

Explorer le monde

Progression des apprentissages Moyenne section

Période 1	MS
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre certaines techniques : déchirer, coller, découper - apprendre à utiliser les outils de l'écolier - manipuler des objets de formes et de dimensions variées
La matière	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques : couper, coller, malaxer, mouler, modeler, transvider, remplir, vider, perforer, trouser, etc.... farine, eau, pâte à modeler, carton, papier, argile, terre, bois etc....
Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> - différencier fille/garçon (tableau d'appel, jeux en salle de motricité, rituels) - connaître les différentes parties du corps humain (comptines, jeu « Jaques a dit », échauffement corporel) - connaître certaines caractéristiques d'un petit animal
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - évoluer et se diriger dans l'espace par des rondes et jeux dansés - se repérer dans la classe et l'école - situer un objet par rapport à un autre objet - verbaliser les positions relatives de ces objets devant/derrière, au-dessus/en-dessous - suivre un chemin - organiser des volumes et des formes : jeux de construction - représenter ces formes - utiliser l'ordinateur pour jouer
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience du rythme jour/nuit - prendre conscience des différents moments de la journée : identifier des repères qui marquent le fonctionnement de la journée d'école - percevoir le début et la fin d'une histoire - connaître chronologiquement les noms des jours de la semaine (comptine) - vocabulaire temporel : maintenant, avant, après etc.... - associer les anniversaires à la frise des mois et aux saisons

Période 2	MS
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre certaines techniques : déchirer, coller, l'ordre, découper, malaxer, mélanger...
La matière	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques couper, coller, malaxer, mouler, modeler, transvider, remplir, vider, perforer, trouser, etc.... farine, eau, pâte à modeler, carton, papier, argile, terre, bois etc....
Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les différentes parties du corps humain (comptines, jeu « Jaques a dit ») - connaître certaines caractéristiques d'un animal (en liaison avec le projet en cours) au travers d'albums, de documentaires ou lors d'une approche vécue savoir nommer l'animal comparer son anatomie avec celle de l'humain étudier son mode de déplacement, son alimentation, ses petits
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - se diriger dans l'espace - décrire un espace réel ou photographié en utilisant les marques spatiales du langage - suivre un parcours décrit oralement par l'enseignant puis par des enfants - occuper un espace graphique - se déplacer sur l'écran de l'ordinateur avec la souris - repérer sa gauche et sa droite en motricité - retrouver un objet sur une image
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans la semaine grâce à la frise - associer les anniversaires à la frise des mois et aux saisons - repérer les jours d'école et les jours sans école - raconter la journée d'école

	- utiliser correctement les indicateurs chronologiques : d'abord, après, puis, ensuite...
--	---

Période 3	MS
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> - trier et classer selon un critère donné - trouver des similitudes et des différences entre deux objets ou images - s'exprimer à propos de ces similitudes et différences
La matière	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques couper, coller, malaxer, mouler, modeler, transvider, remplir, vider, perforer, trouer, etc....farine, eau, pâte à modeler, carton, papier, argile, terre, bois etc....
Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> - savoir nommer avec précision les différentes parties du corps humain - connaître certaines caractéristiques d'un animal (le loup : en liaison avec le projet en cours) au travers d'albums, de documentaires ou lors d'une approche vécue savoir nommer l'animal comparer son anatomie avec celle de l'humain étudier son mode de déplacement, ses petits, son alimentation, son habitat
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire la disposition de plusieurs objets (topologie) - trouver ce qui manque sur une image en comparant avec un modèle - faire glisser des éléments sur l'écran de l'ordinateur avec la souris - reconstituer une image (puzzle de 12 pièces, avec ou sans modèle)
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser correctement les indicateurs temporels : demain, maintenant, aujourd'hui, hier - planifier les étapes d'un projet - ordonner des images séquentielles - s'intéresser à la date du jour et y associer des activités programmées chaque semaine dans la classe (jeux math...) - comprendre les oppositions entre le présent et le passé, entre le présent et le futur

Période 4	MS
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> - trier et classer selon un critère donné - trouver des similitudes et des différences entre deux objets ou images - s'exprimer à propos de ces similitudes et différences
La matière	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques couper, coller, malaxer, mouler, modeler, transvider, remplir, vider, perforer, trouer, etc.... farine, eau, pâte à modeler, carton, papier, argile, terre, bois etc....
Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les différentes parties du corps humain - découvrir un animal : locomotion, nutrition, cycle de vie (élevage : le papillon) - découvrir le monde végétal observer la croissance des plantes (bulbes dans des bacs), réaliser des semis apporter les soins nécessaires au développement de ces végétaux (arrosage, rempotage...)
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - retrouver un chemin selon un code - utiliser un code pour colorier - suivre un algorithme répétitif, gestuel (en motricité avec les rubans, en graphisme) - double-cliquer avec la souris de l'ordinateur
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - dire la date - comparer la croissance de plusieurs plantes - découvrir la notion de génération en comparant des photos d'enfants/parents/grands-parents - comprendre et exprimer les oppositions entre présent et passé, et entre présent et futur

Période 5	MS
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre à utiliser un poste CD - lire une fiche technique - découvrir les différentes fonctions : CD, radio, cassette, sortie casque ... - Identifier les pictogrammes sur le poste
La matière	<ul style="list-style-type: none"> - Réinvestir les connaissances acquises dans l'année sur les matières et matériaux disponibles à l'école, pour réaliser des décors pour le spectacle de fin d'année : modelage, collages, assemblages, peinture etc ...

Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> - reproduction des animaux et des humains constater que ce sont les femelles qui portent les petits dans leur ventre établir des relations avec la reproduction chez les humains et utiliser son propre vécu pour illustrer ces remarques - croissance : <u>chez les hommes</u> : comparer ce qui a changé depuis notre rentrée de septembre (taille, cheveux, etc), faire des observations sur ce qui nous nous différencie des bébés : qu'est-ce qui a changé ?, participer à des discussions autour de la grossesse et de la naissance : d'où je viens ? <u>pour les plantes</u> : comparer la croissance de plusieurs plantes, comprendre de quoi la plante a besoin pour pousser en faisant des expériences privatives (eau, lumière, chaleur)
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser / compléter un tableau à double entrée - se repérer dans un labyrinthe - reproduire des algorithmes simples - utiliser un codage - s'intéresser au clavier de l'ordinateur (lettres de son prénom, barre d'espace, touche « entrée »)
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - ordonner des images séquentielles - comparer des vitesses de déplacement (lancer de balles, course entre deux élèves)

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- 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.
- 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.
- 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.
- situer des événements vécus les uns par rapport aux autres, 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.

- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

