

Les éléments du programme dans le LSU cycle 3

	Domaines d'enseignement	Éléments du programme travaillés durant la période (connaissances/compétences)
Français	Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit • Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots • Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe • Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe • Identifier les éléments d'une phrase simple en relation avec son sens ; distinguer phrase simple et phrase complexe
Maths	Nombres et calcul	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Se repérer et (se) déplacer en utilisant ou en élaborant des représentations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures solides • 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)
	Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> • 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
		<p>Produire une performance</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 chronométrateur et d'observateur <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'orientation • Savoir nager • Parcours d'escalade • Activités nautiques • Activités de roue (vélo, roller...) • Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel

<p>Éducation physique et sportive</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître 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) <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
<p>Langues vivantes</p>	<p>Écouter et comprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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
	<p>Lire et comprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte • Reconnaître 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
	<p>Parler en continu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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
	<p>Écrire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisés • Écrire des phrases en s'appuyant sur un modèle connu
	<p>Réagir et dialoguer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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
	<p>Découvrir des aspects culturels de la langue</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 événement
	<p>Sciences et technologie</p>	<p>Thèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques • Concevoir, créer, réaliser • S'approprier des outils et des méthodes • Pratiquer des langages

		<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des outils numériques • Adopter un comportement éthique et responsable • Se situer dans l'espace et dans le temps
	Histoire et géographie	<p>Histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • CM1 Et avant la France ? • CM1 Le temps des rois • CM1 Le temps de la Révolution et de l'Empire • CM2 Le temps de la République • CM2 L'âge industriel en France • CM2 La France, des guerres mondiales à l'Union européenne <p>Géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • CM1 Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite • CM1 Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France • CM1 Consommer en France • CM2 Se déplacer • CM2 Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à internet • CM2 Mieux habiter <p>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situer des grandes périodes historiques • Ordonner des faits et les situer • Utiliser des documents • Mémoriser et mobiliser ses repères historiques <p>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser et se poser des questions • Formuler des hypothèses • Vérifier • Justifier <p>S'informer dans le monde du numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser différents systèmes d'information • Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique • Identifier la ressource numérique utilisée <p>Comprendre un document</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecrire pour structurer sa pensée, argumenter et écrire pour communiquer • Reconnaître un récit historique • S'exprimer à l'oral • S'appropriier et utiliser un lexique historique et géographique • Réaliser des productions • Utiliser des cartes <p>Coopérer et mutualiser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser son travail dans le cadre d'un groupe • Travailler en commun • Utiliser les outils numériques dans le travail collectif
	Arts plastiques	<ul style="list-style-type: none"> • 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, connaître et comparer quelques œuvres d'art
Enseigne	Éducation musicale	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter et interpréter une mélodie simple avec une intonation juste et

ments artistiques		avec expressivité <ul style="list-style-type: none"> • Écouter, comparer et commenter des éléments sonores d'origines diverses • Explorer, imaginer et créer des représentations diverses de musiques • Échanger, partager et argumenter ses choix et ses préférences
	Histoire des arts	<ul style="list-style-type: none"> • 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		<ul style="list-style-type: none"> • 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...)