

# Programmation Questionner le monde classe de Ce1 Ce2 pour l'année 2016-2017

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

### QU'EST-CE QUE LA MATIERE ?

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

♦ **Obj.1 : Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états :**

♦ **Obj.2 : Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne :**

- Reconnaître les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau) : solidification, liquéfaction, condensation et fusion.
- Mesurer la température de l'eau liquide et de l'eau solide.
- Réaliser quelques expériences pour montrer les propriétés de l'eau.
- Réaliser quelques expériences pour montrer la matérialité de l'air (avec des ballons pour propulser un véhicule à quatre roues) et sur la compressibilité de l'air (utilisation dans la cour de fusées à eau).
- Relier des états liquides et solides de l'eau dans la nature en relation avec certains phénomènes météorologiques observés.

- Ombre et lumière, propriétés de la lumière, jeux d'ombres avec des matériels didactiques. (Coffret La Main à la pâte).

## COMMENT RECONNAITRE LE MONDE VIVANT ?

◆ **Obj.1 : Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité :**

◆ **Obj.2 : Reconnaître des comportements favorables à sa santé:**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les conditions de naissance et de croissance d'un Animal : petit élevage dans la classe.</li> <li>• Identifier les relations d'un animal avec son milieu naturel : prédateurs.</li> <li>• Identifier la diversité des êtres et des organismes vivants présents dans un écosystème (biodiversité et interdépendance).</li> <li>• Identifier « qui mange qui » dans la nature. Les régimes alimentaires de quelques animaux.</li> <li>• Connaître le nom de quelques animaux de la ferme et domestiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les conditions de naissance et de croissance d'un végétal. Plantation dans la classe ou dans l'école.</li> <li>• Expériences sur les besoins de la plante : photosynthèse, oxygène contenu dans l'air respiré par les humains, eau...</li> <li>• Identifier les relations d'un végétal avec son milieu naturel.</li> <li>• Identifier les interactions des plantes et des animaux : rôle des abeilles dans la fécondation des fleurs.</li> <li>• Identifier quelques animaux qui se nourrissent de végétaux.</li> <li>• Connaître le nom de quelques végétaux, quelques fleurs et quelques arbres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observer et mesurer la croissance du corps. La taille, la masse, la pointure, l'évolution de la dentition.</li> <li>• Représenter la croissance à l'aide d'un graphique.</li> <li>• Observer et identifier les modifications de la dentition.</li> <li>• Connaître quelques conseils pour garder des dents en bonne santé.</li> <li>• Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel (os, articulations, muscles).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classer les aliments en différentes catégories.</li> <li>• Connaître l'origine de certains aliments (animal, végétal, transformée).</li> <li>• Associer des aliments pour réaliser un équilibre alimentaire.</li> <li>• Connaître les effets positifs de l'activité physique régulière sur le corps humain.</li> <li>• Identifier quelques principes d'une alimentation équilibrée.</li> <li>• Les apports énergétiques alimentaires et la santé.</li> </ul>
--	---	---	--	---

## LES OBJETS TECHNIQUES. QU'EST-CE QUE C'EST ? À QUELS BESOINS REPONDENT-ILS ? COMMENT FONCTIONNENT-ILS ?

◆ **Obj.1 : Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués :**

◆ **Obj.2 : Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité :**

◆ **Obj.3 : Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité :**

		<p>Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier et comprendre le fonctionnement d'objets techniques simples. Petit ventilateur, lampe avec une dynamo.</li> <li>• Suivre une fiche de fabrication</li> </ul>	<p>Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître quelques règles de sécurité et des éléments de protection individuelle.</li> <li>• Démontet et remonter quelques</li> </ul>	<p>Commencer à s'appropriet un environnement numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les différentes connexions entre les différents matériels : imprimante, unité centrale, secteur.</li> <li>• Décrire l'architecture simple d'un</li> </ul>
--	--	---	--	--

		<p>pour réaliser un objet très simple.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Établir des relations entre des métiers et des outils.</li> <li>• Lire un mode d'emploi pour comprendre le fonctionnement d'un appareil technique inconnu.</li> <li>• Construire un objet éolien : boomerang, cerf-volant (type losange ou « Eddy »), girouette.</li> </ul>	<p>objets pour comprendre leur fonctionnement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionner des hommes et des femmes réalisant un travail d'artisan ou un travail technique.</li> <li>• Réaliser un circuit électrique simple en utilisant un générateur (une pile), un interrupteur et une lampe.</li> <li>• Matériaux conducteurs et rôle de l'interrupteur.</li> <li>• Connaître quelques dangers de l'électricité et quelques moyens pour s'en prémunir.</li> </ul>	<p>dispositif informatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se familiariser avec un traitement de texte et commencer à l'utiliser avec rapidité.</li> <li>• Construire un objet fonctionnant avec une pile ou un micro-panneau solaire (4,5V) : construction (dont montage du circuit inhérent à l'objet).</li> </ul>
--	--	---	---	--

## QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS.

### Se situer dans l'espace.

#### ◆ Obj.1 : Se repérer dans l'espace et le représenter:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se repérer dans la classe : identifier et nommer les différents espaces.</li> <li>• Se repérer dans une autre classe : identifier les différents espaces et les comparer à ceux de la classe.</li> <li>• Connaître et utiliser le vocabulaire lié au déplacement : avancer, reculer, monter, descendre, tourner à gauche, tourner à droite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se repérer autour de l'école : identifier les différents bâtiments, identifier le nom des rues.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se repérer dans le quartier : identifier les bâtiments, les commerces, les services.</li> <li>• Réaliser une maquette du quartier : une boîte à chaussures représente un bâtiment.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se repérer dans la ville : identifier des bâtiments remarquables et des lieux spécifiques : musées, monuments.</li> <li>• Utiliser un plan pour se repérer dans la ville, pour repérer des lieux.</li> <li>• Définir un itinéraire sur la carte et le suivre pour se déplacer dans la ville. Tracer un itinéraire entre deux points déterminés visibles sur le plan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se repérer sur l'espace de la maquette en utilisant le vocabulaire des positions.</li> <li>• Passer d'une représentation en trois dimensions (la maquette) à une représentation en deux dimensions (le plan).</li> </ul>
---	---	--	--	---

#### ◆ Obj.2 : Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique :

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiser des pays sur une carte.</li> <li>• Connaître quelques pays frontaliers de la France.</li> <li>• Situer sa région sur une carte de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un planisphère à partir du découpage d'une orange (pour montrer la complexité de représenter une boule à plat).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situer des pays, des villes ou des fleuves étudiés sur le globe terrestre ou sur un planisphère.</li> <li>• Situer un espace étudié à travers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'intéresser aux autres planètes du Système solaire.</li> <li>• Connaître quelques caractéristiques d'autres planètes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique.</li> <li>• Mécanique sommaire du Système solaire.</li> </ul>
---	--	---	--	---

France. Situer son département puis son lieu de résidence. • Connaître quelques drapeaux.	• Localiser les continents et les océans sur une carte ou sur un planisphère.	un livre de littérature.	• Réaliser une maquette simplifiée du Système solaire.	À partir du logiciel Stellarium . • Réaliser un modèle réduit pour matérialiser l'éclairage du Soleil sur une face de la Lune.
--	---	--------------------------	--	---

## Se situer dans le temps.

### ◆ Obj.1 : Se repérer dans le temps et mesurer des durées :

• Identifier des rythmes cycliques : les saisons, les années, les jours... • Identifier les divisions de la semaine : les jours. • Réaliser un emploi du temps hebdomadaire personnalisé.	• Connaître l'ordre des jours dans la semaine. • Réaliser et utiliser quelques appareils de mesure. Sablier, cadran solaire, pendule. • Réaliser un pendule.	• Réaliser une frise chronologique et savoir repérer et localiser des dates ou des événements.	• Situer des événements historiques les uns par rapport aux autres : réaliser une frise historique avec les différentes périodes de l'Histoire de France prévues au programme 2015.	• Savoir situer des événements les uns par rapport aux autres (avant, après, pendant...).
---	--	--	---	---

### ◆ Obj.2 : Repérer et situer quelques événements dans un temps long :

• Connaître les modes de vie de la génération précédente : l'enfance des parents. • Réaliser un arbre généalogique très simplifié (1 ou 2 générations).	• Observer des objets très anciens : manuel scolaire, cahier, objet. • Connaître la vie d'autrefois : les vêtements.	• Connaître la vie d'autrefois : les contes et les histoires. • Connaître des techniques d'autrefois dans un domaine spécifique : L'agriculture, l'usine, les communications.	• L'évolution des sociétés à travers des techniques à diverses époques : documents sur la mémoire industrielle de la France, sur les arts populaires : constitution d'un musée personnel (photos).	• Connaître quelques grandes dates et des personnages historiques ciblés. • Repérer quelques événements qui ont marqué l'Histoire et les situer sur une frise.
--	---	--	--	---

## EXPLORER LES ORGANISATIONS DU MONDE.

### ◆ Obj.1 : Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde:

### ◆ Obj.2 : Comprendre qu'un espace est organisé :

### ◆ Obj.3 : Identifier des paysages :

• Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde : • Identifier le mode de vie d'un autre pays. : Alimentation, habitat, traditions : Europe, Asie, Afrique, Amérique.	<b>Comprendre qu'un espace est organisé :</b> • Identifier et nommer quelques espaces proches de l'école : le jardin, la mairie, la fontaine... • Dessiner l'espace proche de l'école. • Photographier les espaces proches de l'école.	<b>Comprendre qu'un espace est organisé :</b> • Identifier le rôle de quelques bâtiments proches de l'école : La mairie, l'épicerie. • Identifier les caractéristiques Architecturales des bâtiments proches de l'école.	<b>Identifier des paysages :</b> • Identifier quelques caractéristiques d'un paysage urbain, à partir de photographies ou de vues aériennes. • Identifier quelques caractéristiques d'un paysage montagnard, à partir de photographies.	<b>Identifier des paysages :</b> • Identifier quelques caractéristiques d'un paysage maritime, à partir de photographies. • Identifier quelques caractéristiques d'un paysage de campagne, à partir de photographies.
--	---	--	---	---