

# **L'AUTONOMIE DANS LES PROGRAMMES**

Serge LEVAUFRE  
CPAIEN Dakar

# L'autonomie dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Le socle commun identifie les connaissances et compétences qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.

Le socle commun doit être équilibré dans ses contenus et ses démarches :

- il **ouvre** à la connaissance, **forme le jugement et l'esprit critique**, à partir d'éléments ordonnés de connaissance rationnelle du monde ;

- il fournit une éducation générale ouverte et commune à tous et fondée sur des valeurs qui permettent de vivre dans une société tolérante, de liberté ;

- il favorise un **développement de la personne en interaction avec le monde qui l'entoure** ;

- il développe les capacités de **compréhension** et de **création**, les capacités d'**imagination** et d'**action** ;

- il accompagne et favorise le développement physique, cognitif et sensible des élèves, en respectant leur intégrité ;

- il donne aux élèves **les moyens de s'engager dans les activités scolaires**, d'agir, d'échanger avec autrui, de **conquérir leur autonomie** et **d'exercer ainsi progressivement leur liberté et leur statut de citoyen responsable**

L'élève engagé dans la scolarité **apprend à réfléchir**, à **mobiliser des connaissances**, à **choisir des démarches et des procédures adaptées**, pour penser, résoudre un problème, réaliser une tâche complexe ou un projet,



## Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, se former tout au long de la vie.

La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération.

### Organisation du travail personnel

L'élève se projette dans le temps, anticipe, **planifie ses tâches**. Il **gère les étapes d'une production**, écrite ou non, **mémorise** ce qui doit l'être.

Il met en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, **la mobilisation de ressources**, la concentration, **l'aptitude à l'échange et au questionnement**, le respect des consignes, **la gestion de l'effort**.

Il sait **identifier** un problème, **s'engager dans une démarche** de résolution, **mobiliser les connaissances** nécessaires, **analyser et exploiter les erreurs**, mettre à l'essai plusieurs solutions, accorder une importance particulière aux corrections.

L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à **des écrits de travail**, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

### Coopération et réalisation de projets

L'élève **travaille en équipe, partage des tâches**, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

Il **apprend à gérer un projet**, qu'il soit individuel ou collectif. Il en **planifie les tâches**, en **fixe les étapes et évalue** l'atteinte des objectifs.

Il **aide** celui qui ne sait pas comme il **apprend des autres**.

## Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Il sait utiliser de **façon réfléchie** des outils de recherche, notamment sur Internet. Il apprend à **confronter différentes sources** et à **évaluer la validité des contenus**. Il sait **traiter les informations** collectées, **les organiser**, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.

L'élève apprend à **utiliser avec discernement les outils numériques** de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler.

Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et Web) et en connaît la nature. Il **en comprend les enjeux** et le fonctionnement général afin d'acquérir une **distance critique et une autonomie suffisantes** dans leur usage.

## Outils numériques pour échanger et communiquer

**Il sait réutiliser des productions collaboratives** pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève **utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux** dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.

## L'autonomie dans les programmes 2015

**Cycle 2 contributions essentielles des différents enseignements au socle commun, domaine 2 (les méthodes et outils pour apprendre )**

Savoir apprendre une leçon ou une poésie

Utiliser des écrits intermédiaires

Relire un texte, une consigne

Utiliser des outils de référence

Fréquenter des bibliothèques et des centres de documentation pour rechercher de l'information

Coopérer et réaliser des projets : la démarche de projet développe la capacité à collaborer, à coopérer avec le groupe en utilisant des outils divers pour aboutir à une production

Utiliser des outils de référence

Essayer, proposer une réponse, argumenter, vérifier

### **Cycle 3 contributions essentielles des différents enseignements au socle commun, domaine 2 (les méthodes et outils pour apprendre )**

Faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. Des projets interdisciplinaires sont réalisés chaque année du cycle, dont un en lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle.

Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique.