PROGRAMMATION GS

ANNEE 2015/2016

PERIODE 4

MARS/AVRIL

L'ORAL

• **Oser entrer en communication** • **Echanger et réfléchir avec les autres**	• Communiquer avec les adultes et 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, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Comprendre et reformuler une consigne complexe												
Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant « parce que »												
Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue												
Reformuler une règle du jeu												
Continuer à respecter les règles de prise de parole												
Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique												

• **Comprendre et apprendre**	• Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies • Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Imaginer une suite à une histoire												
Raconter une histoire en présentant les personnages, les lieux, les événements												
Donner son avis sur l'histoire												

• **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** • **Acquérir et développer la conscience phonologique** • **Eveiller à la curiosité linguistique**	• 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)

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Distinguer/Identifier deux mots qui riment												
Reconnaître et nommer les Alphas correspondant aux consonnes longues												

Identifier quelques consonnes longues : leur nom, leur chant												
Associer les Alphas avec les lettres de l'alphabet qui correspondent												

L'ECRIT

• **Ecouter de l'écrit et comprendre** • **Découvrir la fonction de l'écrit** • **Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement**	• 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											
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Différencier les livres qui racontent une histoire d'un écrit documentaire												
Identifier les types d'écrits rencontrés en classe : albums, documentaires, affiches, invitations												
Dicter un écrit documentaire												
Rectifier une formulation inappropriée à l'écrit												
Dicter à l'adulte différents types de textes en respectant les caractéristiques de chaque écrit												

• **Découvrir le principe alphabétique**	• Reconnaître les lettres de l'alphabet • Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie • Copier à l'aide d'un clavier											
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Segmenter en mots les titres d'albums en utilisant la liaison oral/écrit												
Comparer des titres d'albums composés d'un nombre différent de mots												
Repérer auditivement un mot dans des titres d'albums												
Associer lettres capitales, scriptes et cursives												
Lire le titre d'un album connu ou un court énoncé en pointant chaque mot												
Reconnaître quelques mots qui s'inscrivent dans les rituels de la classe												

• **Commencer à écrire seul**	• Pratiquer des exercices graphiques • Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle • Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus											
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire de mots de la classe												
Tracer des ponts en séries de 2 ou 3 sur un support vertical puis horizontal												
Tracer des vagues												
Ecrire les lettres d, q en cursives												

Copier des mots en cursives												
Ecrire son prénom en cursives avec un modèle												
Ecrire les chiffres 2 et 3												

APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE

• **Repérer les rôles des différents adultes** • **Repérer la fonction des différents espaces dans la classe et dans l'école** • **Repérer les règles qui s'y attachent**												
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Résoudre une situation conflictuelle par la parole												

• **Coopérer** • **S'engager dans l'effort** • **Persévérer grâce aux encouragements** • **Développer des essais personnels** • **Prendre des initiatives** • **Faire des choix**												
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Connaître quelques critères de réussite de l'activité engagée												

DECOUVRIR LES NOMBRES

• **Utiliser les nombres**	• Evaluer 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 • Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée • Utiliser le dénombrement pour constituer 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 • Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments • Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Comparer des quantités en s'aidant de la bande numérique												
Dire des comptines numériques qui utilisent le 1er, le 2ème…												
Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait												
Calculer la somme de 2 nombres												
Dénombrer des collections variées au-delà de 10												

• **Etudier les nombres**	• Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins • Composer et décomposer des collections par manipulations effectives puis mentales • Dire combien il faut ajouter ou retirer pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 • Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions • Dire la suite des nombres jusqu'à 30 • Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 25												
Décomposer les nombres 7 et 8												
Jouer avec les décompositions de 7												
Coder à l'écrit le nombre d'une collection												
Ordonner les nombres -> 20												

FORMES, GRANDEURS, SUITES ORGANISEES

• **Formes**	- Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) - Reproduire, dessiner des formes planes - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Associer des formes géométriques pour réaliser un pavage												
Réaliser un puzzle avec la forme des pièces												
Reconnaître les solides												

• **Grandeurs**	- **Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Comprendre et utiliser les termes « lourd », « léger », « plus lourd », « plus léger »												
Ordonner quelques objets du plus léger au plus lourd												

• **Suites**	- **Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Continuer des algorithmes numériques												

LE TEMPS ET L'ESPACE

• **Stabiliser les premiers repères temporels** • **Introduire les repères sociaux** • **Consolider la notion de chronologie** • **Sensibiliser à la notion de durée**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Comparer le déroulement d'une journée, d'un mois												
Connaître et nommer les mois de l'année												
Comprendre puis exprimer l'opposition présent/futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs												
Distinguer succession et simultanéité des événements												

• **Faire l'expérience de l'espace** • **Représenter l'espace** • **Découvrir différents milieux**	- 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 pares cours à partir de sa représentation (dessin, codage) - Utiliser des marqueurs sociaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions, ou explications - Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicable (élaboration 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Distinguer au milieu/autour												
Se déplacer sur un quadrillage												
Reproduire des tracés sur un quadrillage												
Coder un déplacement, un parcours												
Se repérer sur un tableau à double entrée												

LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE

• **Découvrir le vivant**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens												

• **Explorer la matière** • **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**	- 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 - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Différencier jour et nuit												
Repérer les ombres												
Découvrir la lune												
Manipuler un objet technique : une lampe de poche												

• **Utiliser des outils numériques**	- Utiliser des objets numériques : appareil-photo, tablette, ordinateur

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12

LES ACTIVITES ARTISTIQUES

• **Les productions plastiques et visuelles**	- 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 - Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Essayer différents outils, différentes techniques et en tirer parti												
Réaliser une composition en plan ou en volume												
Comparer des images de natures et d'origines différentes pour identifier les composantes plastiques (couleurs, formes, supports) et pour établir les rapprochements												
Retrouver la provenance de certaines images : leur support d'origine (BD, albums, publicités, tableau, photos…)												
Réaliser des dessins en suivant des fiches techniques												

• **Les univers sonores**	- 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 - 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Frapper le rythme d'une comptine (corps, instrument) + le tempo												
Ecouter des extraits musicaux variés puis s'exprimer, dialoguer, pour donner ses impressions												
Repérer les caractéristiques d'un extrait musical (rythme, hauteur, intensité, tempo)												
Découvrir les caractéristiques d'instruments variés												
Identifier le 1er ou le dernier son d'une suite de sons musicaux												

• **Le spectacle vivant**	- Pratiquer quelques activités du spectacle vivant

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12

LES ACTIVITES PHYSIQUES

• **Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets** • **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Jeux de courses (transport d'objets, relais…)												
Lancer loin, haut												
Parcours												

• **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Rondes et jeux chantés												

• **Collaborer, coopérer, s'opposer**	- Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires - Elaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Jeux collectifs avec ou sans ballon												