

PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

MOYENNE SECTION

PERIODE 3

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Echanger, s'exprimer

- o prendre la parole et prendre sa place dans les échanges, à bon escient
- o écouter l'adulte et ses camarades, respecter les tours de parole
- o dire les comptines et les chanter devant les autres

Comprendre

- o écouter en silence une lecture orale, un conte enregistré, une bande sonore
- o comprendre l'essentiel d'une histoire simple d'après une bande sonore : trouver des indices de compréhension
- o retrouver les personnages et les actions d'une histoire

Progresser vers la maîtrise de la langue

- o s'exprimer correctement
- o découvrir une affiche: nommer les objets, personnages, lieux ou actions associés
- o comprendre et acquérir une dizaine de mots par semaine (l'hiver, le carnaval, les vêtements, le corps par ex)
- o présenter des objets en relation avec le projet en cours
- o décrire et catégoriser des objets en rapport avec le projet en cours
- o jouer avec les structures syntaxiques : interrogation, négation, injonction dans différentes situations (créations de comptines, appel...)
- o commenter une scène d'après une reproduction d'œuvre d'art, une affiche, une diapositive

DECOUVRIR L'ECRIT

Se familiariser avec l'écrit

Découvrir les supports de l'écrit :

- o documentaires

Découvrir la langue écrite :

- o écouter et comprendre et connaître quelques textes lus par l'enseignant

- o retrouver les détails d'une histoire

- o mémoriser des chants et comptines

- o décrire un dessin en dictée à l'adulte

Contribuer à l'écriture de textes

- o apprendre à produire collectivement un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte : on s'adressera aux parents pour les inviter au carnaval ou pour qu'ils amènent des matériaux de récupération par exemple

- o adapter le débit de la parole

o choisir une formulation parmi plusieurs propositions

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Distinguer les sons de la parole :

o dénombrer le nombre de syllabes d'un mot

o faire des rimes

Aborder le principe alphabétique

o reconnaître et nommer les lettres de son prénom

o rechercher un mot connu dans un texte

o différencier la lettre du mot

o identifier des mots identiques aux modèles

o identifier un type d'écrit

DEVENIR ELEVE

Vivre ensemble :

- o respecter les tours de parole : accepter les commentaires des autres, attendre le silence
- o prendre conscience du bruit inhérent au groupe qui fonctionne : réfléchir aux moyens de le réguler

Coopérer et devenir autonome

- o travailler par deux en arts visuels, en sciences...
- o jouer à des jeux d'équipes, inverser les rôles
- o accepter de perdre lors d'un jeu
- o devenir tuteur d'un petit: lui expliquer une tâche en se faisant comprendre en formulant de façon efficace, l'aider lors d'ateliers en motricité, l'aider dans les tâches de la vie de la classe (rangement par ex)

Comprendre ce qu'est l'école

- o respecter une consigne de travail
- o expliquer une consigne à d'autres enfants : reformuler et répondre aux questions
- o s'intéresser à la vie de la classe et y participer
- o constater l'efficacité des rangements, chercher à améliorer le rangement

DECOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets

- o découper des formes
- o trouver des similitudes et des différences entre deux objets ou images
- o s'exprimer à propos de ces similitudes et différences

Découvrir la matière

- o le papier : le toucher, le froisser, le mouiller

Découvrir le vivant

- o reconnaître et nommer des animaux
- o reconnaître le cri de certains animaux
- o le mode de déplacement des animaux

Découvrir les formes et les grandeurs

- o faire des tangrams
- o reconstituer des silhouettes de filles ou de garçons avec des formes géométriques
- o aborder la symétrie
- o reconnaître le rectangle

Approcher les quantités et les nombres

- o dénombrer des collections de 1 à 4 éléments
- o fabriquer des collections d'objets de 1 à 4 éléments

- o reconnaître l'écriture chiffrée des chiffres de 1 à 4
- o comparer des collections d'objets
- o jouer à des jeux de société numériques simples (le jeu de l'arbre, l'arbre à compter par exemple)

Se repérer dans l'espace

- o reproduire la disposition de plusieurs objets (toporama, topologie)
- o trouver ce qui manque sur une image en comparant avec un modèle
- o faire glisser des éléments sur l'écran de l'ordinateur avec la souris
- o se repérer dans l'espace d'une page

Se repérer dans le temps

- utiliser correctement les indicateurs temporels : maintenant, aujourd'hui, hier, demain
- planifier les étapes d'un projet
- ordonner des images séquentielles : décomposition d'une action ou récit d'une petite histoire
- s'intéresser à la date du jour et y associer des activités programmées chaque semaine dans la classe
- comprendre les oppositions entre le présent et le passé, entre le présent et le futur