><u>Critères</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - repère les indications qui lui ont été fournies et les éléments significatifs caractérisant l'information - reconnaît les repères spatiaux essentiels - utilise les mots interrogatifs courants - utilise un ou deux connecteurs logiques - utilise le lexique et les structures adéquats (répertoire élémentaire pour établir un dialogue) - utilise les possessifs (mon, ma, ton, ta) 		

Demander et donner des informations (suite)	La situation dans l'espace	- Jeu de l'objet caché dans la classe. - Travail en binôme avec dessin à compléter. - - Jeu des différences sur image.	EXEMPLES DE SITUATIONS
	L'expression du goût	- Jeu en chaîne (j'aime.../ je n'aime pas...) ex. 1. <i>J'aime les carottes, je n'aime pas les choux-fleurs</i> 2. <i>J'aime les choux-fleurs, je n'aime pas...</i> - Jeu d'accumulation :ex. 1. <i>J'aime le chocolat</i> 2. <i>J'aime le chocolat et le gâteau</i> 3. <i>J'aime le chocolat, le gâteau et...</i> - Enquêtes dans la classe, l'école. - Travail en binôme avec grille aliments, sports,..animaux....	
	Les besoins	- Moments de vie de classe. - Jeu du restaurateur.	
	La possession	- Jeu en chaîne : Voir ex. expression du goût - Enquêtes, - Travail en binôme avec grille à cocher(jouets, animaux, outils scolaires...) - Jeu du « Qui est-ce ? » (description physique, vestimentaire).	
	L'heure	- Rituels. - Cartes à compléter avec fuseaux horaires. - Jeux de lecture et d'affichage avec horloges fabriquées // mesure du temps.	
	Le prix	- Jeu du « <i>Juste prix</i> » (trouver le prix d'un article + /-) - Jeux de rôle : marchand/ client et produits étiquetés.	
	Le temps qu'il fait	-Rituels	
Epeler des mots familiers (selon la langue étudiée)	Etre capable, dans le cadre d'activités de classe, de :	<u>Tâches</u> Lors d'un jeu de présentations, l'élève appelle le prénom, la nationalité et la ville d'un personnage célèbre. A l'occasion d'un jeu de rôles, il épèle le nom d'une rue à un interlocuteur étranger qui sollicite son chemin	
	Dire ou chanter l'alphabet		
	Epeler des mots familiers (dictée au maître par exemple)		
	<u>Critères :</u> L'élève, après mémorisation de l'alphabet, épèle les mots nécessaires à la compréhension.		

ECOUTER ET COMPRENDRE

Comprendre un message oral pour pouvoir répondre à des besoins concrets ou réaliser une tâche	Etre capable de :	<p><u>Tâches</u> A l'occasion des rituels de classe, l'élève réagit de façon adéquate aux différentes consignes courantes que donne l'enseignant en classe (s'asseoir, ouvrir le cahier, aller au tableau, se taire, écouter, etc.) L'élève coche des dessins correspondant aux mots, phrases ou situations simples entendus L'élève dessine sous la dictée un personnage, un animal ou un objet L'élève réagit à des consignes pour mettre en place une activité de classe (jeux, bricolage)</p>	EXEMPLES DE SITUATIONS
	<u>Critères</u> : L'élève réagit de façon adéquate à la demande		
	Comprendre les consignes de classe	<ul style="list-style-type: none"> - Rituels. - Fabrication d'objets, pliages (consignes orales). 	
Suivre des instructions courtes et simples	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de « Jacques a dit ». - Jeux d'orientation, de déplacement dans la classe, la cour, sur maquette ville... 		
Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit)	Etre capable de :	<p><u>Tâches</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - classe dans l'ordre où elles sont entendues les expressions de salutation, de bienvenue, d'adieu, de joie et de remerciement - reconnaît parmi les autres élèves de la classe (ou sur des vignettes) la personne décrite simplement par l'enseignant - repère à l'écoute de dialogues simples, qui parle à qui - repère à l'écoute d'une histoire illustrée les principaux personnages, le lieu, le temps et la trame principale 	
	<u>Critères</u> : L'élève répond de manière adéquate		
	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement immédiat	<ul style="list-style-type: none"> - Sélectionner l'image, le dessin, correspondant à la situation entendue. - Mimer une situation. - Jeu du « Qui est-ce ? »(élève décrit). - Jeu du vrai ou faux. - Jeu de l'intrus. - Devinettes. 	
Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées	<ul style="list-style-type: none"> - Images à sélectionner, ordonner, colorier, compléter... 	EXEMPLES DE SITUATIONS	

