

Domaine 5 : explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle



Tmps 1 : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres

Tmps 2 : (en) les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Tmps 3 : Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

Tmps 4 : Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

ESP 1 : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

ESP 2 : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

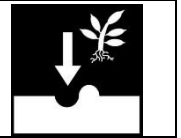
ESP 3 : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

ESP 4 : Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

ESP 5 : Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

ESP 6 : Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière



VIV 1 : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

VIV 2a : Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

VIV 2b : Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.

VIV 3a : Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi.

VIV 3b : Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur une représentation.

VIV 4 : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

VIV 5 : Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

MOB 1 : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

MOB 2 : réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

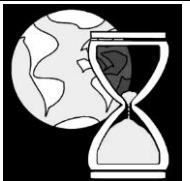
MOB 3/ VIV 5 : Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

NUM 1 : Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Domaine 5 : explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Ce que la maîtresse a observé



Tmps 1 : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres

- dit ce qu'on a fait avant et après une activité ;

Tmps 2 (en) les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. (photo)

- associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe ;

- se repère dans le temps court (la demi-journée) et utilise correctement les mots « matin », « après-midi », « soir » ; utilise correctement les mots « jour » et « mois » ;

- connaît la suite des noms des jours de la semaine et sait dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné ;

Tmps 4 : Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

- utilise des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard...) ;

- utilise le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt que, plus tard, dans deux jours ;

- commence à utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé).

ESP 1 : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. (photo)

ESP 2 : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

- en situation de jeu, montre qu'il/ elle comprend le vocabulaire de position ;

- énumère les termes de positions acquis par rapport à soi et par rapport à un objet ;

- repère sa droite et sa gauche ;

ESP 3 : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). / ESP 4 : Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

- se repère dans l'espace de la classe, de l'école ;

- passe de l'espace connu à l'espace perçu en dessinant le plan de la classe ou de l'école ;

- situe des objets sur le « plan » réalisé seul ou en groupe.

ESP 5 : Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

- se repère dans l'espace d'une page en situation de réception ; donne des indications dans l'espace d'une page.

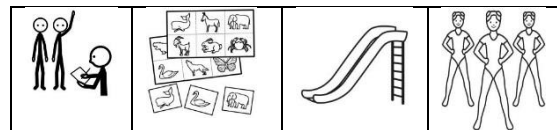
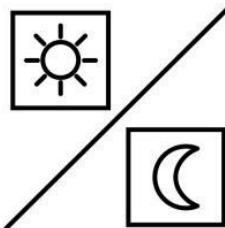
ESP 6 : Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

- commence à parler d'espaces lointains en utilisant un vocabulaire adapté pour décrire un habitat, un monument, un paysage.

Domaine 5 : explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Les compétences que l'élève sait expliquer



D'abord, on fait l'appel...

Après, on réalise une activité en classe...

Ensuite, on va dans la cour...

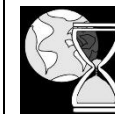
A la fin, on fait du sport dans la salle d'évolution...

Je sais faire la différence entre la nuit et le jour.

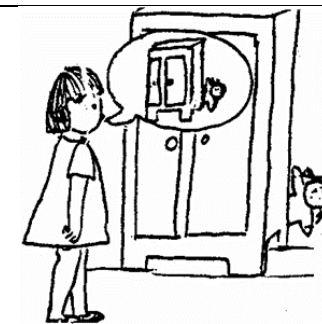
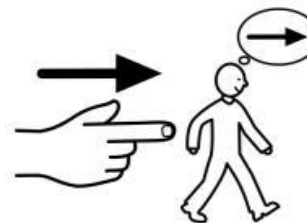


Tmps 2

Je me repère dans la journée de classe.



Tmps 2



Je sais me repérer dans l'école.



ESP3

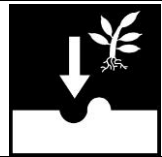
Je sais utiliser le vocabulaire de position pour me situer.



ESP 1

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Ce que la maîtresse a observé



VIV 1 : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

VIV 2a : Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

Animaux :

- reconnaît et nomme les animaux observés en classe ; participe à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire ; en assurant le nettoyage ; **(photo)**
- sait que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre ;
- sait que les animaux ont besoin de respirer, de dormir ;
- sait que les animaux grandissent et se transforment ;
- connaît les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort) ;
- observe et repère les naissances dans les élevages ;

Végétaux :

- reconnaît et nomme les plantes observées en classe ; participe à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires ; **(photo)**
- sait que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer ;
- sait que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment.
- reconnaît les principales étapes du développement d'un végétal ;
- établit des premiers liens entre fleur, fruit et graine.

VIV 3a ; 3b : Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi ; sur une représentation.

