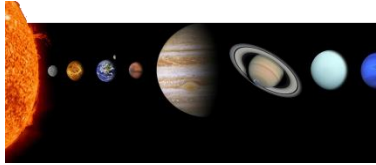


Compétences

Telles que listées dans le programme consolidé publié au BO n°31 du 30 juillet 2020



Cycle 1 : Explorer le monde

ESPACE ET TEMPS :

1. Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
2. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
4. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
5. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
6. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
7. Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
8. Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
9. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE :

1. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
2. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
3. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
4. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
5. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
6. Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
7. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
8. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
9. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Cycle 2 :

Questionner le monde

QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE ET DES OBJETS :

1. Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.
2. Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.
3. Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.
4. Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.
5. Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
6. Identifier quelques interactions dans l'école.
7. Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.
8. Mesurer et observer la croissance de son corps.
9. Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activité physique, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps).
10. Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.
11. Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et des objets techniques.
12. Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.
13. Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique.
14. Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur.
15. Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.
16. Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS :

1. Se repérer dans son environnement proche.
2. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
3. Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).
4. Lire des plans, se repérer sur des cartes.
5. Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.
6. Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.
7. Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.
8. Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.
9. Identifier les rythmes cycliques du temps.
10. Lire l'heure et les dates.
11. Comparer, estimer, mesurer des durées.
12. Situer des événements les uns par rapport aux autres.
13. Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.
14. Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.
15. Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.
16. Identifier et comprendre des interactions simples entre modes de vie et environnement à partir d'un exemple (l'alimentation, l'habitat, le vêtement ou les déplacements).
17. Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions.
18. Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts, etc.
19. Comparer des paysages d'aujourd'hui et du passé pour mettre en évidence quelques transformations.

Cycle 3 :

Sciences et technologies

MATIERE, MOUVEMENT, ENERGIE, INFORMATION :

1. Mettre en œuvre des observations et des expériences pour caractériser un échantillon de matière.
2. Identifier à partir de ressources documentaires les différents constituants d'un mélange.
3. Mettre en œuvre un protocole de séparation de constituants d'un mélange.
4. Décrire un mouvement et identifier les différences entre mouvements circulaire ou rectiligne.
5. Elaborer et mettre en œuvre un protocole pour appréhender la notion de mouvement et de mesure de la valeur de la vitesse d'un objet.
6. Identifier des formes d'énergie et des ressources en énergie.
7. Reconnaître les situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée. La fabrication et le fonctionnement d'un objet technique nécessitent de l'énergie.
8. Identifier quelques éléments d'une chaîne d'énergie domestique simple.
9. Identifier quelques-uns des besoins en énergie de l'être humain pour le fonctionnement du corps et pour la vie quotidienne.
10. Identifier différents signaux (sonores, lumineux, radio...).

LE VIVANT, SA DIVERSITE ET LES FONCTIONS QUI LE CARACTERISENT :

1. Reconnaître une cellule.
2. Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants ; identifier des liens de parenté entre des organismes.
3. Identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps.
4. Etablir une relation entre l'activité, l'âge, les conditions de l'environnement et les besoins de l'organisme.
5. Relier l'approvisionnement des organes aux fonctions de nutrition (digestion, respiration, circulation).
6. Mettre en évidence la place des microorganismes dans la production et la conservation des aliments.
7. Mettre en relation les paramètres physico-chimiques lors de la conservation des aliments et la limitation de la prolifération de microorganismes pathogènes.
8. Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant (naissance, croissance, capacité à se reproduire, vieillissement, mort) au cours de sa vie.
9. Décrire et identifier les changements du corps au moment de la puberté.
10. Découvrir que tout être vivant produit sa matière à partir de celle qu'il prélève.
11. Relier la production de matière par les organismes chlorophylliens et leurs besoins.
12. Relier la production de matière par les animaux et leur consommation de nourriture provenant d'autres êtres vivants.

MATERIAUX ET OBJETS TECHNIQUES :

1. Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, économique, culturel).
2. Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions.
3. Identifier les principales familles de matériaux.
4. Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin.
5. Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

LA PLANETE TERRE. LES ETRES VIVANTS DANS LEUR ENVIRONNEMENT :

1. Situer la Terre dans le système solaire.
2. Caractériser les conditions de vie sur Terre (atmosphère, température, présence d'eau liquide).
3. Décrire les mouvements de la Terre (rotation sur elle-même et alternance jour-nuit, autour du Soleil et cycle des saisons).
4. Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage.
5. Relier certains phénomènes naturels (tempêtes, inondations, tremblements de terre) à des risques pour les populations.
6. Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes.
7. Relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie.
8. Identifier la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des milieux.
9. Identifier quelques impacts humains dans un environnement (comportements, aménagements, impacts de certaines technologies...).
10. Suivre et décrire le devenir de quelques matériaux de l'environnement proche.
11. Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer (risques, rejets, valorisations, épuisement des stocks).