

Progression Cycle 2  
Questionner le monde

	Objectifs	Année 3	
<b>Monde DE LA MATIÈRE</b>  <b>Qu'est-ce que la matière ?</b>	<b>Identifier les 3 états de la matière et observer des changements d'états.</b>	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 : condensation			
		Existence, effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air)	
	<b>Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.</b>		
<b>Monde DU VIVANT</b>  <b>Comment reconnaître le monde vivant ?</b>	<b>Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité</b>	- cycle de vie des êtres vivants - régimes alimentaires de quelques animaux (omnivores) - développement de végétaux - quelques besoins vitaux des végétaux	
		Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu - diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance - relations alimentaires entre les organismes vivants - chaînes de prédation	
	<b>Reconnaître des comportements favorables à sa santé</b>	Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.	
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) - effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme - changements des rythmes d'activités quotidiens (sommeil, activités, repos)			
<b>Monde DES</b>	<b>Les objets techniques : qu'est-ce que c'est ? À</b>	Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'une lampe magique ou d'un jeu d'adresse	

<b>OBJETS</b>	<b>quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?</b>	Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité	
		Commencer à s'approprier un environnement numérique.	
<b>Se situer dans L'ESPACE</b>	<b>Se repérer dans l'espace et le représenter</b>	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 France, le monde	
		Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende - La France, le monde	
	<b>Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique</b>	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde. Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.	
		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 : la Terre et les astres (la lune, le soleil)	
<b>Se situer dans LE TEMPS</b>	<b>Se repérer dans le temps et le mesurer</b>	Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les dates. - la journée est divisée en heure, la semaine en jours	
		Comparer, estimer, mesurer des durées (lien avec les mathématiques et l'EPS)	
		Situer des événements les uns par rapport aux autres - .....	
	<b>Repérer et situer quelques événements dans un temps long</b>	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier.	
<b>Exploiter les ORGANISATIONS DU MONDE</b>	<b>Comparer des modes de vie</b>	Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : - outils, guerres, déplacements	
	<b>Comprendre qu'un espace est organisé</b>	Découvrir la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions - des espaces plus complexes (centre-ville, centre commercial) en construisant progressivement des légendes. - rôle de certains acteurs urbains : les commerçants	
	<b>Identifier des paysages</b>	Reconnaître différents paysages : les campagnes, les villes.	