

COMPETENCES DU SOCLE COMMUN **math et...**
PALIER 2 ET 3 POUR LES SEGPA

LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE MATHÉMATIQUES		
NOMBRES ET CALCUL Palier 2	CODE	SITUATIONS
Ecrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions	P2MNC 1	Jeux de cartes Memory
Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9	P2MNC 2	Interrogation mutuelle
Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)	P2MNC 3	Résolution de problèmes
Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples au même dénominateur	P2MNC 4	Fractions à tables (tartes, pizza, fromage, galette...)
Calculer mentalement avec les 4 opérations	P2MNC 5	Le compte est bon
Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat	P2MNC 6	Comparaisons + ou -, devinettes
Résoudre des problèmes relevant des 4 opérations	P2MNC 7	Résolution de problèmes
Utiliser une calculatrice	P2MNC 8	Calculatrice du téléphone. Dessiner, créer avec la calculatrice.
GEOMETRIE Palier 2		
Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels	P2MG 1	Tangram, puzzles géométriques, 2 et 3 dimensions
Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision	P2MG 2	Produire des jeux géométriques. Dessiner avec les instruments de géométrie
Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	P2MG 3	Agrandir, rétrécir une figure, ou un dessin
GRANDEURS ET MESURES Palier 2		
Utiliser des instruments de mesure	P2MGM 1	Liaison avec l'EPS, mesures de longueur, hauteur, temps, poids, vitesse
Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle	P2MGM 2	Plan du collège
Utiliser les unités de mesure usuelles	P2MGM 3	Liaison classe-atelier, mesures de longueur, hauteur, temps, poids, vitesse
Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions	P2MGM 4	Liaison classe-atelier, recettes de cuisine, mesures en mm...
ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES Palier 2		
Lire, interpréter et construire quelques représentations simples: tableaux, graphiques Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat	P2MGD 1	Comparaison des différentes communes de Guyane. Lien géographie.
Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	P2MGD 2	Liaison classe-atelier, recettes de cuisine... Liaison avec l'EPS
PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE Palier 2		
Pratiquer une démarche d'investigation: savoir observer, questionner	P2MDST 1	Liaison avec le PLC de sciences, projets scientifiques, exposition et articles du journal scolaire
Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions	P2MDST 2	Résolution de problèmes, avec du matériel à manipuler
Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure et d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit ou à l'oral	P2MDST 3	Remplir un cahier d'expérience

SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES

Palier 3

Organisation et gestion des données Palier 3	CODE	SITUATIONS
Reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité	P3MGD 1	Lire, exploiter les résultats des élections, de matchs, de jeux
Nombres et calculs Palier 3		
Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul: mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur	P3MNC 1	Résolution de problèmes
Géométrie Palier 3		
Connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés	P3MG 1	Faire des maquettes, un plan, pour la construction d'un carbet au collège
Grandeurs et mesures Palier 3		
Réaliser des mesures (longueurs, durées), calculer des valeurs (volumes, vitesses) en utilisant différentes unités	P3MGM 1	Liaison classes-ateliers divers

DIRE LIRE ECRIRE	Situation mathématique en liaison possible
DIRE Palier 2	
S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis	Enigmes orales : nombres à deviner....
Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté	
Répondre à des questions par une phrase complète	
Prendre part à un dialogue: prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	Présenter une démarche d'investigation et d'essais réalisés
Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose	Poèmes et textes littéraires en lien avec les mathématiques, recherchés sur internet
DIRE Palier 3	
Formuler clairement un propos simple	Expliciter sa démarche, pratiquer la métacognition
Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé	
Adapter sa prise de parole à la situation de communication	
Participer à un débat, à un échange verbal	
LIRE Palier 2	
Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte	Poèmes et textes littéraires en lien avec les mathématiques, recherchés sur internet
Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de la jeunesse, adaptés à son âge	Dire, lire et créer des comptines pour le cycle 1 et 2
Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne	Résolution de problèmes, d'énigmes, et plan de constructions géométriques
Dégager le thème d'un texte	
Repérer dans un texte des informations explicites	
Inférer des informations nouvelles (implicites)	Créer des énoncés de problème
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	Enigmes mathématiques et situations-problèmes de logiques
Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)	Recherche sur les différentes numérations dans le monde
Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque	Rechercher des ouvrages documentaires et autres en lien avec les mathématiques (sauf manuels math)
LIRE Palier 3	
Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi	Enigmes mathématiques et situations-problèmes de logiques à transmettre

