

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Espace	Reconnaitre les différents points de vue associés à un objet ou dans un espace. Esp1	(Se) repérer et (se) situer dans le quartier. Esp2-a Utiliser et produire des représentations du quartier : le plan. Esp3-a	(Se) repérer et (se) situer dans la ville. Esp2-b Utiliser et produire des représentations de la ville : le plan. Esp3-b	Repérer la position de sa région et de son pays. Esp4 Utiliser et produire des représentations du pays : la carte. Esp5	Identifier les représentations globales de la Terre et du monde. Esp6
	<p><u>Projet « Voyage au tour du monde » :</u> <u>Les 5 continents Europe - Asie - Océanie - Afrique - Amériques</u></p>				
	Identifier les caractéristiques de chaque espace à travers différents paysages : la ville et la campagne.				Esp7-a à e
	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.			Esp8-a à e	

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Se repérer dans l'espace et le représenter.	Se repérer dans son environnement proche.	Esp1
	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.	
	Maitriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).	
	Maitriser le vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).	
	Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).	Esp2-a, b
	Aborder quelques modes de représentation de l'espace.	Esp3-a, b Esp5
	Lire des plans, se repérer sur des cartes.	
	Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.	
Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique.	Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.	Esp4
	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.	Esp6
	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.	Esp7-a à e Esp8-a à e
	Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.	
	De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître les pays, les continents, les océans.	
	De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...).	

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
	<u>Les outils de repérage et de mesure :</u> Le programme de la journée - L'emploi du temps - Le calendrier mensuel et annuel (frise)				
Temps	<p>Comprendre le phénomène de l'alternance jour/nuit.</p> <p style="text-align: right;">T1</p> <p>Identifier le rythme cyclique des semaines et des mois.</p> <p style="text-align: right;">T2-a / b</p>	<p>Identifier le rythme cyclique des années.</p> <p style="text-align: right;">T2-c</p> <p>Situer des événements les uns par rapport aux autres.</p> <p style="text-align: right;">T3</p>	<p>Utiliser le calendrier et y repérer quelques dates importantes.</p> <p style="text-align: right;">T4</p> <p>Comparer, estimer et mesurer des durées.</p> <p style="text-align: right;">T5</p>	<p>Se repérer sur une ligne de vie et construire sa propre ligne de vie.</p> <p style="text-align: right;">T6</p> <p>Comprendre l'organisation d'un arbre généalogique et représenter sa famille.</p> <p style="text-align: right;">T7</p>	<p>Repérer quelques évolutions de la vie quotidienne depuis le temps des (grands-) parents.</p> <p style="text-align: right;">T8</p> <p>Comparer l'école d'aujourd'hui et l'école d'autrefois</p> <p style="text-align: right;">T9</p>

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Se repérer dans le temps et le mesurer.	Maitriser l'alternance jour/nuit.	T1
	Identifier les rythmes cycliques du temps.	T2-a, b, c
	Comprendre le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons.	
	Savoir que la journée est divisée en heures.	
	Savoir que la semaine est divisée en jours.	
	Connaître les unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire.	
	Maitriser les relations entre ces unités.	T3
	Situer des évènements les uns par rapport aux autres.	
	Connaître les évènements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres.	
	Comprendre les notions de continuité et succession, d'antériorité et postériorité, de simultanéité.	
	Lire l'heure et les dates.	T4, T5
Comparer, estimer, mesurer des durées.	T5	
Repérer et situer quelques évènements dans un temps long.	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.	T6
	Aborder le temps des parents.	T7
	Connaître les générations vivantes et la mémoire familiale.	
	Comprendre l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.	T8, T9
	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.	
	Connaître quelques personnages et dates.	

