

PROGRAMMATION VIVANT MATIERE

Période Vivant	1	2	3	4	5
Thèmes	L'alimentation	Mon corps	Mon corps	Animaux et végétaux	Environnement, animaux
Compétences	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité
Objectifs	Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : Variété alimentaire et activité physique	Repérer des éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel Mesurer et observer la croissance de son corps	Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral élaboré par des êtres vivants	Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu Identifier quelques interactions dans l'école
Activités	Semaine du goût Le gaspillage alimentaire Les familles d'aliments	Se mesurer, se peser, le corps en mouvement (les articulations et les muscles) , l'énergie	Les besoins du sommeil, les écrans	Vivant, mon vivant, évolution des animaux (cycle de vie) observation des végétaux , partager dans l'école,	Les animaux de la savane , la chaîne alimentaire La protection de l'environnement

PROGRAMMATION VIVANT MATIERE

PROGRAMMATION VIVANT MATIÈRE

Période Matière/objets	1	2	3	4	5
Thèmes	L'ordinateur	L'eau		Les ombres et le circuit électrique	
Compétences	Commencer à s'approprier un environnement numérique	Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états. Identifier un changement d'états de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne		Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité	
Objectifs	Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique Croire acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels		Réaliser des objets techniques par associations d'éléments existants en suivant un schéma de montage Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique Différencier les objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur	
Activités	Utiliser un ordinateur, connaître les périphériques, les logiciels, le traitement de texte, utiliser une souris	Voir les changements d'états de l'eau Comparer solide, liquide, gazeux Faire des glaces Expériences de la fonte des glaces Observer les conséquences de la fonte des glaces Expériences évaporation et condensation Le thermomètre (crituels)	Le cycle de l'eau Construction d'une maquette sur l'eau	Les ombres	Le circuit électrique, Les règles de sécurité

PROGRAMMATION VIVANT MATIERE