

LIVRET
PERSONNEL
DECOMPÉTENCES
FIN CYCLE 1

Compétences	validée
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
Communique avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre	
S'exprime dans un langage syntaxiquement correct et précis	
Comprend des consignes données collectivement (programmes 2008)	
Reformule pour mieux se faire comprendre	
Pratique divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer	
Pratique divers usages du langage oral : questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	
Dit de mémoire et de manière expressive des comptines et des poésies	
Reconnaît, rapproche, catégorise, se construit des images mentales	
Repère des régularités dans la langue orale en français	
Manipule les syllabes	
Discrimine les sons-voyelles	
Discrimine quelques sons-consonnes parmi les plus accessibles	
Comprend le sens du langage écrit : s'adresser à un absent, garder une trace	
Comprend des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	
Redit les mots d'une phrase écrite, d'un texte ou d'un titre lus par l'adulte	
Participe verbalement à la production d'un écrit	
Prend conscience des transformations nécessaires du langage oral au langage écrit	
Reconnaît les lettres de l'alphabet	
Adopte une posture adaptée pour écrire : position du corps, tenue de l'outil	
Sait gérer l'espace graphique : écrit de gauche à droite, maintient l'alignement	
Ecrit son prénom en cursive, sans modèle	
Connaît la correspondance des lettres des trois écritures (cursive/scripte/capitales)	
Sait écrire un mot nouveau en mobilisant ses connaissances (mots connus, principe alphabétique)	
Sait utiliser un clavier d'ordinateur pour copier des lettres, des mots, des phrases	
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	
Court, saute, lance de différentes façons dans un but précis	
Ajuste et enchaîne ses actions et ses déplacements : obstacles à franchir, trajectoire imposée	
Se déplace avec aisance dans des environnements variés	
Construit et conserve une séquence d'actions et de déplacements avec ou sans support musical	

Coopère, élabore des stratégies pour viser un but ou un effet commun	
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Sait choisir un outil et un support en fonction d'un projet ou d'une consigne	
Pratique le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou en inventant	
Réalise une composition plastique personnelle	
A mémorisé et sait interpréter de manière expressive un répertoire varié de comptines et de chansons	
Sait reproduire des formules rythmiques simples, corporellement ou avec des instruments	
Exprime son ressenti, sa compréhension d'une œuvre visuelle ou musicale dans un vocabulaire adapté	
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	
Evalue et compare des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (cardinal)	
Dénombre pour constituer une collection dont le cardinal est donné	
Dénombre pour comparer deux quantités	
Dénombre pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée	
Exprime ou compare avec un nombre la position d'un objet ou d'une personne dans une situation organisée (ordinal)	
Comprend que le cardinal ne change pas si on modifie l'organisation spatiale ou la nature des éléments	
Comprend que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent (ajout d'une unité à la quantité précédente)	
Quantifie une collection jusqu'à 10 au moins	
Compose et décompose des collections jusqu'à 10 au moins par manipulations effectives ou mentales	
Dit combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10	
Parle des nombres à l'aide de leur décomposition	
Dit la suite des nombres jusqu'à 30	
Lit les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10	
Classe des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme	
Sait nommer carré, triangle, cercle ou disque, rectangle	
Sait nommer cube, pyramide, boule, cylindre	
Classe ou range des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance	
Reproduit un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	
Reproduit , dessine des formes planes	
Identifie le principe d'organisation d'un algorithme et poursuit son application	
Explorer le monde	
Situe des événements vécus les uns par rapport aux autres dans la journée, la semaine, le mois ou une saison	
Ordonne une suite d'images pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu	
Utilise des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...)	
Situe des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères	
Se situe par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères	
Utilise des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...)	
Réalise un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage) dans un environnement connu	
Elabore des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)	
Orienté correctement une feuille, un livre ou un autre support en fonction de consignes ou d'un projet précis	
Connaît les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, en situation ou sur une image	
Connaît les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux	

Situe et nomme les différentes parties du corps humain	
Connaît et met en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et de vie saine	
Choisit, utilise et sait désigner des outils et matériaux adaptés à une situation (plier, couper, coller, assembler...)	
Construit des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage	
Sait utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur	
Prend en compte les risques de l'environnement proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)	

LIVRET
PERSONNEL
DE COMPÉTENCES
FIN CYCLE 2

Compétences	validée
FRANÇAIS	
Langage oral	
Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension.	
Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs.	
Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues – notamment, raconter, décrire, expliquer dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe.	
Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).	
Lecture et compréhension de l'écrit	
Identifier des mots rapidement : décoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés.	
Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.	
Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page ; participer à une lecture dialoguée après préparation.	
Écriture	
Copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte d'une dizaine de lignes en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation.	
Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.	
Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications	
Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)	
Orthographier les mots les plus fréquents (notamment en situation scolaire) et les mots invariables mémorisés.	
Raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal d'une part (déterminant, nom, adjectif), entre le verbe et son sujet d'autre part (cas simples : sujet placé avant le verbe et proche de lui ; sujet composé d'un groupe nominal comportant au plus un adjectif) .	
Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.	
LANGUES VIVANTES	

