

Ecole Les Maristes – Site Champagnat

58 rue Henri Déchaud – 42100 Saint Etienne

Ecole Les Maristes – Site Notre Dame

10 place de l'Abbaye – 42100 Saint Etienne

Ecole Saint Pierre – Saint Paul

63 rue Parmentier – 42100 Saint Etienne

Collège Les Maristes

10 place de l'Abbaye – 42100 Saint Etienne

CYCLE 3

PRESENTATION DU PROGRAMME

ANGLAIS



La 6^e est la 3^e année du **cycle 3** instauré par les nouveaux programmes de la réforme du collège applicable à partir de la rentrée 2016. **Ce cycle regroupe les classes de CM1, CM2 et 6^e.**

En fin de cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint **le niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) dans les 5 activités langagières** (compréhension orale, compréhension écrite, expression écrite, expression orale en continu et expression orale en interaction) et **le niveau A2 (niveau intermédiaire) dans au moins 2 activités langagières :**

Activité Langagière	<i>Ecouter et Comprendre</i>	<i>Lire</i>	<i>Réagir et Dialoguer</i>	<i>Parler en continu</i>	<i>Ecrire</i>
A1	L'élève peut comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même, sa famille et son environnement immédiat (notamment scolaire).	L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples. Des documents visuels aident l'élève à accéder au sens.	L'élève est capable de communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire.	L'élève est capable d'utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de lui et de son environnement immédiat.	L'élève est capable de copier un modèle écrit, d'écrire un court message et de renseigner un questionnaire simple.
A2	L'élève peut comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.	L'élève est capable de comprendre des textes courts et simples. Les aides visuelles sont moins nombreuses.	L'élève est capable d'interagir de façon simple et de reformuler son propos pour s'adapter à l'interlocuteur.	L'élève est capable de produire en termes simples des énoncés sur les gens et les choses.	L'élève est capable de produire des énoncés simples et brefs.

Au cycle 3, les **connaissances culturelles** sont réparties selon trois axes :

- **la personne et la vie quotidienne ;**
- **des repères géographiques, historiques et culturels** dans la langue étudiée ;
- **l'imaginaire.**

En bref...

En sixième (et en cinquième), les élèves apprennent à :

- **communiquer en société** (savoir se présenter, connaître les codes de politesse, les expressions familières, etc.)
- **parler de leur quotidien** (raconter, décrire, expliquer ses choix, etc.)
- **raconter et décrire** à partir de documents authentiques variés (chansons, publicités, extraits de films, contes, poèmes, proverbes, etc.)

Ils acquièrent aussi **les principaux repères historiques et géographiques.**

ARTS PLASTIQUES

Les apprentissages.

Les situations permettent d'inventer, fabriquer et détourner des objets. Les élèves sont amenés à :

- Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative.
- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.



Elles permettent de représenter et présenter des objets. Les élèves sont amenés à :

- Exploiter différents modes de représentation.
- Expérimenter des techniques variées.
- Explorer différentes modalités de présentation.

Elles permettent d'étudier des œuvres et maîtriser des repères historiques. Les élèves sont amenés à :

- Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des œuvres.
- Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.

Les compétences en fin de cycle.

- Expérimenter – Produire – Créer

Les élèves ont acquis une expérience artistique suffisante pour :

- Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés.
- Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés.
- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.

- Mettre en œuvre un projet.

Ils ont acquis une compétence numérique qui leur permet :

- D'utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels, de trouver des documents utiles sur internet et d'enregistrer des données.

- Se repérer.

Ils ont acquis, une culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts, qui leur permettra de :

- Reconnaître, distinguer, et nommer différentes formes de productions plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif approprié
- Reconnaître différents statuts de l'objet.
- Identifier les modalités de présentation de l'objet.
- Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement.

- S'exprimer – Analyser sa production – Altérité.

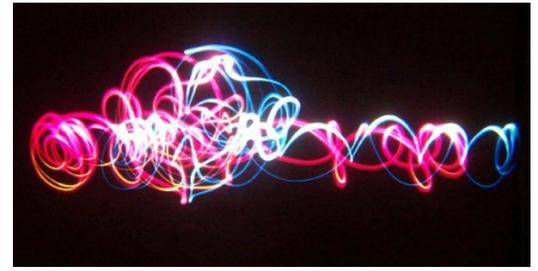
Ils ont un comportement autonome et responsable qui leur permet de :

- Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir.
- Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres.
- Travailler seul ou en groupe.
- Participer à une verbalisation, analyser, commenter, donner leur avis.
- Etre respectueux.

