

10	<h2 style="text-align: center;">CRPE Écrit d'application</h2>
	Fiche- résumé Sciences et technologie – Histoire, géographie, EMC - Arts
E	<h3 style="text-align: center;">RÉSUMÉ RESSOURCES EDUSCOL CYCLE 1</h3> <h4 style="text-align: center;">Explorer le monde : se repérer dans le temps et l'espace</h4>
	<p><i>Voici un résumé des ressources d'accompagnement déposées sur Eduscol à la rubrique Cycle 1 Se repérer dans le temps et l'espace (sous-domaine d'Explorer le monde) :</i></p> <p>1. Explorer l'espace : à propos d'architecture (8p) juillet 2021 :</p> <p>L'architecture permet d'explorer l'espace avec l'objectif de construire des repères spatiaux. La fonction première de l'architecture est l'abri (murs, toiture de la maison = enveloppe). D'autres bâtiments ont une ou plusieurs fonctions (commodité, solidité, beauté) et répondent à des besoins (habiter, abriter, équiper, usages divers). Ils sont en lien avec le paysage, sont différents selon la période de construction et peuvent évoluer. À l'intérieur, la répartition des pièces correspond aux usages (volumes, dimensions...). Un bâtiment est toujours situé sur le sol, ce qui conditionne son architecture (rues, orientation, taille...). Ils doivent être solides et sont construits avec les matériaux connus à ce moment-là.</p> <p><u>Cinq points communs à tous les bâtiments</u> : fondations, ossature, murs, ouvertures, toiture.</p> <p><u>Deux façons de construire</u> : empilements (pierres, briques...) et assemblages (poteaux, dalles...).</p> <p><u>Les bâtiments sont en relation avec l'extérieur</u> (percements de fenêtres et portes) : entrée et sortie de personnes, objets, lumières, sons, odeurs... L'orientation garantit la préservation de l'énergie : chaleur, lumière, climatisation (panneaux solaires, végétaux).</p> <p><u>Rôle des architectes</u> : réaliser des projets prévoyant l'implantation du bâtiment, l'orientation, les matériaux, leur résistance, les rapports éléments d'architecture et corps humain, l'harmonie... évolution des conceptions grâce à l'informatique (calculs). Ils réfléchissent à l'espace, coordonnent une équipe. L'architecture reflète la société à un moment donné alliant créativité et architectes et modes de vie. L'environnement est au cœur des projets d'aujourd'hui. En France, la loi sur l'architecture de 1977 définit le cadre général dans lequel s'inscrit la production des bâtiments : « <i>L'architecture est une expression de la culture. La création architecturale, la qualité des constructions, leur insertion harmonieuse dans le milieu environnant, le respect des paysages naturels ou urbains ainsi que du patrimoine sont d'intérêt public</i> ».</p> <p>2. Explorer l'espace : introduction (4p) juillet 2021 :</p> <p>L'architecture constitue une occasion d'expérimenter l'espace à l'école maternelle ; le construire et le structurer et se construire et se structurer dans l'espace. Les élèves expérimentent les lieux et le bâti grâce à leur corps, leurs sens et passent de la perception à l'expression : la classe, l'école, le quartier (maisons, commerces, monuments, routes...). Il y a construction d'une image orientée à partir de leur corps. L'architecture permet de représenter l'espace (photos, maquettes, plans, dessins), de représenter des déplacements. Ils déchifrent ce qui les entoure. ; repérer les éléments, leurs fonctions. Ce sont de futurs</p>

citoyens comprenant leur cadre de vie, y être bien, en prendre soin, l'améliorer ? Ce sont des **compétences spatiales et sociales**.

On peut partir des composantes essentielles de l'architecture : **sol, enveloppe et percements**. Le sol nous permet de nous tenir debout ou autre position. Les enveloppes nous abritent, protègent et nous permet de travailler, habiter... Le toit protège de la pluie, du soleil ; la cheminée ou les radiateurs nous chauffent. Les percements permettent d'entrer, sortir, faire pénétrer l'air et la lumière mais aussi de capter bruits et odeurs.

3. Explorer l'espace : les jeux (5p) juillet 2021 :

- **Lotos** : ils permettent aux élèves de regrouper soit mettre ensemble ce qui va ensemble et donc de catégoriser comme préconisé par les programmes. *Loto des matériaux* : toucher et vue sont sollicités. Familles de matériaux : pour le sol, les murs, ouvertures, intérieur, extérieur, couleurs, usages... Un élève tire une carte la montre en nommant ce qu'elle représente. Le joueur qui a cette photo sur son carton de loto se signale. Il dit à quoi cela peut servir pour gagner la carte et la poser sur son carton. Sur le même principe, loto des maisons du monde.
- **Jeux de mémoire** : les cartes fabriquées (de matériaux, d'éléments d'architecture) sont déposées à l'envers sur la table. Il faut en découvrir une puis une autre identique pour gagner.
- **Jeux de reconnaissance et de catégorisation** : photographies à reconnaître et nommer à partir de matériaux (pierre, brique, terre, métal, béton) ; portes, fenêtres, toits, boutique, matériaux urbains, les pièces d'une maison, ce qui concerne l'école, le quartier. Décrire et maîtriser le vocabulaire.

4. Explorer l'espace : les imagiers (7p) juillet 2021 :

Ils servent à découvrir l'architecture, les objets, apprendre les noms, les usages et la dimension esthétique. Exemple **d'imagier autour de la cheminée** : les cheminées dans l'espace proche, ailleurs (usine), des peintures (Van Gogh), des photographies (Wolf) et des productions d'élèves.

5. Explorer l'espace : les abécédaires (3p) juillet 2021 :

Ils contribuent à l'acquisition et l'enrichissement du lexique. Deux principes pour le choix des mots : les **familles** (matériaux, habitations) et les **thèmes** (la salle de classe, la piscine, la maison).

6. Explorer l'espace : les rituels :

Les rituels (brefs et répétés) explorant l'espace (classe, école, quartier) construisent des repères spatiaux et favorisent le langage.

- **Le sol : quel chemin pour aller à... (4p) juillet 2021**

Rituel afin d'inciter les élèves à prêter attention à des endroits où ils se déplacent souvent. 10 mn d'échange après le déplacement permettent de nommer les lieux, les repères, ordonner des photographies prises, décrire le chemin parcouru et avec les plus grands, les directions, des intrus, jeux de piste... Plusieurs itinéraires possibles pour un même trajet.

- **L'enveloppe : où est la mascotte ? (6p) juillet 2021**

Cette séquence explore la salle de classe tout en apprenant à désigner des meubles et éléments (porte, fenêtre, plafond, sol...). Progressivement, les enfants se familiarisent avec des pictogrammes qu'ils utiliseront par exemple pour le codage d'un parcours. Situation introduite par le PE : la mascotte n'est plus à l'endroit habituel. Elle s'est déplacée et veut être suivie et retrouvée ou elle a décidé de faire une promenade et s'est perdue... Comment retrouver la mascotte ? Elle a laissé des indices (pictogrammes, dessins, photographies). Il s'agit de faire découvrir les lieux de la salle de classe, voire l'école, en faisant un jeu de piste.

- Les percements : près de la fenêtre (3p) juillet 2021

L'attention des élèves est attirée sur la fenêtre : lumière du jour (intensité variable selon la météo, la saison), l'air, les sensations liées à la pluie, l'humidité, la chaleur, les sons, les odeurs, la vue sur l'extérieur depuis l'intérieur. Il s'agit de sensibiliser les élèves à leurs propres sensations et de développer leur capacité à apprendre en s'exerçant.

7. Explorer l'espace : les séquences :**- Le sol : coder un parcours dans l'école** (11p) juillet 2021

Les élèves prêtent attention à leur environnement proche, l'école. Un trajet quotidien aborde le codage et familiarise l'élève avec le passage difficile d'une action avec son corps à sa représentation en 2 dimensions. Séance 1 : redécouverte d'un parcours dans l'école. Séance 2 : comment représenter le parcours ? Séance 3 : représenter le parcours. Prolongements.

- Les percements : est-ce que les portes ont toutes la même taille ? (12p) juillet 2021

Il s'agit de centrer l'attention des élèves sur un élément, la porte, et de les familiariser avec les rapports de taille entre ce percement et ses utilisateurs (humains, animaux) ou les objets qui y passent (matériel). Cette séquence est développée à partir d'un projet sur le conte d'Alice au pays des merveilles. D'autres projets de classe sont possibles : découvrir les animaux et leur habitat respectif (visite d'un zoo), observer un parcours (de l'école à la piscine) ... Séance 1 : Quelle taille ont les portes ? Séance 2 : Vérifier, comparer la taille des portes. Séance 3 : Représenter une porte en papier. Prolongement : Derrière la porte

Références officielles : eduscol.education.fr – ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse.