

NOM :

CM2 :

Prénom :

SOCLE COMMUN
2ème palier : fin de Cycle 3.
LIVRET DE COMPETENCES.

Codage :

- : *compétence acquise.*
- : *compétence en voie d'acquisition.*
- : *compétence non acquise.*

CE2	CM1	CM2
-----	-----	-----

PILIER 1 : MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE.

Dire

Prendre la parole en public en s'adaptant à la situation de communication et à l'effet recherché.			
Donner un avis, une information, en respectant les prises de parole et en restant dans le sujet.			
Rendre compte après préparation, d'un travail individuel ou collectif.			
Déchiffrer n'importe quels mots même inconnus ou des non-mots.			
Lire couramment un texte adapté au cycle 3.			
Lire à haute voix un passage connu d'une dizaine de lignes.			
Reformuler le sujet principal et les idées essentielles d'un texte.			
Lire intégralement un poème, conte, récit de littérature jeunesse.			

Lire

Effectuer une tâche après lecture de la consigne.			
S'appuyer sur la ponctuation pour comprendre un texte.			
Utiliser ses acquis de vocabulaire pour approcher le sens d'un mot.			
Comprendre un mot inconnu en s'appuyant sur son radical ou sur des affixes fréquents.			
Savoir de qui ou de quoi l'on parle grâce aux déterminants.			
Rapprocher des termes de leurs substituts nominaux ou pronominaux.			
S'appuyer sur les connecteurs pour comprendre un texte.			
S'appuyer sur les temps verbaux pour repérer la chronologie.			
Repérer les grandes parties d'un texte.			

Ecrire

Copier par groupes de mots, lisiblement et sans erreur, un texte d'au moins 5 lignes.			
Ecrire sous dictée, un texte < 11 lignes, en accordant dans le GN, le S/V, sans erreur lexicale.			
Rédiger dans les diverses activités, 1 texte d'environ 10 lignes, bien construit, orthographié etc..			
Ecrire un texte en autonomie, dans le but de s'en servir ultérieurement.			
Fournir une réponse écrite, explicite et syntaxiquement correcte dans différentes activités.			
Auto-corriger ses erreurs avec ou sans référentiels.			
Utiliser en production de texte, majuscule et points dans leurs rôles.			
Rédiger, pour communiquer à la classe, la démarche ou le résultat d'une recherche.			
Rédiger la suite ou la fin d'un chapitre en cohérence avec le début du texte.			
Produire un texte d'environ 15 lignes (3 parag), adapté au destinataire et respectant la consigne.			
Reformuler par écrit 2 ou 3 idées essentielles retenues à la lecture d'un texte d'une page.			

PILIER 2 : PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ETRANGERE.

Réagir et dialoguer

Etablir un contact social : formes de politesse élémentaires (saluer, remercier, se présenter...)			
Poser et répondre à des questions sur des sujets familiers (goûts, besoins, heure, prix, météo...)			
Epeler des mots familiers et l'alphabet.			

Ecouter et comprendre.

Comprendre les consignes de classe et suivre des instructions courtes et simples.			
---	--	--	--

Comprendre les mots et expressions courants relatifs à son environnement			
Suivre le fil d'une histoire.			

Parler en continu.

Réciter un texte mémorisé.			
Chanter une chanson.			
Faire une très courte annonce répétée auparavant.			
Se présenter, décrire des personnes, des animaux des objets, des activités.			
Raconter une histoire courte et stéréotypée en s'aidant d'images.			
Lire de manière expressive 1 texte bref après répétition (discours, poème, conte, carte de vœux...)			

Lire.

Comprendre une invitation simple et brève.			
Lire un message informatif simple.			

Ecrire.

Copier des mots isolés.			
Copier des textes courts.			
Ecrire des expressions connues sous la dictée.			
Remplir un questionnaire.			
Ecrire un message électronique simple.			
Ecrire une courte carte postale.			
Produire de manière autonome quelques phrases sur soi ou sur des personnages réels ou fictifs.			

PILIER 3 : PRINCIPAUX ELEMENTS DE MATHEMATIQUES.

Exploitation de données numériques

Lire et placer les coordonnées d'un point.			
Lire, interpréter et construire graphiques et diagrammes.			
Utiliser un plan, une carte, un schéma ; évaluer la distance entre deux points.			
Reconnaître des situations de proportionnalité.			

Nombres.

Lire et écrire en chiffres et en lettres des nombres entiers et décimaux.			
Connaître la valeur des chiffres d'un nombre donné.			
Reconnaître les multiples de 2, 5, 10.			
Comparer des nombres entiers et décimaux (parties décimales de même longueur).			
Encadrer un décimal par deux entiers consécutifs.			
Produire des suites numériques de dixième en dixième dans les deux sens.			
Calculer mentalement (tables de x, doubles, triples moitiés, multiples courants).			
Poser et effectuer addition, soustraction, multiplication, division entière (2 ch. au diviseur max.).			
Vérifier ses calculs à la calculatrice.			
Ecrire sous la dictée des nombres très simples sous forme fractionnaire.			
Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale pour quelques fractions simples.			
Lire et écrire des fractions sur une droite graduée.			

Géométrie.

Connaître carré, rectangle, losange, triangle-rectangle, cercle et qqes propriétés observables.			
Construire une droite perpendiculaire à l'équerre ou au gabarit.			
Construire le cercle de rayon et de centre donnés.			
Compléter une figure par symétrie axiale (calque ou papier quadrillé).			
Connaître le cube et le parallélépipède et leurs propriétés observables (faces et arêtes).			
Comparer des angles par superposition.			
Reconnaître un angle droit et le tracer avec un gabarit.			

Mesure.

