

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : EXPLORER LE MONDE

Composante du domaine d'apprentissage : Se repérer dans le temps

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

STABILISER LES PREMIERS REPERES TEMPORELS

1. Situer des événements vécus par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, de mois ou une saison.

INTRODUIRE LES PREMIERS REPERES SOCIAUX

2. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

CONSOLIDER LA NOTION DE CHRONOLOGIE

3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

STABILISER LES PREMIERS REPERES TEMPORELS

1. Situer des événements vécus par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, de mois ou une saison.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir ce qu'il faut faire en arrivant à l'école Savoir ce qu'on a fait avant et après une activité Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe	Se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court (la demi-journée) et utiliser correctement les mots « matin », « après-midi », « soir » Savoir dire quel jour on est	Utiliser correctement les mots « jour » et « mois » Connaître la suite des noms des jours de la semaine et savoir dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Activités de classe régulières pour construire les premiers repères temporels
- Rituels qui marquent les transitions d'une activité à l'autre.
- Évocation et anticipation en s'appuyant sur des événements proches.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

INTRODUIRE LES PREMIERS REPERES SOCIAUX

2. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir ordonner 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement vécu	Savoir ordonner plus de 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement connu	Savoir rectifier une suite d'images qui racontent une histoire connue ou un événement connu Associer les illustrations d'une histoire connue qui montrent des événements simultanés

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- A partir d'activités réalisées (visite au musée, fête d'anniversaire, rencontre d'autre classe...), de récits lus par l'enseignant
- Représentation des séquences vécues ou de la trame des histoires entendues en utilisant des photographies, des étiquettes qui sont ordonnées pour reconstituer la chronologie ;
- Activités langagières liées aux manipulations

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

CONSOLIDER LA NOTION DE CHRONOLOGIE

3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (matin, midi, soir, avant, après, maintenant...)	Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard,...) Utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut	Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt, plus tard, dans deux jours Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Dans l'évocation des différents moments de la journée, amener les enfants à matérialiser le temps pour rendre compte de durées :
- Utilisation de sabliers, d'enregistrements (comptine ou chanson) pour permettre une première appréhension d'une durée stable donnée ou la comparaison avec une autre.

Composante du domaine d'apprentissage : Se repérer dans l'espace

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE. SE REPRESENTER L'ESPACE

1. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
2. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
3. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
4. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
5. Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

DECOUVRIR DIFFERENTS MILIEUX

7. Adopter en tant que piéton, passager d'un véhicule et rouleur un comportement respectueux des règles de sécurité et de citoyenneté.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

1. **Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.**
2. **Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Se repérer dans l'espace de la classe Identifier les espaces communs de l'école Se déplacer en groupe ou en autonomie en respectant des règles ou consignes	Reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus Décrire des positions dans l'espace, par rapport à soi	Décrire des positions dans l'espace, par rapport aux positions relatives de deux objets ou personnes Repérer sa droite et sa gauche

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

3. **Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).**
4. **Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Identifier des éléments représentés Prendre en compte des éléments représentés pour se déplacer	Créer des éléments de codage Utiliser des éléments de codage pour indiquer des déplacements, des emplacements sur un « plan » ou une photographie d'un espace connu

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

5. Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
		Se repérer dans une page posée verticalement et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite,...) Se repérer dans une page posée sur la table et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite) Utiliser un modèle pour reproduire un objet ou un dessin

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions sur/sous, dedans/dehors...	Utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions au-dessus/au-dessous, à côté de/loin de, entre...	Parler d'espaces hors du vécu, en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Activités d'exploration et de déplacements usuelles dans l'école accompagnées de commentaires de l'adulte qui précise les repères spatiaux :

- Jeux obligeant à des déplacements, à des parcours menés par l'adulte, par des enfants (Jacques a dit ; chasse au trésor ;...)
- Activités favorisant l'utilisation, la production de représentations diverses (photos, maquettes, dessins, plans) ;
- Dessins, textes, productions graphiques initiant à se repérer et à s'orienter dans un espace à deux dimensions.
- Jeux du type Memory, jeu de Kim...
- Production d'images (par exemple avec l'utilisation de l'appareil photo numérique) ;

Activités langagières ;

- Activités d'observation d'espaces moins familiers pour explorer des paysages différents du milieu de vie des enfants en lien avec des histoires, des événements d'actualité utilisés en classe.

