

## TABLEAU SYNOPTIQUE DES COMPETENCES

### LE MONDE DU VIVANT

Être capable de

- Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale : naissance et croissance, nutrition, reproduction, locomotion (animaux)
- Déterminer et classer quelques animaux et végétaux en fonction de critères morphologiques

Avoir compris et retenu :

- Ce qui distingue le vivant du non vivant en se référant aux manifestations de la vie animale et végétale : croissance, reproduction, besoins nutritifs (aliments, eau), modes de déplacement,
- Quelques critères élémentaires de classification

### DOMAINE DE LA MATIERE ET DES OBJETS

Être capable de :

- Utiliser des thermomètres
- Mesurer ou comparer des longueurs, des masses de solides et de liquides, des contenances
- Choisir un outil en fonction de son usage
- Construire un circuit électrique simple (sans dérivation) alimenté par des piles

### LE DOMAINE DU TEMPS

- Identifier une information relative au passé en la situant dans une suite chronologique ;
- Fabriquer et utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés,
- Mesurer et comparer des durées

### TICE

- Utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur.
- Utiliser Internet

### MATHEMATIQUES

- S'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme ;
- Rendre compte oralement de la démarche utilisée, en s'appuyant éventuellement sur sa "feuille de recherche"
- Rédiger une réponse à la question posée ;
- Identifier des erreurs dans une solution.

### EXPLOITATION DE DONNÉES NUMÉRIQUES

Problèmes résolus en utilisant une procédure experte

- Déterminer, par addition ou soustraction, le résultat d'une augmentation, d'une diminution ou de la réunion de deux quantités

### CONNAISSANCE DES NOMBRES ENTIERS NATURELS

Désignations orales et écrites des nombres entiers naturels (inférieurs à 1000)

- dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un ou des groupements et des échanges par dizaines et centaines

## PROJET FOURMIS

CP-CE1

2005-2006



P. Cauvin

### ÉDUCATION ARTISTIQUE

Être capable de :

- Utiliser le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement) ;
- Expérimenter des matériaux, des supports, des outils, constater des effets produits et réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production ;
- Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective ;
- Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens

### VIVRE ENSEMBLE

Être capable de :

- Commencer à se sentir responsable ;
- Prendre part à un débat sur la vie de la classe

### MAÎTRISE DU LANGAGE ORAL

Maîtrise du langage de l'évocation

Être capable de :

- Rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre ;
- En situation de dictée à l'adulte (d'un texte narratif ou explicatif), proposer des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (syntaxe, lexique)

Communiquer

Être capable de :

- Écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induites par l'enseignant ;
- Exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l'échange

### LECTURE ET ÉCRITURE

Compréhension

Être capable de :

- Trouver dans un texte documentaire imprimé ou sur un site Internet les réponses à des questions simples ;
- Relire seul un album illustré lu en classe avec l'aide de l'enseignant

Reconnaissance des mots

Être capable de :

- déchiffrer un mot que l'on ne connaît pas

Production de textes

Être capable de :

- Écrire de manière autonome un texte d'au moins cinq lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique.

Écriture et orthographe

Être capable de :

- Orthographier la plupart des "petits mots" fréquents (articles, prépositions, conjonctions, adverbes...);
- Écrire la plupart des mots en respectant les caractéristiques phonétiques du codage ;
- Copier sans erreur un texte de trois ou quatre lignes en copiant mot par mot et en utilisant une écriture cursive et lisible ;
- Utiliser correctement les marques typographiques de la phrase (point et majuscule), commencer à se servir des virgules