

Compétence		Item	l'élève est capable de ...	
compétence 1 : la maîtrise de la langue française				
1	1	- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié		
1	2	- lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus		
1	3	- lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge		
1	4	- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples		
1	5	- dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court		
1	6	- copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée		
1	7	- écrire sans erreur sous la dictée un texte de 5 lignes en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales		
1	8	- utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court		
1	9	- écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.		
compétence 2 : la pratique d'une langue vivante étrangère				
2	1	- comprendre et utiliser des énoncés simples de la vie quotidienne.		
compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique				
3	1	- écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000		
3	2	- calculer : addition, soustraction, multiplication		
3	3	- diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier)		
3	4	- restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5		
3	5	- calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples		
3	6	- reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels		
3	7	- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement		
3	8	- utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle		
3	9	- utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure		
3	10	- être précis et soigneux dans les tracés, les mesures et les calculs		
3	11	- résoudre des problèmes très simples		
3	12	- observer et décrire pour mener des investigations		
3	13	- appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents domestiques.		

<b>compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</b>			
<b>4</b>	<b>1</b>	- commencer à s'approprier un environnement numérique.	
<b>compétence 5 : la culture humaniste</b>			
<b>5</b>	<b>1</b>	- dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts	
<b>5</b>	<b>2</b>	- découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays	
<b>5</b>	<b>3</b>	- distinguer le passé récent du passé plus éloigné	
<b>5</b>	<b>4</b>	- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage)	
<b>5</b>	<b>5</b>	- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture)	
<b>5</b>	<b>6</b>	- reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées	
<b>5</b>	<b>7</b>	- fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur)	
<b>compétence 6 : les compétences sociales et civiques</b>			
<b>6</b>	<b>1</b>	- reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française	
<b>6</b>	<b>2</b>	- respecter les autres et les règles de la vie collective	
<b>6</b>	<b>3</b>	- pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles	
<b>6</b>	<b>4</b>	- appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe	
<b>6</b>	<b>5</b>	- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication	
<b>6</b>	<b>6</b>	- appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte	
<b>compétence 7 : l'autonomie et l'initiative</b>			
<b>7</b>	<b>1</b>	- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité	
<b>7</b>	<b>2</b>	- échanger, questionner, justifier un point de vue	
<b>7</b>	<b>3</b>	- travailler en groupe, s'engager dans un projet	
<b>7</b>	<b>4</b>	- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer	
<b>7</b>	<b>5</b>	- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée	
<b>7</b>	<b>6</b>	- appliquer des règles élémentaires d'hygiène	