LSUN – 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)
	+ 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

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
	+ 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

EPS

* 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 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 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 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 (6e)
	+ Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant J.C. (6e)
	+ L’empire romain dans le monde antique (6e)
* 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 (6e)
	+ Habiter un espace de faible densité (6e)
	+ Habiter les littoraux (6e)
* 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, 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…)