Comprendre l'oral	
Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	
S'exprimer oralement en continu	
Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage	
Prendre part à une conversation	
Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions .	
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE	
Arts Plastiques	
Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.	
Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif .	
Coopérer dans un projet artistique.	
S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art .	
Comparer quelques œuvres d'art.	
Éducation musicale	
Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une re-production expressive .	
Connaitre et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise .	
Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession .	
Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun .	
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée	
Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés .	
Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin .	
Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres .	
Remplir quelques rôles spécifiques	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	
Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion .	
Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel . L'espace est aménagé et sécurisé .	
Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent .	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique»	
Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée .	
S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives .	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
Dans des situations aménagées et très variées :	
s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;	
contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;	
connaitre le but du jeu ;	

reconnaitre ses partenaires et ses adversaires .	
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	
La sensibilité : soi et les autres	
Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments .	
S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie .	
Se sentir membre d'une collectivité .	
Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres	
Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique .	
Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques .	
Le jugement : penser par soi-même et avec les autres	
Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté .	
Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général .	
L'engagement : agir individuellement et collectivement	
S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement .	
Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique .	
QUESTIONNER LE MONDE	
Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	
Qu'est-ce que la matière ?	
Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états .	
Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne .	
Comment reconnaître le monde vivant ?	
Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité .	
Reconnaître des comportements favorables à sa santé .	
Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?	
Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués .	
Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité .	
Commencer à s'approprier un environnement numérique .	
Questionner l'espace et le temps	
Se situer dans l'espace	
Se repérer dans l'espace et le représenter .	
Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique .	
Se situer dans le temps	
Se repérer dans le temps et mesurer des durées .	
Repérer et situer quelques événements dans un temps long .	
Explorer les organisations du monde	
Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde .	
Comprendre qu'un espace est organisé .	
Identifier des paysages .	
MATHÉMATIQUES	

Nombres et calculs	
Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer .	
Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers .	
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul .	
Calculer avec des nombres entiers .	
Grandeurs et mesures	
Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées .	
Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs .	
Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix .	
Espace et géométrie	
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations .	
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides .	
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques .	
Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie .	

LIVRET
PERSONNEL
DE COMPÉTENCES
FIN CYCLE 3

Compétences	validée
FRANÇAIS	
langage oral	
Écouter un récit et manifester sa compréhension en répondant à des questions sans se reporter au texte.	
Dire de mémoire un texte à haute voix.	
Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique.	
Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.	
lecture et compréhension de l'écrit	
Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.	
Lire et comprendre des textes et des documents (textes, tableaux, graphiques, schémas, diagrammes, images) pour apprendre dans les différentes disciplines.	
écriture	
Écrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire.	
Après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, à la graphie lisible et respectant les régularités orthographiques étudiées au cours du cycle.	
étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)	
En rédaction de textes dans des contextes variés, maîtriser les accords dans le groupe nominal (déterminant, nom, adjectif), entre le verbe et son sujet dans des cas simples (sujet placé avant le verbe et proche de lui, sujet composé d'un groupe nominal comportant au plus un adjectif ou un complément du nom ou sujet composé de deux noms, sujet inversé suivant le verbe) ainsi que l'accord de l'attribut avec le sujet.	
Raisonner pour analyser le sens des mots en contexte et en prenant appui sur la morphologie.	
LANGUES VIVANTES	
Écouter et comprendre	
Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) : L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même, sa famille et son environnement immédiat (notamment scolaire).	
Niveau A2 (niveau intermédiaire) : L'élève est capable de comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.	
Lire et comprendre	
Niveau A1 : L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples.	

Niveau A2 : L'élève est capable de comprendre des textes courts et simples.	
Parler en continu	
Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) : L'élève est capable d'utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de lui et de son environnement immédiat.	
Niveau A2 (niveau intermédiaire) : L'élève est capable de produire en termes simples des énoncés sur les gens et les choses.	
Écrire	
Niveau A1: L'élève est capable de copier un modèle écrit, d'écrire un court message et de renseigner un questionnaire simple.	
Niveau A2: L'élève est capable de produire des énoncés simples et brefs.	
Réagir et dialoguer	
Niveau A1: L'élève est capable de communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire.	
Niveau A2: L'élève est capable d'interagir de façon simple et de reformuler son propos pour s'adapter à l'interlocuteur.	
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE	
Arts Plastiques	
Expérimenter, produire, créer.	
Mettre en œuvre un projet artistique.	
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	
Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.	
Mettre en lien des caractéristiques musicales d'œuvres différentes, les nommer et les présenter en lien avec d'autres savoirs construits par les enseignements (histoire, géographie, français, sciences etc.).	
Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés.	
Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.	
Histoire des Arts	
Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.	
Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.	
Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse.	
Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.	
Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement.	
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	
Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.	
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 repré-	

sentations graphiques.	
Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	
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), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique»	
Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.	
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 ou interindividuel	
En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	
la sensibilité : soi et les autres	
Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.	
S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.	
Se sentir membre d'une collectivité.	
Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres	
Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.	
Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.	
Le jugement : penser par soi-même et avec les autres	
Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.	
Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.	
l'engagement : agir individuellement et collectivement	
S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.	
Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.	
HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE	
Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.	
Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.	
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.	
S'informer dans le monde du numérique.	
Comprendre un document.	

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.	
Coopérer et mutualiser.	
Sciences et technologie	
Matière, mouvement, énergie, information	
Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique.	
Observer et décrire différents types de mouvements.	
Identifier différentes sources d'énergie.	
Identifier un signal et une information.	
Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	
Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.	
Expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain ; l'origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments.	
Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.	
Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir.	
Matériaux et objets techniques	
Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.	
Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions.	
Identifier les principales familles de matériaux.	
Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin.	
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.	
La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement	
Situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de la vie terrestre.	
Identifier des enjeux liés à l'environnement.	
MATHÉMATIQUES	
nombres et calculs	
Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux.	
Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.	
Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul.	
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.	
espace et géométrie	
(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.	
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.	
Reconnaître 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).	