**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…)