

## Programmation annuelle en fonction des programmes 2015

Programmation école **EXPLORER LE MONDE : Découvrir le monde vivant / Explorer la matière**

### Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

#### Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun

##### **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**

###### Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

- Il emploie à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.

###### Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- L'élève lit des plans, se repère sur des cartes. Il produit et utilise des représentations d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels tels que schémas, croquis, maquettes, patrons ou figures géométriques.

##### **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**

###### Coopération et réalisation de projets

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres.

##### **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**

###### Démarches scientifiques

- L'élève sait mener une démarche d'investigation. Pour cela, il décrit et questionne ses observations ; il prélève, organise et traite l'information utile ; il formule des hypothèses, les teste et les éprouve ; il manipule, explore plusieurs pistes, procède par essais et erreurs ; il modélise pour représenter une situation ; il analyse, argumente, mène différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique...) ; il rend compte de sa démarche. Il exploite et communique les résultats de mesures ou de recherches en utilisant les langages scientifiques à bon escient.

###### Responsabilités individuelles et collectives

- L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend ses responsabilités individuelle et collective.

- Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur l'environnement, de ses conséquences sanitaires et de la nécessité de préserver les ressources naturelles et la diversité des espèces.

- Il est conscient des enjeux de bien-être et de santé des pratiques alimentaires et physiques.

	<b>Le vivant</b>			
	Le corps	Les plantations	Les animaux	L'alimentation
<b>Compétences de fin de grande section :</b>	<b>Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</b>	<b>Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image</b>	<b>Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image</b> <b>Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux</b>	<b>Connaitre et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine</b>
			Programmation sur 3 ans <u>Année 1</u> - L'escargot <u>Année 2</u> - Le papillon <u>Année 3</u> - Les coccinelles	
Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différentes parties du corps : les nommer</li> <li>- Le schéma corporel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Graine + terre + eau</li> </ul>	Observation Les différentes étapes de développement Leur alimentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer les aliments</li> <li>- Vocabulaire</li> <li>- Ce qui se mange / ce qui ne se mange pas</li> </ul>
Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentir, nommer les articulations</li> <li>- Schéma corporel</li> <li>La croissance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les éléments indispensables : la lumière l'eau</li> </ul>	Observation Tri de nourriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le petit Déjeuner</li> <li>- Nommer, classer dans des catégories les différents aliments</li> </ul>

<p>Grande Section</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schéma corporel</li> <li>- La croissance</li> <li>- Sentir, écouter le cœur, le pou</li> <li>- Les dents</li> <li>- Aborder ce qu'il y a à l'intérieur du corps</li> <li>- Placer les articulations sur un pantin</li> </ul>	<p>Hypothèses Dessins Expériences Conclusions</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rechercher des informations sur les animaux, par la documentation ;</li> <li>- trier des animaux en fonction de leur milieu de vie ;</li> <li>- remettre en ordre les différentes étapes de l'évolution d'un animal (naissance, stade « jeune », stade « adulte »),</li> <li>- établir la « carte d'identité » d'un animal : observer les caractéristiques physiques, comportement, mode de déplacement, de nutrition : cycle de vie d'un animal</li> <li>- manipuler, apporter des soins à un animal, à l'occasion d'un élevage.</li> <li>- verbaliser ses observations et en garder une trace avec un compte-rendu (photos, dictée à l'adulte, schémas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le repas du midi</li> <li>- Liquide / solide</li> <li>- Les 5 catégories :</li> <li>connaître la classification des aliments</li> </ul>
-----------------------	---	---	--	--

## Les objets

Compétences de fin de grande section :	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler actionner...)	Réaliser des constructions: construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage	Utiliser des objets numériques: appareil photo, tablette, ordinateur
Petite Section	Découverte de l'action « Découpage » : Mettre l'accent sur la tenue, la position, la technique (je ferme, j'ouvre, j'avance,...) Découpage <ul style="list-style-type: none"> <li>- libre</li> <li>- sur une ligne épaisse</li> </ul> Technique de l'encollage, du collage	Construction sur le modèle Construction plane Manipulation de jeux : à visser, à emboîter, à aimanter, ...	<i>Absence de matériel</i>
Moyenne Section	Challenge découpage <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur une ligne droite fine</li> <li>- sur une vague</li> <li>- sur une ligne brisée</li> <li>- autour d'une forme</li> </ul>	Construction plane avec le modèle en taille réelle à côté Débuter les constructions en volume avec quelques pièces : objets roulants, en équilibre, Début de la classification des jeux : à visser, en emboîter, à aimanter, ... Les matières qui s'aimantent, celles qui s'aimantent	<i>Absence de matériel</i>
Grande Section	Découpage d'étiquettes Challenge découpage <ul style="list-style-type: none"> <li>- loin d'une forme</li> <li>- sur les lignes d'une forme</li> </ul> Découverte de l'action « pliage » Apprentissage du collage avec des bâtons de colle	Construction plane avec le modèle en taille réduite Poursuite des constructions en volume avec quelques pièces Réaliser la maquette des ateliers de motricité Classification des jeux : à visser, en emboîter, à aimanter, ...	<i>Absence de matériel</i>

<b>la matière</b>		
	L'eau	L'air
Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Où trouve-t-on de l'eau ?</li> <li>- transvasements</li> <li>- 1<sup>ère</sup> approche : flotte / coule</li> <li>- Les glaçons : ils fondent – ils peuvent regeler.</li> </ul>	Découverte des effets de l'air : l'air fait bouger des objets
Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Où trouve-t-on de l'eau : à la maison – école, à l'extérieur ?</li> <li>- Flotte – coule : tri</li> <li>- Les mélanges : les « choses » solubles, les « choses » indissolubles</li> </ul>	Les objets – les choses qui bougent grâce / à cause de l'air
Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La nécessité de l'eau : pour la vie, l'hygiène</li> <li>- Flotte – coule : Situation problème</li> </ul>	Les objets qui utilisent l'air pour fonctionner. Fabrication d'un moulinet. Matérialiser l'air enfermé
<b>Les risques de l'environnement familial proche</b>		
<b>Compétences de fin de grande section :</b>	<b>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</b>	
Petite Section	Description d'images	
Moyenne Section	Classification : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les situations dangereuses</li> <li>- Les situations non dangereuses</li> </ul>	
Grande Section	Classification : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce qui brule</li> <li>- Electrocute</li> <li>- Coupe</li> <li>- Intoxique</li> </ul> Prévoir, anticiper l'accident Etre capable de donner l'alerte : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appel d'urgence</li> </ul> Connaître son adresse	

