

PALIER	PILIER ou Domaine	SECTION ou Thème	ITEM
Palier 3 (fin troisième)			
	Compétence 1 – La maîtrise de la langue française		
		1.1 - Lire	
			1.1.0 - Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi.
			1.1.1 - Repérer les informations dans un texte à partir des éléments explicites et des éléments implicites nécessaires.
			1.1.2 - Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour lire.
			1.1.3 - Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu.
			1.1.4 - Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés.
		1.2 - Écrire	
			1.2.0 - Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée.
			1.2.1 - Écrire lisiblement un texte, spontanément ou sous la dictée, en respectant l'orthographe et la grammaire.
			1.2.2 - Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données.
			1.2.3 - Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte.
		1.3 - Dire	
			1.3.0 - Formuler clairement un propos simple.
			1.3.1 - Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé.
			1.3.2 - Adapter sa prise de parole à la situation de communication.
			1.3.3 - Participer à un débat, à un échange verbal.
	Compétence 2 – La pratique d'une langue vivante étrangère (niveau A2)		
		2.1 - Réagir et dialoguer	
			2.1.0 - Établir un contact social.
			2.1.1 - Dialoguer sur des sujets familiers.
			2.1.2 - Demander et donner des informations.
			2.1.3 - Réagir à des propositions.
		2.2 - Écouter et comprendre	
			2.2.0 - Comprendre un message oral pour réaliser une tâche.
			2.2.1 - Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé).
		2.3 - Parler en continu	
			2.3.0 - Reproduire un modèle oral.
			2.3.1 - Décrire, raconter, expliquer.
			2.3.2 - Présenter un projet et lire à haute voix.
		2.4 - Lire	
			2.4.0 - Comprendre le sens général de documents écrits.
			2.4.1 - Savoir repérer des informations dans un texte.
		2.5 - Écrire	
			2.5.0 - Copier, écrire sous la dictée.
			2.5.1 - Renseigner un questionnaire.
			2.5.2 - Écrire un message simple.
			2.5.3 - Rendre compte de faits.
			2.5.4 - Écrire un court récit, une description.
	Compétence 3 – Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique		
		3.1 - Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes	
			3.1.0 - Rechercher, extraire et organiser l'information utile.
			3.1.1 - Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes.
			3.1.2 - Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer.
			3.1.3 - Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté.
		3.2 - Savoir utiliser des connaissances et des compétences mathématiques	
			3.2.0 - Organisation et gestion de données : reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité.
			3.2.1 - Nombres et calculs : connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul : mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur.
			3.2.2 - Géométrie : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés.
			3.2.3 - Grandeurs et mesures : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesses, ...) en utilisant différentes unités.
		3.3 - Savoir utiliser des connaissances dans divers domaines scientifiques	
			Terre, phénomènes physiques.
			3.3.1 - La matière : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière.
			3.3.2 - Le vivant : unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain.
			3.3.3 - L'énergie : différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre.
			3.3.4 - Les objets techniques : analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation.
		3.4 - Environnement et développement durable	
			3.4.0 - Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées à l'environnement et au développement durable.
	Compétence 4 – La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)		
		4.1 - S'approprier un environnement informatique de travail	
			4.1.0 - Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition.

		4.1.1 - Utiliser les périphériques à disposition.
		4.1.2 - Utiliser les logiciels et les services à disposition.
		4.2 - Adopter une attitude responsable
		4.2.0 - Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique.
		4.2.1 - Protéger sa personne et ses données.
		4.2.2 - Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.
		4.2.3 - Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.
		4.3 - Créer, produire, traiter, exploiter des données
		4.3.0 - Saisir et mettre en page un texte.
		4.3.1 - Traiter une image, un son ou une vidéo.
		4.3.2 - Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination.
		4.3.3 - Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle.
		4.4 - S'informer, se documenter
		4.4.0 - Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte).
		4.4.1 - Identifier, trier et évaluer des ressources.
		4.4.2 - Chercher et sélectionner l'information demandée.
		4.5 - Communiquer, échanger
		4.5.0 - Écrire, envoyer, diffuser, publier.
		4.5.1 - Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes.
		4.5.2 - Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.
		Compétence 5 – La culture humaniste
		5.1 - Avoir des connaissances et des repères
		5.1.0 - Relevant de l'espace : les grands ensembles physiques et humains et les grands types d'aménagements dans le monde, les principales caractéristiques géographiques de la France et de l'Europe.
		5.1.1 - Relevant du temps : les différentes périodes de l'histoire de l'humanité - Les grands traits de l'histoire (politique, sociale, économique, littéraire, artistique, culturelle) de la France et de l'Europe.
		5.1.2 - Relevant de la culture littéraire : œuvres littéraires du patrimoine.
		5.1.3 - Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine.
		5.1.4 - Relevant de la culture civique : Droits de l'Homme - Formes d'organisation politique, économique et sociale dans l'Union européenne - Place et rôle de l'État en France - Mondialisation - Développement durable.
		5.2 - Situer dans le temps, l'espace, les civilisations
		5.2.0 - Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques, des
		5.2.1 - Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions.
		5.2.2 - Établir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre.
		5.2.3 - Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité.
		5.3 - Lire et pratiquer différents langages
		5.3.0 - Lire et employer différents langages : textes – graphiques – cartes – images – musique.
		5.3.1 - Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire.
		5.3.2 - Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.
		5.4 - Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité
		5.4.0 - Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire.
		5.4.1 - Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.
		5.4.2 - Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre.
		5.4.3 - Manifester sa curiosité pour l'actualité et pour les activités culturelles ou artistiques.
		Compétence 6 – Les compétences sociales et civiques
		6.1 - Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale
		6.1.0 - Principaux droits de l'Homme et du citoyen.
		6.1.1 - Valeurs, symboles, institutions de la République.
		6.1.2 - Règles fondamentales de la démocratie et de la justice.
		6.1.3 - Grandes institutions de l'Union européenne et rôle des grands organismes internationaux.
		6.1.4 - Rôle de la défense nationale.
		6.1.5 - Fonctionnement et rôle de différents médias.
		6.2 - Avoir un comportement responsable
		6.2.0 - Respecter les règles de la vie collective.
		6.2.1 - Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.
		6.2.2 - Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité.
		6.2.3 - Respecter quelques notions juridiques de base.
		6.2.4 - Savoir utiliser quelques notions économiques et budgétaires de base.
		Compétence 7 – L'autonomie et l'initiative
		7.1 - Être acteur de son parcours de formation et d'orientation
		7.1.0 - Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés.
		7.1.1 - Connaître les parcours de formation correspondant à ces métiers et les possibilités de s'y intégrer.
		7.1.2 - Savoir s'autoévaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.
		7.2 - Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations
		7.2.0 - Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.
		7.2.1 - Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées.
		7.2.2 - Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel.
		7.2.3 - Savoir nager.
		7.3 - Faire preuve d'initiative
		7.3.0 - S'engager dans un projet individuel.
		7.3.1 - S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.
		7.3.2 - Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.
		7.3.3 - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.