

PROGRESSIONS MS/GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS : A L'ORAL

<p>COMMUNIQUER AVEC LES ADULTES COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES ENFANTS EN SE FAISANT COMPRENDRE</p>	<p>S'EXPRIMER DANS UN LANGAGE SYNTAXIQUEMENT CORRECT ET PRECIS</p>	<p>REFORMULER POUR MIEUX SE FAIRE COMPRENDRE ECHANGE ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES</p>	<p>REPERER DES REGULARITES DANS LA LANGUE MANIPULER DES SYLLABES DISCRIMINER DES SONS</p>
<p>-utiliser les formules de politesse : bonjour, au revoir, merci, pardon, s'il te plait....</p>	<p>- Prononcer et articuler correctement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Feuilletter un album connu pour raconter une histoire. - Poser des questions. - S'intéresser aux mots nouveaux qu'on rencontre pour les comprendre et les utiliser. - Participer verbalement à un projet, proposer des solutions pour résoudre un problème. - Expliquer ce que l'on doit faire. - Formuler des règles et des consignes. - Dire ce que l'on fait, ce que l'on a fait ou ce que l'on veut faire au cours d'activités. - trouver son erreur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver des mots qui commencent pareil. - Reconnaître des mots qui riment. - Scander un mot en syllabes. - Connaître le son des lettres. - Discriminer des sons.

PROGRESSIONS MS/GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS : A L'ÉCRIT

<p>COMPRENDRE DES TEXTES ECRITS SANS AUTRE AIDE QUE LE LANGAGE ENTENDU</p>	<p>MANIFESTER DE LA CURIOSITE PAR RAPPORT A L'ECRIT</p>	<p>POUVOIR REDIRE LES MOTS D'UNE PHRASE ECRITE APRES SA LECTURE PAR L'ADULTE, LES MOTS D'UN TITRE CONNU D'UN LIVRE OU D'UN TEXTE</p>	<p>PARTICIPER VERBALEMENT A LA PRODUCTION D'UN ECRIT. SAVOIR QU'ON ECRIT PAS COMME ON PARLE.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif lors de l'écoute d'une histoire lue par l'enseignant. - Comprendre un texte lu par l'enseignant. - Raconter une histoire. - Raconter une histoire en changeant quelques éléments. - Raconter une histoire en la jouant. - Ordonner les images d'une histoire connue. <p>RECONNAITRE LES LETTRES DE L'ALPHABET ET LES PRENOMS DE LA CLASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>1^{er} semestre MS</u> : Lettres de l'alphabet en CI et prénoms de la classe. - <u>2^{eme} semestre MS</u> : lettres de l'alphabet en script et prénoms de la classe. - <u>1^{er} semestre GS</u> : lettres de l'alphabet en CI et script <u>2^{eme} semestre GS</u> : lettres de l'alphabet et prénom de la classe en lettre cursive. <p>Projet de classe GS : mon abécédaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux affichages de la classe et les utiliser. - Regarder des livres ou d'autres supports avec plaisir. - Prendre soin des livres - Regarder les images <p>ECRIRE SEUL UN MOT EN UTILISANT DES LETTRES OU GROUPES DE LETTRES EMPRUNTES AUX MOTS CONNUS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recomposer son prénom et d'autres mots connus (lettres ASCO) : - <u>1^{er} semestre MS</u> : en capitale d'imprimerie - <u>2^{eme} semestre MS</u> : en script - <u>1^{er} semestre GS</u> : en CI ET SCRIPT - <u>2^{eme} semestre GS</u> : en écriture cursive 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à lire des mots (reconnaissance des mots du lexique connu dans les livres) - retrouver le titre du livre - Montrer de l'intérêt et participer verbalement à la production d'écrit. <p>Projet de classe : créer un film d'animation sur l'album « Roule galette »</p> <p>ECRIRE SON PRENOM</p> <p><u>MS</u> : en capitale d'imprimerie sans modèle. <u>GS</u> : en écriture cursive Sans modèle.</p> <p>COPIER A L'AIDE D'UN CLAVIER</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser la souris - Utiliser le clavier - Copier des mots à l'aide d'un clavier. <p>CONNAITRE LES CORRESPONDANCES ENTRE LES 3 MANIERES D'ECRIRE : Cursive, script, capitale d'imprimerie.</p>	

PROGRESSIONS MS/GS

-	-	

PROGRESSIONS MS/GS

PROGRESSIONS MS/GS

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

- 1^{er} semestre MS :

- Dénombrer une quantité jusqu'à 4
- Lire les nombres de 1 à 4

- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que et moins que :
sans compter/ EN COMPTANT

- Comprendre les termes premiers, dernier, utiliser les nombres ordinaux.