PARLER EN CONTINU

Reproduire un modèle oral	Etre capable de :	<u>Tâches</u> A l'occasion des rituels de classe, d'un jeu, d'un jeu de rôles, d'une fête, d'un spectacle, l'élève : - récite un texte mémorisé (virelangue, jeux de mots, comptine pour désigner un joueur, tirer au sort, brève poésie) - chante une chanson à l'occasion d'une fête - fait une très courte annonce pour annoncer une fête, présenter une personne, donner une consigne	EXEMPLES DE SITUATIONS
	<u>Critères : L'élève</u> - a mémorisé l'énoncé - prononce de manière intelligible - respecte les rythmes - adopte une intonation correcte		
	Réciter un « texte » mémorisé	- Petit concours de diction organisé par équipes, par binômes ...	
	Chanter une chanson	- Imitation de jeux télévisés	
Faire une très courte annonce (une ou deux phrases) répétée auparavant	- Jeu du présentateur, de l'animateur, du journaliste		
Présenter ou décrire	A l'aide d'expressions et de phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages et en utilisant des connecteurs élémentaires, être capable de :	<u>Tâches</u> Dans le cadre de jeux de rôles, de la vie de l'école, de visio-conférences, l'élève : - se présente à un invité étranger - présente et décrit son animal familier ou favori - décrit une personne de son entourage à un ami à partir d'une photo de famille - décrit un cadeau qu'il a reçu - propose une devinette à la 1 ^{ère} personne (identité fictive) - décrit sa journée préférée...	EXEMPLES DE SITUATIONS
	Se présenter	- Visite de personne nouvelle. - Préparation d'une vidéo pour se présenter à son correspondant.	
	Se décrire	- Idem : se présenter - Jeu du menteur par équipes avec cartes d'identité fictives.	
	Décrire des personnes, animaux ou objets familiers	- Jeu du « Qui est-ce ? ». - Devinettes. - Jeu du menteur.	

	Décrire des activités	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en binôme qui consiste à décrire l'activité mimée par le camarade. - Retrouver l'image qui correspondant à l'activité décrite par un camarade. - Retrouver le camarade qui pratique une activité, après recensement de toutes les activités des élèves de la classe. 	
	<p><u>Critères</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobilise le lexique et les structures adéquats, y compris sous forme de blocs lexicalisés (parties du corps, couleurs, verbes d'action très courants...) - utilise les 1^{ère} et 3^{ème} personnes du singulier - utilise les repères spatiaux essentiels - utilise les possessifs (mon, ma, ton, ta) - utilise un ou deux connecteurs logiques élémentaires (et, ou) 		
Raconter	Raconter une histoire courte et stéréotypée en s'aidant d'images	<p><u>Tâches</u></p> <p>Dans le cadre de la vie de l'école, l'élève raconte une histoire très connue en s'aidant d'images illustrant trois ou quatre phases</p>	EXEMPLE DE SITUATION
		<ul style="list-style-type: none"> - Présenter l'histoire à ses camarades de classe, à une autre classe, à des correspondants 	
	<p><u>Critères</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - se fait globalement comprendre avec une prononciation globalement correcte - mobilise le lexique et les structures adéquats, y compris sous forme de blocs lexicalisés (verbes d'actions, noms courants...) - utilise la 3^{ème} personne du singulier - utilise un ou deux connecteurs logiques élémentaires (et, alors...) 		
Lire à haute voix	Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition : carte de vœux, bref discours, petit poème, court extrait de conte	<p><u>Tâches</u></p> <p>Dans le cadre de jeux de rôle, de la vie de la classe et de l'école, l'élève lit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un petit poème pour une occasion particulière - une carte de vœux envoyée par un élève qui est parti, par les correspondants... - un petit discours pour accueillir les correspondants, l'assistant étranger... 	EXEMPLES DE SITUATIONS
		<p><u>Critères</u> : L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - est audible - prononce de manière intelligible - respecte les rythmes - adopte une intonation appropriée 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Correspondance. - Articles de presse. - Lecture par épisodes 	