Repérer les informations dans un texte à partir des éléments explicites et des éléments implicites nécessaires	Résolution de problèmes mathématiques
Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour lire	
Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu	Simplifier, réécrire, transformer un énoncé de problème
Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés	Comprendre : hypothèse, théorème, propriétés...
ECRIRE Palier 2	
Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée	Mettre en page des énigmes mathématiques et situations-problèmes de logiques
Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire	Créer des énoncés de problème, d'énigmes
Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit	Résoudre des énoncés de problèmes avec la présentation aux normes
Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire	Créer des énoncés de problème, d'énigmes
ECRIRE Palier 3	
Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée	Utiliser le cahier d'expériences, synthèse d'expérimentation, relater les expériences
Écrire lisiblement un texte, spontanément ou sous la dictée, en respectant l'orthographe et la grammaire	
Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données	Créer un énoncé de problème à partir d'une opération donnée
Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte	Créer des énoncés de problème, d'énigmes
ETUDE DE LA LANGUE	
	Situation mathématique en liaison possible
VOCABULAIRE Palier 2	
Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	Vocabulaire de la géométrie, de l'arithmétique...
Maîtriser quelques relations de sens entre les mots	Vocabulaire des comparaisons
Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots	Rechercher des synonymes pour simplifier un énoncé de problème
Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique	Rechercher des termes mathématiques
GRAMMAIRE Palier 2	
Distinguer les mots selon leur nature	Pas de situation directement exploitable
Identifier les fonctions des mots dans la phrase	
Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient	Créer des énoncés de problème, d'énigmes
ORTHOGRAPHE Palier 2	
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	Créer des énoncés de problème, d'énigmes
PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ETRANGERE (NIVEAU A1)	
Pas de situation mathématique directement exploitable, à part le nom des chiffres, nombres et lexique mathématique dans la langue étudiée	

MAITRISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET LES MOBILISER DANS DES CONTEXTES SCIENTIFIQUES DIFFERENTS ET DANS LE CADRE D'ACTIVITES DE LA VIE COURANTE
PALIER 2

	Situation mathématique en liaison possible
Le ciel et la Terre	Astronomie, mesures, distances, comparaisons...
La matière	Liens avec les ateliers : Caractéristiques numériques des matériaux
L'énergie	
L'unité et la diversité du vivant	Comparaisons d'animaux et données numériques sur la Guyane
Le fonctionnement du vivant	Lien avec les sciences et l'EPS : Mesures sur le corps humain
Le fonctionnement du corps humain et la santé	
Les êtres vivants dans leur environnement	Performances des animaux et des migrations
Les objets techniques	Liens avec les ateliers et l'EPS : Les instruments de mesure

ENVIRONNEMENT ET DEVELOPPEMENT DURABLE Palier 2

Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence	Projet commun avec l'atelier ERE
---	----------------------------------

PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE Palier 2

Pratiquer une démarche d'investigation: savoir observer, questionner	Utiliser le cahier d'expériences, synthèse d'expérimentation, relater les expériences, écrire des hypothèses...
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	

SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES
PALIER 3

Situation mathématique en liaison possible

L'univers et la Terre : Palier 3

Organisation de l'univers ; structure et évolution au cours des temps géologiques de la Terre, phénomènes physiques	Mesures temporelles
---	---------------------

La matière : Palier 3

Principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière	Liens avec les ateliers : Caractéristiques numériques des matériaux
---	--

Le vivant : Palier 3

Unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain	Comparaison des données numériques de différentes espèces dont l'être humain
--	--

Savoir utiliser des connaissances dans divers domaines scientifiques

L'énergie : Palier 3

Différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre	Unités de mesures et conversions
Les objets techniques : Analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation	Réaliser une maquette, un instrument de mesure, un gabarit

Environnement et développement durable Palier 3

Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées à l'environnement et au développement durable	Enigmes mathématiques liées au Développement Durable
---	--

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 BII niveau école.

LA MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION Palier 2

S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL Palier 2

Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques	Compléter un tableau cartésien avec l'ordinateur
--	--

Adopter 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	Vérifier des performances animales sur Internet, après une série d'énigmes et de questions
---	--

CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES Palier 2

Produire un document numérique: texte, image, son	Réaliser un diaporama sur un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques
---	---

Utiliser l'outil informatique pour utiliser un travail	Réaliser des calculs et des graphiques
--	--

S'INFORMER, SE DOCUMENTER Palier 2

Lire un document numérique	Lire les mesures d'un appareil électronique : balance, chrono, voltmètre...
----------------------------	---

Chercher des informations par voie électronique	Utiliser internet ou un dictionnaire électronique pour faire une recherche
---	--

Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'Internet	Repérer des fausses informations sur Internet ou différentes informations sur le même évènement
---	---