- Résoudre des problèmes de quantités

1^{er} semestre GS :

- Dénombrer une quantité jusqu'à 6
- Lire les nombres de 1 à 6

- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que et moins que :
sans compter/ EN COMPTANT

- Comprendre les termes premiers, dernier, utiliser les nombres ordinaux.

- Résoudre des problèmes de quantités.

2^{EME} semestre MS :

- Dénombrer une quantité jusqu'à 6.

- Lire les nombres de 1 à 6

- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que et moins que :
sans compter/ EN COMPTANT

Comprendre les termes premier, dernier, utiliser les nombres ordinaux.

- Résoudre des problèmes de quantités

- Représenter des quantités avec les doigts de la main jusqu'à 10.

- Reconnaître les quantités avec les constellations du dé.

- Connaître la comptine numérique de 1 à 20.

- **PROJET DE CLASSE MS : livre à compter**

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES

- 1^{er} semestre :

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle le puzzle.
- Classer ou ranger des objets selon un critère de taille, de longueur ou de masse ou de contenance.
- Différencier des formes simples
- Trier des formes

- Nommer les formes de base (carré, triangle, cercle, rectangle)

- Dessiner ces formes

- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

- 2^{eme} semestre :

- Comprendre un tableau double entrée

- Comprendre un quadrillage

- Réaliser un assemblage avec le tangram

2^{EME} semestre GS :

Connaître le nom de quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)

2^{EME} semestre GS :

- Dénombrer une quantité jusqu'à 10.

- Lire les nombres de 1 à 10

- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que et moins que :
sans compter/ EN COMPTANT

Comprendre les termes premier, dernier, utiliser les nombres ordinaux.

- Résoudre des problèmes de quantités/

- Avoir compris que j'obtiens une nouvelle quantité en ajoutant 1.

- Ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix en manipulant et mentalement.

- Enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.

- Représenter des quantités avec les doigts de la main jusqu'à 10.

- Reconnaître les quantités avec les constellations du dé.

- Connaître la comptine numérique de 1 à 31.

PROGRESSIONS MS/GS

EXPLORER LE MONDE

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

LE TEMPS

- Se repérer dans une journée.
- Se repérer dans ma journée d'école.
- Connaître la comptine de la semaine grâce à une chanson.
- Reconnaître les jours de la semaine dans l'ordre
- Identifier la date du jour et la reproduire :
 - MS 1^{er} semestre : avec les étiquettes /MS 5^{eme} période : en l'écrivant en capitale d'imprimerie
 - GS 1^{er} semestre: en l'écrivant en capitale d'imprimerie/ 5^{eme} période : en lettres cursive.
- Utiliser à bon escient les jours de la semaine : hier/aujourd'hui/demain
- Reconnaître les jours de la semaine en capitale d'imprimerie, en script et cursif en GS.
- Connaître les mois de l'année
- Connaître les 4 saisons et leurs caractéristiques.
- Utiliser les marqueurs temporels à l'oral.
- **PROJET DE CLASSE** : cahier météo

L'ESPACE

- Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.
- Se repérer dans l'espace classe.
- Connaître les différents espaces et leur fonction. Utiliser correctement les différents espaces de la classe.
- Ranger correctement les livres, cahiers, travaux dans chaque espace de la classe prévu (cartable, casier, table, rangement, crayons)
- Se repérer dans toute l'école (garderie, cantine, garage à vélo...)
- Représenter l'école par plan.
- Reconnaître tous les adultes de l'école.
- Utiliser les marqueurs spatiaux.