Ressources :

- **Découvrir le monde : se repérer dans l'espace en maternelle (DENC)**

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR DIFFERENTS MILIEUX

7. Adopter en tant que piéton, passager d'un véhicule et rouleur un comportement respectueux des règles de sécurité et de citoyenneté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
----------	----------	----------

Prendre des repères visuels et sonores dans son environnement pour se déplacer	Distinguer les espaces de circulation des autres espaces Marcher sur un trottoir ou un bas-côté en toute sécurité Traverser une chaussée en toute sécurité Prendre en compte les consignes de sécurité en tant que passager	Rouler dans un espace aménagé en respectant les codes et les règles de circulation
--	--	--

Composante du domaine d'apprentissage : Explorer le monde du vivant, de la matière et des objets

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE ET DES OBJETS

Découvrir le monde du vivant

1. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal.
2. Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
3. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.
4. Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.
5. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
6. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène et de vie saine pour soi, pour les autres et pour l'environnement.
7. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Explorer la matière

8. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

9. Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.
10. Réaliser des constructions – construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
11. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Utiliser des outils numériques

12. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette ordinateur.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

1. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir que les animaux grandissent et se transforment	Connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction,	Savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle

	vieillesse, mort) Observer et repérer les naissances dans les élevages	Associer des modes de reproduction à des types d'animaux (vivipare, ovipare) Savoir que, chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle
--	---	---

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

2. Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment	Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal Établir des premiers liens entre fleur, fruit et graine

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

3. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer, reconnaître et nommer les animaux observés en classe	Participer à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire, en assurant le nettoyage Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre	Savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire Savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

4. Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer, reconnaître et nommer les plantes observées en classe	Participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires	Savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture, pour se développer

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Découvrir le cycle que constituent la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort, en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe. En prenant appui sur :

- les élevages ou les cultures mis en place au sein de la classe ;
- des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...)

Proposition au sein de la classe :

- de ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...);

Ressources :

- [Les élevages](#) (Eduscol)
- [Enseigner les sciences au cycle 1](#)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

5. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Situer et nommer quelques parties du corps, sur soi-même Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur soi-même et sur une représentation Évoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain	Lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) Dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage)	Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur soi-même ou sur une représentation Dessiner un être humain complet, avec des parties de son visage et des membres qui commencent à prendre de l'épaisseur Se représenter avec un corps articulé, en train de courir ou sauter

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mieux connaître son corps.

Observations menées :

- lors d'activités physiques ;
- lors d'activités plastiques et visuelles ;
- lors de jeux (poupées...);
- avec des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...)
- pratique régulière du dessin à la suite d'observations.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

6. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène et de vie saine pour soi, pour les autres et pour l'environnement.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se moucher...) Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques	Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues	Énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine Établir des premiers liens entre ce qu'on consomme et les conséquences possibles sur sa santé (ex : sucre et caries) Établir des premiers liens entre son environnement et sa santé

Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome		
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
<p>S'approprier des règles d'hygiène corporelle et de vie saine. Dans la vie quotidienne, activités de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavage des mains ; • mouchage de nez ; • passage aux toilettes et éventuellement brossage des dents. 		
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.		
LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.		
DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT		
7. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer et respecter son environnement proche	Observer et décrire son environnement proche (classe, école, quartier, village, tribu...) Adopter une attitude et faire des choix responsables	Observer et décrire des espaces moins familiers (brousse, ville, mer, montagne, plaine...) Observer et décrire les constructions humaines (maisons, cases, commerces, monuments, routes, ponts...) Prendre conscience de l'impact de l'activité humaine S'ouvrir à la diversité du monde par la découverte d'autres paysages, cultures et pays
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
<p>Entretien des plantations, soins aux animaux, réduction et tri des déchets, préservation des espaces verts, sensibilisation au gaspillage... Se questionner, produire des images (appareil photographique, tablette numérique), rechercher des informations dans des documentaires, sur des sites Internet...</p> <p>Au quotidien : respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.</p>		
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.		
LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.		
EXPLORER LA MATIERE		
8. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (pâte à sel, pâte à tarte,...) Identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (papiers, cartons, tissus, pâtes,...)	Connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence,...) Classer des objets selon le matériau qui les compose, selon une propriété commune (formes, goût, texture,...), selon leurs usages...	Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet Modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu Prendre conscience du caractère réversible ou non de

	Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils	certaines actions Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.
--	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation, découverte, exploration de matières et matériaux.

Situations d'exploration, de réinvestissement, d'entraînement à partir de matières (eau, air...) et matériaux naturels ou construits par l'homme.

