

LSU – Liste des items déjà répertoriés dans le livret numérique

Cycle 3

FRANCAIS

• 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)

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots
- Maîtriser 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

MATHEMATIQUES

• 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
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures solides
- Reconnaître 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

- 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 roue (vélo, roller...)
- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel
- Connaître 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
- Reconnaître 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 des 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 événement

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 GEOGRAPHIE

• Histoire

- Et avant la France ? (cm1)
- Le temps des rois (cm1)
- Le temps de la Révolution et de l'Empire (cm1)
- Le temps de la République (cm2)
- L'âge industriel en France (cm2)
- La France, des guerres mondiales à l'Union européenne (cm2)
- La longue histoire de l'humanité et les migrations (6^e)
- Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1^{er} millénaire avant J.C. (6^e)
- L'empire romain dans le monde antique (6^e)

• Géographie

- Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite (cm1)
- Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France (cm1)
- Consommer en France (cm1)
- Se déplacer (cm2)
- Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à internet (cm2)
- Mieux habiter (cm2)
- Habiter une métropole (6^e)
- Habiter un espace de faible densité (6^e)
- Habiter les littoraux (6^e)

• 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

• Reasonner, 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

- Connaître 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, être sensible aux questions de l'art

- Éducation musicale

- Chanter une mélodie simple, une comptine ou un chant avec une intonation juste
- Écouter, comparer des éléments sonores, des musiques
- Explorer, imaginer des représentations diverses de musiques
- Échanger, partager ses émotions, exprimer 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...)