LIRE

Comprendre une lettre	Etre capable, en s'appuyant sur des modèles connus, de comprendre une carte ou une invitation simple et brève	<p><u>Tâches</u> A l'occasion d'un échange de courriers (lettres ou messages électroniques), de la préparation d'un voyage réel ou virtuel, d'une recherche sur Internet, d'un jeu de rôles, de la découverte d'un conte ou d'une histoire, l'élève lit un message court (carte postale, lettre, courriel, carte d'anniversaire, invitation...) et</p> <ul style="list-style-type: none"> - relève les noms propres ou communs et les associe à des personnes, lieux, événements - repère les chiffres et nombres et les associe à des horaires, dates, quantités <p>(A l'oral ou à l'écrit)</p>
<u>Critères</u> : adéquation de la réponse à la tâche		

Comprendre le sens général de documents écrits	Etre capable de lire un message informatif assez simple, éventuellement accompagné d'un document visuel	<p><u>Tâches</u> A l'occasion d'un échange de courriers (lettres ou messages électroniques), de la préparation d'un voyage réel ou virtuel, d'une recherche sur Internet, d'un jeu de rôles, de la découverte d'un conte ou d'une histoire, l'élève lit</p> <ul style="list-style-type: none"> - un programme de séjour, de voyage... - des horaires, des tarifs sur un panneau, une brochure, un site web - un bulletin météo - une recette simple / un menu - la description physique d'une personne, d'un animal ou d'une créature mythique <p>et</p> <ul style="list-style-type: none"> - associe l'information essentielle à un symbole, un dessin - colorie ou dessine en suivant les informations - repère les chiffres et nombres et les associe à des horaires, dates, quantités, prix - relève les noms propres ou communs et les associe à des personnes, lieux, événements - associe les mots repérés à des champs lexicaux simples (ex couleurs, parties du corps, vêtements...)
--	---	--

		<u>Critères</u> : adéquation de la réponse à la tâche
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Lire un texte - Compléter une carte météorologique, (symboles), un formulaire, un dessin. - Illustrer un conte, une histoire, un menu. - Lire une fiche décrivant un personnage et mimer pour le faire deviner aux autres. 	EXEMPLES SDE SITUATIONS
--	--	--	-------------------------

ECRIRE

Copier		<u>Tâches</u> Lors de jeux de rôles ou dans le cadre d'un échange virtuel ou réel, l'élève :
	Copier des mots isolés	écrit des listes diverses (achats, vœux de cadeaux, à partir de catalogues, par exemple)
	Copier des textes courts	copie un court poème
	<u>Critères</u> : L'élève respecte l'orthographe et la ponctuation	
Ecrire sous la dictée	Ecrire sous la dictée des expressions connues	<u>Tâches</u> Dans le cadre d'activités de classe, l'élève : - écrit des listes diverses - prend une commande dans un jeu de rôles
	<u>Critères</u> : L'élève respecte le lien phonie-graphie	
Renseigner un questionnaire	Remplir une fiche	<u>Tâches</u> Dans le cadre d'un échange ou d'une activité de classe l'élève remplit une fiche avec son nom, son âge, sa classe, ses goûts, etc...
	<u>Critères</u> : L'élève : - donne les informations adéquates - respecte l'orthographe	
Ecrire un message simple	Ecrire un message électronique simple	<u>Tâches</u> A l'occasion d'un jeu de rôles ou dans le cadre d'un échange virtuel ou réel, l'élève écrit : - une brève réponse à un message reçu - une courte carte pour remercier, saluer
	Ecrire une courte carte postale	
	<u>Critères</u> L'élève se réfère à des modèles et utilise des formules standard	
Rendre compte de faits, d'événements	Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même	<u>Tâches</u> Lors de jeux de rôles ou dans le cadre d'un échange virtuel ou réel, l'élève : - écrit ce qu'il aime faire - se présente à un correspondant
	<u>Critères</u> L'élève se réfère à des modèles et utilise des formules standard qu'il reproduit le plus fidèlement possible	
	Produire de manière autonome quelques phrases sur des personnages réels ou imaginaires	<u>Tâches</u> Pour légender des images ou préparer un jeu, l'élève décrit un personnage, un objet ou un animal
	<u>Critères</u> L'élève utilise le lexique adéquat (noms, adjectifs...) et respecte l'ordre des mots dans la phrase	