Donner une unité plausible dans une situation donnée ou donner un ordre de grandeur.			
Convertir des grandeurs usuelles dans des situations significatives.			
Calculer ou mesurer le périmètre d'une figure géométrique simple.			
Comparer des aires par voie directe.			
Mesurer une aire dans une unité donnée.			
Calculer l'aire d'un rectangle dont l'un des côtés au moins est de dimension entière.			
Lire l'heure sur un cadran à aiguilles.			

Sciences et technologie.

Savoir que la Terre tourne sur elle-même.			
Savoir que la Terre et les autres planètes tournent autour du Soleil.			
Savoir que la Terre est dynamique (volcans, séismes).			
Connaître les 3 états de l'eau.			
Savoir que la vapeur d'eau est invisible.			
Savoir que l'air est une matière et qu'il est pesant.			
Savoir qu'un être vivant se développe en se transformant.			
Distinguer reproduction sexuée et asexuée.			
Savoir qu'un mouvement est dû à l'action de muscles.			
Connaître le rôle de la circulation sanguine dans la nutrition des organes.			
Connaître les effets de la sexualité post-pubère : fécondation, grossesse, MST.			
Connaître les conséquences du mode de vie sur la santé.			
Connaître différents milieux de vie et leurs caractéristiques.			
Connaître la notion de chaîne alimentaire.			
Connaître les effets de l'activité humaine sur les milieux de vie.			
Connaître différentes sources d'énergie.			
Connaître leur utilisation pour le chauffage, l'éclairage et la mise en mouvement.			
Distinguer énergies renouvelables et non renouvelables.			
Allumer des lampes à l'aide d'une pile.			
Distinguer montage en série et montage en dérivation.			
Connaître les principes élémentaires de sécurité électrique.			
Connaître quelques mécanismes de transmission du mouvement.			

PILIER 4 : MAITRISE DES TICE.

Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail.

Désigner les principaux éléments de l'équipement informatique.			
Allumer et éteindre.			
Lancer et quitter un logiciel.			
Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer, valider.			
Accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.			

Domaine 2 : adopter une attitude responsable.

Connaître les droits et devoirs de l'utilisateur des TICE.			
Respecter les autres et se protéger soi-même.			
Vérifier les droits et conditions d'utilisation d'un document importé.			
Recouper les informations.			

Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données.

Produire et modifier un texte, une image, un son.			
Saisir en minuscules et majuscules, utiliser les accents et les signes de ponctuation.			
Modifier une mise en forme.			
Utiliser les fonctions : copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.			
Regrouper dans un même document, du texte, des images et du son.			
Imprimer un document.			

Domaine 4 : s'informer, se documenter.

Utiliser fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, menus déroulants, icônes, onglets.			
Repérer les informations affichées à l'écran.			
Saisir une adresse internet et naviguer dans un site.			
Utiliser un mot-clé pour faire une recherche.			

Domaine 5 : communiquer, échanger.

Envoyer et recevoir un message.			
Dire de qui provient un message et à qui il est adressé.			
Trouver le sujet d'un message.			
Trouver la date d'envoi d'un message.			

PILIER 5 : CULTURE HUMANISTE.

Géographie.

Lire et orienter une carte.			
Lire et comprendre des documents, sources de l'Histoire et de la géographie.			

Décrire et différencier quelques types de paysages.			
Légèrer des documents.			
Consulter une encyclopédie papier ou en ligne.			
Mettre en relation des cartes à différentes échelles.			
Réaliser un croquis spatial simple.			
Identifier par leurs caractéristiques paysagères les principaux ensembles physiques et humains.			
Connaître les océans, continents, climats, quelques Etats et grandes villes du Monde et de l'UE.			
Connaître le vocabulaire géographique lié au programme.			

Histoire.

Placer des informations sur une frise chronologique.			
Situer chronologiquement les grandes périodes de l'Histoire.			
Situer une vingtaine d'évènements et leurs dates ainsi que des personnages et des faits.			
Identifier les périodes et points forts du programme de cycle 3.			
Connaître le rôle de quelques personnages clés.			
Connaître le vocabulaire historique lié au programme.			
Comprendre les notions de Civilisation et de Société.			
Comprendre la notion d'inégalité.			
Identifier les principales actions de l'Homme sur l'environnement.			

Domaine artistique.

Utiliser le dessin dans différentes fonctions.			
Réaliser une production.			
Interpréter de mémoire au moins 10 chansons.			
Tenir sa voix et sa place en formation chorale.			
Connaître quelques œuvres majeures du patrimoine plastique et musical.			
Situer dans le temps les œuvres étudiées.			

PILIER 6 : COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES.

Connaître les principaux droits de l'enfant : droit à l'éducation, à la santé, à la sécurité.			
Connaître les symboles de la République (hymne et drapeau national).			
Connaître les règles de sécurité dans les activités sportives.			
Connaître les gestes de premier secours.			
Respecter le règlement intérieur de l'établissement et les principes de civilité.			
Respecter les adultes et les autres élèves.			
Comprendre la nécessité de la tolérance dans les relations.			
Prendre des initiatives et participer à des actions collectives.			
Identifier les différents médias.			
Défendre son point de vue en argumentant.			

PILIER 7 : AUTONOMIE ET INITIATIVE.

Tenir ses cahiers et son matériel en bon état.			
Demander de l'aide si l'on n'a pas compris.			
Citer des métiers.			
Connaître les règles élémentaires d'hygiène et de sécurité.			
Identifier les effets de l'effort physique.			
Apprendre à doser son effort.			
Savoir nager une quinzaine de mètres.			
Exercer sa curiosité et explorer différentes formes de créativité.			
S'impliquer dans la mise en œuvre d'un projet collectif.			

Signatures.

enseignant :

Parents :

Elève :