COMMUNIQUER, ECHANGER Palier 2

Echanger avec les technologies de l'information et de la communication	Envoyer ses productions mathématiques à d'autres, journal scolaire ou correspondance scolaire
--	---

LA MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION Palier 3

Situation mathématique en liaison possible

DOMAINE 1 – S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition	Connaître les capacités de remplissage d'un Disque Dur, d'une clé USB...
---	--

Utiliser les périphériques à disposition	Imprimantes, vidéo-projecteur, disque dur externe...
--	--

Utiliser les logiciels et les services à disposition	Logiciels en relation avec les mathématiques
--	--

DOMAINE 2 – ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE Palier 3

Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique	Repérer informations numériques (les nombres donnés) dans les règlements
---	--

Protéger sa personne et ses données	Savoir créer un mot de passe, protéger ses données
-------------------------------------	--

Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement	Repérer des fausses informations ou les informations inutiles dans un énoncé de problème
---	--

Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles	Participer à un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques, assurer la tâche dévolue
--	--

Saisir et mettre en page un texte	Présenter des fiches de problèmes avec la correction au verso
-----------------------------------	---

Traiter une image, un son ou une vidéo	Agrandir, rétrécir une image, la rendre plus légère
--	---

Organiser la composition d'un document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination	Utiliser le cahier d'expériences, réaliser des affiches pour une exposition en lien avec les mathématiques
Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle	Schématiser une situation-problème
DOMAINE 4 – S'INFORMER, SE DOCUMENTER Palier 3	
Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte)	Recherche sur Internet sur un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques
Identifier, trier et évaluer des ressources	Reconstituer un énoncé de problème, repérer ce type de texte par rapport à un autre.
Chercher et sélectionner l'information demandée	Rechercher l'information utile et celle inutile
DOMAINE 5 – CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES Palier 3	
Ecrire, envoyer, diffuser, publier	Publier un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques, sur un blog, un journal scolaire
Recevoir un commentaire, un message y compris avec des pièces jointes	Lire le courrier électronique
Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé	Tchatter par rapport à un forum sur un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques
LA MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION Palier 3	
A 1: en copiant des mots isolés et des textes courts.	Copie avec le traitement de textes
A 1: sous la dictée des expressions connues.	
A 2: copier, écrire sous la dictée	
A 1: en renseignant un questionnaire, en remplissant une fiche.	Créer des fiches de problèmes avec la correction au verso
A 1: un message électronique simple ou une courte carte postale en référence à des modèles	Lire et utiliser le courrier électronique
A 2: une note ou un message simple (lettre personnelle, courriel).	
A 2: rendre compte de faits, écrire un court récit, une description sur un sujet familier.	Alimenter un blog, un message twitter, un texto, sur un projet pluridisciplinaire incluant les maths
Compétence 5: LA CULTURE HUMANISTE En SEGPA, priorités aux études locales	
Situation mathématique en liaison possible	
Avoir des repères relevant du temps et de l'espace Palier 2	
Identifier les périodes de l'histoire au programme	La numération aux différentes époques
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	Caractéristiques des différents pays étudiés
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)	Lire la facture SDGDE de Guyane avec l'analyse de l'eau
Avoir des repères littéraires Palier 2	
Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	Poèmes et textes littéraires en lien avec les mathématiques, recherchés sur internet
Etablir des liens entre les textes lus	
Lire, pratiquer différents langages Palier 2	
Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	En liaison avec un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques

Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts Palier 2	
Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	Maths et arts : Mondrian, Vasarely, Buren... Deux et trois dimensions
Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées	
Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	Produire à la manière de (artistes ci-dessus)
Interpréter de mémoire une chanson, pratiquer un jeu rythmique; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	Jeux rythmiques, reproduction et codage de rythmes
Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	En liaison avec un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques
LA CULTURE HUMANISTE Palier 3 (en SEGPA priorités à l'étude locale)	
Avoir des connaissances et des repères Palier 3	
Relevant de l'espace : Palier 3 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	Comparaisons des données numériques de différents pays étudiés
Relevant du temps : Palier 3 Les différentes périodes de l'histoire de l'humanité - Les grands traits de l'histoire (politique, sociale, économique, littéraire, artistique, culturelle) France et Europe	Les durées temporelles
Relevant de la culture littéraire Palier 3 Œuvres littéraires du patrimoine	Poèmes et textes littéraires en lien avec les mathématiques, recherchés sur internet
Relevant de la culture artistique : Œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine	Maths et Arts, en liaison avec un projet pluridisciplinaire incluant les mathématiques
Relevant de la culture civique : Palier 3 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	Les données numériques à retenir pour l'Europe
	Situation mathématique en liaison possible
Situer dans le temps, l'espace, les civilisations Palier 3	
Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques, des ensembles géographiques	Histoire du nombre
Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions	La numération dans les différentes civilisations
Établir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre	Lecture d'œuvres d'art (textes, images, objet...) en lien avec les mathématiques
Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité	Les grandes catastrophes naturelles, et les guerres, données numériques
Lire et pratiquer différents langages Palier 3	
Lire et employer différents langages : textes -graphiques - cartes images musique	Créer des énoncés de problème, ou des énigmes, des rébus, en utilisant les différents langages.
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire	Créer des énigmes avec différents niveaux de langues, en faisant parler différents personnages et en représentant par le texte, l'image, le geste, le mime.
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique	
Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité Palier 3	
Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire	La poésie à base de mathématiques, dessin avec des chiffres
Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique	Donner un avis sur Maths et arts : Mondrian, Vasarely, Buren... Deux et trois dimensions et textes littéraires liés aux maths
Etre capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre	
Manifester sa curiosité pour l'actualité et pour les activités culturelles ou artistiques	Les pourcentages des élections, les résultats des JO de la coupe du monde de foot...