Projets sur les « familles » d'objets (différentes époques). Par exemple, avec :

- les outils et supports utilisés pour écrire ;
- les outils utilisés pour coller ;
- les outils utilisés pour découper ;
- les ustensiles de cuisine.

Situations de projet de fabrication :

- objets du vent (manche à air, moulinet...);
- objets de l'eau (moulin à eau, bateaux, fontaines à eau...);
- engins qui se déplacent (voitures, bateaux...)
- jeux, jouets (puzzles, culbuto...);
- livres, marionnettes, couronnes, masques...;
- réalisations culinaires (tartines décorées, pâte à tarte, sucettes glacées, compote...).

Ressources :

- [Les bateaux](#) (Eduscol)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures Reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets	Découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer,...) et réaliser les gestes correspondants Trier, comparer des objets, en fonction de leurs usages	Utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation d'instruments, d'outils variés pour :

- satisfaire des besoins quotidiens (s'habiller, manger...);
- mettre en œuvre un projet de réalisation ;
- effectuer des actions techniques (tenir un outil scripteur, utiliser un gabarit, des ciseaux... observer avec une loupe, mesurer avec une toise...).

Activités d'habillage, déshabillage, sur son corps ou avec des poupées...

Utilisation d'objets, d'outils, d'instruments dans et hors la classe :

- systèmes de fermeture (bouton pression, fermeture à glissière, lacets, bande auto-agrippante, fermoirs divers...);
- outils de bricolage (menuiserie, jardinage...);
- ustensiles de cuisine ;
- matériel scolaire (perforatrice, agrafeuse...),

- instruments divers (loupes, balances, toise, mètre ruban...).

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

9. Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Décrire des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)</p>	<p>Comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles) Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent.</p>	<p>Trier des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens Comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens Utiliser les noms, adjectifs et verbes liés aux 5 sens.</p>

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation, découverte, exploration de matières et matériaux.

Situations d'exploration, de réinvestissement, d'entraînement à partir de matières (eau, air...) et matériaux naturels ou construits par l'homme.

Projets sur les « familles » d'objets (différentes époques). Par exemple, avec :

- les outils et supports utilisés pour écrire ;
- les outils utilisés pour coller ;
- les outils utilisés pour découper ;
- les ustensiles de cuisine.

Situations de projet de fabrication :

- objets du vent (manche à air, moulinet...);
- objets de l'eau (moulin à eau, bateaux, fontaines à eau...);
- engins qui se déplacent (voitures, bateaux...)
- jeux, jouets (puzzles, culbutos...);
- livres, marionnettes, couronnes, masques...;
- réalisations culinaires (tartines décorées, pâte à tarte, sucettes glacées, compote...).

Ressources :

- [Les bateaux](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

10. Réaliser des constructions – construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
----------	----------	----------

	Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable, avec une intention formulée Réaliser une construction, reconstituer un objet, en disposant d'un modèle de référence qu'on peut manipuler ou observer	Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma) Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue,...) Représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé Réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et outils nécessaires
--	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Montages et démontages pour :

- répondre à un besoin ;
- utiliser, entretenir, réparer... ;
- comprendre la structure, le fonctionnement ;
- repérer les étapes d'une fabrication.
- jeux de construction, objets modulables en kit
- réalisation de maquettes ;
- fabrication d'objets ;
- situations de réalisation de recettes (fabrication de jus de fruits...)
- entretien du matériel scolaire (ex. : taille-crayon, perforatrice, agrafeuse...).

Ressources :

- [Les miroirs](#), [Les bateaux](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

11. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler,...)	Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés	Reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour autrui

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Prévention des accidents domestiques.
Vie ordinaire de l'enfant.
Univers de la classe et de l'école.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER DES OBJETS NUMÉRIQUES : APPAREIL PHOTO, TABLETTE ORDINATEUR.

12. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette ordinateur.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer)	Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte,...) Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément,... Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette) Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)	Utiliser les touches de direction du clavier pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Pouvoir utiliser de façon autonome et adaptée les outils numériques présents dans la classe ou dans l'école, à l'occasion :

- d'activités quotidiennes (ex. : utilisation d'applications éducatives dans les différents domaines d'apprentissage) ;
- de projets (communication avec les familles, avec d'autres élèves, avec un partenaire).

Garder une trace mémoire d'une activité vécue, réaliser un imagier numérique thématique, enregistrer une production orale, individuelle ou collective - chant, comptine...)

Ressources :

- [Les TUIC à l'école maternelle](#) (DENC)
- [Liste applications IPAD](#)