EDUCATION MUSICALE

A travers les activités musicales enseignées en cycle 3, les élèves pourront s'approprier et acquérir différentes compétences :

- Chanter et interpréter un répertoire varié.
- Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- S'exprimer et progresser par une pratique vocale et instrumentale rigoureuse et génératrice de plaisir partagé.
- Ecouter, comparer, commenter des musiques de provenances géographiques, culturelles et historiques diverses.
- Explorer, imaginer et créer dans les activités d'invention, de création et d'interprétation de manière autonome.
- Echanger, partager, argumenter en écoutant et respectant le point de vue des autres.

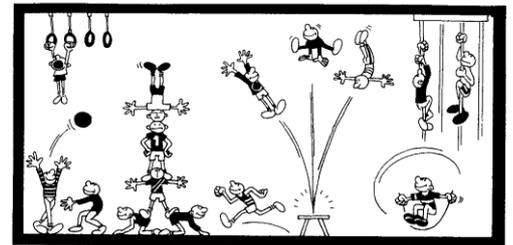


Le cours d'éducation musicale est un moment essentiel pour se construire en respectant les règles et les personnes, tout en développant son épanouissement personnel.

EPS

A travers les activités sportives enseignées en cycle 3, les élèves devront s'approprier et acquérir différentes compétences :

- Adapter et développer des motricités variées dans des environnements différents.
- Se connaître, s'accepter, se respecter pour travailler sur soi et avec les autres.
- Savoir prendre soin de son corps et se donner toutes les chances de réussite.
- Tenir différents rôles et donner un avis personnel utile.



FRANÇAIS



	CM1	CM2	6 ^{ème}
Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre un message oral, un texte lu.	Participer à des échanges et être capable de se corriger.	Parler en s'adaptant à son public.
Lire	Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive.	Lire seul un texte et le comprendre	Lire et comprendre différents documents.
Ecrire	Ecrire à la main de manière rapide et efficace.	Etre capable d'écrire différents types de textes.	Etre capable d'améliorer un brouillon. Connaître et appliquer les règles d'écriture (orthographe, grammaire, conjugaison, ponctuation, construction de phrases, etc.)
Comprendre le fonctionnement de la langue	Faire la correspondance entre ce que l'on entend et ce que l'on écrit. Savoir conjuguer un verbe correctement.	Orthographier correctement un texte. Comprendre des mots nouveaux. S'aider de la construction des mots pour les comprendre.	Faire la différence entre une phrase simple et une phrase complexe.

HISTOIRE – GEOGRAPHIE

En fin de cycle 3, l'élève doit être capable de se repérer dans le temps et dans l'espace, de comprendre un document, d'utiliser le vocabulaire approprié aux deux matières, de raisonner en justifiant sa démarche.

Il doit aussi apprendre à coopérer et à s'informer en utilisant entre autre l'outil numérique.



Se repérer dans le temps

- Situer chronologiquement les grandes périodes historiques.

Se repérer dans l'espace

- Connaître son espace proche et les grands repères en France, en Europe et dans le monde.

Raisonner et justifier

- Poser des questions, formuler des hypothèses, les vérifier et les justifier.

S'informer

- Connaître les différents systèmes d'information, savoir les exploiter judicieusement.

Coopérer et partager ses connaissances

- Savoir travailler avec les autres.
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe.

Tout au long du cycle 3, les élèves acquièrent des repères, des connaissances et des compétences qu'ils pourront mobiliser durant la suite de leur scolarité et dans leur vie de citoyen.

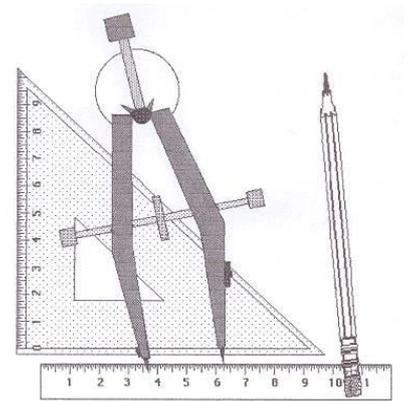
MATHEMATIQUES

Le cycle 3 assure la poursuite du développement des 6 compétences majeures des mathématiques : chercher, modéliser, représenter, calculer, raisonner et communiquer.