Compétence 6: Les compétences sociales et civiques

LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES Palier 2

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale Palier 2

Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne	Devises patriotiques, étoiles du drapeau UE, nombre et liste des pays de l'UE
Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les mettre en application	Règlement de classe : droits et devoirs
Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien	Racisme, xénophobie, SDF

Avoir un comportement responsable Palier 2

Respecter les règles de la vie collective	Politesse, actes d'incivilité
Respecter tous les autres, notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons	% de parité dans diverses situations et dans les administrations

LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES Palier 3

Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale Palier 3

Les droits de l'Homme et du citoyen	L'affiche de 1789, et celle des droits de l'enfant
Les valeurs, les symboles, les institutions de la République	Devise française, organigramme simple de l'Etat
Les règles fondamentales de la démocratie et de la justice	Justice en France, instances judiciaires, juge des enfants
Les grandes institutions de l'Union européenne et le rôle des grands organismes internationaux	Conseil de l'Europe, OTAN, ONU, OMS, UNICEF, OUA...
Le rôle de la défense nationale	Les différentes forces armées françaises
Le fonctionnement et le rôle des différents médias	Le même sujet traité par différents journaux ou magazines

Avoir un comportement responsable Palier 3

Respecter les règles de la vie collective	Règlement de l'établissement
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	Racisme, xénophobie, différentes croyances
Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	En lien avec la PSE
Respecter quelques notions juridiques de base	Lexique juridique de base
Avoir un comportement responsable	Incivisme et environnement

COMPETENCE 7: L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

Pour Paliers 2 et 3 : Etre autonome dans son travail, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif, prendre des décisions, supposent des connaissances, des capacités et des attitudes 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

S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome Palier 2

Respecter des consignes simples, en autonomie	Faire un dessin avec des consignes précises
Etre persévérant dans toutes les activités	Recherche d'énigmes, sudoku, mots fléchés, problèmes, codage-décodage
Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	Aide avec grille d'évaluation à remplir
Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)	Vidéos, films, pièce de théâtre, écoutes musicales, concerts, en lien avec des projets pédagogiques

Faire preuve d'initiative Palier 2 S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive et artistique) Palier 2

Situation mathématique en liaison possible

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal	Règles d'hygiène quotidienne à lister. Les dangers domestiques
Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation	Lien avec l'EPS
Se déplacer en s'adaptant à l'environnement	Cross, parcours à l'aveugle, tracer et prévoir les itinéraires.

L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE Palier 3

Situation mathématique en liaison possible

Etre acteur de son parcours de formation et d'orientation Palier 3

Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés	Lien classe-atelier, et formation professionnelle
Connaître les parcours de formation correspondant à ces métiers et les possibilités de s'y intégrer	Assister et ou organiser un forum des métiers
Savoir s'auto-évaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis	Avec l'aide et ou la création de grilles d'évaluation

Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles	Planifier ses actions. Faire un emploi du temps
Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	Auto-notation avec critères à définir. Fiche de performance en EPS. Graphique de l'évolution perso.
Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel	Math et EPS. Endurance. Création d'un parcours adapté.
Savoir nager	Piscine avec MNS

Faire preuve d'initiative Palier 3

S'engager dans un projet individuel	Rechercher des solutions à un problème, et en planifier les étapes.
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	Participer à un projet pédagogique
Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement	Etre élément moteur, intégrer une équipe responsable d'un projet
Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	Improviser en situation donnée. Jouer une mise en situation. Choix de décisions données face à une situation problème de la vie quotidienne, ou face à un évènement extraordinaire.