

Les éléments du programme dans le LSU cycle 2

| | Domaines d'enseignement | Éléments du programme travaillés durant la période (connaissances/compétences) |
|-----------------|---|--|
| Français | Langage oral | <ul style="list-style-type: none"> • Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte • Dire pour être entendu et compris • Participer à des échanges dans des situations diversifiées • Adopter une distance critique par rapport au langage produit |
| | Lecture et compréhension de l'écrit | <ul style="list-style-type: none"> • Identifier des mots de manière de plus en plus aisée • Comprendre un texte • Pratiquer différentes formes de lecture • Lire à voix haute • Contrôler sa compréhension |
| | Écriture | <ul style="list-style-type: none"> • Copier de manière experte • Produire des écrits • Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit |
| | Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique) | <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit • Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu • Identifier les principaux éléments d'une phrase simple • Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques, d'accord essentiellement • Comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus fréquentes • Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre • Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser |
| Maths | Nombres et calcul | <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer • Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers • Calculer avec des nombres entiers • Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul |
| | Espace et géométrie | <ul style="list-style-type: none"> • (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations • Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides • Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques • Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie |
| | Grandeurs et mesures | <ul style="list-style-type: none"> • Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées • Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs • Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix |
| | | <p>Produire une performance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activités athlétiques • Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin • Remplir quelques rôles spécifiques (chronométrateur, starter par exemple) <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Natation • Activités de roue (vélo, roller, ...) • Activités nautiques • Parcours d'orientation |

| | | |
|---|--|---|
| <p align="center">Éducation physique et sportive</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'escalade • Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion • Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel dans un espace inhabituel et sécurisé • Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Danse • Activités gymniques • Arts du cirque • Mémoriser et reproduire avec son corps une séquence simple d'actions • Inventer et présenter une séquence simple d'actions <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux traditionnels • Jeux collectifs avec ballon • Jeux de combat • Jeux de raquettes • S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu • Contrôler son engagement moteur et affectif • Connaître le but du jeu • Reconnaître ses partenaires et ses adversaires |
| <p align="center">Langues vivantes</p> | <p align="center">Comprendre l'oral</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement |
| | <p align="center">S'exprimer oralement en continu</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage |
| | <p align="center">Prendre part à une conversation</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions |
| | <p align="center">Identifier quelques grands repères culturels de la langue</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés |
| <p align="center">Questionner Le Monde</p> | <p align="center">Le vivant, la matière, les objets</p> | <p>Qu'est-ce que la matière ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états • Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne <p>Comment reconnaître le monde du vivant ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité • Reconnaître des comportements favorables à sa santé <p>Les objets techniques Qu'est-ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués • Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité • Commencer à s'approprier un environnement numérique |
| | <p align="center">Espace et temps</p> | <p>Se situer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace et le représenter • Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique <p>Se situer dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans le temps et mesurer des durées • Repérer et situer quelques événements dans un temps long <p>Explorer les organisations du monde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde • Comprendre qu'un espace est organisé |

| | | |
|--------------------------------------|---------------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Identifier des paysages |
| Enseignements artistiques | Arts plastiques | <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer des productions plastiques de natures diverses • Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité • Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art |
| | Éducation musicale | <ul style="list-style-type: none"> • Chanter une mélodie simple, une comptine ou un chant avec une intonation juste • Écouter, comparer des éléments sonores, des musiques • Explorer, imaginer des représentations diverses de musiques • Échanger, partager ses émotions, exprimer ses préférences |
| Enseignement moral et civique | | <ul style="list-style-type: none"> • Être capable d'écoute • Accepter les différences • Connaître et respecter les règles de vie de la classe et de l'école • Identifier les symboles de la République présents dans l'école • Mettre en œuvre les règles de la communication dans un débat • Savoir coopérer • Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école |