



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	
▶ 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	
▶ 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	
▶ Géométrie : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés	
▶ Grandeurs et mesures : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesses, ...) en utilisant différentes unités	
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES	
▶ L'univers et la Terre : organisation de l'univers ; structure et évolution au cours des temps géologiques de la Terre, phénomènes physiques	
▶ La matière : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière	
▶ Le vivant : unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain	
▶ L'énergie : différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre	
▶ Les objets techniques : 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
▶ Relevant de l'espace : 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	
▶ Relevant du temps : 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	
▶ Relevant de la culture littéraire : œuvres littéraires du patrimoine	
▶ Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine	
▶ Relevant de la culture civique : 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 :