Nombres et calculs

L'élève doit pouvoir :

- Utiliser et représenter les grands nombres entiers, les fractions simples et les nombres décimaux.
- Calculer (addition, soustraction, multiplication et division) avec des nombres entiers et des nombres décimaux.
- Résoudre des problèmes utilisant les quatre opérations mettant en jeu les nombres entiers, les fractions simples et les nombres décimaux.
- Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat.



Grandeurs et mesures

L'élève doit pouvoir :

- Comparer, estimer et mesurer :
 - Longueurs et périmètres.
 - Aires.
 - Volumes et contenances.
 - Durées.
 - Angles.
- Utiliser les unités et les instruments de mesures de ces grandeurs.
- Résoudre des problèmes impliquant ces grandeurs en utilisant les nombres entiers et décimaux.

Espace et géométrie

L'élève doit pouvoir :

- Connaître et utiliser le lexique géométrique (segment, droite,...)
- Reconnaître et utiliser les relations géométriques (parallèle, perpendiculaire, alignement,...)
- Utiliser les instruments pour reproduire et construire des figures géométriques.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Les élèves apprennent progressivement à résoudre des problèmes portant sur des contextes et des données issus de la vie quotidienne.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Au cycle 3, les notions déjà abordées au cycle 2 sont revisitées pour progresser vers plus de généralisation et d'abstraction, en partant du concret et des représentations de l'élève.

La construction de savoirs et de compétences, par la mise en œuvre de démarches scientifiques et technologiques variées et la découverte de l'histoire des sciences et des technologies, introduit la distinction entre ce qui relève de la science et de la technologie et ce qui relève d'une opinion ou d'une croyance. La diversité des démarches et des approches (observation, manipulation, expérimentation, simulation, documentation...) développe simultanément la curiosité, la créativité, la rigueur, l'esprit critique, l'habileté manuelle et expérimentale, la mémorisation, la collaboration pour mieux vivre ensemble et le goût d'apprendre.

En sciences, les élèves découvrent de nouveaux modes de raisonnement en mobilisant leurs savoirs et savoir-faire pour répondre à des questions. Ils émettent des hypothèses et comprennent qu'ils peuvent les mettre à l'épreuve, qualitativement ou quantitativement.

Dans leur découverte du monde technique, les élèves sont initiés à la conduite d'un projet technique répondant à des besoins dans un contexte de contraintes identifiées.

Enfin, l'accent est mis sur la communication individuelle ou collective, à l'oral comme à l'écrit en recherchant la précision dans l'usage de la langue française que requiert la science. D'une façon plus spécifique, les élèves acquièrent les bases de langages scientifiques et technologiques qui leur apprennent la concision, la précision et leur permettent d'exprimer une hypothèse, de formuler une problématique, de répondre à une question ou à un besoin, et d'exploiter des informations ou des résultats. Les travaux menés donnent lieu à des réalisations ; ils font l'objet d'écrits divers retraçant l'ensemble de la démarche, de l'investigation à la fabrication.



Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique : - formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple ; - proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème ; - proposer des expériences simples pour tester une hypothèse ; - interpréter un résultat, en tirer une conclusion ; - formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale. 	4
<p>Concevoir, créer, réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte. • Identifier les principales familles de matériaux. • Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants. • Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin. • Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information. 	4 et 5

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>S'approprier des outils et des méthodes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production. • Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés. • Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées. • Organiser seul ou en groupe un espace de réalisation expérimentale. • Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question. • Utiliser les outils mathématiques adaptés. 	2
<p>Pratiquer des langages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis. • Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple). • Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte). <p>Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit.</p>	1
<p>Mobiliser des outils numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils numériques pour : <ul style="list-style-type: none"> - communiquer des résultats ; - traiter des données ; - simuler des phénomènes ; - représenter des objets techniques. • Identifier des sources d'informations fiables. 	2
<p>Adopter un comportement éthique et responsable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement. • Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner. 	3 et 5
<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel. • Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle. 	5