

Programmation Découverte du monde

LE TEMPS

Référence : BO 19 juin 2008 - Compétence fin de cycle : distinguer le passé récent du passé plus éloigné

1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
<p>Se situer dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les mois de l'année : évènements importants de l'année à situer sur la frise des mois.- L'automne <p>Comprendre la notion de générations, de passé et de présent :</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconstituer son histoire personnelle : situer des évènements sur sa frise.- Appréhender un passé plus éloigné que celui de sa propre enfance : les générations (construction d'un arbre généalogique).	<p>Mesurer et comparer des durées :</p> <ul style="list-style-type: none">- Quelle heure est-il ?- Les différentes horloges- Mesurer le temps. Pourquoi faire ?- Le sablier : fabrication et étude de son utilisation au cours du temps.- Le chronomètre : fonctionnement et intérêt.	<p>Se situer dans le temps :</p> <p>L'hiver</p> <p>L'évolution des modes de vie :</p> <ul style="list-style-type: none">- Avant les hommes : les dinosaures.- L'activité des hommes autrefois et aujourd'hui.- Les transports autrefois et aujourd'hui- L'école et la récréation autrefois et aujourd'hui	<p>Se situer dans le temps :</p> <p>Le printemps</p> <p>Se situer dans le temps historique :</p> <p>Notre ville hier et aujourd'hui :</p> <ul style="list-style-type: none">- recherche des traces du passé dans notre ville (château, monuments, évènement...) et comparer des documents (photos, témoignages...).- Situer dans le temps le patrimoine local ainsi que les évènements.	<p>Se situer dans le temps :</p> <p>L'été</p> <p>Mémoriser quelques dates et personnages de l'histoire de France :</p> <p>Réaliser une frise historique et y placer quelques évènements et personnages marquants.</p>

Programmation Découverte du monde

LA MATIERE

Référence : BO 19 juin 2008 - Compétence fin de cycle : avoir une représentation cohérente du monde.

1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
<p>Le thermomètre</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprendre l'utilité et le fonctionnement du thermomètre dans quelques situations de la vie courante.- Lire la température.	<p>L'eau</p> <ul style="list-style-type: none">- Faire des expériences avec l'eau pour comprendre et retenir que l'eau (liquide) et la glace sont deux états d'une même substance, comprendre et retenir que l'eau est liquide à une température supérieure à 0 degré et solide à une température inférieure à 0 degré.- Reconnaître les états solide et liquide de l'eau et leurs manifestations dans divers phénomènes naturels.- Comprendre le rôle de l'eau dans le monde.	<p>L'air</p> <ul style="list-style-type: none">- Faire des expériences avec l'air pour comprendre et retenir que la matière n'apparaît pas et ne disparaît pas, même si, parfois, elle n'est pas perceptible.- Construire un objet technique en suivant une notice de réalisation	<p>Un pantin</p> <ul style="list-style-type: none">- Lire et mettre en œuvre une notice de réalisation simple.- Réaliser un objet technologique en utilisant plusieurs matériaux.- Comprendre les notions d'axe et d'articulation.	<p>L'électricité</p> <ul style="list-style-type: none">- Connaître et nommer les éléments d'un circuit électrique.- Comprendre le rôle d'une pile dans le fonctionnement d'un objet et distinguer différents types de piles.- Réaliser un circuit simple permettant l'allumage d'une ampoule à l'aide d'une pile.- Comprendre et retenir les dangers potentiels présentés par l'électricité domestique.

Programmation Découverte du monde

LE VIVANT

Référence : BO 19 juin 2008 - Compétence fin de cycle : repérer les caractéristiques du vivant

1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
<p>Apprendre quelques règles d'hygiène le jour ... Percevoir le rôle du soleil et comprendre ses dangers.</p> <p>... et la nuit Comprendre et retenir les bienfaits du sommeil.</p> <p>L'alimentation - Identifier les différents groupes d'aliments, - Percevoir la notion d'équilibre alimentaire, - Composer un menu équilibré.</p>	<p>Le corps humain - Nommer les principales parties du corps. - Savoir nommer et situer les principales articulations du corps humain. - Observer les mouvements du corps, comprendre le fonctionnement, le rôle des os et des articulations. - Connaître l'organisation dentaire et les principales règles d'hygiène.</p>	<p>Naître, grandir, vieillir - Observer la croissance de son corps. - Percevoir la notion de cycle de vie, connaître les étapes du déroulement de la vie.</p> <p>Les êtres vivants - Distinguer vivant et non vivant, - Classer les êtres-vivants (animal, végétal, humain, respirer, se nourrir, grandir...).</p>	<p>La vie animale : la reproduction - Percevoir la diversité du monde animal en comparant le mode de reproduction et la naissance des petits (ovipare, vivipare).</p> <p>La vie animale : le régime alimentaire - Déterminer le régime alimentaire des animaux et connaître un vocabulaire précis : herbivore, omnivore, carnivore.</p> <p>La vie animale : la locomotion - Découvrir les modes de déplacements des animaux, et les mettre en relation avec leur milieu de vie.</p>	<p>La croissance des plantes et la diversité du monde végétal - Observer la naissance et la croissance d'une plante. - Percevoir la diversité du monde végétal en comparant la structure des feuilles et des graine, bulbe, tubercule, noyau, pépin ... - Déterminer les besoins nutritifs des végétaux.</p>

