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…)