



SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE

~ Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun ~

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Organisation du travail personnel
- Coopération et réalisation de projets
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- Outils numériques pour échanger et communiquer

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- La règle et le droit
- Réflexion et discernement
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Mener une démarche d'investigation
- Conception, création, réalisation
- Responsabilités individuelles et collectives

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- L'espace et le temps
- Organisations et représentations du monde
- Invention, élaboration, production

Français

Compétences travaillées

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Lire

- Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.
- Comprendre un texte.
- Pratiquer différentes formes de lecture.
- Lire à voix haute.
- Contrôler sa compréhension.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Ecrire

- Copier de manière experte.
- Produire des écrits.
- Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre le fonctionnement de la langue

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu.
- Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique.
- Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques.
- Orthographier les formes verbales les plus fréquentes.
- Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre.
- Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Langage oral

Attendus de fin de cycle

- Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension.
- Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs.
- Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment raconter, décrire, expliquer - dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe.
- Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).

Compétences	Connaissances	exemples
Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs) ou des textes lus par un adulte (<u>lien avec la lecture</u>).	➤ Maintenir son attention en fonction du but. ➤ Repérer et mémoriser des informations importantes ; ➤ Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte. ➤ Utiliser le bon vocabulaire et mémoriser ce qui vient d'être lu.	Activités d'écoute : textes lus, explications ou informations Répétition, rappel ou reformulation de consignes ; mots découverts Explicitation des repères pris pour comprendre.
Dire pour être entendu et compris , en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes (<u>lien avec la lecture</u>).	➤ Prendre en compte ses interlocuteurs. ➤ Mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté (articulation, débit, volume de la voix, intonation, posture, regard, gestualité...). ➤ Organiser son discours. ➤ Mémoriser des textes (en situation de récitation, d'interprétation). ➤ Lecture (en situation de mise en voix de textes).	Jeux vocaux (volume, tonalité, débit) Rappel des récits entendus Présentation : des conclusions tirées d'une séance d'apprentissage, lecture documentaire, travaux à ses pairs, ouvrage, œuvre/ Justifier ses choix, un point de vue Se préparer à lire à voix haute Enregistrement et écoute de sa prestation.
Participer à des échanges dans des situations diversifiées (séances d'apprentissage, régulation de la vie de la classe).	➤ Respecter des règles régulant les échanges. ➤ Organiser son propos. ➤ Moyens de l'expression (vocabulaire, organisation syntaxique, enchainements...).	Préparer ce que l'on veut dire, comment le dire
Adopter une distance critique par rapport au langage produit	➤ Connaître les règles régulant les échanges ; repérage du respect ou non de ces règles dans les propos d'un pair, aide à la reformulation. ➤ Prise en compte de règles explicites établies collectivement. ➤ Autocorrection après écoute (reformulations).	Elaborer collectivement les règles et critères de réussite. Etre en situation d'observateurs ou de co-évaluateur.

Domaines du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Lecture et compréhension de l'écrit

Attendus de fin de cycle

- Identifier des mots rapidement : décoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés.
- Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.
- Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page ; participer à une lecture dialoguée après préparation.

Compétences	Connaissances	exemples
Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	➤ Mémorisation de mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.	Manipulation et jeux pour identifier et discriminer les phonèmes Copie de mots
Comprendre un texte	➤ Mobilisation de la compétence de décodage. ➤ Mise en œuvre (guidée, puis autonome) d'une démarche pour découvrir et comprendre un texte (parcourir le texte de manière rigoureuse et ordonnée ; identifier les informations clés et relier ces informations ; identifier les liens logiques et chronologiques ; mettre en relation avec ses propres connaissances ; affronter des mots inconnus ; formuler des hypothèses...). ➤ Mobilisation des expériences antérieures de lecture et des connaissances qui en sont issues (sur des univers, des personnages-types, des scripts...). ➤ Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.	Travailler la compréhension grâce : textes lus par un adulte ; textes plus accessibles. Travailler sur la variété : texte complet, à trous, texte-puzzle. Recherche et surlignage d'information Ecriture en relation avec le texte, repérage des personnages et leurs désignations variées. Activités pour mieux comprendre le texte : répondre à des questions, paraphrase, reformulation, dessins, mise en scène avec marionnette ou jeu théâtral.
Pratiquer différentes formes de lecture	➤ Mobilisation de la démarche permettant de comprendre. ➤ Prise en compte des enjeux de la lecture notamment : lire pour réaliser quelque chose ; lire pour découvrir ou valider des informations sur... ; lire une histoire pour la comprendre et la raconter à son tour... ➤ Mobilisation des connaissances lexicales en lien avec le texte lu. ➤ Repérage dans des lieux de lecture (bibliothèque de l'école ou du quartier notamment). ➤ Prise de repères dans les manuels, dans des ouvrages documentaires. ➤	Lecture fonctionnelle : écrits scolaires (EDT, consignes, énoncés de problèmes, règles de vie). Lecture documentaire : manuels, ouvrages, encyclopédie Lecture de textes de fiction de genres variés. Fréquenter les bibliothèques Tenue de journal de lecture, échange sur les livres lus.
Lire à voix haute	➤ Mobilisation de la compétence de décodage et de la compréhension du texte. ➤ Identification et prise en compte des marques de ponctuation. ➤ Recherche d'effets à produire sur l'auditoire en lien avec la compréhension (expressivité).	Travail sur la fluidité de la lecture. Lecture à voix haute n'intervenant qu'après une première découverte des textes. Variation des modalités de lecture à voix haute et le travail d'entraînement. Enregistrer (écouter, amélioration de sa lecture).

Contrôler sa compréhension	➤ Justifications possibles de son interprétation ou de ses réponses ; appui sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées. ➤ Repérage de ses difficultés ; tentatives pour les expliquer. ➤ Maintien d'une attitude active et réflexive : vigilance relative à l'objectif (compréhension, buts de la lecture) ; demande d'aide ; mise en œuvre de stratégies pour résoudre ses difficultés...	Justifier ses réponses, confronter les stratégies pour répondre.
Domaines du socle Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre		

Ecriture		
Attendus de fin de cycle		
▪ Copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte d'une dizaine de lignes en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation. ▪ Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire. ▪ Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications.		
Copier de manière experte <u>(lien avec la lecture)</u> .	➤ Maîtrise des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes. ➤ Correspondances entre diverses écritures des lettres pour transcrire un texte (donné en script et copié en cursive, ou l'inverse pour une copie au clavier). ➤ Stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots. ➤ Lecture (relire pour vérifier la conformité). ➤ Maniement du traitement de texte pour la mise en page de courts textes.	Se perfectionner (sûreté et vitesse). Tâches de copie et mise en page des textes dans des situations variées : synthèses d'activités, outils de référence ; résumés de leçons ; poèmes et chansons à mémoriser...
Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche	➤ Identification de caractéristiques propres à différents genres de textes. ➤ Mise en œuvre (guidée, puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases. ➤ Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisateurs du discours...). ➤ Mobilisation des outils à disposition dans la classe liée à l'étude de la langue.	Situations quotidiennes pour des écrits courts. Variété de formes textuelles : récits, devinettes, poèmes, règles de jeu, lettres, questionnaires, réponses, contributions à des blogs. Situations d'écriture à partir de supports variés : début de texte à poursuivre, texte à détourner, photos à légender. Pratique du « brouillon » ou d'écrit intermédiaires.

Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit	➤ Repérage de dysfonctionnements dans les textes produits (omissions, incohérences, redites...). ➤ Mobilisation des connaissances portant sur le genre d'écrit à produire et sur la langue. ➤ Vigilance orthographique, exercée d'abord sur des points désignés par le professeur, puis progressivement étendue. ➤ Utilisation d'outils aidant à la correction : outils élaborés dans la classe, correcteur orthographique, guide de relecture.	Intervenir sur des textes en les modifiants : enrichir les phrases en utilisant des pronoms pour éviter les répétitions, changer ou ajouter des éléments.... Relecture à voix haute d'un texte. Comparaison de textes produits en réponse à une même consigne. Relectures ciblées (vérification d'un point précis d'orthographe ou de syntaxe travaillé en classe, respect d'éléments de la consigne...) Repérage des erreurs à l'aide du correcteur orthographique. Elaboration de guides de relecture adaptés aux écrits. Relecture de son texte.
Domaines du socle Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen		

Etude de la langue		
Attendus de fin de cycle		
▪ Orthographier les mots les plus fréquents (notamment en situation scolaire) et les mots invariables mémorisés. ▪ Raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal d'une part (déterminant, nom, adjectif), entre le verbe et son sujet d'autre part (cas simples : sujet placé avant le verbe et proche de lui ; sujet composé d'un groupe nominal comportant au plus un adjectif). ▪ Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.		
Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit	➤ Correspondances graphophonologiques. ➤ Valeur sonore de certaines lettres (s – c – g) selon le contexte. ➤ Composition de certains graphèmes selon la lettre qui suit (an/am, en/em, on/om, in/im).	Rebrassage des acquis Elaboration de listes qui rapprochent des mots, de tableaux qui classent en fonction des relations graphèmes/phonèmes pour favoriser la mémorisation. Activation de la remémoration par de courtes et fréquentes dictées de syllabes ou de mots.
Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu	➤ Vocabulaire des activités scolaires et vocabulaire spécialisé lié aux apprentissages disciplinaires. ➤ Séries de mots (mots relevant d'un même champ lexical ; séries correspondant à des familles de mots ; séries regroupant des mots ayant une analogie morphologique...). ➤ Mots invariables.	Activités pour mieux mémoriser (copie ; analyse et épellation de mots puis écriture sans voir le modèle.) Interrogations rapides régulières pour vérifier l'ancrage en mémoire. Mémorisation des mots des lexiques spécialisés.

		Correction avec échanges au sein d'une doublette → temps ménagé pour la relecture.
Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique (de quoi on parle, ce qu'on en dit)	➤ Identification du groupe nominal. ➤ Identification du verbe (connaissance des propriétés permettant de l'identifier). ➤ Classes de mots : noms – verbes – déterminants – adjectifs – pronoms (en position sujet) – mots invariables. ➤ Phrases affirmatives et négatives (notamment, transformations liées à l'identification du verbe). ➤ Ponctuation de fin de phrases ; signes du discours rapporté.	Activités portant sur la grammaire pratiquée en lien avec la lecture et l'écriture ; manipulations de phrases, tris, classement (pour catégoriser).
Raisonnement pour résoudre des problèmes orthographiques, d'accord essentiellement	➤ Compréhension que des éléments de la phrase fonctionnent ensemble (groupe nominal) ; compréhension de la notion de « chaîne d'accords » pour déterminant/nom/adjectif (variation singulier/pluriel en priorité ; variation masculin/féminin). ➤ Compréhension qu'écrire ne consiste pas seulement à coder des sons. ➤ Relation sujet - verbe (identification dans des situations simples). ➤ Notions de singulier et pluriel ; de masculin et féminin. ➤ Marques d'accord pour les noms et adjectifs : nombre (-s) et genre (-e). ➤ Découverte en lien avec les activités d'oral et de lexique d'autres formes de pluriel (-ail/-aux ; -al/-aux...) et d'autres marques du féminin quand elles s'entendent dans les noms (lecteur/lectrice...) et les adjectifs (joyeux/joyeuse...). ➤ Marque de pluriel pour les verbes à la 3ème personne (-nt)	Activités de classement permettant de dégager des régularités, des règles. Constituer une mémoire écrite organisée. Dictées courtes sous une variété de forme + examen collectif des problèmes d'orthographe rencontrés → ritualiser
Comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus fréquentes	➤ Familiarisation avec l'indicatif présent, imparfait et futur des verbes être, avoir, faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre et des verbes dont l'infinitif se termine par –ER. ➤ Mémorisation des formes les plus fréquentes (troisième personne du singulier et du pluriel). ➤ Compréhension de la construction de la forme conjuguée du verbe (radical ; terminaison). ➤ Mémorisation de marques régulières liées à des personnes (-ons, -ez, -nt). ➤ Infinitif ; participe passé. ➤ Notions de temps simples et temps composés ; formation du passé composé. ➤ Notions de marques liées au temps (imparfait et futur en particulier). ➤ Mémorisation des verbes être et avoir au présent, à l'imparfait et au futur ➤ Homophones : les formes verbales a / est/ ont / sont distinguées des homophones (à / et / on / son).	Activités orales de transformation de phrases : varier les temps et repérer quels mots sont affectés pendant ces variations. Elaboration de tableaux de conjugaison. Jeux : Loto

Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre	➤ Familles de mots et dérivation (préfixe, suffixe). ➤ Catégorisation et relations entre termes génériques et termes spécifiques. ➤ Synonymie ; antonymie (contraires) pour adjectifs et verbes. ➤ Polysémie ; relation avec les contextes d'emploi. ➤ Sens propre ; sens figuré. ➤ Registres familier, courant, soutenu (lien avec enseignement moral et civique).	Mots travaillés découverts en contexte. Réflexion en lien avec la lecture Manipulation ludique de préfixes et suffixes pour inventer des mots ; vérification de leur existence dans le dictionnaire.
Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris	➤ Définition d'un mot ; compréhension d'un article de dictionnaire. ➤ Mobilisation de mots « nouveaux » en situation d'écriture avec appui éventuel sur des outils.	Collecte de mots : exploitation des relations entre les mots pour relier les mots découverts à d'autres mots nouveaux. Murs des mots Utilisation du dictionnaire.
Domaines du socle Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine		

Repère de progressivité :

- ✓ Comparer → analyser → tirer des conclusions.
- ✓ Apporter les mots du langage spécialisé et les utiliser à bon escient = mémoriser, s'entraîner, réutiliser pour consolider.
- ✓ Utilisation du VERBE- NOM – SUJET
- ✓ Construction de quelques temps du verbe (PRESENT, IMPARFAIT, FUTUR, PASSE COMPOSE) → verbes les plus fréquents.
- ✓ Ecrire en situation des formes verbales les plus utilisées
- ✓ Distinction TEMPS SIMPLE/TEMPS COMPOSE
- ✓ / ! \ aux terminaisons qui ne s'entendent pas mais qui servent à marquer le pluriel ou le féminin
- ✓ Travail sur le lexique : dérivation, polysémie, synonymie
- ✓ Comparer Français/Anglais : vigilance sur l'ordre des mots, l'existence ou non de chaînes d'accord.

