

Programmation

« Matières et objets » CE1

Propriétés de la matière et familles de matériaux	Aborder les différents états de la matière (l'eau), les interactions entre les pôles des aimants, les caractéristiques des ressorts, l'action de la température sur le thermomètre. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">Étude et utilisation du thermomètre à alcool.</div>
Les états de la matière et leur transformation	Agir pour transformer la matière et connaître quelques changements d'état: fusion, solidification, vaporisation, condensation. Faire le lien avec les appareils électro-ménagers.
Les propriétés de l'eau et de l'air dans la vie quotidienne.	Moulin à eau, bateau à réaction à fabriquer. Météorologie et échelle de Beaufort pour mesurer la vitesse du vent à partir de l'aspect de l'eau ou des effets de l'air. Les mélanges avec l'eau: sensibilisation à la propriété soluble, non soluble de liquides et de solides. (activités artistiques ou de cuisine)

Programmation

« Matières et objets » CE1

Manier des outils des ustensiles et fabriquer des objets utiles ou ludiques	Apprendre à percer, visser, manipuler un pyrograveur, fabriquer un thermomètre, utiliser un micro-ordinateur.
Étudier (démontage et remontage) des objets techniques simples.	Être sensibilisé au principe de fonctionnement (vitesse de rotation et taille des roues dentées, effet bras de levier) d'ustensiles de cuisine mécaniques ou électriques, outils divers, jouets ou jeux mécaniques. Comparaison avec des maquettes réalisées avec des jeux de construction. Jouets électriques , lampe de poche: différentes sources d'énergie.
L' électricité	Réaliser un circuit plus complexe qu'au CP (deux éléments en série), le schématiser et chercher des pannes
Utiliser des objets techniques usuels	Rendre les enfants autonomes vis à vis d'objets techniques (magnétoscope, robots électroménagers, ordinateurs et instruments divers de météorologie) et être capable de définir leur usage dans le cadre du travail manuel, cuisine, arts plastiques...

Programmation

« Le vivant » CE1

<p>Observer, identifier et décrire des caractéristiques du vivant (animaux ou végétaux): naissance, croissance, nutrition, reproduction, locomotion.</p>	<p>Trouver les caractères communs du vivant: naissance, croissance, mort Classifier en fonction des durées de vie Les caractéristiques de l'animal: locomotion, communication</p>
<p>Déterminer et classer quelques animaux et végétaux en fonction des critères morphologiques.</p>	<p>Décrire le poisson, l'oiseau, le mammifère, l'insecte à partir de leurs caractéristiques morphologiques. Utiliser les caractères morpo pour apparier l'animal et son petit. Nommer le mâle, la femelle et le petit pour chaque famille: animaux domestiques et animaux sauvages (en lien avec le vocabulaire) Régime alimentaire de différentes catégories d'animaux. Classifier les animaux en fonction de leur régime alim. Comprendre le fonctionnement de la chaîne alimentaire. Utiliser un vocabulaire précis pour décrire une fleur, une feuille, un bourgeon, un arbre, une plante, un fruit. Déterminer les besoins nutritifs d'une plante à partir d'expérimentations.</p>
<p>Mesurer et observer la croissance de son corps.</p>	<p>Observer que le corps se répare. Observer et caractériser les mouvements possibles des différentes parties du corps. Nommer les articulations et comprendre leur fonctionnement. Schématiser les différents mouvements du corps: assis, debout, accroupi, à genoux, sauter, courir, lancer. La dentition humaine (nombre, organisation, noms, fonction, croissance... Règles d'hygiène Classifier et identifier les groupes d'aliments. Connaître les principes du rôle de chaque groupe d'aliments; composer des menus équilibrés. Les effets d'une mauvaise hygiène de vie.</p>

