

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE – progression sur le cycle

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Compétences de fin de cycle	1	2	3
Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans une situation du réel ou sur une image.	Observer les différentes étapes du développement et respecter l'être vivant Connaître les principales étapes du développement d'un être vivant : naissance, croissance, mort Réaliser et observer un semis	Connaître les principales étapes du développement d'un être vivant : naissance, croissance, vieillissement, mort Etablir la carte d'identité de l'animal Observer et représenter un semis	Connaître les principales étapes du développement d'un être vivant : naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort Connaître le vocabulaire scientifique adapté Etablir la carte d'identité de l'animal Trier les ovipares vivipares Etablir des liens entre fleur, fruit, graine Savoir qu'un animal se transforme
Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux	Observer et gérer un élevage ou plantation Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et boire	Observer et gérer un élevage ou plantation de manière plus autonome Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir, boire, respirer	Trouver et connaître les conditions d'un semis : eau, lumière, nourriture (expériences)
Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi ou sur une représentation	Situer quelques parties du visage sur lui-même. Premières traces de schéma corporel	Situer quelques parties du corps sur lui-même. Schéma corporel entier	Situer quelques parties du corps et des articulations sur lui-même. Schéma corporel avec épaisseur, en mouvement
Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelles et d'une vie saine	Respecter les règles d'hygiène avec l'adulte	Réaliser les premiers gestes d'hygiène corporelle	Connaître les règles d'une vie saine : alimentation, brossage de dents, sommeil

EXPLORER LA MATIERE

Compétences de fin de cycle	1	2	3
	Découvrir et manipuler des outils ou des matériaux existants ou fabriqués en classe Observer des transformations	Identifier des matériaux et les trier en grandes familles : papier, carton, tissu ... Agir pour la transformer la matière	Connaître les propriétés des matières Trier selon les propriétés (opaques, perméables, aimanté ...) Anticiper et comprendre le changement de la matière
Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner ...)	Participer à des ateliers de modelage, découpage ...	Reproduire ou inventer un modèle 2D	Reproduire ou inventer un modèle 3D
Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instruction de montage	Reproduire une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle réel (engrenages, clipo, jeu construction...).	Reproduire une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle photo (engrenages, clipo, jeu construction...).	Reproduire une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle plus complexe (dessin, schéma) (engrenages, clipo, jeu construction...).

EXPLORER LE MONDE DES OBJETS

Compétences de fin de cycle	1	2	3
Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur	Manipuler la tablette, l'ordi correctement Manipuler l'appareil photo librement	Trouver l'application demandée, l'ouvrir, la faire et la fermer Cadrer avec l'appareil photo	Trouver l'application en fonction de son intention (film, photo, enregistrement) Choisir cadrage et vue en fonction de son intention
Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)	Connaître et identifier les risques avec l'adulte	Connaître et identifier les risques seul	Adapter son comportement en fonction des risques identifiés

