

Liens du film aux programmes 2016 du cycle 3

Enseignement moral et civique

L'engagement : agir individuellement et collectivement

Pouvoir expliquer ses choix et ses actes.

La responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement, de la santé.

Géographie

Thème 3 "Mieux habiter"

- Recycler

Sciences et technologie

Matériaux et objets techniques :

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.

- Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, économique, culturel). L'évolution technologique (innovation, invention, principe technique).
- L'évolution des besoins.

Identifier les principales familles de matériaux.

- Familles de matériaux (distinction des matériaux selon les relations entre formes, fonctions et procédés)
- Impact environnemental.

Identifier des enjeux liés à l'environnement

- Identifier quelques impacts humains dans un environnement (aménagement, impact technologique...).
- Suivre et décrire le devenir de quelques matériaux de l'environnement proche.
- Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer (risques, rejets, valorisations, épuisement des stocks).

Matière, mouvement, énergie, information

Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique

- Mettre en œuvre des observations et des expériences pour caractériser un échantillon de matière.
- Diversité de la matière : métaux, minéraux, verres, plastiques, matière organique sous différentes formes...

Les programmes précisent : *En CM1 et CM2, les matériaux utilisés sont comparés selon leurs caractéristiques dont leurs propriétés de recyclage en fin de vie.*

Histoire des arts

Dégager d'une oeuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

- Dégager d'une forme artistique des éléments de sens : Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants.

Education musicale

Écouter, comparer et commenter

- Comparaison d'usages de la musique à l'image animée (cinéma).