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Organisation du monde	Reconnaître les différents paysages français. Org1-a	Reconnaître différents paysages du monde (ville et campagne). Org1-b			
		Comparer les modes de vie de différentes cultures (alimentation, habitation, vêtement). Org2-b			
		Découvrir les espaces et les fonctions du quartier et de la ville (école, municipalité, commerçants). Org3	Comparer des modes de vie à différentes époques (actuelle, parents et grands-parents). Org2-a		

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Comparer des modes de vie.	Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.	Org2-a, b
	Connaître quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...	
	Connaître quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.	Org2-a
	Connaître les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.	Org2-b
Comprendre qu'un espace est organisé.	Découvrir le quartier, le village, la ville: ses principaux espaces et ses principales fonctions.	Org3
	Découvrir des espaces très proches (école, parc, parcours régulier...) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial...), en construisant progressivement des légendes.	
	Découvrir des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes; à partir de documents cartographiques.	
	Aborder une carte thématique simple des villes en France.	
	Connaître le rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants ...	
Identifier des paysages.	Reconnaître différents paysages: les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts...	Org1-a
	Connaître les principaux paysages français en s'appuyant sur des lieux de vie.	
	Connaître quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques.	Org1-b

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Vivant	Connaître la composition du squelette. V1-a Comprendre le rôle des os. V1-b	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène de vie : <ul style="list-style-type: none"> • les familles d'aliment. • l'hygiène corporelle. V2-a, b		Identifier les caractéristiques du vivant (cycle de vie et besoin vitaux) : <ul style="list-style-type: none"> • culture de végétaux. V3 Identifier les organismes d'un milieu et ses interactions : le jardin. V4	Identifier les caractéristiques du vivant (cycle de vie et besoin vitaux) : <ul style="list-style-type: none"> • élevage d'animaux. V5 Identifier les régimes alimentaires de quelques animaux. V6
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion).				

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.</p>	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.	V3, V5
	Développement d'animaux et de végétaux.	
	Comprendre le cycle de vie des êtres vivants.	
	Connaitre quelques besoins vitaux des végétaux.	V3
	Prendre conscience de la diversité des organismes vivants présents dans un milieu et de leur interdépendance.	V4
	Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.	
	Identifier quelques interactions dans l'école.	
	Connaitre les régimes alimentaires de quelques animaux.	V6
	Comprendre la notion de relations alimentaires entre les organismes vivants.	
	Aborder la notion de chaînes de prédation.	
<p>Reconnaitre des comportements favorables à sa santé.</p>	Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.	V1-a, b
	Mesurer et observer la croissance de son corps.	
	Comprendre la notion de croissance (taille, masse, pointure).	
	Observer les modifications de la dentition.	
	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).	V2-a, b
	Connaitre les catégories d'aliments, leur origine.	
	Comprendre les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger).	
	Aborder la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine).	
	Comprendre les effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme.	
	Connaitre les changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...).	

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Matière			<p>Comprendre les phénomènes des changements d'état de l'eau (fus°, solidificat°, évaporat°). Ma1</p> <p>Comparer et mesurer la T°, le volume et la masse de l'eau liquide et solide. Ma2</p>		
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion). Ma3				

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.</p>		Ma1
<p>Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.</p>	Reconnaitre les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.	Ma1
	Connaître les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).	
	Comprendre les notions de changements d'états de la matière, notamment la solidification, la condensation et la fusion.	Ma2
	Connaître quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz.	
	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.	Ma3
	Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.	
Connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air).		

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Objets techniques			Fabriquer un moulin à eau et étudier son fonctionnement. Obj1		
	Connaître la composition d'un environnement numérique. Obj2				
	Se familiariser avec l'utilisation du traitement de texte. Obj3				

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.	Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.	Obj1
	Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.	
Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité.	Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.	Obj1
	Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique.	
	Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur.	
	Connaître les constituants et fonctionnement d'un circuit électrique simple.	
	Connaître des exemples de bon conducteurs et d'isolants.	
	Comprendre le rôle de l'interrupteur.	
	Mettre en œuvre les règles élémentaires de sécurité.	
Commencer à s'appropriier un environnement numérique.	Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.	Obj2
	Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel.	Obj3

