

Programmation - progression 2020-2021 – maitreSkatell - Explorer le monde GS

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer le monde du vivant, de la matière, des objets	Explorer la matière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> états de l'eau, les repérer dans des phénomènes naturels	expériences autour de l'air	
	Utiliser des outils numériques	<input type="checkbox"/> commencer à s'approprier un environnement numérique				
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<input type="checkbox"/> Réaliser des constructions libres, ou avec de notice de montage avec : Légos, kaplas, polydrons, plusplus, mecano, cubes, ...				
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> fabriquer un calendrier éphéméride	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Electricité : usages et dangers / Fabriquer un circuit électrique	<input type="checkbox"/>
	Découvrir le monde du vivant	<input type="checkbox"/> Comment et pourquoi trier les déchets ? Comment recycler les déchets ? Quels déchets recycler ? (lien avec projet DRAC) <input type="checkbox"/> cycle de vie des animaux / régime alimentaire des animaux / développement des animaux (élevage de phasmes)				
<input type="checkbox"/> hygiène et gestes barrières		<input type="checkbox"/> croissance : dentition	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> des plantations dans le jardin		
Se situer dans le temps et l'espace	Se situer dans l'espace	<input type="checkbox"/> situer des éléments les uns par rapport aux autres / par rapport à un repère <input type="checkbox"/> représentations des espaces familiers et moins familiers <input type="checkbox"/> Comment me repérer dans le village ?				
	Se situer dans le temps	<input type="checkbox"/> repérer le caractère cyclique du temps <input type="checkbox"/> Comment utiliser le calendrier de la classe et la poutre du temps ? <input type="checkbox"/> se repérer dans la journée et la semaine				
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> alternance jour nuit	<input type="checkbox"/>		
Se situer dans le temps et l'espace	Découvrir différents milieux	<input type="checkbox"/> Découvrir le village : ses principaux espaces et ses principales fonctions - des espaces très proches (école, parking) puis proches et plus complexes (village) et enfin plus éloignés (villages voisins) <input type="checkbox"/> rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants		<input type="checkbox"/> comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures (habitat)		
		<input type="checkbox"/> Reconnaître différents paysages : les massifs montagneux, les déserts				

