



ministère  
éducation  
nationale



LIVRET

PERSONNEL

DE COMPÉTENCES

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



Nom et cachet de l'établissement

Palier 3	Compétence validée le
▶ Maîtrise de la langue française	
▶ Pratique d'une langue vivante étrangère	
▶ Principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique	
▶ Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	
▶ Culture humaniste	
▶ Compétences sociales et civiques	
▶ Autonomie et initiative	

Nom et signature du chef d'établissement

Vu et pris connaissance, le

Les parents ou le représentant légal,

Signature(s)

# PALIER 3 ▶ COMPÉTENCE 1 ▶ LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

LIRE	DATE
▶ Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi	
▶ Repérer les informations dans un texte à partir des éléments explicites et des éléments implicites nécessaires	
▶ 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	
▶ Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés	
ÉCRIRE	
▶ Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée	
▶ 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	
▶ Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte	
DIRE	
▶ Formuler clairement un propos simple	
▶ 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	

La compétence 1 est validée le :

# PALIER 3

## COMPÉTENCE 2 LA PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE

Le niveau requis au palier 3 pour la pratique d'une langue étrangère est celui du niveau A2 du cadre européen commun de référence pour les langues

RÉAGIR ET DIALOGUER	DATE
▶ Établir un contact social	
▶ Dialoguer sur des sujets familiers	
▶ Demander et donner des informations	
▶ Réagir à des propositions	
ÉCOUTER ET COMPRENDRE	
▶ Comprendre un message oral pour réaliser une tâche	
▶ Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé)	
PARLER EN CONTINU	
▶ Reproduire un modèle oral	
▶ Décrire, raconter, expliquer	
▶ Présenter un projet et lire à haute voix	
LIRE	
▶ Comprendre le sens général de documents écrits	
▶ Savoir repérer des informations dans un texte	
ÉCRIRE	
▶ Copier, écrire sous la dictée	
▶ Renseigner un questionnaire	
▶ Écrire un message simple	
▶ Rendre compte de faits	
▶ Écrire un court récit, une description	

La maîtrise du niveau A2 est validée en \_\_\_\_\_ le :  
(préciser la langue vivante)

# 3

## PALIER 3 ▶ COMPÉTENCE 3 ▶ LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

PRATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RÉSOUDRE DES PROBLÈMES	DATE
▶ 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	
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES	
▶ <b>Organisation et gestion de données</b> : reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité	
▶ <b>Nombres et calculs</b> : connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul : mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur	
▶ <b>Géométrie</b> : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés	
▶ <b>Grandeurs et mesures</b> : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesses, ...) en utilisant différentes unités	
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES	
▶ <b>L'univers et la Terre</b> : organisation de l'univers ; structure et évolution au cours des temps géologiques de la Terre, phénomènes physiques	
▶ <b>La matière</b> : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière	
▶ <b>Le vivant</b> : unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain	
▶ <b>L'énergie</b> : différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre	
▶ <b>Les objets techniques</b> : analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation	
ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE	
▶ Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées à l'environnement et au développement durable	

La compétence 3 est validée le :

# PALIER 3

## COMPÉTENCE 4 LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Le niveau requis au palier 3 pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication est celui du brevet informatique et internet niveau collègue.

S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	DATE
▶ Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition	
▶ Utiliser les périphériques à disposition	
▶ Utiliser les logiciels et les services à disposition	
ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE	
▶ 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	
CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES	
▶ 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	
S'INFORMER, SE DOCUMENTER	
▶ Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte)	
▶ Identifier, trier et évaluer des ressources	
▶ Chercher et sélectionner l'information demandée	
COMMUNIQUER, ÉCHANGER	
▶ 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	

La compétence 4 est validée le :

# 3

## PALIER 3 ▶ COMPÉTENCE 5 ▶ LA CULTURE HUMANISTE

AVOIR DES CONNAISSANCES ET DES REPÈRES	DATE
▶ <b>Relevant de l'espace</b> : 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	
▶ <b>Relevant du temps</b> : les différentes périodes de l'histoire de l'humanité - Les grands traits de l'histoire (politique, sociale, économique, littéraire, artistique, culturelle) de la France et de l'Europe	
▶ <b>Relevant de la culture littéraire</b> : œuvres littéraires du patrimoine	
▶ <b>Relevant de la culture artistique</b> : œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine	
▶ <b>Relevant de la culture civique</b> : 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	
SITUER DANS LE TEMPS, L'ESPACE, LES CIVILISATIONS	
▶ Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques, des ensembles géographiques	
▶ Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions	
▶ Établir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre	
▶ Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
▶ Lire et employer différents langages : textes – graphiques – cartes – images – musique	
▶ Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire	
▶ Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique	
FAIRE PREUVE DE SENSIBILITÉ, D'ESPRIT CRITIQUE, DE CURIOSITÉ	
▶ Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire	
▶ Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique	
▶ Être 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	

La compétence 5 est validée le :

# PALIER 3

## COMPÉTENCE 6 LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

CONNAÎTRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE	DATE
▶ Principaux droits de l'Homme et du citoyen	
▶ Valeurs, symboles, institutions de la République	
▶ Règles fondamentales de la démocratie et de la justice	
▶ Grandes institutions de l'Union européenne et rôle des grands organismes internationaux	
▶ Rôle de la défense nationale	
▶ Fonctionnement et rôle de différents médias	
AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE	
▶ Respecter les règles de la vie collective	
▶ Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	
▶ Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	
▶ Respecter quelques notions juridiques de base	
▶ Savoir utiliser quelques notions économiques et budgétaires de base	

La compétence 6 est validée le :

# PALIER 3 ▶ COMPÉTENCE 7 ▶ L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

ÊTRE ACTEUR DE SON PARCOURS DE FORMATION ET D'ORIENTATION	DATE
▶ Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés	
▶ Connaître les parcours de formation correspondant à ces métiers et les possibilités de s'y intégrer	
▶ Savoir s'autoévaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis	
ÊTRE 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	
▶ Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	
▶ Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel	
▶ Savoir nager	
FAIRE PREUVE D'INITIATIVE	
▶ S'engager dans un projet individuel	
▶ S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	
▶ Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement	
▶ Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	

La compétence 7 est validée le :





ministère  
éducation  
nationale



LIVRET

PERSONNEL

DE COMPÉTENCES

## Attestation de maîtrise des connaissances et compétences du socle commun

Nom et cachet de l'établissement

La maîtrise du socle commun de connaissances et de compétences est attestée

le .....

Nom et signature du chef d'établissement

Vu et pris connaissance, le .....

Les parents ou le représentant légal,

Signature(s)

Compétences	Palier 1	Palier 2	Palier 3
▶ Maîtrise de la langue française			
▶ Pratique d'une langue vivante étrangère			
▶ Principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique			
▶ Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication			
▶ Culture humaniste			
▶ Compétences sociales et civiques			
▶ Autonomie et initiative			

#### Attestation de première éducation à la route

L'APER est  délivrée en .....  non délivrée

#### Attestations scolaires de sécurité routière niveaux 1 et 2

L'ASSR 1 est  délivrée en .....  non délivrée  
L'ASSR 2 est  délivrée en .....  non délivrée

#### Attestation « apprendre à porter secours »

L'APS est  délivrée en .....  non délivrée

#### Prévention et secours civiques de niveau 1

La PSC1 est  délivrée en .....  non délivrée

Vu et pris connaissance, le

Les parents ou le représentant légal,

Signature(s)