

LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCES

➤ Nom

➤ Prénom

➤ Date de naissance

NOTE AUX PARENTS

Le livret personnel de compétences vous permet de suivre la progression des apprentissages de votre enfant à l'école et au collège.

C'est un outil national qui suit l'enfant tout au long de sa scolarité. Il est identique pour tous les élèves.

À l'école primaire, le livret personnel de compétences est une partie du livret scolaire. Au collège, comme les bulletins scolaires, il contribue à l'évaluation des élèves.

Le livret est organisé en 7 rubriques, appelées compétences. Ces sept compétences constituent le socle commun de connaissances et de compétences, c'est-à-dire les savoirs fondamentaux définis par la loi sur l'avenir de l'école.

Le livret présente trois bilans :

- le premier en fin de CE1, (3 compétences sont évaluées à ce niveau)
- le deuxième en fin de CM2,
- le dernier en fin de collège.

Chacun de ces trois bilans permet de faire le point des acquisitions de votre enfant.

A chaque étape, lorsque l'équipe des enseignants considère qu'une compétence est acquise, la date de validation est inscrite en bas de la page. Si une compétence n'est pas validée, le détail de ce que votre enfant a acquis et de ce qu'il n'a pas acquis est indiqué.

C'est pour vous un support de dialogue avec les enseignants, qui sauront vous expliquer dans le détail ce que votre enfant a appris au cours de sa scolarité et ce qu'il doit encore apprendre.

Lors des changements de classe, d'école ou de collège, le livret est transmis à l'équipe pédagogique qui accueille votre enfant, pour mieux le connaître et l'accompagner.

A la fin de l'école primaire, puis à la fin du collège, une copie du livret vous est remise.

Attestation de maîtrise des connaissances et compétences du socle commun au **palier 2**

Nom et cachet de l'école

Palier 2 CM2	Compétence validée le
➤ Maîtrise de la langue française	
➤ Pratique d'une langue vivante étrangère	
➤ Principaux éléments de mathématiques Culture scientifique et technologique	
➤ Maîtrise des technologies usuelles de l'information et de la communication	
➤ Culture humaniste	
➤ Compétences sociales et civiques	
➤ Autonomie et initiative	

Nom et signature de l'enseignant

Vu et pris connaissance, le

Les parents ou le représentant légal,

Signature(s)

PALIER 2 - COMPÉTENCE 1 - LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ➤ Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté ➤ Répondre à une question par une phrase complète à l'oral ➤ Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ➤ Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose 	
LIRE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte ➤ Lire seul des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge ➤ Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne ➤ Dégager le thème d'un texte ➤ Repérer dans un texte des informations explicites ➤ Inférer des informations nouvelles (implicites) ➤ Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue) ➤ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre ➤ Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia) ➤ Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque 	
ÉCRIRE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée ➤ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire ➤ Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit ➤ Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire 	
ÉTUDE DE LA LANGUE : VOCABULAIRE	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient ➤ Maîtriser quelques relations de sens entre les mots ➤ Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots ➤ Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique 	
ÉTUDE DE LA LANGUE : GRAMMAIRE	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distinguer les mots selon leur nature ➤ Identifier les fonctions des mots dans la phrase ➤ Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient 	
ÉTUDE DE LA LANGUE : ORTHOGRAPHE	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maîtriser l'orthographe grammaticale ➤ Maîtriser l'orthographe lexicale ➤ Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée – en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire 	

La compétence 1 est validée au palier 2 le :	
--	--

PALIER 2 - COMPÉTENCE 2 - LA PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ETRANGERE

Le niveau requis au palier 2 pour la pratique d'une langue étrangère est celui du niveau A1 du cadre européen commun de référence pour les langues

RÉAGIR ET DIALOGUER	DATE
➤ Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots	
➤ Se présenter ; présenter quelqu'un ; demander à quelqu'un de ses nouvelles en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires ; accueil et prise de congé	
➤ Répondre à des questions et en poser (sujets familiers ou besoins immédiats)	
➤ Épeler des mots familiers	
C O M P R E N D R E A L ' O R A L	
➤ Comprendre les consignes de classe	
➤ Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes	
➤ Suivre des instructions courtes et simples	
P A R L E R E N C O N T I N U	
➤ Reproduire un modèle oral	
➤ Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages	
➤ Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition	
L I R E	
➤ Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations)	
➤ Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel	
É C R I R E	
➤ Copier des mots isolés et des textes courts	
➤ Écrire un message électronique simple ou une courte carte postale en référence à des modèles	
➤ Renseigner un questionnaire	
➤ Produire de manière autonome quelques phrases	
➤ Écrire sous la dictée des expressions connues	

