

FRANCAIS

Langage oral

- Exprimer un point de vue personnel, ses sentiments → Formulation d'une opinion.
- Pratiquer le langage dans des interactions sociales → Mises en situation avec prise en compte de la parole de l'autre.
- Pratiquer le langage dans des genres codifiés → Prise de parole, débat.

Ecriture

- Produire des écrits pour penser et apprendre (expliquer une démarche, justifier une réponse → Écrits de travail pour émettre des hypothèses, articuler des idées, hiérarchiser, lister, reformuler argumenter)
- Produire des écrits variés, (plusieurs composantes) : planifier (trouver des idées, les organiser) → Écriture en plusieurs temps, seul ou à plusieurs en prenant appui sur des écrits intermédiaires (brouillons, notes, dessins, cartes mentales, listes), sur des modèles et des textes génératifs, des textes avec des structures répétitives, facilement reproductibles.
- Réviser (réécrire en améliorant le texte).
- Prendre en compte les normes de l'écrit (pour formuler, transcrire et réviser)

HISTOIRE

Se repérer dans le temps et dans l'espace

- construire des repères historiques
- Situer des faits dans une époque ou une période donnée.
- Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les

LE SOCLE

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 : les systèmes techniques et les systèmes naturels

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- Les **mathématiques, les sciences et la technologie** contribuent principalement à l'acquisition des langages scientifiques.

- En **sciences et en technologie**, mais également en **histoire et géographie**, les langages scientifiques permettent de résoudre des problèmes, traiter et organiser des données, lire et communiquer des résultats, recourir à des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d'observation, maquettes...).

MATHEMATIQUES

Espace et géométrie

- Se repérer dans l'espace sur un plan ou sur une carte, décrire ou exécuter des déplacements.
- Accomplir puis programmer des déplacements dans l'espace, en utilisant à la fois des espaces familiers et des espaces virtuels numériques
- Problèmes donnant lieu à des repérages dans l'espace ou à la description, au codage ou au décodage de déplacements.
- avec de nouvelles ressources comme les systèmes d'information géographique, des logiciels d'initiation à la programmation.

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Acquérir les principales étapes de la démarche scientifique et technologique

- Observer et décrire un fait, un objet, un système → observer, monter et démonter des objets courants. Passer de démarches par tâtonnements à des démarches plus formelles. Travailler en équipe en respectant un rôle.
- Mettre en œuvre les étapes d'une investigation et d'un projet → S'interroger, exploiter des faits pour mener les étapes de l'investigation. Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique. Imaginer une réponse technique pour répondre à un besoin.

S'approprier des outils et des méthodes des sciences et de la technologie

- Apprendre à travailler au sein d'un groupe : respecter la part de travail à mener par chacun, comprendre que les contributions peuvent être différentes et de niveau varié.

Pratiquer différents langages en sciences et en technologie

- Lire et comprendre des documents scientifiques et technologiques comportant des formes de communication différentes.

Se situer dans l'espace et dans le temps

- Analyser des évolutions d'objets ou de systèmes → Identifier l'évolution d'un système technique dans ses contextes (historique, économique, culturel).

Le codage au cycle 3

Découvrir le codage :
un langage permettant
de construire un
message ou de le
crypter