

Progression Cycle 2

Questionner le monde

	Objectifs	Année 1	P1	P2	P3	P4	P5
Monde DE LA MATIÈRE Qu'est-ce que la matière ?	Identifier les 3 états de la matière et observer des changements d'états.	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 : solidification					
	Reconnaitre les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.						
	Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.	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	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. - régimes alimentaires de quelques animaux (herbivores)					
	Reconnaitre des comportements favorables à sa santé	Mesurer et observer la croissance de son corps - croissance (taille, masse, pointure) 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					
Monde DES OBJETS	Les objets techniques : qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?	Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'un puits avec poulie					
		Commencer à s'approprier un environnement numérique.					

Se situer dans L'ESPACE	Se repérer dans l'espace et le représenter	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. - La classe, l'école					
		Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, légende - La classe, l'école					
	Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde. Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de la France.					
		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					
Se situer dans LE TEMPS	Se repérer dans le temps et le mesurer	Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les dates. - le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons					
		Comparer, estimer, mesurer des durées (lien avec les mathématiques et l'EPS)					
		Situer des événements les uns par rapport aux autres -					
	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, vêtement)					
Exploiter les ORGANISATIONS DU MONDE	Comparer des modes de vie	Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : - alimentation, vêtements					
	Comprendre qu'un espace est organisé	Découvrir le quartier : ses principaux espaces et ses principales fonctions - des espaces très proches (école, parc) puis proches et plus complexes (quartier, village) en construisant progressivement des légendes. - rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants					
	Identifier des paysages	Reconnaître différents paysages : les littoraux.					