

# LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES



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

### 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

Nom et prénom : .....  
né(e) le : .....  
Scolarisé(e) : .....

*cachet de l'établissement*

### La maîtrise du socle commun de connaissances et de compétences

est attestée le .....  
par .....

*signature*

*cachet*

Vu et pris connaissance, le.....

Les représentants légaux,

(Signature)

## Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques

CONNAITRE 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 et mettre en œuvre les règles de la vie collective.	
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	
Adopter 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 :

## 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.	
Connaitre 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	
Etre 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 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 :

<b>Compétence 5 - La culture humaniste</b>	
<b>AVOIR DES CONNAISSANCES ET DES REPERES</b>	<b>Date</b>
<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'Etat en France – Mondialisation – Développement durable.	
<b>SITUER DANS LE TEMPS, L'ESPACE, LES CIVILISATIONS</b>	
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.	
Etablir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre.	
Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité.	
<b>LIRE ET PRATIQUER DIFFERENTS LANGAGES</b>	
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.	
<b>FAIRE PREUVE DE SENSIBILITE, D'ESPRIT CRITIQUE, DE CURIOSITE</b>	
Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire.	
Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.	
Etre 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.	
<b>La compétence 5 est validée le :</b>	

<b>Compétence 1 - La maîtrise de la langue française</b>	
<b>LIRE</b>	<b>Date</b>
Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi.	
Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour mieux lire.	
Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu.	
Comprendre un texte à partir de ses éléments explicites et des éléments implicites nécessaires.	
Manifester sa compréhension de textes variés, par des moyens divers.	
<b>ECRIRE</b>	
Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée.	
Ecrire lisiblement un texte, sous la dictée ou spontanément, 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.	
<b>S'EXPRIMER A L'ORAL</b>	
Restituer un propos, rendre compte d'un travail à un public donné.	
Développer 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.	
<b>La compétence 1 est validée le :</b>	

<b>Compétence 2 - La pratique d'une langue vivante étrangère (niveau A2)</b>	
<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>	
<b>REAGIR ET DIALOGUER</b>	<b>Date</b>
Etablir un contact social.	
Dialoguer sur des sujets familiers.	
Demander et donner des informations.	
Réagir à des propositions.	
<b>ECOUTER ET COMPRENDRE</b>	
Comprendre un message oral pour réaliser une tâche.	
Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé).	
<b>PARLER EN CONTINU</b>	
Reproduire un modèle oral.	
Décrire, raconter, expliquer.	
Présenter un projet et lire à haute voix.	
<b>LIRE</b>	
Comprendre le sens général de documents écrits.	
Savoir repérer des informations dans un texte.	
<b>ECRIRE</b>	
Copier, écrire sous la dictée.	
Renseigner un questionnaire.	
Ecrire un message simple.	
Rendre compte de faits.	
Ecrire un court récit, une description.	
<b>La maîtrise du niveau A2 est validée en _____ (préciser la langue vivante) le :</b>	

<b>Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</b>	
<b>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES</b>	<b>Date</b>
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.	
<b>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES</b>	
<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 mesure</b> : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités.	
<b>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES</b>	
<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.	
<b>ENVIRONNEMENT ET DEVELOPPEMENT DURABLE</b>	
Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées à l'environnement et au développement durable.	
<b>La compétence 3 est validée le :</b>	

<b>Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)</b>	
<b>DOMAINE 1 – S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL</b>	<b>Date</b>
Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition.	
Utiliser les périphériques à disposition.	
Utiliser les logiciels et les services à disposition.	
<b>DOMAINE 2 - ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE</b>	
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.	
<b>DOMAINE 3 - CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES</b>	
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.	
<b>DOMAINE 4 - S'INFORMER, SE DOCUMENTER</b>	
Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte).	
Identifier, trier et évaluer des ressources.	
Chercher et sélectionner l'information demandée.	
<b>DOMAINE 5 : COMMUNIQUER, ECHANGER</b>	
Ecrire, 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.	
<b>La compétence 4 est validée le :</b>	