

PROGRAMMATION Explorer le monde GS

OBJECTIFS

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE



Découvrir le monde du vivant

Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

- ✓ Exploiter un élevage : escargot, phasme
- ✓ Observer le développement et la croissance des petits.
- ✓ Observer le développement d'un bulbe et l'anatomie d'une fleur.
- ✓ Découvrir le cycle de vie du blé.

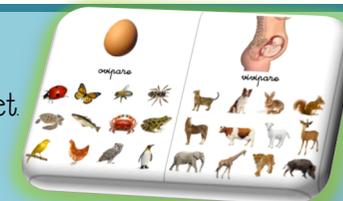


Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.



LA LOCOMOTION

- ✓ Identifier et classer les déplacements des animaux.
- ✓ Associer un organe moteur aux déplacements qu'il permet.



LA NUTRITION

- ✓ Associer des animaux à un ou plusieurs aliments

LA REPRODUCTION

- ✓ Ovipare ou vivipare : classer certains animaux selon les modes de gestation

Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.



- ✓ Prendre conscience de ses **articulations** et de ses possibilités d'action : Nommer les principales articulations. Décrire les mouvements possibles pour chaque articulation
- ✓ **LE TOUCHER** Explorer les perceptions tactiles, associer la peau comme l'organe du toucher
- ✓ **LE GOUT** Affiner ses perceptions gustatives pour classer les aliments selon leur saveur
- ✓ **L'ODORAT** Prendre conscience de ses perceptions olfactives
- ✓ **L'OUÏE** Identifier des bruits, différencier les paramètres du son
- ✓ **LA VUE** Prendre conscience de ses capacités visuelles en modifiant ses perceptions

Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

- ✓ L'hygiène du corps : se laver, quand et quoi
- ✓ Le sommeil : pourquoi je dois dormir
- ✓ L'alimentation : manger équilibré
- ✓ La maladie : que se passe-t-il dans mon corps ?



Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (produits toxiques).

- ✓ Savoir qu'il existe des produits toxiques dans la maison et reconnaître les signaux visuels.



Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation.

LES MATERIAUX

- ✓ Connaître les différents matériaux des objets qui nous entourent
- ✓ Connaître les propriétés des matériaux les plus fréquents

LES OBJETS MECANIQUES

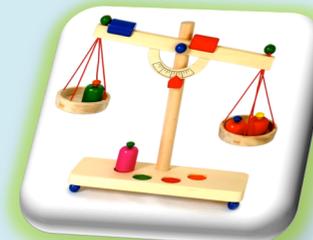
- ✓ Fabriquer un engin élévateur
- ✓ Classer les ustensiles de cuisine selon leur utilité
- ✓ Choisir et utiliser des outils adaptés à l'action menée.
- ✓ Découvrir la notion de levier.



EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE



- LES OBJETS EN EQUILIBRE**
- ✓ Se familiariser avec la notion d'équilibre
 - ✓ Equilibrer un mobile
 - ✓ Comprendre les principes de l'équilibre d'une balance
- LES OBJETS ELECTRIQUES**
- ✓ Différencier les objets mécaniques des objets électriques
 - ✓ Comprendre le rôle du générateur
 - ✓ Reproduire un circuit fermé



Explorer la matière

Explorer la matière : s'exercer à des actions variées : transvaser, malaxer, mélanger, modeler, tailler, couper, morceler,



- L'EAU**
- ✓ Trier des objets et des matières qui flottent
 - ✓ Fabriquer une embarcation qui flotte
 - ✓ Savoir fabriquer des glaçons
 - ✓ Expérimenter des mélanges homogènes et hétérogènes
- L'AIR**
- ✓ Fabriquer et utiliser les courants d'air
 - ✓ Matérialiser l'existence de l'air enfermé dans un contenant



- LES OMBRES**
- ✓ Comprendre le positionnement d'une ombre selon le positionnement de la lumière.
 - ✓ Fabriquer les marionnettes d'un théâtre d'ombres

Réaliser des constructions

Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.



- LES CONSTRUCTIONS**
- ✓ Lire une fiche de construction
 - ✓ Découvrir la gravité
 - ✓ Trouver une solution technique
- LES OBJETS ROULANTS**
- ✓ Démonter une petite voiture pour en nommer chaque partie
 - ✓ Construire une maquette d'objets roulants
 - ✓ Concevoir un mode de propulsion sans contact
- LES OBJETS MAGNETIQUES**
- ✓ Réaliser un jouet utilisant les principes du magnétisme
 - ✓ Comprendre un jouet utilisant les propriétés des aimants dues aux pôles
 - ✓ Trouver un mode de propulsion



Utiliser des objets numériques

Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

- ✓ Utiliser la tablette tactile ou l'appareil phono numérique pour réaliser un projet.

