

| | |
|---|--|
| 1 | CRPE Écrit d'application |
| Fiche- résumé Sciences et technologie – Histoire, géographie, EMC - Arts | |
| S | RESUME PROGRAMME 2021 CYCLE 1 EN SCIENCES ET TECHNOLOGIE BO n° 25 du 24 juin 2021 |
| <p>5. Explorer le monde</p> <p>5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</p> <p>Les enfants ont déjà des représentations. L'enseignant propose des activités qui les amènent à observer, interroger, construire des relations, prévoir des conséquences, identifier des caractéristiques (à catégoriser). Ils commencent à distinguer vivant/non vivant. Ils manipulent et fabriquent pour se familiariser avec les objets, la matière.</p> <p style="text-align: center;">5.2.1. Objectifs visés et éléments de progressivité</p> <p>- Découvrir le monde vivant : observer la vie animale et végétale. Découvrir le cycle naissance/croissance/reproduction/vieillesse/mort. Soins aux élevages et plantations en classe. Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction des caractéristiques, modes de déplacements, milieux de vie. Avec les activités physiques, mieux connaître et maîtriser le corps : en prendre soin (forme, bien-être), désigner et nommer les parties du corps. Éducation à la santé visant les premiers savoirs, savoir-faire d'une hygiène de vie saine. Nutrition et éducation au goût. Aptitudes sensorielles pour différencier les caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles. En GS, comparer, classer, ordonner, décrire, catégoriser, grâce au langage. Protection du vivant et de l'environnement, attitude responsable.</p> <p>- Explorer la matière : 1^{ère} appréhension du concept de matière par l'action sur les matériaux dès la PS. Actions variées (transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer). Utiliser des matières et matériaux naturels (eau, bois, terre, sable, air...) ou fabriqués (papier, carton, semoule, tissu...). Mélanges, dissolutions, transformations mécaniques ou avec la chaleur et le froid. Discussion pour acquérir des propriétés et transformations permettant de classer, désigner, définir des qualités avec le vocabulaire approprié.</p> <p>- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : utiliser des objets, instruments, outils pour développer des habiletés, manipuler, découvrir les usages. Relier l'action ou choix d'un outil à l'effet désiré de la PS à la GS : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, gabarit, souris d'ordinateur, tablette numérique... Intégrer la chronologie des tâches et ordonner une suite d'actions (mode d'emploi, fiche de construction, illustrés en GS). Montages et démontages avec les jeux de construction, maquettes, fabrication d'objets. Constat de phénomènes physiques : instruments d'optique (loupes), ressorts, aimants, poulies, engrenages, plans inclinés... Agir plusieurs fois. Risques, prévention des accidents domestiques.</p> <p>- Utiliser des outils numériques : comprendre l'utilité et utiliser tablette, ordinateur, appareil photo numérique. Recherches ciblées sur internet effectuées et commentées par l'enseignant. Projets de classe ou d'école à distance.</p> <p style="text-align: center;">5.2.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle : 9 compétences.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées. - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. - Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. - Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. | |

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner etc.).
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.