La maîtrise du niveau A1 est validée en _____ le : _____
(préciser la langue vivante)

PALIER 2 - COMPÉTENCE 3 - LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Les principaux éléments de mathématiques ·

NOMBRES ET CALCUL	DATE
➤ Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples	
➤ Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9	
➤ Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)	
➤ Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur	
➤ Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations	
➤ Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat	
➤ Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations	
➤ Utiliser une calculatrice	
G ÉOMÉTRIE	
➤ Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels	
➤ Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision	
➤ Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires	
➤ Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	
G RANDEURS ET MESURES	
➤ Utiliser des instruments de mesure	
➤ Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle	
➤ Utiliser les unités de mesures usuelles	
➤ Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions	
O RGANISATION ET GESTION DE DONNÉES	
➤ Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	
➤ Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat	
➤ Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	

La compétence « principaux éléments de mathématiques » est validée au palier 2 le :	
---	--

PALIER 2 - COMPÉTENCE 3 - LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS

DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

La culture scientifique et technologique

P RATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE	DATE
➤ Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner	
➤ Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions	
➤ Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure et d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit ou à l'oral	
M AITRISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET LES MOBILISER DANS DES CONTEXTES SCIENTIFIQUES DIFFÉRENTS ET DANS DES ACTIVITÉS DE LA VIE COURANTE	
➤ Le ciel et la Terre	
➤ La matière	
➤ L'énergie	
➤ L'unité et la diversité du vivant	
➤ Le fonctionnement du vivant	
➤ Le fonctionnement du corps humain et la santé	
➤ Les êtres vivants dans leur environnement	
➤ Les objets techniques	
E NVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE	
➤ Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence	
La compétence « culture scientifique et technologique » est validée au palier 2 le :	

PALIER 2 - COMPÉTENCE 4 - LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Le niveau requis au palier 2 pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication est celui du brevet informatique et internet niveau école.

S' APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	DATE
➤ Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques	
A DOPTEUR UNE ATTITUDE RESPONSABLE	
➤ Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus	
C RÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES	
➤ Produire un document numérique : texte, image, son	
➤ Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail	
S' INFORMER, SE DOCUMENTER	
➤ Lire un document numérique	
➤ Chercher des informations par voie électronique	
➤ Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet	
C OMMUNIQUER, ÉCHANGER	
➤ Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	
La compétence 4 est validée au palier 2 le :	

PALIER 2 - COMPÉTENCE 5 - LA CULTURE HUMANISTE

AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L' ESPACE	DATE
➤ Identifier les périodes de l'histoire au programme	
➤ Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	
➤ Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	
➤ Comprendre une ou deux questions liées au développement durable et agir en conséquence (l'eau dans la commune, la réduction et le recyclage des déchets)	
AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES	
➤ Lire des oeuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	
➤ Établir des liens entre les textes lus	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
➤ Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	
PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPERES EN HISTOIRE DES ARTS	
➤ Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	
➤ Reconnaître et décrire des oeuvres préalablement étudiées	
➤ Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	
➤ Interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
➤ Inventer et réaliser des textes, des oeuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	

La compétence 5 est validée au palier 2 le :

PALIER 2 - COMPÉTENCE 6 - LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

CONNAÎTRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE	DATE
➤ Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne	
➤ Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application	
➤ Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien	
AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE	
➤ Respecter les règles de la vie collective	
➤ Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons	

La compétence 6 est validée au palier 2 le :

PALIER 2 - COMPÉTENCE 7 - L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

S' APPUYER SUR DES METHODES DE TRAVAIL POUR ETRE AUTONOME	DATE
➤ Respecter des consignes simples, en autonomie	
➤ Être persévérant dans toutes les activités	
➤ Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples	
➤ Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)	
FAIRE PREUVE D' INITIATIVE	
➤ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif	
A VOIR UNE BONNE MAITRISE DE SON CORPS ET UNE PRATIQUE PHYSIQUE (SPORTIVE/QUARTISTIQUE)	
➤ Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal	
➤ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation	
➤ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement	

Être autonome dans son travail, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif, prendre des décisions, supposent des connaissances, des capacités et des attitudes qui s'acquièrent dans toutes les disciplines et, également, dans les activités éducatives qui prolongent les enseignements. C'est donc par l'observation des attitudes de l'élève dans la classe, et plus largement dans l'école, que le professeur des écoles est en mesure d'évaluer et de valider cette compétence.

