

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)	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'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
		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

Éducation physique et sportive

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
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

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
	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
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
	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés

	Découvrir des aspects culturels de la langue	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 ?
		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'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
	Prendre des responsabilités 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...)