Mathématiques

Compétences travaillées

Chercher	➤ S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. ➤ Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
-----------------	--

Compétences du socle	
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Modéliser	➤ Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures. ➤ Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements. ➤ Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.
------------------	--

Compétences du socle	
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	

Représenter	➤ Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.). ➤ Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs. ➤ Utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales.
--------------------	---

Compétences du socle	
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Raisonner	➤ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. ➤ Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments. ➤ Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement. ➤ Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.
------------------	---

Compétences du socle	
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	

Calculer	➤ Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. ➤ Contrôler la vraisemblance de ses résultats.
-----------------	---

Compétences du socle	
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	

Communiquer	➤ Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements
--------------------	---

Compétences du socle	
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Nombres et calculs

Attendus de fin de cycle

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Dénombrer, constituer et comparer des collections. - Utiliser diverses stratégies de dénombrement. → Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, centaines, en relation ou non avec des groupements). - Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste. - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. → Relation entre ordinaux et cardinaux. - Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > → Égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. → Ordre. → Sens des symboles =, ≠, <, >.	Dénombrer des collections en les organisant et désigner leur nombre d'éléments (écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle). Une importance particulière est accordée aux regroupements par dizaines, centaines, milliers. Les comparaisons peuvent porter sur des écritures usuelles ou non : par exemple comparer $8+5+4$ et $8+3+2+4$ en utilisant que $5=3+2$ et en déduire que les deux nombres sont égaux.
--	---

Attendus de fin de cycle

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Utiliser diverses représentations des nombres (écriture en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main ...) - Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées. - Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques → unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres) → Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre. → Noms de nombres - Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine. - Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité. → La demi-droite graduée comme mode de représentation des nombres grâce au lien entre nombres et longueurs. → Lien entre nombre et mesure de grandeurs, une unité étant choisie.	Travail sur les mots-nombres Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56). Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100. Graduer une droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur. Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2
---	--

Attendus de fin de cycle ▪ <i>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</i>	
- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée conduisant à utiliser les 4 opérations. → sens des opérations → problèmes relevant de structures additives, multiplicatives, de partages ou de groupement → Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques → sens des symboles +, -, x, :	Etudier les liens : - Addition et soustraction - Multiplication et division Distinguer les pb relevant des structures additives des problèmes relevant des structures multiplicatives.
Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. - Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux → mode de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples.	Travail mené en lien avec Grandeurs et mesures et questionner le monde.
Attendus de fin de cycle ▪ <i>Calculer avec des nombres entiers</i>	
- Mémoriser des faits numériques et des procédures. → tables de l'addition et de la multiplication → Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, multiplication par une puissance de 10, doubles et moitiés de nombres d'usage courant.	Répondre aux questions : $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$ Utiliser des connaissances sur la numération « 24×10, c'est 24 dizaines, c'est 240 ».
- Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit. - Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur. → Addition, soustraction, multiplication, division → Propriétés implicites des opérations : $2+9$, c'est pareil que $9+2$, $3 \times 5 \times 2$ c'est pareil que 3×10 → propriétés de la numération : « $50+80$, c'est 5 dizaines +8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 » « 4×60, c'est 4x6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 »	Expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité. Utiliser divers supports ou instruments : les doigts ou le corps, bouliers ou abaquas, ficelle à noeuds, cailloux ou jetons, monnaie fictive, double règle graduée, calculette, etc.
Calcul mental - Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.	calculer mentalement : • sur les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 en lien avec la monnaie • sur les nombres 15, 30, 45, 60, 90 en lien avec les durées Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples.

	Utiliser les propriétés des opérations, y compris celles du type $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$
Calcul en ligne - Calculer en utilisant des écritures en lignes additives, soustractives, multiplicatives, mixtes.	→ $5 \times 36 = 5 \times 2 \times 18 = 10 \times 18 = 180$ → $5 \times 36 = 150 + 30 = 180$ → utiliser des écritures en ligne du type $21 = 4 \times 5 + 1$ pour trouver le quotient et le reste de la division de 21 par 4 (ou par 5)
Calcul posé - Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.	l'apprentissage des techniques opératoires posées (addition, soustraction, multiplication) se fait en lien avec la numération et les propriétés des opérations.
<i>Repères de progressivité</i> Etude des nombres jusqu'à 10 000. Les élèves sont amenés à résoudre des problèmes complexes éventuellement à 2 étapes, nécessitant par exemple l'exploration d'un tableau ou d'un graphique ou l'élaboration d'une stratégie de résolution originale. Le réinvestissement dans de nombreux problèmes arithmétiques élémentaires permet ensuite aux élèves d'accéder à différentes compréhensions de chaque opération. En ce qui concerne le calcul, les élèves établissent puis doivent progressivement mémoriser : - des faits numériques : décompositions/recompositions additives dès début de cycle (dont les tables d'addition), multiplicatives dans la suite du cycle (dont les tables de multiplication) ; - des procédures de calculs élémentaires. CE2 : consolident la maîtrise de la soustraction, apprennent une technique de calcul posé pour la multiplication, tout d'abord en multipliant un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre puis avec des nombres plus grands. Le choix de ces techniques est laissé aux équipes d'école, il doit être suivi au cycle 3.	

Grandeurs et mesures	
Attendus de fin de cycle - Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées - Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques à ces grandeurs.	
- Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée. → lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux contenances, aux durées	Exemple : haut et large font référence à la notion de longueur, léger fait référence à la notion de masse
- Comparer des longueurs, des masses et des contenances, directement en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage → Principe de comparaison des longueurs, des masses, des contenances	Juxtaposer des objets pour comparer leur longueur Estimer à vue des rapports très simples de longueur. Vérifier éventuellement avec une bande de papier.
- Estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités métriques. - Vérifier éventuellement avec un instrument. → ordre de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers → Rapports simples de longueurs (double et moitié)	Estimation de la mesure avec confrontation avec d'autres approches.

- Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité. - Mesurer des masses et des contenances avec des instruments adaptés. - Encadrer une grandeur par 2 nombres entiers d'unités. - Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées → notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce → unités de mesures usuelles : ▪ Longueur : m, dm, cm, mm, km ▪ Masse : g, kg, tonne ▪ contenance : L, dl, cl → relation entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenances.	Instruments : règle graduée, bandes de 1 dm de long graduées ou non, bande de papier plus ou moins longue, ficelle, mètre gradué ou non, balance à plateaux, à lecture directe, des récipients pour transvaser, un verre mesureur... Les encadrements de grandeurs sont du type : le couloir mesure entre 6 m et 7 m de long. Les grandeurs peuvent être exprimées avec des expressions complexes (1 m 13 cm, 1 h 20 min, etc.).
- Comparer, estimer, mesurer des durées → unités usuelles de durées : j, semaine, h, min, sec, mois, année, siècle, millénaire. → relation entre ces unités	Utiliser un sablier, des horloges et des montres à aiguilles et à affichage digital, un, chronomètre.
- Dans des cas simples, représenter une grandeur par une longueur, notamment sur une demi-droite graduée. → Des objets de grandeurs égales sont représentés par des segments de longueurs égales. → Une grandeur double est représentée par une longueur double. → La règle graduée en cm comme cas particulier d'une demi-droite graduée.	Lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, frise chronologique, progressivement axes d'un graphique.
Attendus de fin de cycle ▪ <i>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix</i>	
- Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. → Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). → Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. → Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). → Lexique lié aux pratiques économiques.	Observer que les longueurs, les masses, les contenances, les durées, sont des grandeurs additives. Utiliser le résultat d'un mesurage pour calculer une autre grandeur, notamment mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée, le périmètre d'un polygone. Réinvestir les connaissances de calcul mental, de numération et le sens des opérations. Connaitre le prix de quelques objets familiers
- Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre. - Convertir avant de calculer si nécessaire.	Liens entre les unités de mesure décimales et les unités de numération

Tout au long du cycle, les élèves travaillent sur des grandeurs diverses en commençant par les comparer pour appréhender le concept, avant de les mesurer au moyen d'instruments adéquats en s'appropriant peu à peu les unités usuelles. Les différentes unités sont introduites et mises en relation progressivement au cours du cycle :

- la *longueur* (comparaison, double et moitié dès le **CP**, en dm, cm, m, km au **CE1** puis en mm au **CE2**) ;
- la *masse* (en g et kg, comme unités indépendantes au **CE1**, puis en g, kg, et tonne en relation au **CE2**) ;
- la *contenance* (en litres au **CE1**, en cL et dL au **CE2**) ;
- la *durée* (jour et semaine et leur relation tout au long du cycle, relations entre j et h, entre h et min en cours de **CE1**, j, mois, année et leurs relations, année, siècle, millénaire et leurs relations, min, s et leur relation au **CE2**) ;
- le *prix* (en euros dès le **CP**, en euros et en centimes d'euros, en relation au **CE1**).

Les opérations sur les grandeurs sont menées en lien avec l'avancée des opérations sur les nombres, de la connaissance des unités et des relations entre elles. Le lexique suivant est introduit : le double d'une longueur, sa moitié au début du cycle.

Espace et géométrie

Attendus de fin de cycle

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères

Se repérer dans son environnement proche.

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

- 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,...).
- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).

Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde ».

Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu.

Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.

Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).

- Quelques modes de représentation de l'espace.

Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde »

Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire.

Dessiner l'espace de l'école.

S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.

Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

- Repères spatiaux.
- Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres, anticiper et effectuer un déplacement, le coder.

Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.

Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.

Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

Attendus de fin de cycle

▪ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides

Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés. Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié.

Reproduire des solides.

Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.

- Vocabulaire approprié pour :
 - nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ;
 - décrire des polyèdres (face, sommet, arête).
- Les faces d'un cube sont des carrés.
- Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).

Trier, reconnaître et nommer les solides à travers des activités de tri parmi des solides variés, des jeux (portrait, Kim...).

Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits.

Associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, ...)

Commander le matériel juste nécessaire pour fabriquer un cube à partir de ses faces.

Observer, compter le nombre de faces et de sommets d'un cube.

Initiation à l'usage d'un logiciel permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles.

Attendus de fin de cycle

▪ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Dénombrer, constituer et comparer des collections.
- Utiliser diverses stratégies de dénombrement.
 - ➔ Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, centaines, en relation ou non avec des groupements).
- Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
- Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède.
 - ➔ Relation entre ordinaux et cardinaux.
- Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, >.
 - ➔ Égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.
 - ➔ Ordre.
 - ➔ Sens des symboles =, ≠, <, >.

Dénombrer des collections en les organisant et désigner leur nombre d'éléments (écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle).

Une importance particulière est accordée aux regroupements par dizaines, centaines, milliers.

Les comparaisons peuvent porter sur des écritures usuelles ou non : par exemple comparer $8+5+4$ et $8+3+2+4$ en utilisant que $5=3+2$ et en déduire que les deux nombres sont égaux.

- Utiliser diverses représentations des nombres (écriture en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main ...)
- Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées.
- Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques
 - ➔ unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres)
 - ➔ Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre.

Travail sur les mots-nombres

Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56).

Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.

Graduer une droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur.

Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2

→ Noms de nombres - Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine. - Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité. → La demi-droite graduée comme mode de représentation des nombres grâce au lien entre nombres et longueurs. → Lien entre nombre et mesure de grandeurs, une unité étant choisie.	
Attendus de fin de cycle ▪ <i>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</i> ▪ <i>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie</i>	
Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé. Reconnaître, nommer les figures usuelles. Reconnaître et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés. Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon. ➤ Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : ○ carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; ○ cercle, disque, rayon, centre ; ○ segment, milieu d'un segment, droite. ➤ Propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles. ➤ Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : ○ droite, alignement et règle non graduée ; ○ angle droit et équerre ; ○ cercle et compas.	Les jeux du type portrait, Kim etc., la construction de frises, pavages, rosaces peuvent contribuer à développer la connaissance des propriétés des figures du programme et du vocabulaire associé. Les problèmes de reproduction de figures (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter) donnent l'occasion de dégager et travailler les propriétés et relations géométriques du programme. Le choix d'un support uni, quadrillé ou pointé et des instruments disponibles se fait suivant les objectifs. Les problèmes de description de figures permettent de développer le langage géométrique.
Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements. Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre. Reporter une longueur sur une droite déjà tracée. Repérer ou trouver le milieu d'un segment. ➤ Alignement de points et de segments. ➤ Angle droit. ➤ Égalité de longueurs. ➤ Milieu d'un segment.	À travers des activités dans l'espace ou des tracés, les élèves perçoivent les notions d'alignement, de partage en deux, de symétrie. Mobiliser des instruments variés lors des tracés: gabarits, pochoirs, règle non graduée, bande de papier avec un bord droit pour reporter des longueurs ou trouver un milieu, gabarit d'angle droit, équerre, compas. Le report de longueurs et la recherche du milieu d'un segment peuvent s'obtenir en utilisant la règle graduée en lien avec la mesure mais ils doivent d'abord pouvoir se faire sans règle graduée.

Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver). Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. ➤ Symétrie axiale. ➤ Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). ➤ Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.	Reconnaitre dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.). Utiliser du papier calque, des découpages, des pliages, des logiciels permettant de déplacer des figures ou parties de figures.
Au CP, la représentation des lieux et le codage des déplacements se situent dans la classe ou dans l'école, puis dans le quartier proche, et au CE2 dans un quartier étendu ou le village. Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples. Ils apprennent dès le CE1 à construire un cube avec des carrés ou avec des tiges que l'on peut assembler. Au CE2, ils approchent la notion de patron du cube. La discussion sur l'agencement des faces d'un patron relève du cycle 3. Les propriétés géométriques sont engagées progressivement dans la reproduction et la description de figures (alignement, report de longueur sur une droite et égalités de longueur en début de cycle, puis angle droit en milieu de cycle). On aborde la construction d'un cercle à partir du centre et d'un point de son rayon et son centre, et, au CE2, de son diamètre. L'utilisation des instruments : puis règle graduée, gabarit d'angle droit ; enfin, équerre, compas pour tracer des cercles. Le report de longueurs sur une droite déjà tracée avec le compas peut être abordé au CE2 mais il relève surtout du cycle 3. L'initiation à l'utilisation de logiciels de géométrie permettant de produire ou déplacer des figures ou composantes de figures se fait graduellement, en lien avec l'ensemble des activités géométriques et le développement des connaissances et compétences géométriques. L'usage des logiciels de géométrie dynamique relève essentiellement des cycles 3 et 4.	

Langue vivante

Attendus de fin de cycle

- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement
- Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage.
- Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.

Compétences	Connaissances	Exemples
Comprendre l'oral : Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.	Comprendre les consignes de classe. Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes. Suivre le fil d'une histoire très courte. Suivre des instructions courtes et simples. ➤ Répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières.	Utilisation d'outils numériques, lecture d'albums, comptines ou chanson, extraits de dessins d'animations. Repérage de quelques contrastes simples dans le fonctionnement de la langue orale

Domaines du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

S'exprimer oralement en continu : En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Reproduire un modèle oral. Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire. Lire à haute voix de manière expressive un texte bref. Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés. ➤ Répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant. ➤ Syntaxe de la description simple (lieux, espaces, personnes).	Les élèves analysent et évaluent leur propre pratique de la langue et celle de leurs camarades. Chants ou comptines et saynètes élaborés à partir d'extraits d'album ou de films pour la jeunesse, et de jeux.
--	---	---

Domaines du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Prendre part à une conversation : Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Saluer. Se présenter. Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles. Formuler des souhaits basiques. Utiliser des formules de politesse. Répondre à des questions sur des sujets familiers. Épeler des mots et des noms familiers. ➤ Répertoire élémentaire de mots sur des sujets familiers. ➤ Syntaxe de la conversation simple de type question / réponse. ➤ Situations de communication.	Jeux de rôles Enregistrement et réécoute de ce que l'on dit pour analyser et évaluer sa propre pratique de la langue. Echange électronique dans le cadre de projets d'un travail autour d'un album de jeunesse, de comptines, de chants ou de poèmes.
--	--	---

Domaines du socle <i>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</i> <i>Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</i>		<i>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</i>
Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.	
Domaines du socle <i>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</i> <i>Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</i>		<i>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</i> <i>Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</i>

L'ENFANT	LA CLASSE	L'UNIVERS ENFANTIN
Soi, le corps, les vêtements. La famille. L'organisation de la journée. Les habitudes de l'enfant. Les trajets quotidiens de l'enfant. Les usages dans les relations à l'école. Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie. Sensations, goûts et sentiments. Éléments de description physique et morale.	L'alphabet. Les nombres. Les repères temporels. Climat et météo. Les rituels. Les règles et règlements dans la classe. Les activités scolaires. Le sport. Les loisirs artistiques. L'amitié.	La maison, l'environnement immédiat et concret. La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics. L'environnement géographique ou culturel proche. Les animaux. Les contes et légendes. Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine. Les comptines, les chansons. La littérature enfantine. Quelques villes, campagnes et paysages typiques. Les drapeaux et monnaies. Les grandes fêtes et coutumes. Les recettes

Repère de progressivité :

- ✓ Elèves se présentent ou présentent quelqu'un, posent à une personne des questions simples la concernant (lieu d'habitation, relations, ce qui lui appartient...) ; suivre le fil d'une histoire simple avec les aides appropriées.
- ✓ Reproduisent la date, de courtes comptines/chants/poèmes.
- ✓ Lisent à voix haute (après entraînement) des textes brefs et racontent une histoire en s'aidant que quelques images.
- ✓ S'engager dans une conversation très courte pour réinvestir le lexique relatif à la présentation de soi-même et de quelqu'un
- ✓ Utiliser les formules simples de politesse, de présenter des excuses, d'épeler des mots simples et transparents
- ✓ Répondre à quelques questions pour communiquer de façon simple.

Enseignements artistiques

Arts Plastiques

Attendus de fin de cycle

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- Coopérer dans un projet artistique.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Comparer quelques œuvres d'art.

Expérimenter, produire, créer	➤ S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur... ➤ Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. ➤ Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard. ➤ Représenter le monde environnant où donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).
--------------------------------------	--

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Mettre en œuvre un projet artistique	➤ Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. ➤ Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. ➤ Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
---	---

Compétences du socle

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	➤ Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. ➤ Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. ➤ Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...
---	---

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	➤ Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. ➤ Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. ➤ S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial. ➤ S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
--	---

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

La représentation du monde

▪ Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression. ▪ Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. ▪ Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions. ▪ Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales.	Prendre conscience de la diversité des modes de représentation Représenter l'environnement proche par le dessin ; photographier en varier les points de vue/cadrage ; explorer la représentation par le volume (modelage). Explorer outils numériques. Mettre en relation observation des productions plastiques – images présentes dans l'environnement quotidien (publicité, patrimoine, albums jeunesse). Comparer/établir des liens entre des œuvres d'arts appartenant à un même domaine d'expression plastique (formes, même sujet, couleur, matières, outils...)
--	--

L'expression des émotions

▪ Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique. ▪ Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques. ▪ Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.	Repérer des matières et matériaux. Agir sur des formes (supports, matériaux), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes), les matières et objets : peindre sur des matières épaisses, coller, superposer, modeler, creuser pour explorer le volume.
--	--

La narration et le témoignage par les images

▪ Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. ▪ Transformer ou restructurer des images ou des objets. ▪ Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.	Raconter des histoires par le dessins (BD) , la reprise ou l'agencement d'images connues, l'association d'images de différentes origines. Intervenir sur une image : en détourner le sens. Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (loupe, verres colorés). Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels : carnets de voyage, statuaire. Productions pérennes ou éphémères : murs de l'école, lieu extérieur, blog.
---	---

Education Musicale

Attendus de fin de cycle

- Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive.
- Connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.
- Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession.
- Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun.

