

Explorer le monde

Progression des apprentissages Grande section

Période 1



Les objets	- Lire une fiche technique (mobilos, légos) - trier et classer des objets en affinant les critères : ceux qui flottent et ceux qui coulent. - utiliser un instrument pour mesurer le temps (le sablier) - décrire simplement la formes d'objets courants : pointu, allongé, arrondi ... - apprendre à utiliser un poste CD
La matière	- 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... - Classer des matières connues en explorant leurs qualités physiques : l'aspect visuel, les sensations au toucher, la flottaison - L'eau : flotte ou coule ? (1)
Le vivant	- 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 - différencier le vivant du non-vivant
Utiliser des outils numériques	- savoir utiliser une tablette, - utiliser la souris (glisser, cliquer) - Utiliser l'ordinateur (savoir se servir de logiciels adaptés)
Se repérer dans l'espace	- se repérer dans la classe, l'école - situer et repérer des éléments dans un espace connu - organiser des volumes et des formes : jeux de construction - reconstituer une image (puzzle de 9 à 15 pièces) - se repérer dans l'espace d'une page
Se repérer dans le temps	Objectif : se repérer dans la journée <u>L'emploi du temps de la journée</u> : - se repérer dans la journée de classe - utiliser les termes : maintenant / avant / après, matin / midi / après-midi / soir <u>La notion de jour</u> : - prendre conscience du caractère cyclique des jours de classe - utiliser les termes : hier, aujourd'hui, demain

Période 2



Les objets	- Utiliser une fiche technique pour fabriquer. - découvrir les différentes fonctions du poste CD : CD, radio, cassette, sortie casque ... - Identifier quelques pictogrammes sur le poste - Utiliser des instruments pour mesurer le temps (minuteur, sablier)
La matière	- 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... - Classer des matières connues en explorant leurs qualités physiques : l'aspect visuel, les sensations au toucher, la flottaison, l'attraction par un aimant, la transparence. - L'eau : flotte ou coule ? (défis)
Le vivant	- apprendre à connaître son corps s'observer dans un miroir

	- 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
Utiliser des outils numériques	- savoir utiliser une tablette, - savoir allumer / éteindre l'ordinateur, entrer le code élève - savoir où taper les chiffres et les lettres - taper sur le clavier (son prénom, celui d'un camarade, d'après un modèle)
Se repérer dans l'espace	- se repérer dans l'école - suivre, décrire et représenter un parcours simple - organiser des volumes et des formes : jeux de construction - reconstituer une image (puzzle de 15 à 25 pièces)
Se repérer dans le temps	Objectif : se repérer dans la semaine / écrire une date <u>Les jours de la semaine</u> - se repérer grâce aux noms des jours - utiliser les termes : avant-hier / hier / aujourd'hui / demain / après-demain / dans deux jours, semaine, le nom des jours <u>Le calendrier de l'Avent</u> - utiliser les jours pour exprimer une durée

Période 3



Les objets	- apprendre certaines techniques : déchirer, coller, malaxer, découper, mélanger, tordre... - apprendre à utiliser des objets de la vie quotidienne (lampe torche, poste CD, outils de jardinage, ustensiles de cuisine...) - Manipuler une lampe de poche. - Prendre conscience du caractère dangereux de certains objets électriques. - Utiliser des instruments pour mesurer : - le temps (minuteur, horloge, sablier) - les masses (différentes balances)
La matière	- 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... - Utiliser et choisir des moyens de transformer la matière - découvrir l'action du froid et de la chaleur (fabriquer / faire fondre des glaçons) - L'eau : observer des mélanges (solubles / non solubles, miscibles / non miscibles)
Le vivant	- connaître certaines caractéristiques d'un animal 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 - découvrir les sens : « jeux de kim » sur le toucher, l'odorat, l'ouïe - associer les sens aux organes correspondants
Se repérer dans l'espace	- exprimer la position des objets dans l'espace
Se repérer dans le temps	Objectif : se repérer dans le mois / utiliser un calendrier <u>Les calendriers</u> - repérer une date sur différents calendriers - utiliser les termes mois et année <u>Le calendrier de la classe</u> - rechercher la durée en jours ou en semaines d'un événement : l'absence d'un élève, les vacances, le temps qui reste avant le changement de mois... <u>Le calendrier personnel de l'élève</u> - utiliser le calendrier pour situer des événements dans le mois
Utiliser des outils numériques	- savoir utiliser une tablette, - savoir allumer / éteindre l'ordinateur, entrer le code élève - utiliser le clavier pour écrire.

Période 4



Les objets	- Trier et classer selon un critère donné - apprendre à utiliser des objets de la vie quotidienne (lampe torche, poste CD, outils de jardinage, ustensiles de cuisine...) - Utiliser des outils pour bricoler, jardiner (arrosoir, pelle, binette, râteau ; marteau, tournevis...) - Constater que le déplacement de l'air peut produire un mouvement : faire tourner un moulin à vent, soulever ou faire bouger une feuille de papier. - Fabriquer un objet qui fonctionne grâce au déplacement de l'air : un moulinet. - Fabriquer une fiche technique, réaliser une fiche technique à partir d'objets fabriqués. - Utiliser des instruments pour mesurer : - le temps (minuteur, sablier, réveil, chronomètre) - les masses (différentes balances)
La matière	- 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.... - Observer le phénomène d'évaporation (extraire le sel dissout dans l'eau, nettoyer de l'eau sale. - découvrir que l'air est une matière (enfermer l'air dans un sac, gonfler un ballon de baudruche)
Le vivant	- 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...)
Utiliser des outils numériques	- savoir utiliser une tablette, - savoir allumer / éteindre l'ordinateur, entrer le code élève - savoir où taper les chiffres et les lettres
Se repérer dans l'espace	- 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	Objectif : comparer des durées / repérer des actions simultanées - Comparer des durées de manière objective (découvrir les instruments de mesure du temps : sabliers, minuteur, montre, réveil, horloge, chronomètre, métronome) : mesurer un temps de course, fixer une durée d'un jeu de société... - Prendre conscience de la notion de simultanéité - Utiliser les termes : en même temps que, pendant que.

Période 5

Les objets	- Fabriquer un livre animé (le cycle de vie du papillon). - découvrir l'attraction des aimants. - Utiliser des instruments pour mesurer : - le temps (minuteur, horloge, montre, sablier, réveil, chronomètre) - les masses (différentes balances)
La matière	- 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 ... - découvrir que l'air est présent tout autour de nous (enfoncer une bouteille vide sous l'eau et constater la formation de bulles d'air correspondant à l'air qui s'échappe de la bouteille).
Le vivant	- 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 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)
Utiliser des outils numériques	- savoir utiliser une tablette,

	- savoir allumer / éteindre l'ordinateur, entrer le code élève - savoir où taper les chiffres et les lettres
Se repérer dans l'espace	- utiliser / compléter un tableau à double entrée - se repérer dans un labyrinthe - se repérer dans un quadrillage - 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	Objectif : se repérer dans l'année - utiliser les représentations du temps mises en place dans la classe

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).