

Annexe



Attestation de maîtrise des connaissances et compétences du socle commun au palier 3

M, Mlle (nom et prénom)
né(e) le

Attestations scolaires de sécurité routière niveaux 1 et 2

L'ASSR 1 est délivrée le non délivrée
L'ASSR 2 est délivrée le non délivrée

Prévention et secours civiques de niveau 1

Le PSC1 est certifié le non certifié

La maîtrise du socle commun de connaissances et de compétences

- est attestée
- n'est pas attestée (..... compétences sur 7 sont maîtrisées)

Scolarisé(e) à
(Cachet de l'établissement)

Date
Le chef d'établissement
(Signature et cachet)

Vu et pris connaissance

le.....

Les représentants légaux
(Signature)

Compétence 1 - La maîtrise de la langue française	
LIRE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Lire à haute voix, de façon expressive, un texte en prose ou en vers Analyser les éléments grammaticaux d'une phrase afin d'en éclairer le sens Dégager l'idée essentielle d'un texte lu ou entendu Manifester sa compréhension de textes variés, qu'ils soient documentaires ou littéraires Comprendre un énoncé, une consigne Lire des œuvres littéraires intégrales, notamment classiques, et rendre compte de sa lecture</p>	
ÉCRIRE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Copier un texte sans erreur Écrire lisiblement et correctement un texte spontanément ou sous la dictée Répondre à une question par une phrase complète Rédiger un texte bref, cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées : récit, description, explication, texte argumentatif, compte rendu, écrits courants (lettres...) Utiliser les principales règles d'orthographe lexicale et grammaticale Adapter le propos au destinataire et à l'effet recherché Résumer un texte</p>	
S'EXPRIMER À L'ORAL	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Prendre la parole en public Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché) Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue Reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers Rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...) Dire de mémoire des textes patrimoniaux (textes littéraires, citations célèbres)</p>	
UTILISER DES OUTILS	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Utiliser des dictionnaires, imprimés ou numériques, des ouvrages de grammaire ou des logiciels de correction orthographique</p>	

La compétence 1 est validée	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
------------------------------------	---

Compétence 2 - La pratique d'une langue vivante étrangère (niveau A2)	
<p><i>Le niveau requis au palier 3 pour la pratique d'une langue vivante étrangère est celui du niveau A2 du cadre européen commun de référence pour les langues.</i></p>	
RÉAGIR ET DIALOGUER	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Établir un contact social Dialoguer sur des sujets familiers Demander et donner des informations Réagir à des propositions.</p>	
ÉCOUTER ET COMPRENDRE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Comprendre un message oral pour réaliser une tâche. Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé).</p>	
PARLER EN CONTINU	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Reproduire un modèle oral. Décrire, raconter, expliquer. Présenter un projet et lire à haute voix.</p>	
LIRE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Comprendre le sens général de documents écrits Savoir repérer des informations dans un texte.</p>	
ÉCRIRE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Copier, écrire sous la dictée Renseigner un questionnaire Écrire un message simple Rendre compte de faits Écrire un court récit, une description</p>	

La maîtrise du niveau A2 est validée en _____ (préciser la langue vivante)	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
---	---

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique	
PRATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RÉSOUDRE DES PROBLÈMES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique c'est</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher, extraire et organiser l'information utile, • Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes, • Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer, • Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté <p>dans les champs suivants :</p>	
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>Organisation et gestion de données : reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité</p> <p>Nombres et calculs : connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur</p> <p>Géométrie : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés</p> <p>Grandeurs et mesure : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités</p>	
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p>L'univers et la terre : organisation de l'univers ; structure et évolution au cours des temps géologiques de la Terre, phénomènes physiques</p> <p>La matière : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière</p> <p>Le vivant : unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain</p> <p>L'énergie : différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre</p> <p>Les objets techniques : analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation</p>	
MOBILISER SES CONNAISSANCES POUR COMPRENDRE DES QUESTIONS LIÉES À L'ENVIRONNEMENT ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
La compétence 3 est validée <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non	
Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)	
DOMAINE 1 – S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p><i>Un environnement informatique permet d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats. Les environnements informatiques peuvent communiquer entre eux et en particulier en réseau.</i></p> <p>Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition - Utiliser les périphériques à disposition - Utiliser les logiciels et les services à disposition.</p>	
DOMAINE 2 - ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p><i>Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.</i></p> <p>Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique - Protéger sa personne et ses données - Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement - Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.</p>	
DOMAINE 3 - CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p><i>L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.</i></p> <p>Saisir et mettre en page un texte - Traiter une image, un son ou une vidéo - Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination - Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle.</p>	
DOMAINE 4 - S'INFORMER, SE DOCUMENTER	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p><i>Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.</i></p> <p>Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte) - Identifier, trier et évaluer des ressources - Chercher et sélectionner l'information demandée.</p>	
DOMAINE 5 : COMMUNIQUER, ÉCHANGER	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
<p><i>Il existe des outils de communication permettant des échanges en mode direct ou en mode différé.</i></p> <p>Écrire, envoyer, diffuser, publier - Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes - Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.</p>	
La maîtrise du B2i est validée <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non	

Compétence 5 - La culture humaniste	
AVOIR DES REPÈRES GÉOGRAPHIQUES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Situer et connaître les grands ensembles physiques et humains, les grands types d'aménagements, les principales caractéristiques de la France et de l'Union européenne	
AVOIR DES REPÈRES HISTORIQUES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Situer et connaître les différentes périodes de l'histoire de l'humanité Situer et connaître les grands traits de l'histoire de la France et de la construction européenne	
AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Lire des œuvres majeures issues de la culture française et européenne Les situer dans l'histoire littéraire et culturelle	
AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS ET PRATIQUER LES ARTS	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Connaître des références essentielles de l'histoire des arts Situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel Pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique	
LIRE ET UTILISER DIFFÉRENTS LANGAGES	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Images – Cartes – Croquis – Textes - Graphiques	
AVOIR DES OUTILS POUR COMPRENDRE L'UNITÉ ET LA COMPLEXITÉ DU MONDE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Identifier la diversité des civilisations, des sociétés, des religions Identifier les enjeux du développement durable Avoir des éléments de culture politique et économique Utiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité	

La compétence 5 est validée oui non

Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques	
CONNAÎTRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Il s'agit de connaître : Les principaux droits de l'homme et du citoyen Les valeurs, les symboles, les institutions de la République Les règles fondamentales de la démocratie et de la justice Les grandes institutions de l'Union européenne et le rôle des grands organismes internationaux Le rôle de la défense nationale Le fonctionnement et le rôle de différents médias	
AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Connaître et respecter les règles de la vie collective Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Connaître des comportements favorables à sa santé et sa sécurité Connaître quelques notions juridiques de base Savoir utiliser quelques notions économiques et budgétaires de base	

La compétence 6 est validée oui non

Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative	
DÉCOUVRIR LES MÉTIERS ET LES FORMATIONS	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Envisager son orientation de façon éclairée Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers Connaître les systèmes d'éducation, de formation et de certification	
ÊTRE CAPABLE DE MOBILISER SES RESSOURCES INTELLECTUELLES ET PHYSIQUES DANS DIVERSES SITUATIONS	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles Connaître son potentiel, savoir s'auto évaluer Savoir nager Avoir une bonne maîtrise de son corps	
FAIRE PREUVE D'INITIATIVE	<input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
S'impliquer dans un projet individuel ou collectif Savoir travailler en équipe Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement Savoir prendre des initiatives et des décisions	

La compétence 7 est validée oui non