Programmation Découverte du monde

L'ESPACE

Référence : BO 19 juin 2008 - Compétence fin de cycle : avoir des repères géographiques

1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
<p>Lire un plan</p> <ul style="list-style-type: none">- Le plan de la classe : localiser et repérer la position d'éléments les uns par rapports aux autres.- Le plan de l'école : réaliser le plan de l'école en listant chaque élément constitutif (bâtiments et détails).- Le plan du quartier : lire et se repérer sur le plan de son quartier en se déplaçant et en suivant un itinéraire.	<p>La carte de France</p> <ul style="list-style-type: none">- De la photographie à la carte,- Découvrir la carte de France, repérer les frontières, les côtes,- Situer sa ville, Paris, sa région- Repérer la France sur un planisphère. <p>Les paysages français</p> <ul style="list-style-type: none">- Décrire, caractériser et comparer les 4 principaux espaces (montagne, littoral, ville et campagne),- Connaître les activités de l'homme (pêche, commerce, agriculture...),- Connaître la diversité de la vie animale et végétale.	<p>La France dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none">- Repérer la France en Europe et dans le monde,- Repérer les continents sur un planisphère.	<p>Les habitants du monde</p> <ul style="list-style-type: none">- Connaître et comparer les activités, les modes de vie : habitat, alimentation, transports, vêtements, école.	<p>Comparer des milieux lointains et contrastés</p> <ul style="list-style-type: none">- Régions chaudes (le désert) et régions froides (l'arctique)- Percevoir la diversité de la végétation, de la vie animale, des paysages...

Programmation Découverte du monde

TICE

Référence : BO 19 juin 2008

Les contenus sont organisés en cinq domaines

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

Un environnement informatique permet d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats.

Objectif

Maîtriser les fonctions de base.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- identifier la fonction des différents éléments composant l'environnement informatique ;
- démarrer et arrêter les équipements et les logiciels ;
- utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier, stylet...);
- se déplacer dans une arborescence.

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.

La validité des résultats est liée à la validité des données et des traitements informatiques.

Objectif

Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- appliquer les règles élémentaires d'usage de l'informatique et de l'internet ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement ;
- participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.

Objectif

Écrire un document numérique.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- créer, produire un document numérique et le modifier ;
- organiser dans un même document des médias différents (texte, image ou son), issus d'une bibliothèque ou de sa propre composition.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.

Objectif

Lire un document numérique. Chercher des informations par voie électronique. Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- consulter un document à l'écran ;
- identifier et trier des informations dans un document ;
- utiliser les fonctions de base d'un navigateur ;
- effectuer une recherche simple.

Domaine 5 : Communiquer, échanger

Des outils de communication numérique permettent des échanges en mode direct ou en mode différé.

Objectif

Échanger avec les technologies de l'information et de la communication.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- envoyer et recevoir un message, un commentaire ;
- découvrir différentes situations de communication en mode direct ou différé.

Programmation Découverte du monde

TICE

Référence : BO 19 juin 2008

1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
<p>S'approprier un environnement informatique de travail (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Désigner, connaître et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique, - Allumer et éteindre l'équipement informatique, - Savoir déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner. <p>S'informer, se documenter(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consulter le site Internet de notre classe. 	<p>S'approprier un environnement informatique de travail (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir lancer et quitter un logiciel, - Savoir sélectionner, effacer et valider, - Savoir accéder à un dossier, - Savoir ouvrir et enregistrer un fichier. <p>Créer, produire, traiter, exploiter des données (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les espace, - Savoir imprimer un document. 	<p>S'approprier un environnement informatique de travail (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier. <p>Créer, produire, traiter, exploiter des données (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produire et modifier un texte (en vue notamment de le mettre en ligne sur le site de la classe), - Saisir les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation. 	<p>Créer, produire, traiter, exploiter des données (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes. <p>S'informer, se documenter(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, - Repérer les informations affichées à l'écran. - Saisir une adresse internet, 	<p>Créer, produire, traiter, exploiter des données (3)</p> <p>Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer</p> <p>S'informer, se documenter(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les liens, listes déroulantes et icônes, - Rechercher une information - Naviguer dans un site