

Tableau d'aide aux progressions de cycle Compétences des nouveaux programmes (BO spécial 26 mars 2015)

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions			
	PS	MS	GS
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.			
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. -----			
Reformuler pour se faire mieux comprendre.			
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.			
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.			
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.			
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. -----			
Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.			
- Participer verbalement à la production d'un écrit. -----			
Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.			
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).			
- Manipuler des syllabes.			
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).			
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. -----			
Copier à l'aide d'un clavier.			
- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.			
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.			

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.			
	PS	MS	GS
- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.			
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.			
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.			
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.			
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.			
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun			

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques			
	PS	MS	GS
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.			
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.			
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.			
----- Créer des graphismes nouveaux.			
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.			
- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.			
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.			
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.			
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.			
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.			

Domaine 4 : Construire des premiers outils pour structurer sa pensée.

4.1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

		PS	MS	GS
Utiliser les nombres	- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.			
	- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.			
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.			
	- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.			
	- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.			
Étudier les nombres	- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.			
	- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.			
	- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.			
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.			
	- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.			
	- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.			

4.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.			
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)			
Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).			
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.			
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).			
- Reproduire, dessiner des formes planes.			
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.			

Domaine 5 : Explorer le monde				
5.1 Se repérer dans le temps et dans l'espace				
		PS	MS	GS
Le temps	- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.			
	- 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.			
	- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.			
L'espace	- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.			
	- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.			
	- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).			
	- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).			
	- 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.			
	- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.			
5.2 Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière.				
	- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.			
	- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.			
	- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.			
	- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.			
	- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).			
	- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.			
	- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.			
	- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).			