

Programmation GS

Période 5

<p>S'approprier le langage</p>	<p><u>Echanger, s'exprimer ; comprendre ; progresser vers la maîtrise de la langue française :</u> Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà du premier échange Créer une consigne en fonction d'une situation donnée Utiliser à bon escient « parce que » (en justifiant un acte, un refus, une préférence...) Inventer une courte histoire avec des personnages, un début, un événement, une fin S'intéresser au sens des mots (mot nouveau : deviner sens, repérer mot jamais entendu...)</p>
<p>Découvrir l'écrit</p>	<p><u>Supports de l'écrit :</u> Savoir utiliser les caractéristiques de certains écrits en situation de production de texte <u>Découvrir la langue écrite/contribuer à l'écriture de textes</u> Reformuler pour enrichir ses productions Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums (<i>Verdurette par exemple</i>) Se construire une première culture littéraire par l'appropriation d'œuvres de la littérature enfantine classique</p>
<p>Phonologie <u>Distinguer les sons de la parole</u> Reconnaître une même syllabe dans des mots sans support d'image Produire des assonances, des rimes Connaitre les lettres de l'alphabet * reconnaître quelques sons : [a], [o], [i], [u]... <u>Le principe alphabétique :</u> Associer l'écrit à l'oral, dire où sont les mots successifs d'une courte phrase écrite lue par l'adulte Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple Ecrire en cursive un mot écrit en script/capitales</p>	<p>Graphisme/écriture Copier une ligne en cursive en ayant une tenue correcte du crayon Ecrire entre deux lignes de plus en plus serrées Ecrire correctement les chiffres de 0 à 10</p>
<p>Devenir élève</p>	<p>Quotidiennement, tout au long de l'année En relation avec le projet d'école.</p>
<p>Découvrir le monde (maths)</p>	<p><u>Découverte des formes et des grandeurs :</u> Symétrie + reproduction figures + complexes sur quadrillage Tracés de formes géométriques, de figures, à la règle <u>Approche des quantités et des nombres :</u> Dénombrer (jusque 30) Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre collection Résoudre des problèmes portant sur les quantités : diminution, augmentation Etendre sa connaissance des chiffres (jusqu'à 12) Associer nom des nombres et écriture chiffrée (1 à 12) Se repérer sur une bande numérique (retrouver nb manquant, précédent, suivant) : jusqu'à 30 Dire des comptines numériques à l'envers : de 12 à 0 <u>Repérages dans l'espace :</u> Représenter l'organisation dans l'espace, d'un ensemble limité d'objets Effectuer un parcours en le décodant Vocabulaire : droite/gauche <u>Repérages dans le temps :</u> Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée (emploi du temps, de la semaine et du mois (calendrier), de l'année (saisons)) Appréhender leur caractère cyclique</p>
<p>Découvrir le monde (matière et objets ; vivant)</p>	<p><u>Le domaine de la matière et des objets :</u> - balances - Déchiquetage, découpage, collage, modelage <u>Le monde du vivant :</u> - Fruits et légumes - vie animale - le corps : respiration, circulation <u>Le domaine de l'environnement, l'hygiène, la santé :</u> - respect de l'environnement</p>
<p>Agir dans le monde avec son corps</p>	<p>- Activités physiques d'expression (rondes et jeux dansés)</p>
<p>PISC</p>	<p><u>La voix et l'écoute</u> Repérer des caractéristiques d'un extrait musical : rythme, instrument Reproduire et créer des rythmes différents <u>Le dessin et les compositions plastiques</u> Dessiner pour inventer Connaitre certaines œuvres d'art Construire sa capacité de création et d'invention</p>