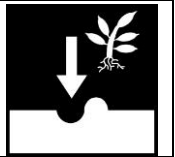
- situe et nomme quelques parties du visage et du corps sur lui-même / sur une représentation ;
- situe et nomme les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur une représentation ;
- évolue de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain ex : bonhomme « têtard », « bonhomme patate » ;
- dessine un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage).

VIV 4 : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. (en lien avec le vivre ensemble (voir plus haut)

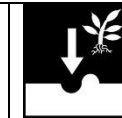
Établit les premiers liens entre ce qu'il consomme et les conséquences possibles sur sa santé (ex : sucre et caries).

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Les compétences que l'élève sait expliquer



Je sais observer un être vivant, animal ou végétal, avec une loupe.



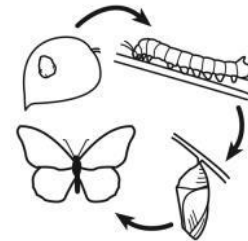
VIV 1



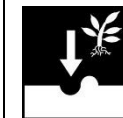
Je sais nourrir un animal ou un végétal en lui apportant ce dont il a besoin.



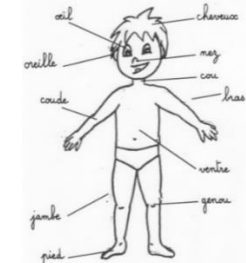
VIV 2a/b



Je connais le cycle de vie d'un ou plusieurs animaux.



VIV 1



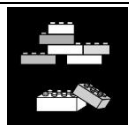
Je nomme les parties du corps sur soi et/ou sur une représentation.



VIV 3a

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Ce que la maîtresse a observé



MOB 1 : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

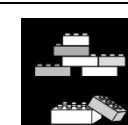
- découvre et manipule des matériaux existants ou fabriqués en classe (ex : pâte à sel, pâte à tarte...)
- identifie quelques matériaux et les différencier en grandes familles (les papiers, les cartons, les tissus, les pâtes...);
- trie, compare des matériaux en fonction de leurs propriétés physiques perceptibles par les 5 sens;
- adopte une préhension adaptée des doigts et de la main pour découper;
- prend conscience du caractère réversible ou non de certaines actions (coller / décoller, couper / déchirer / mélanges miscibles ou non ...);
- parvient à étendre de la colle sur le support souhaité avec précision;
- liste les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.

MOB 2 : Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage. (photo)

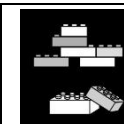
- réalise des montages de plus en plus complexes (avec une intention repérable ou avec une intention formulée);
- réalise une construction, reconstitue un objet en disposant d'un modèle de référence qu'il peut manipuler ou observer;
- réalise une construction, reconstitue un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma);
- réalise une construction, reconstitue un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction;
- représente par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé en vue de le présenter.

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

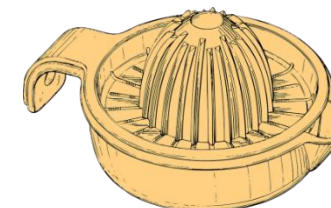
Les compétences que l'élève sait expliquer



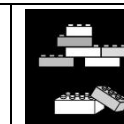
Je sais me servir des ciseaux et de la colle de manière adaptée.



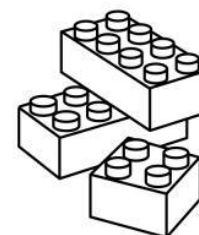
MOB 1



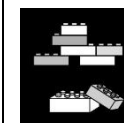
Je cherche comment fonctionne un objet insolite.



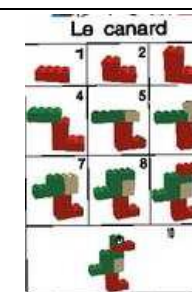
MOB 1



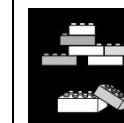
Je prends plaisir à réaliser une construction.



MOB 2



MOB 2 : Je réalise une construction en respectant les étapes de construction.



MOB 2

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Ce que la maîtresse a observé



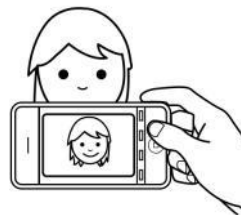
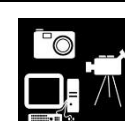
NUM 1 : Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

(photo)

- agit sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer) ;
- choisit l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...) ;
- manipule une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément... ;
- repère des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette) ;
- utilise les touches de direction (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif ;
- copie, écrit à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes....

Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Les compétences que l'élève sait expliquer



Je sais prendre une photo avec un appareil.



NUM 1



Je sais utiliser une tablette pour écrire, dessiner ou réaliser un jeu pédagogique en autonomie.



NUM 1



NUM 1 : Je sais utiliser l'ordinateur pour le traitement de texte.



NUM 1