Chanter

- Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation.
- Interpréter un chant avec expressivité.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Ecouter, comparer

- Décrire et comparer des éléments sonores.
- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Explorer et imaginer

- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.
- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Echanger, partager.

- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Chanter

- Reproduire un modèle mélodique, rythmique.
- Chanter une mélodie simple avec une intonation juste.
- Chanter une comptine, un chant par imitation.
- Interpréter un chant avec expressivité (phrasé, articulation) en respectant ses phrases musicales.
- Mobiliser son corps pour interpréter.

Jeux vocaux
Recherche de la justesse dans l'interprétation
Mise en mouvement de son corps

- Les principaux registres vocaux : voix parlée/ chantée, aigu, grave. - Éléments constitutifs d'une production vocale : respiration, articulation, posture du corps. - Un répertoire varié de chansons et de comptines. - Éléments de vocabulaire concernant l'usage musical de la voix : fort, doux, aigu, grave, faux, juste.	
<i>Ecouter, comparer</i>	
▪ Décrire et comparer des éléments sonores, ▪ Identifier des éléments communs et contrastés. ▪ Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, etc. ▪ Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences. - Lexique élémentaire pour décrire la musique : timbre, hauteur, formes simples, intensité, tempo - Quelques grandes œuvres du patrimoine. - Repères simples dans l'espace et le temps.	Identification, caractérisation, tri des éléments perçus lors d'écoutes Représentations graphiques de passages musicaux
<i>Explorer et imaginer</i>	
▪ Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée. ▪ Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique. ▪ Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores travaillés. - Éléments de vocabulaire liés aux paramètres du son (intensité, durée, hauteur, timbre). - Postures du musicien : écouter, respecte l'autre, jouer ensemble. - Diversité des matériaux sonores.	Jeux vocaux pour exprimer des sentiments ou évoquer des personnages Utilisations d'objets sonores pour enrichir les réalisations collectives
<i>Ecouter, comparer</i>	
▪ Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques. ▪ Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité. ▪ Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective. - Vocabulaire adapté à l'expression de son avis. - Conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect... - Règles et contraintes du travail collectif.	Expression et partage avec les autres de son ressenti, émotions, sentiments.

Repère de progressivité :

Plusieurs principes pédagogiques sont à prendre en compte à chaque niveau :

- ✓ Régularité : la voix, l'écoute et la mémoire se développent par des sollicitations régulières dans des situations et sur des objets variés.
- ✓ Progressivité des apprentissages : six à huit chants et six à huit œuvres forment progressivement le répertoire de la classe.
- ✓ Diversité : choisies dans des styles et des époques divers, les œuvres écoutées posent de premiers repères dans l'espace et dans le temps.

Education physique et sportive

Attendus de fin de cycle

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- Remplir quelques rôles spécifiques.

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
- Adapter sa motricité à des environnements variés.
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.

Compétences du socle

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

Compétences du socle

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,).
- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

Compétences du socle

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.
- Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.

Compétences du socle

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.
- Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

Compétences du socle

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle

- *Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.*
- *Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.*
- *Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.*
- *Remplir quelques rôles spécifiques.*

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.
- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.

Activités athlétiques

Repères de progressivité

Confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer → objectif : l'améliorer.

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle

- *Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.*
- *Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.*
- *Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent*

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.
- Reconnaître une situation à risque.

Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc

Repères de progressivité

Passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer).

Passer d'un équilibre vertical à horizontal ; respiration réflexe à respiration adaptée ; propulsion essentiellement basée sur les bras

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Attendus de fin de cycle

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. - Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. - S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. - Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.	Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.
--	--

Repères de progressivité

Pratique de plus en plus élaborées : chorégraphie simple.

Activités gymniques : actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, manuelles, coordonnées.

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- connaître le but du jeu ;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.
--	---

Repères de progressivité

Se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles/statuts différents et respecter les règles.

Affrontent seuls un adversaire pour gagner, développent des stratégies et comprennent qu'il faut attaquer tout en se défendant

Enseignement moral et civique

La sensibilité : soi et les autres

Objectifs de formation :

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- Se sentir membre d'une collectivité.

Connaissances, capacités et attitudes visées	Objets d'enseignement	Pratiques en classe, à l'école, dans l'établissement
Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés : textes littéraires, œuvres d'art, la nature, débats portant sur la vie de la classe.	▪ Connaissance et reconnaissance des émotions de base (peur, colère, tristesse, joie). ▪ Connaissance et structuration du vocabulaire des sentiments et des émotions. ▪ Expérience de la diversité des expressions des émotions et des sentiments.	- Apprendre les techniques des « messages clairs » pour exprimer ses émotions vis-à-vis de ses pairs. - Jeu théâtral, mime. - Les langages de l'art : expression artistique et littéraire des émotions. - Les conseils d'élèves. - Arts visuels : le portrait et l'autoportrait (connaissance de soi et des autres). - Prendre conscience de son corps et du corps des autres à travers des activités de danse. - Les racismes : avec des supports créés par des fondations et associations agréées par le ministère de l'éducation nationale. - La situation de handicap et la pratique de l'inclusion scolaire. - Arts visuels : Marianne, le drapeau national dans les œuvres d'art. - Coopérer au sein d'un projet de classe. - Accepter le partage des tâches dans des situations de recherche (grammaire, conjugaison, mathématiques...), de coopération (EPS, éducation musicale, arts visuels...) ou d'expérimentation (sciences). - Chanter, en comprenant le contexte de leur écriture, quelques couplets de La Marseillaise.
Se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur.	▪ Travail sur les règles de la communication	
Prendre soin de soi et des autres.	▪ Le soin du langage : langage de la politesse. ▪ Le soin du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain. ▪ Le soin des biens personnels et collectifs. ▪ L'intégrité de la personne.	
Accepter les différences.	▪ Le respect des pairs et des adultes. Les atteintes à la personne d'autrui (racisme, antisémitisme, sexisme, xénophobie, homophobie, harcèlement...). ▪ Le respect des différences, interconnaissance, tolérance. La conscience de la diversité des croyances et des convictions.	
Identifier les symboles de la République présents dans l'école.	▪ Connaître les valeurs et reconnaître les symboles de la République française : le drapeau, l'hymne national, les monuments, la fête nationale.	
Apprendre à coopérer.	▪ Initiation aux règles de la coopération.	

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

Objectifs de formation :

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- Se sentir membre d'une collectivité.

