

MONDE DE LA MATIÈRE
Qu'est-ce que la matière ?



Identifier les 3 états de la matière et observer des changements d'états.

QM1

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)

Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.

QM2

Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.

MONDE DU VIVANT

Comment reconnaître le monde vivant ?



Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité

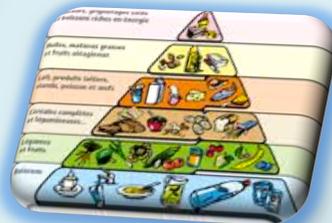
QM3

Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.
→ développement d'animaux et de végétaux
→ cycle de vie des êtres vivants
→ régimes alimentaires de quelques animaux
→ quelques besoins vitaux des végétaux

QM4

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
→ chaînes de prédation

Reconnaître des comportements favorables à sa santé



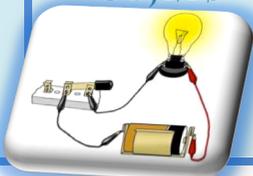
QM5

Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.
Mesurer et observer la croissance de son corps
→ croissance (taille, masse, pointure)
→ modification de la dentition

QM6

Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activités physiques, 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
→ la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur la journée, sur la semaine)
→ effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme
→ changements des rythmes d'activités quotidiens (sommeil, activités, repos)

MONDE DES OBJETS



Les objets techniques : qu'est-ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils

QM7

Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués

QM8

Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité

QM9

Commencer à s'approprier un environnement numérique.

Objectifs

Code

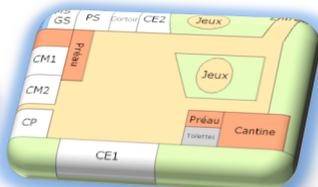
Attendus en fin de CE2

QUESTIONNER LE MONDE

SE SITUER
DANS
L'ESPACE



Se repérer dans l'espace et le représenter



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



QM10

Se repérer dans un environnement proche.
Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers.

QM11

Lire des plans, se repérer sur des cartes
→ éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende

QM12

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.

QM13

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)

SE SITUER
DANS LE
TEMPS



Se repérer dans le temps et le mesurer



QM14

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 heure, la semaine en jours

QM15

Comparer, estimer, mesurer des durées

QM16

Situer des événements les uns par rapport aux autres

QM17

Repérer et situer quelques événements dans un temps long

Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.
→ évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtement)
Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier.

EXPLOITER
LES
ORGANISA-
TIONS DU
MONDE



Comparer des modes de vie

QM18

Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures :
→ alimentation, habitat, vêtements, outils, guette, déplacements

Comprendre qu'un espace est organisé

QM19

Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions
→ des espaces très proches (école, parc) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial) en construisant progressivement des légendes.
→ rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants

Identifier des paysages

QM20

Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts.