

EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE – CYCLE 1

5 domaines d'apprentissage :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ;
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ;
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ;
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ;
- Explorer le monde.

*_*_*_*_*_*_*_*

Domaine n°5 : EXPLORER LE MONDE

- o Se repérer dans le temps et l'espace :
 - o Découvrir différents milieux allant de l'observation de l'environnement proche à la découverte d'espaces moins familiers.
 - o Etablir une 1^{ère} approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine.

Ce premier item est une **initiation concrète amenant l'élève à une attitude responsable** (respect d'un lieu, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.).

- o Découvrir le monde du vivant :
 - o Observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale (cycle de la vie notamment).
 - o Aborder les questions relatives à la protection du vivant et de son environnement.

Ce second item amène l'élève à **découvrir différents milieux en vue de le faire adopter une attitude responsable vis-à-vis de l'environnement.**

ANIMATIONS	EXPLICATIONS
Expérimentation sensorielle	Développer les sens, l'imaginaire et faire preuve de créativité pour s'émerveiller de la diversité du vivant.
Expérimentation naturaliste	Appréhender et comprendre les caractéristiques des êtres vivants en effectuant un focus sur un animal ou un végétal.
Expérimentation saisonnière	Eveiller une culture naturaliste autour d'une thématique ciblée.
Jardin partagé	Aménager un jardin de poche en coopérant pour devenir acteur de son projet.
Jardin des songes	Encourager les réalisations artistiques offertes par la nature (Land Art, musique verte, conte).
Jardin à malices	Partir à la découverte de ses capacités en faisant preuve d'initiative et d'inventivité (bricolage, sciences, atelier « trappeur »).

EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE

– CYCLE 2

QUESTIONNER LE MONDE

- Explorer les organisations du monde :

Ici, les élèves se demandent en quoi ils participent à la transformation du monde. Ils doivent notamment **acquérir des savoir-faire et des connaissances leur permettant de comprendre qu'ils font partie d'une société organisée.**

- Comprendre qu'un espace est organisé :

Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions (passage d'espaces très proches, proches, puis plus complexes).

Découvrir des organisations spatiales à partir de photographies paysagères de terrains (vue aérienne).

- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets :

Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (diversité, interdépendance, etc.).

Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion des déchets, du papier, économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage, etc.).

*_*_*_*_*_*_*_*

ANIMATIONS	EXPLICATIONS
Expérimentation systémique	Observer et analyser pour comprendre les interactions entre les êtres vivants dans différents milieux (forestier, urbain, rural, etc.).
Atelier consommation	Réfléchir et identifier les enjeux liés à l'environnement. Être sensible aux gestes responsables.
Atelier équité	S'interroger sur la notion de « mieux vivre ensemble » (enjeux liés au développement durable des territoires [écoquartier]).
Atelier patrimoine	Comprendre les évolutions de l'habitat à partir de photographies aériennes (évolution des paysages, gestion du territoire, etc.).
Atelier climat (écologie)	Comprendre et mettre en pratique la notion d'éco-gestion.
Atelier biodiversité	Reconsidérer et comprendre les services rendus par la nature (problématique de gestion des ressources, protection de l'environnement, etc.).
Jardin comestible	Être attentif au fait de produire et consommer naturellement. Sensibiliser au lien santé/environnement.
Jardin à malices	Faire preuve d'inventivité et d'initiative (bricolage, sciences, atelier « trappeur »).
Jardin vivant	Sensibiliser au rôle de l'homme pour la conservation de l'environnement (gestion des ressources, écosystèmes, etc.).

EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE

– CYCLE 3

GEOGRAPHIE :

Nécessité de faire comprendre aux élèves l'impératif d'un développement durable et équitable de l'habitation humaine de la Terre et les enjeux qui y sont liés.

Apprendre aux élèves à inscrire leur réflexion dans un temps long et à imaginer des alternatives à ce que l'on pense comme un futur inéluctable...

CM1 : Consommer en France : satisfaire les besoins en énergie, en eau ainsi que les besoins alimentaires.

CM2 :

- Se déplacer : au quotidien, de ville en ville, en France, en Europe, à travers le monde → pollution.
- Mieux habiter : favoriser la place de la nature en ville, recycler, habiter un éco-quartier.

*_*_*_*_*_*_*_*_*_*

SCIENCES ET TECHNOLOGIE :

- Expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain : développer un exemple de culture → *en lien avec l'éducation à la santé, s'inscrivant également dans une perspective de développement durable.*
- Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et leur devenir : identifier les matières échangées entre un être vivant et son milieu de vie (besoins alimentaires des animaux, devenir de la matière organique, décomposeurs, etc.).

- La planète Terre, l'action humaine sur son environnement :
 - Repérer les opportunités humaines offertes par la géologie pour les activités humaines (nappes phréatiques, carrières, mines, etc.).
 - Phénomènes météorologiques et climatiques (notamment réchauffement climatique qui engendre des perturbations climatiques comme des sécheresse, la fonte des glaces, des inondations, etc.).
 - Relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations (tremblement de terre, inondations, etc.).
- Identifier des enjeux liés à l'environnement :
 - Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer (risque pour la biodiversité).
 - Identifier quelques impacts dans un environnement (aménagement, impact technologique, etc.).
 - Le domaine du tri et du recyclage des matériaux, la préservation de l'eau, etc.
 - Notions d'énergies renouvelables (dispositifs visant à économiser la consommation énergétique).
 - Impact environnement de la surconsommation humaine.

ANIMATIONS	EXPLICATIONS
Expérimentation saisonnière	Eveiller une culture naturaliste autour d'une thématique ciblée (action humaine sur l'environnement).
Atelier consommation	Réfléchir et identifier les enjeux liés à l'environnement. Être sensible aux gestes responsables.
Atelier équité	S'interroger sur la notion de « mieux vivre ensemble » (enjeux liés au développement durable des territoires [écoquartier]).
Atelier patrimoine	Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer (biodiversité, pénurie d'eau, etc.).
Atelier climat	Comprendre les phénomènes naturels (cycle/changement, réchauffement climatiques, phénomènes naturels à risque pour l'homme).
Atelier biodiversité	Reconsidérer et comprendre les services rendus par la nature (problématique de gestion des ressources, protection de l'environnement, etc.).
Jardin comestible	Être attentif au fait de produire et consommer naturellement. Sensibiliser au lien santé/environnement.
Jardin à malices	Faire preuve d'inventivité et d'initiative (bricolage, sciences, atelier « trappeur »).
Jardin vivant	Sensibiliser au rôle de l'homme pour la conservation de l'environnement (gestion des ressources, écosystèmes, etc.).

LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE (2016)

L'élève, engagé dans la scolarité, apprend à réfléchir, à mobiliser des connaissances, à choisir des démarches et des procédures adaptées, pour penser, résoudre un problème, réaliser une tâche complexe ou un projet, en particulier dans une situation nouvelle ou inattendue.

Ce socle identifie les connaissances et les connaissances indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.

Il est constitué de 5 domaines :

- Les langages pour penser et communiquer ;
- Les méthodes et outils pour apprendre ;
- La formation de la personne et du citoyen ;
- Les systèmes naturels et les systèmes techniques ;
- Les représentations du monde et l'activité humaine.

Domaine 1	<p>Comprendre et s'exprimer en utilisant quatre types de langage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Langue française ; ◦ Langues vivantes étrangères ou régionales ; ◦ Langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; ◦ Langage des arts et du corps.
Domaine 2	<p>Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Accès à l'information et à la documentation ; ◦ Outils numériques ; ◦ Conduite de projets individuels et collectifs ; ◦ Organisation des apprentissages.

Domaine 3	<p>Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté ; ◦ Formation morale et civique ; ◦ Respect des choix personnels et des responsabilités individuelles.
Domaine 4	<p>Donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Approche scientifique et technique de la Terre et de l'univers ; ◦ Curiosité et sens de l'observation ; ◦ Capacité à résoudre des problèmes.
Domaine 5	<p>Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; ◦ Interprétation des productions culturelles humaines. ◦ Connaissance du monde social contemporain.