

Programmation Cycle 1 :
Explorer le monde
Programmes de 2015

Attendus de fin de cycle :

Se repérer dans le temps

- EM1. Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois, ou une saison.
EM2. 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, antériorité et simultanéité.
EM3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés dans des récits, descriptions ou explications.

Se repérer dans l'espace

- EM4. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
EM5. Se situer par rapport aux autres, par rapport à des objets repères.
EM6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions, ou explications.
EM7. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
EM8. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
EM9. 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.

Découvrir le monde du vivant

- EM10. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
EM11. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
EM12. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
EM13. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
EM14. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Explorer la matière

- EM15. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- EM16. Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

Utiliser des outils numériques

- EM17. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

	Attendus		PS	MS	GS
Se repérer dans le temps et l'espace	Stabiliser les 1ers repères temporels Introduire les repères sociaux	EM01 Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi, jours de la semaine Commencer à mettre la date en se repérant sur le calendrier	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi, jours de la semaine, les mois, le calendrier Mettre la date Connaître les mois et les jours
	Consolider la notion de chronologie	EM02 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	Ordonner quelques éléments d'une situation vécue (photos des élèves en action) avec 3 images	Ordonner des photos ou images : récit, situation vécue avec 4 images	Ordonner des photos ou images : récit, situation vécue avec plus de 4 d'images
		EM03 Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant...) dans des récits, descriptions ou explications		Utiliser la notion avant, après	Situer plusieurs événements de manière chronologique : au début, puis, ensuite...
	Faire l'expérience de l'espace	EM04 Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères	Distinguer sur/sous	Distinguer sur/sous/milieu	Distinguer sur/sous/milieu/entre/autour/intérieur/extérieur/droite/gauche
		EM05 Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères	Se situer dans la classe et l'école, réaliser des puzzles simples	Se situer dans la classe et l'école, situer des objets, réaliser des puzzles de plus en plus complexe	Se situer dans la classe et l'école, situer des objets, réaliser des puzzles de plus en plus complexes
		EM06 Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications	Commencer à utiliser un vocabulaire spatial simple : je suis devant, je suis derrière...	Décrire un parcours simple Utiliser le bon vocabulaire spatial	Décrire un parcours simple ou complexe Utiliser le bon vocabulaire spatial
		EM07 Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage)	Suivre un parcours en suivant des indications simples (passer dans le cerceau jaune...)	Suivre un parcours décrit oralement de plus en plus complexe	Suivre un parcours décrit oralement de plus en plus complexe (à gauche...) Coder, décoder un déplacement
	Représenter l'espace	EM08 Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un socle commun)			Représenter l'espace Compléter, réaliser un plan, une maquette, un dessin compréhensible par les autres
		EM09 Orienter, 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		Se repérer dans un labyrinthe, dans un quadrillage simple	Se repérer dans l'espace d'une page (ligne, marge, en haut,...) Se repérer dans un labyrinthe, dans un quadrillage de plus en plus complexe

	Attendus	PS	MS	GS
Découvrir le monde du vivant et de la matière	EM10 Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image	Différencier vivant et non vivant Planter dans le jardin ou en classe, manipuler, apporter des soins à des animaux (élevage)		Différencier vivant et non vivant Établir des classifications possibles d'êtres vivants Planter dans le jardin ou en classe, manipuler, apporter des soins à des animaux (élevage)
	EM11 Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux		Connaître quelques besoins (eau, lumière, nourriture) et grandes fonctions (nutrition, croissance..)	Connaître quelques besoins (eau, lumière, nourriture) et grandes fonctions (nutrition, croissance, reproduction..)
	EM12 Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation	Connaître les parties du corps de base: tête, bras, jambes, yeux, mains	Connaître d'autres parties du corps : doigts, coude, genoux	Connaître plus précisément les parties du corps : ongles, sourcils, cils, orteils...
	EM13 Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine	Savoir ranger la classe Savoir se laver les mains après les toilettes, avant manger...	Savoir ranger la classe Savoir quand se laver les mains	Savoir ranger la classe Connaître des règles d'hygiène et respect du corps (intimité, sommeil, propreté...)
	EM14 Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (produits toxiques)	Connaître quelques dangers (prises, produits...)	Connaître les dangers	Repérer les dangers et adapter son comportement
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM15 Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation	Savoir utiliser des ciseaux correctement Coller proprement	Manipuler divers objets (cuisine, découpage, numériques...) et savoir leur nom et leur fonction
	Explorer la matière	S'exercer à des actions variées : transvaser, malaxer, mélanger, modeler, tailler, couper, morceler...	Malaxer, mélanger, morceler, transvaser...	Malaxer, mélanger, morceler, transvaser, couper... Connaître le nom des actions à effectuer
	Réaliser des constructions	EM16 Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage		Utiliser une fiche technique pour construire un objet Réaliser une fiche technique pour qu'un autre élève puisse la comprendre et l'utiliser
Utiliser des objets numériques	EM17 Utiliser des objets numériques, appareil photo, tablette, ordinateur	Utiliser l'ordinateur	Utiliser l'ordinateur	Utiliser l'ordinateur, savoir l'éteindre, l'allumer. Savoir lancer les jeux Connaître certaines parties de l'ordinateur : souris, écran