**Livret Scolaire Unique**

**« Saisie des éléments du programme »**

 **CYCLE 3**

**Voici ce qui est proposé dans le LSU pour aider à la saisie des éléments du programme**

**Tout est modifiable et rien n’est imposé ! C’est une aide possible !**

* *Domaines d’enseignements*
	+ Sous domaines d’enseignements
* Aide à la saisie : Propositions de connaissances et compétences travaillées
* Français
* Langage oral
	+ - Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
		- Parler en prenant en compte son auditoire
		- Participer à des échanges dans des situations diversifiées
		- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit
* Lecture et compréhension de l’écrit
* Lire avec fluidité
* Comprendre un texte littéraire et l'interpréter
* Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter
* Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome
* Écriture
	+ - Écrire à la main de manière fluide et efficace
		- Écrire avec un clavier rapidement et efficacement
		- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
		- Produire des écrits variés
		- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte
		- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser
* Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)
	+ - Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit
		- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots
		- Maitriser la forme des mots en lien avec la syntaxe
		- Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographier
		- Identifier les éléments d'une phrase simple en relation avec son sens ; distinguer phrase simple et phrase complexe
* Mathématiques
* Nombres et calcul
	+ - Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux
		- Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul
		- Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux
* Espace et géométrie
	+ - (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant ou en élaborant des représentations
		- Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures solides
		- Reconnaitre et utiliser quelques relations géométriques / (notions d'alignement, d'appartenance, de perpendicularité, de parallélisme, d’égalité de longueurs, d'égalité d'angle, de distance entre deux points, de symétrie, d'agrandissement et de réduction)
* Grandeurs et mesures
	+ - Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle
		- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs
		- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux
* Éducation physique et sportive
	+ Produire une performance
		- * Activités athlétiques
			* Natation
			* Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée
			* Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques
			* Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur
	+ Adapter ses déplacements à des environnements variés
		- * Parcours d'orientation
			* Savoir nager
			* Parcours d'escalade
			* Activités nautiques
			* Activités de roule (vélo, roller…)
			* Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel
			* Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement
			* Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème
			* Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN)
	+ S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
		- * Danse
			* Activités gymniques
			* Arts du cirque
			* Réaliser en petits groupes une séquence acrobatique ou à visée artistique
			* Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
			* Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
	+ Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel
		- * Jeux traditionnels
			* Jeux collectifs avec ballons
			* Jeux de combats
			* Jeux de raquettes
			* S'organiser tactiquement pour rechercher le gain du match (ou du combat)
			* Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
			* Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur)
			* Accepter le résultat de la rencontre

* Langues vivantes
* Ecouter et comprendre
	+ - Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples
		- Mémoriser des mots, des expressions courantes
		- Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d’un message

* Lire et comprendre
	+ - Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte
		- Reconnaitre des mots isolés dans un énoncé, un court texte
		- S’appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles
		- Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue

* Parler en continu
	+ - Mémoriser et reproduire des énoncés
		- S’exprimer de manière audible, en modulant débit et voix
		- Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne
* Ecrire
	+ - Écrire des mots et des expressions dont l’orthographe et la syntaxe ont été mémorisés
		- Ecrire des phrases en s’appuyant sur un modèle connu
* Réagir et dialoguer
	+ - Poser des questions simples
		- Mobiliser des énoncés dans des échanges simples et fréquents
		- Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève
* Découvrir quelques aspects culturels de la langue
	+ - Identifier quelques grands repères culturels de l’environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés
		- Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire un personnage, un lieu ou pour raconter un fait, un évènement
* Sciences et technologie

 Thèmes

* + - Matière, mouvement, énergie, information. Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique
		- Le vivant, sa diversité et les fonctions qui les caractérisent, observer et décrire différents types de mouvements
		- Matériaux et objets techniques. Identifier différentes sources d'énergie
		- La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement. Identifier un signal et une information
* Compétences
	+ - Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
		- Concevoir, créer, réaliser
		- S'approprier des outils et des méthodes
		- Pratiquer des langages
		- Mobiliser des outils numériques
		- Adopter un comportement éthique et responsable
		- Se situer dans l'espace et dans le temps
* Histoire et géographie
	+ Histoire
		- * Et avant la France ? (CM 1) - Le temps de la République (CM2)
			* Le temps des rois (CM 1) - L'âge industriel en France (CM2)
			* Le temps de la Révolution et de l’Empire (CM1) - La France, des guerres mondiales à l'Union européenne (CM2)
	+ Géographie
		- * Découvrir le(s) lieu(x) où j’habite (CM 1) - Se déplacer (CM2)
			* Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France (CM 1) -Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à internet(CM2)
			* Consommer en France (CM 1) - Mieux habiter(CM2)
	+ Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
		- * Situer des grandes périodes historiques
			* Ordonner des faits et les situer
			* Utiliser des documents
			* Mémoriser et mobiliser ses repères historiques
	+ Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
		- * Nommer et localiser les grands repères géographiques
			* Nommer, localiser un lieu dans un espace géographique
			* Appréhender la notion d'échelle géographique
			* Mémoriser et mobiliser ses repères géographiques
	+ Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
		- * Poser et se poser des questions
			* Formuler des hypothèses
			* Vérifier
			* Justifier
	+ S'informer dans le monde du numérique
		- * Connaitre et utiliser différents systèmes d'information
			* Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique
			* Identifier la ressource numérique utilisée
	+ Comprendre un document
		- * Comprendre le sens général d'un document
			* Identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié
			* Extraire des informations pertinentes
			* Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document
	+ Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
		- * Ecrire pour structurer sa pensée, argumenter et écrire pour communiquer
			* Reconnaître un récit historique
			* S'exprimer à l'oral
			* S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique
			* Réaliser des productions
			* Utiliser des cartes
	+ Coopérer et mutualiser
		- * Organiser son travail dans le cadre d'un groupe
			* Travailler en commun
			* Utiliser les outils numériques dans le travail collectif
* Enseignements artistiques
* Arts plastiques
	+ - Expérimenter, produire, créer des productions plastiques de natures diverses
		- Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif
		- S’exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité
		- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, connaître et comparer quelques œuvres d’art
* Éducation musicale
	+ - Chanter et interpréter une mélodie simple avec une intonation juste et avec expressivité
		- Écouter, comparer et commenter des éléments sonores d'origines diverses
		- Explorer, imaginer et créer des représentations diverses de musiques
		- Échanger, partager et argumenter ses choix et ses préférences
* Histoire des arts
	+ - Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d’art
		- Dégager d’une œuvre d’art, par l’observation ou l’écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles
		- Relier des caractéristiques d’une œuvre d’art à des usages ainsi qu’au contexte historique et culturel de sa création
		- Se repérer dans un musée, dans un lieu d’art, un site patrimonial
* Enseignement moral et civique
	+ - * Exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments
			* Respecter autrui et accepter les différences
			* Les droits et les devoirs de l'élève, du citoyen
			* Les principes et les valeurs de la République française
			* Adapter son comportement et son attitude à différents contextes et d'obéissance aux règles
			* Argumenter et justifier son point de vue dans un débat ou une discussion sur les valeurs
			* Exposer son point de vue dans un débat en respectant le point de vue des autres
			* La responsabilité face aux usages de l'informatique et d'internet
			* Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école
			* Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres
			* S'engager dans la réalisation d'un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national…)