Adapter sa tenue, son langage et son comportement aux différents contextes de vie et aux différents interlocuteurs.	▪ Initiation à la distinction des registres de langue.	- Élaboration des règles de vie de classe avec les élèves. - Participation des élèves à l'élaboration des règles de la cour de récréation. - Discussion à visée philosophique : les droits et les devoirs de l'élève. - Conseils d'élèves (sens des règles, des droits et des obligations, sens des punitions et des sanctions). - Discussion à visée philosophique : l'égalité de tous - élèves ou citoyens - devant la loi. - Les droits égaux des garçons et des filles dans toutes les situations de la vie scolaire.
Respecter les autres et les règles de la vie collective. Participer à la définition de règles communes dans le cadre adéquat	▪ Les règles de vie de la classe et de l'école. ▪ Les droits et les devoirs de l'enfant et de l'élève (la charte d'usage des Tuic de l'école (B2i-1), la Convention internationale des droits de l'enfant (Cide) :art. 2, 6, 9.	
Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser	▪ Initiation au code de la route et aux règles de prudence, en lien avec l'attestation de première éducation à la route (Aper).	
Connaître ses droits et les moyens de les faire valoir.	▪ Les différents contextes d'obéissance aux règles, le règlement intérieur, les sanctions.	
Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative (accompagnement, réparation...).	▪ Initiation au vocabulaire de la règle et du droit (règle, règlement, loi...).	
Connaître quelques principes et valeurs fondateurs d'une société démocratique.	▪ Les valeurs : la liberté, l'égalité, la laïcité. ▪ L'égalité de droit entre les femmes et les hommes. ▪ Les droits et les devoirs : de la personne, de l'élève, du citoyen (initiation) ; la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, art. 1, 4, 6.	

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

Objectifs de formation :

- Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

Exposer une courte argumentation pour exprimer et justifier un point de vue et un choix personnels.	▪ Le choix, sa justification. ▪ Connaissance de quelques structures simples de l'argumentation (connecteurs et lexique).	- Approche du juste, de l'injuste, du bien, du mal à partir de récits (mythes, contes) ou de situations de la vie de la classe
---	---	--

	▪ Les raisons qui font juger une action bonne ou mauvaise.	- Dilemmes moraux adaptés à l'âge des enfants. - Pratique de la discussion à visée philosophique autour de situations mettant en jeu des valeurs personnelles et collectives, des choix, ou à partir de situations imaginaires. - Approche des préjugés et des stéréotypes à partir de situations de la vie de la classe ou de situations imaginaires tirées de récits, de contes ou d'albums de littérature de jeunesse. Organisation de débats réglés sur ces situations. - Approche de la notion de laïcité à travers des exemples vécus ou des récits. - Exercices de clarification des valeurs. - Expression sur Internet.
S'affirmer dans un débat sans imposer son point de vue aux autres et accepter le point de vue des autres.	▪ Les règles de la discussion en groupe (écoute, respect du point de vue de l'autre, recherche d'un accord...). Initiation aux règles du débat. ▪ Initiation à l'argumentation. ▪ Les préjugés et les stéréotypes.	
Aborder la laïcité comme liberté de penser et de croire ou de ne pas croire.	▪ Initiation aux différences entre penser, croire et savoir.	
Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.	▪ La notion de bien commun dans la classe et dans l'école. ▪ Les valeurs personnelles et collectives.	

L'engagement : agir individuellement et collectivement

Objectifs de formation :

- *S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.*
- *Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.*

Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres. S'impliquer dans la vie scolaire (actions, projets, instances...).	- L'engagement moral : la confiance, la promesse, la loyauté.	- Sensibiliser les élèves à quelques grandes figures féminines et masculines de l'engagement (scientifique, humanitaire...). - Associer les élèves à l'élaboration et à la mise en œuvre de projets. - Engager les élèves dans des projets de concours proposés par l'éducation nationale - Encourager les conduites d'entraide, par exemple le tutorat entre pairs, la coopération, la médiation par les pairs. - Valoriser la prise de responsabilité dans la classe, l'école. - Engager la classe dans des actions de solidarité ou en faveur de l'environnement. - Favoriser les conduites altruistes, notamment dans le cadre du parcours citoyen.
Réaliser un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national...).		
Coopérer en vue d'un objectif commun.	- La coopération, l'entraide.	
Expliquer en mots simples la fraternité et la solidarité.	- Les valeurs : la fraternité, la solidarité.	
Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école.	- La participation démocratique. - La responsabilité. - Le développement durable.	
S'impliquer progressivement dans la vie collective à différents niveaux.	- Le secours à autrui : sens du discernement, en lien avec le dispositif et l'attestation « apprendre à porter secours » (APS).	

Questionner le monde

Compétences travaillées	
Pratiquer des démarches scientifiques	➤ Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
Compétences du socle Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	
Imaginer, réaliser	➤ Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne. ➤ Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.
Compétences du socle Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	
S'approprier des outils et des méthodes	➤ Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience. ➤ Manipuler avec soin.
Compétences du socle Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	
Pratiquer des langages	➤ Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire. ➤ Lire et comprendre des textes documentaires illustrés. ➤ Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question. ➤ Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)..
Compétences du socle Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
Mobiliser des outils numériques	➤ Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.
Compétences du socle Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	
Adopter un comportement éthique et responsable	➤ Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance. ➤ Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets, du papier et économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage...).
Compétences du socle Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	
Se situer dans l'espace et dans le temps	➤ Construire des repères spatiaux : • se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique ; • utiliser et produire des représentations de l'espace. ➤ Construire des repères temporels : • ordonner des événements ; • mémoriser quelques repères chronologiques.
Compétences du socle Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	

Questionner le monde du vivant, de la matière, des objets

Qu'est-ce que la matière ?

Attendus de fin de cycle

- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.
- Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.

- 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. - Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air. → Quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz. → Les changements d'états de la matière, notamment solidification, condensation et fusion. → Les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau). → Existence, effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air).	Observer : solidification et fusion de l'eau Relier des états liquide et solide de l'eau dans la nature en relation avec certains phénomènes météorologiques (nuages, pluie, neige, grêle, glace). Mettre en mouvement différents objets avec le vent Mettre en œuvre des dispositifs simples (seringue, ballons, pompes à vélo, récipients) visant à éprouver la matérialité de l'air.
---	---

Repères de progressivité

Etat gazeux est abordé en CE2

Comment reconnaître le monde vivant ?

Attendus de fin de cycle

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. → Développement d'animaux et de végétaux. → Le cycle de vie des êtres vivants. → Régimes alimentaires de quelques animaux. → Quelques besoins vitaux des végétaux → Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu. → Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance. → Relations alimentaires entre les organismes vivants. → Chaines de prédation. → Identifier quelques interactions dans l'école	Observer des manifestations de la vie ; des animaux et végétaux de l'environnement proche Réaliser des petits écosystèmes en classe/jardins d'école Réaliser des schémas simples des relations entre les organismes vivants et avec le milieu Suivi de ce qui entre et sort de la classe (papier, recyclage), de la cantine (aliments, eau, devenir des déchets).
---	---

Attendus de fin de cycle

- Reconnaître des comportements favorables à sa santé.

- Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel - Mesurer et observer la croissance de son corps. → Croissance (taille, masse, pointure). → Modifications de la dentition.	Utiliser des toises, des instruments de mesure. Tableaux et graphiques. Utiliser des toises, des instruments de mesure pour suivre sa croissance.
--	--

- 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). → Catégories d'aliments, leur origine. → Les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger). → La notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine). → Effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme. → Changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...).	Déterminer les principes d'une alimentation équilibrée et variée. Élaborer et intégrer quelques règles d'hygiène de vie et de sécurité.
---	---

Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?

Attendus de fin de cycle

▪ *Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.*

- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction. - Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques	Identifier leur domaine et leur mode d'emploi, leurs fonctions Démarche d'observation : démonter/remonter, procéder à des tests et essais Découvrir une diversité de métiers courants Interroger hommes/femmes au travail sur les techniques, outils et machines utilisés.
--	--

Attendus de fin de cycle

▪ *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. - 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. → Constituants et fonctionnement d'un circuit électrique simple. → Exemples de bon conducteurs et d'isolants. → Rôle de l'interrupteur. → Règles élémentaires de sécurité.	Réaliser une maquette de maison de poupée, un treuil, un quizz simple Réaliser des montages permettant de différencier des matériaux en 2 catégories : conducteurs et isolants Réaliser un jeu d'adresse électrique.
--	---

Attendus de fin de cycle

▪ *Commencer à s'approprier un environnement numérique.*

- Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique. - Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).	Observer les connexions entre les différents matériels. Familiarisation progressive par la pratique, usage du correcteur orthographique. Mise en page, mise en forme de paragraphes, supprimer, déplacer, dupliquer. Saisie, traitement, sauvegarde, restitution.
---	---

Questionner l'espace et le temps

Se situer dans l'espace

Attendus de fin de cycle

▪ Se repérer dans l'espace et le représenter.

- Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. → 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...). → 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). → Quelques modes de représentation de l'espace. - Lire des plans, se repérer sur des cartes. → Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.	Espace proche et connu à un espace inconnu Etudier des représentations de l'espace environnant (maquette, plans, photos), en produire Dessiner l'espace de l'école. Prélever des informations sur une carte.
--	--

Attendus de fin de cycle

▪ Situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique

- Identifier des représentations globales de la Terre et du monde. - Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. - Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents. - 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 : → les pays, les continents, les océans ; → la Terre et les astres (la Lune, le Soleil, ...).	Cartes, cartes numériques, planisphères, globe comme instruments de visualisation de la planète pour repérer la présence des océans, des mers, des continents, de l'équateur et des pôles... Cartes du système solaire ; repérage de la position de la Terre par rapport au Soleil. Saisons, lunaisons, à l'aide de modèles réduits (boules éclairées).
--	---

Repères de progressivité

On commence l'étude de l'espace géographique terrestre à travers quelques milieux géographiques spécifiques.
En partant de l'espace vécu puis des espaces de plus en plus lointains = décentration de l'élève.

Se situer dans le temps

Attendus de fin de cycle

▪ Se repérer dans le temps et mesurer des durées.

- Identifier les rythmes cycliques du temps. - Lire l'heure et les dates. → L'alternance jour/nuit. → Le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons. → La journée est divisée en heures. → La semaine est divisée en jours.	Calendriers pour marquer les repères temporels année, mois, semaine, jour). « Roue des jours » pour mettre en évidence le caractère cyclique des jours de la semaine. Emploi du temps d'une journée. Horloge, pendule pour appréhender quelques repères de codification du temps. Cadran solaire.
- Comparer, estimer, mesurer des durées. → Unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire. → Relations entre ces unités.	Ce travail est mené en lien avec les mathématiques. Utiliser un sablier, des horloges et des montres à aiguilles et à affichage digital, un chronomètre.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres. → Les événements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres. → Continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité.	Calendriers pour repérer et situer sur le mois puis l'année, des dates particulières personnelles ou historiques. Les frises chronologiques pour repérer et situer des événements sur un temps donné (avant, après, pendant, au fil du temps, il y a tant de jours, de mois, d'années, ...). Situation temporelle d'événements dans un récit.

Attendus de fin de cycle

▪ Repérer et situer quelques événements dans un temps long.

- Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. → Le temps des parents. → Les générations vivantes et la mémoire familiale. → L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.	Ephéméride Utiliser des calendriers, des frises à différentes échelles temporelles Situer sur une frise des événements vécus ou non dans la classe, l'école, le quartier, la ville, le pays, le monde.
- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés. → Quelques personnages et dates	Ressources locales (monuments, architecture...), récits, témoignages, films...

Repères de progressivité

Repérage dans grandes périodes historiques.

Au CE2, on commence l'étude du temps long et de l'espace géographique terrestre à travers quelques événements, personnages et modes de vie caractéristiques des principales périodes de l'histoire de la France et du monde occidental et à travers quelques milieux géographiques.

Explorer les organisations du monde

Attendus de fin de cycle

- Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde.

- Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures. → Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements... → Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique. → Les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.	Documents, documents numériques, documentaires, écoute et lecture de témoignages, récits.
---	---

Attendus de fin de cycle

- Comprendre qu'un espace est organisé.

- Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions. → Des espaces très proches (école, parc, parcours régulier...) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial...), en construisant progressivement des légendes. → Des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes ; à partir de documents cartographiques. → Une carte thématique simple des villes en France. → Le rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants...	Photographies prises sur le terrain, dessins ; photographies aériennes obliques (schématisations), puis verticales ; plans, cartes topographiques (schématisations) ; tableau de chiffres (population des grandes villes).
--	--

Attendus de fin de cycle

- Identifier des paysages

- Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts, ... → Les principaux paysages français en s'appuyant sur des lieux de vie. → Quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques.	Photographies paysagères, de terrain, vues aériennes, globe terrestre, planisphère, films documentaires.
---	--

Repères de progressivité

Comparent les modes de vie de quelques personnages, grands et petits, femmes et hommes (une paysanne, un artisan, une ouvrière, un soldat, un écrivain, une savante, un musicien, une puissante...), appréhendent quelques grands faits de quelques périodes historiques.

Les élèves découvrent comment d'autres sociétés vivent et se sont adaptées à leurs milieu naturel (habitat, alimentation, vêtements, coutumes, importance du climat, du relief, de la localisation...). À partir de l'exemple d'un milieu urbain proche, ils étudient comment les sociétés humaines organisent leur espace pour exercer leurs activités : résidentielles, commerciales, industrielles, administratives...