

Cycle 3

Liste des compétences du LSU cycle 3

Rappel : la proposition de connaissances et de compétences n'est qu'informatrice et chaque élément peut être modifié, ou complété par l'utilisateur.

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)	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'orthographe		
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
	Grandeurs et mesures	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)
		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

Cycle 3

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 chronométrateur 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	Écouter 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
Écrire	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 géographie		Histoire
		Et avant la France ?
		Le temps des rois
		Le temps de la Révolution et de l'Empire
		Géographie
		Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite
		Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France
		Consommer en France
		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'appropriier 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 responsabilité 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...)		