La compétence 7 est validée au palier 2 le :	
--	--

Attestation de première éducation à la route		
L'APER est	<input type="checkbox"/> délivrée en	<input type="checkbox"/> non délivrée

Attestation « apprendre à porter secours »		
L'APS est	<input type="checkbox"/> délivrée en	<input type="checkbox"/> non délivrée

Vu et pris connaissance, le
Les parents ou le représentant légal,
Signature(s)

TEST D'ÉVALUATION DU SAVOIR NAGER

Nom :

Prénom :

Niveau de classe :

Commune :

Ecole :

L élève est capable d'effectuer EN CONTINU, les actions suivantes	Indicateurs de réussite et niveaux de réalisation : 0 = 0 point ; 1=1 point ; 2=2 points ; 3=3 points		
A - Entrer dans l'eau en plongeant et ressortir au moins à 5 mètres sans agir sous l'eau,	0 <input type="checkbox"/> Refuse de se jeter à l'eau 1 <input type="checkbox"/> Saute et se redresse rapidement 2 <input type="checkbox"/> Plonge et exécute avec agitation et reprises d'appuis 3 <input type="checkbox"/> Lors du plongeon, aligne jambes – tronc – bras, glisse et la sortie se fait à 5 mètres.		
B - Se maintenir en position verticale sur place pendant 5 secondes,	0 <input type="checkbox"/> Ne le fait pas 1 <input type="checkbox"/> Fait le bouchon ou ne tient pas les 5 secondes 2 <input type="checkbox"/> Maintient les 5 secondes tête émergée		
C - Aller chercher un objet immergé à 1 m 80 de profondeur, par renversement et le remonter à la surface,	0 <input type="checkbox"/> Refuse de s'immerger 1 <input type="checkbox"/> Descend après plusieurs essais, ou ne descend pas 2 <input type="checkbox"/> Descend la tête la première en multipliant les actions de propulsion 3 <input type="checkbox"/> Se laisse descendre après un plongeon canard		
D - S'immerger totalement et se déplacer 2 à 3 mètres sous l'eau en nageant,	0 <input type="checkbox"/> Ne le fait pas 1 <input type="checkbox"/> s'immerge et remonte immédiatement 2 <input type="checkbox"/> s'immerge et se déplace sans aisance 3 <input type="checkbox"/> s'immerge et réalise la distance en totalité, avec aisance		
E - Passer sur le dos et terminer les 25 mètres en se déplaçant en surface sur le dos,	0 <input type="checkbox"/> Ne le fait pas 1 <input type="checkbox"/> Reprend des appuis 2 <input type="checkbox"/> Est plutôt assis ou se redresse 3 <input type="checkbox"/> Maintient l'horizontalité durant tout le déplacement		
F - Se rétablir sur le ventre et effectuer une coulée ventrale sur au moins 3 mètres par poussée des membres inférieurs sur le mur,	0 <input type="checkbox"/> Ne le fait pas 1 <input type="checkbox"/> Reprend la nage immédiatement 2 <input type="checkbox"/> Reste émergé en glissant 3 <input type="checkbox"/> S'organise pour prendre un double appui, pieds au mur et exécute la coulée		
G - Effectuer 25 mètres en équilibre ventral.	0 <input type="checkbox"/> Ne le fait pas 1 <input type="checkbox"/> Reprend des appuis solides 2 <input type="checkbox"/> S'interrompt, est oblique, et se redresse pour inspirer 3 <input type="checkbox"/> Garde en permanence l'horizontalité grâce au placement adéquat du temps inspiratoire		
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"> Compétences du « savoir – nager » <input type="checkbox"/> Acquises (» 16) <input type="checkbox"/> En cours d'acquisition (11 à 15) <input type="checkbox"/> Non acquises (< 11) </td> <td style="width: 50%; border: none; text-align: right;"> TOTAL des POINTS : </td> </tr> </table>		Compétences du « savoir – nager » <input type="checkbox"/> Acquises (» 16) <input type="checkbox"/> En cours d'acquisition (11 à 15) <input type="checkbox"/> Non acquises (< 11)	TOTAL des POINTS :
Compétences du « savoir – nager » <input type="checkbox"/> Acquises (» 16) <input type="checkbox"/> En cours d'acquisition (11 à 15) <input type="checkbox"/> Non acquises (< 11)	TOTAL des POINTS :		