

Les élevages dans les programmes 2015 de l'école primaire

Cycles	Domaine ou sous-domaine d'enseignement	Compétence(s) visée(s) *S4C : Socle Commun de Compétences, de Connaissances et de Culture.	Mentions des élevages dans les programmes
1	EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE ET DES OBJETS Découvrir le vivant	- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	Pour les aider à découvrir, organiser et comprendre le monde qui les entoure, l'enseignant propose des activités qui amènent les enfants à observer, formuler des interrogations plus rationnelles, construire des relations entre les phénomènes observés, prévoir des conséquences, identifier des caractéristiques susceptibles d'être catégorisées. Les enfants commencent à comprendre ce qui distingue le vivant du non-vivant [...]. Découvrir le monde vivant L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. Ils découvrent 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. Ils identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie, etc.
2	QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE ET DES OBJETS Comment reconnaître le monde vivant ?	Compétences du S4C* : <u>Pratiquer des démarches scientifiques :</u> (DOMAINE 4) Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion. <u>S'approprier des outils et des méthodes (DOMAINE 2)</u> Manipuler avec soin. <u>Pratiquer des langages (DOMAINE 1)</u> - Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire. - Lire et comprendre des textes documentaires illustrés. - Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.	La démarche, mise en valeur par la pratique de l'observation, de l'expérimentation et de la mémorisation, développe l'esprit critique et la rigueur, le raisonnement, le goût de la recherche et l'habileté manuelle, ainsi que la curiosité et la créativité. Des expériences simples (exploration, observation, manipulation, fabrication) faites par tous les élèves permettent le dialogue entre eux, l'élaboration de leur représentation du monde qui les entoure, l'acquisition de premières connaissances scientifiques et d'habiletés techniques.

- Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).

Mobiliser des outils numériques (DOMAINE 2)

Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

Se situer dans l'espace et dans le temps (DOMAINE 5)

Construire des repères temporels.

o Ordonner des événements.

o Mémoriser quelques repères chronologiques

Compétences des programmes

Attendu de fin de cycle : Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

Compétence : Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaborés par des êtres vivants

Connaissances associées :

- développement d'animaux et de végétaux
- le cycle de vie des êtres vivants
- régimes alimentaires de quelques animaux

La mise en œuvre de ces démarches d'investigation permet aux élèves de développer des manières de penser, raisonner, agir en cultivant le langage oral et écrit.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève :

- Observer, comme en maternelle, des manifestations de la vie sur soi, sur les animaux et sur les végétaux.
- Observer des animaux et des végétaux de l'environnement proche, puis plus lointain,
- Réaliser de petits écosystèmes (élevages, cultures) en classe, dans un jardin d'école ou une mare d'école.

3

SCIENCES ET TECHNOLOGIE
Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent.

Compétences du S4C* :

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques (DOMAINE 4)

Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique :

- formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple ;
- proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème ;
- proposer des expériences simples pour tester une hypothèse ;
- interpréter un résultat, en tirer une conclusion ;
- formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale.

S'approprier des outils et des méthodes (DOMAINE 2)

- Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production.
- Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés.
- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.

- Organiser seul ou en groupe un espace de réalisation expérimentale.

- Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.

Pratiquer des langages (DOMAINE 1)

- Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.
- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple).
- Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau,

La construction des concepts scientifiques s'appuie sur une démarche qui exige des observations, des expériences, des mesures, etc. ; la formulation d'hypothèses et leur mise à l'épreuve par des expériences, des essais ou des observations ; la construction progressive de modèles simples, permettant d'interpréter celles-ci ; la capacité enfin d'expliquer une diversité de phénomènes et de les prévoir. La réalisation de mesures et l'utilisation de certains modèles font appel aux mathématiques et en retour leur donnent des objets de contextualisation. Les exemples utilisés sont le plus souvent issus de l'environnement des élèves, devenant ainsi source de sens pour lui.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève :

Les élèves appréhendent les fonctions de nutrition à partir d'observations et perçoivent l'intégration des différentes fonctions.

Ils sont amenés à travailler à partir d'exemples d'élevages et de cultures.

graphique, texte).

- Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit.

Mobiliser des outils numériques (DOMAINE 2)

- Utiliser des outils numériques pour :

- communiquer des résultats ;
- traiter des données ;
- simuler des phénomènes ;
- représenter des objets techniques.

- Identifier des sources d'informations fiables.

Compétences des programmes

- Attendu de fin de cycle : Expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain ; l'origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments
- Compétence : - Etablir une relation entre l'activité, l'âge, les conditions de l'environnement et les besoins de l'organisme.
- Connaissances associées :
 - apports alimentaires : quantité et qualité
 - origine des aliments consommés : un exemple d'élevage, un exemple de culture.
- Attendu de fin de cycle : Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.
- Compétence : Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant (naissance, croissance, capacité à se reproduire, vieillissement, mort) au cours de sa vie.
- Connaissances associées :
 - modification de l'organisation et du fonctionnement d'une plante ou d'un animal au cours du temps, en lien avec sa nutrition et sa reproduction.
 - stades de développement (graines, germination, fleur, pollinisation, œuf, larve, adulte...)
- Attendu de fin de cycle : Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir.
- Compétence : Relier les besoins des plantes vertes et leur place particulière dans les réseaux trophiques.
- Connaissance associée :
 - besoins des plantes vertes
- Compétence : Identifier les matières échangées entre un être vivant et son milieu de vie
- Connaissances associées :
 - besoins alimentaires des animaux
 - devenir de la matière organique n'appartenant plus à un organisme vivant
 - décomposeurs

Ils réalisent des visites dans des lieux d'élevage ou de culture mais aussi dans des entreprises de fabrication d'aliments à destination humaine.

Ils réalisent des transformations alimentaires au laboratoire (yaourts, pâte, levée).

Ce thème permet de compléter la découverte du vivant par l'approche des micro-organismes (petites expériences pasteurienne).