

<b>EXEMPLE en HISTOIRE GEOGRAPHIE : compétences travaillées</b>	Domaines du socle ↓
<b>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</b> - Situer chronologiquement des grandes périodes historiques. - Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée. - Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes. - Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits. - Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.	1, 2, 5
<b>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</b> - Nommer et localiser les grands repères géographiques. - Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique. - Nommer, localiser et caractériser des espaces. - Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres. - Appréhender la notion d'échelle géographique. - Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.	1, 2, 5
<b>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</b> - Poser des questions, se poser des questions. - Formuler des hypothèses. - Vérifier. - Justifier.	1,2
<b>S'informer dans le monde du numérique</b> - Connaître différents systèmes d'information, les utiliser. - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique. - Identifier la ressource numérique utilisée.	1, 2
<b>Comprendre un document</b> - Comprendre le sens général d'un document. - Identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié. - Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. - Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document.	1, 2
<b>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</b> - Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger. - Reconnaître un récit historique. - S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger. - S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié. - Réaliser ou compléter des productions graphiques. - Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.	1, 2, 5
<b>Coopérer et mutualiser</b> - Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. - Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels. - Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.	2, 3

NB : pour des raisons qui nous échappent, les seuls domaines où les "croisements entre enseignements" sont absents sont l'histoire-géographie en cycle 3, les sciences en cycle 3 et l'EMC en cycles 2, 3 et 4. Pourtant, les croisements possibles entre HG et autres domaines sont nombreux et particulièrement fructueux, et la simple lecture des compétences ci-dessus nous le rappelle (langue écrite et orale, mathématiques en particulier) Au sujet des maths, signalons la disparition du domaine "organisation gestion de données" qui a vocation à se fondre dans les autres domaines d'apprentissage (H-Géographie, sciences, EPS...). En effet, tableaux et graphiques gagent à être travaillés en situation et non à vide.