Programmation

« Espace » CE1

<p>Étude de l'environnement proche La classe</p>	<p>Utilisation de différentes représentations de la classe Construire une représentation légendée de la classe (plan, maquette) à partir d'une trame commune.</p>
<p>L'école est un lieu de vie et de travail</p>	<p>Premières hypothèses réfléchies sur l'aménagement (Pourquoi là et pas ailleurs?) Associer les pièces et leur fonction. Construire la carte d'identité des lieux (nom, personnel, fonction) à placer sur le plan de l'école. Identifier les éléments remarquables : mairie, école, commerces, église, rues, traces du passé (monument, lavoir, plantation, statue, matériaux...)</p>
<p>Le quartier de l'école, le village</p>	<p>Visite structurée du quartier Utiliser et construire des parcours sur plan (activités annexes en EPS: parcours d'orientation/maths: déplacements sur quadrillage)</p>
<p>Des paysages proches de l'école</p>	<p>Découverte et visite d'un espace naturel proche de l'école (la campagne)<i>Les bords du Morbic par ex.</i> Prendre des photographies, retrouver les éléments observés. Utiliser le vocabulaire approprié Réaliser un croquis légendé du paysage.</p> <p>Visite ou découverte d'un paysage aménagé par l'homme (zone portuaire, place du village, quartier, zone agricole, complexe de loisirs...) Photos Décrire le paysage observé en utilisant un vocabulaire approprié (premier plan, deuxième plan, arrière plan, ligne d'horizon, ...) Associer le paysage observé à l'activité humaine: recenser des métiers du centre-ville, observer les différentes fonctions d'un aménagement du littoral(loisirs, industries, métiers de la mer, tourisme) Nom des rues, des places, pourquoi ces noms?</p>

Programmation

« Espace » CE1

À la découverte de paysages différents

Découverte photographique et étude documentaire de paysages différents en France

Identifier des représentations de paysages

Commencer à lire et à compléter une carte (légende, titre, codes, symboles)

À la découverte des paysages lointains

Étude documentaire de quelques milieux géographiques dans le monde (présence d'un élève d'origine étrangère, migration des oiseaux, article de journal, lecture d'un album, expositions)

Caractériser un milieu de vie en mettant en relation:

Des éléments visuels (végétation, relief, faune, habitat)

Des éléments documentaires décrivant les grandes fonctions humaines (se nourrir, se déplacer, se protéger)

Répondre à une question par l'étude de documents (Pourquoi une population si dense ou inexistante à certains endroits du globe?)

Commencer à lire et à compléter un planisphère.

Programmation

« Temps » CE1

<p>La journée est rythmée par différentes activités</p>	<p>Reconstituer une journée sur une frise chronologique/ se repérer sur l'emploi du temps quotidien. Comparer avec la journée de travail des parents, autres métiers. À comparer avec des journées d'école d'autres pays, et/ou une journée d'école en 1900.</p>
<p>De jour en jour... (la semaine, le mois, l'année)</p>	<p>Frise chronologique de la semaine (emploi du temps hebdomadaire) Mise en place d'un journal de bord collectif, d'une frise chronologique, calendrier mensuel... (événements, temps forts de la classe...) Classer les élèves en fonction de leur date de naissance(reportée sur la frise chronologique) Faire la frise de chaque élève depuis sa naissance, à 1 an, à 2 ans, etc jusqu'à maintenant, avec les photos de chacun et les événements marquants(marche, 1ers mots, entrée à l'école, entrée au CP, ...) Étude du calendrier annuel (almanach de la poste) Y repérer les jours fériés, les fêtes annuelles, les jours de la semaine, les mois.</p>
<p>Le cycle des saisons</p>	<p>Observer un arbre, une culture, ... sur l'année scolaire (notion de cycle, de continuité et renouvellement, vie, mort) En faire la synthèse dans un tableau avec photos, date, caractéristiques visuelles, météo...</p>
<p>Le passé lointain... Vers l'histoire</p>	<p>Notion de siècle/ prendre conscience des périodes historiques Situer sur une frise séculaire des événements marquants, puis faire la même chose sur une frise historique Visiter un monument ancien, l'observer, repérer des caractéristiques liées à son histoire (matériaux, architecture, fonction: église, château, lavoir...) Comparer des modes de vie: aujourd'hui et maintenant (l'école, le travail des enfants, la vie à la maison, les objets dans la maison...)</p>