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS

EXPLORER LA MATIÈRE

MS:

- Nommer les différentes parties du visage.
- Nommer les différentes parties du corps.
- Connaître quelques articulations.
-
- Savoir se laver les mains.
- Le sommeil : comprendre les règles d'une vie saine
- Savoir se brosser les dents.

- Connaître des objets dangereux

GS :

- Connaître les principales étapes du développement d'un animal.
- Connaître les principales étapes du développement d'un végétal.

- prendre soin de l'animal ou du végétal observé.
- connaître les besoins de quelques animaux.
- identifier le danger : connaître les risques de la rue.
- connaître les 5 sens
- savoir porter secours

Projets de classe :

- **Varier son alimentation : connaître les fruits et les légumes (dans le cadre de la semaine du goût) : période 1**
- **Rallye scientifique : période 4**
- **Projet classe d'eau : période 5**

PROGRESSIONS MS/GS

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)

- Savoir déchirer
- Savoir plier
- Savoir découper
- Savoir utiliser la colle
- Savoir modeler
- Savoir assembler
- Savoir utiliser d'autres actions motrices : froisser, épingler, enfiler...)
- S'intéresser aux jeux de manipulation de la classe

Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

- Prendre plaisir à réaliser une construction.
- Réaliser une construction seul(e) ou à plusieurs
- Réaliser une construction en respectant les étapes de construction.

Utiliser des objets numériques : appareil photo, ordinateur (dans le cadre d'un projet numérique film d'animation), tablette (projet numérique période 5 : prêt CANOPE)

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

ACTIVITES MENEES SUR L'ANNEE SCOLAIRE

<p>COURIR, SAUTER, LANCER DE DIFFERENTES FAÇONS DANS DES ESPECES ET AVEC DES MATERIELS VARIES DANS UN BUT PRECIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir - Sauter - Franchir - lancer 	<p>AJUSTER ET ENCHAINER SES ACTIONS ET SES DEPLACEMENTS EN FONCTION D'OBSTACLES A FRANCHIR OU DE LA TRAJECTOIRE D'OBJETS SUR LESQUELS AGIR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des engins divers pour me déplacer - Explorer des actions motrices ; s'arrêter, faire demi-tour, descendre... - Adapter sa conduite en fonction de l'environnement et des autres. - Suivre un parcours aménagé en respectant les indications. 	<p>COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D'ACTIONS AVISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE</p> <p style="text-align: center;">Danse d'expression, Rondes et jeux dansés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des enchaînements de rondes et jeux dansés. - Mémoriser les chansons des rondes et jeux dansés. - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies (une dizaine en fin d'année) - Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance. - Repérer et reproduire corporellement des rythmiques simples. 	<p>COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER</p> <p style="text-align: center;">Jeux de poursuite, Jeux de transport, Jeux collectifs avec balle, Jeux de lutte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je joue avec les autres à un même jeu. - Je respecte les règles du jeu - Je participe à l'élaboration. d'une stratégie commune pour gagner. - Je sais quel est mon rôle dans le jeu. - Je suis capable de changer de rôle. <p style="text-align: right;">PROJET D'ECOLE : CROSS</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PROGRESSIONS MS/GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

<p>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe.</p>	<p>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</p>	<p style="text-align: center;">« Exercices graphiques »</p>	<p>Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Tester plusieurs outils. - Tester différents supports. - Respecter les consignes. - Réinvestir dans des productions libres les différents supports et outils. - Décrire ses actions - Peindre avec soin - Tenir correctement les outils proposés 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir dessiner un bonhomme complet. - Représenter au moins un bonhomme, une maison, un soleil. - Commencer à réaliser un dessin avec le souci d'être fidèle à la réalité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un graphisme simple <p><u>1^{er} semestre</u>, trait vertical, horizontal, quadrillage, trait oblique, rond, ligne brisée.</p> <p>- reproduire un graphisme complexe :</p> <p><u>2^{eme} semestre</u> : pont, vague, boucle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le répertoire graphique de la classe. - Inventer de nouveaux graphiques. 	<p style="color: #f00;"><u>Projet d'école</u> : classeur d'Arts Visuels</p>