

PROGRAMMATION MOYENNE SECTION DOMAINE SCIENTIFIQUE

Objectifs/compétences de fin de cycle	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES					
<p>Découvrir les nombres et leurs utilisations :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Construire le nombre pour exprimer la quantité ➤ Stabiliser la connaissance des petits nombres ➤ Utiliser le nombre pour désigner un rang ou une position ➤ Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes 	<p>Comparer des collections déplaçables : comprendre la notion autant que</p> <p>Créer, dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 4</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu (avancer d'une ou plusieurs cases avec chacun sa piste)</p> <p>Décomposer le 3</p> <p>Découverte de la notion de problème</p>	<p>Comparer des collections déplaçables : comprendre la notion plus que, moins que</p> <p>Créer, dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 5</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu(avancer d'une ou plusieurs cases tous les pions sur une même piste)</p> <p>Décomposer le 4</p> <p>Réaliser des problèmes d'ajouts</p>	<p>Comparer des collections non déplaçables : comprendre la notion autant que</p> <p>Créer, dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 6</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu (avancer d'une ou plusieurs cases, savoir passer son tour)</p> <p>Décomposer le 5</p> <p>Réaliser des problèmes de retrait</p>	<p>Comparer des collections non déplaçables : comprendre la notion plus que, moins que</p> <p>Créer, dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 8</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu (apprendre à avancer ou reculer sur un jeu de piste)</p> <p>Consolider la notion de décomposition des chiffres de 1 à 5</p> <p>Réaliser des problèmes partie/partie tout</p>	<p>Comparer des collections et créer des collections selon un critère donné (plus que, moins que, autant que)</p> <p>Créer, dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 10</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu(jouer en autonomie)</p> <p>Consolider la notion de décomposition des chiffres de 1 à 5</p> <p>Réaliser des problèmes de partage</p>
<p>Construire des premiers savoirs et savoir faire avec rigueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acquérir la suite orale des mots nombres ➤ Ecrire les nombres avec les chiffres ➤ Dénombrer 	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 4 : Dénombrement des absents, comptines,</p> <p>Reconnaître les représentations en doigt et les constellations jusqu'à 3</p> <p>Reconnaître l'écriture</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 6 : Dénombrement des absents, comptines</p> <p>Reconnaître les représentations en doigt et les constellations jusqu'à 5</p> <p>Reconnaître l'écriture</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 10 : Dénombrement des présents, comptines</p> <p>Reconnaître les représentations en doigt et les constellations jusqu'à 6</p> <p>Reconnaître l'écriture</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 12 : Dénombrement des présents, comptines</p> <p>Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 7</p> <p>Apprendre à sur compter lorsqu'on utilise 2 dés dans un jeu.</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 15 : Dénombrement des présents, comptines</p> <p>Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 9</p> <p>Apprendre à sur compter lorsqu'on utilise 2 dés dans un jeu.</p>

	chiffrée jusqu'à 3 Ecrire les chiffres 1-2	chiffrée jusqu'à 5 Ecrire les chiffres 3-4	chiffrée jusqu'à 6 Ecrire les chiffres 5-6	Ecrire les chiffres 7-8	Ecrire les chiffres jusqu'à 10
Explorer des formes des grandeurs et des suites organisées :	Classer des objets selon leurs formes Savoir nommer des formes planes Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzle, pavage, reproduire un modèle d'un jeu de construction Identifier le principe d'organisation d'un algorithme le reproduire type A/B	Classer des objets selon leurs tailles Savoir reconnaître quelques solides Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzle, pavage, reproduire un modèle d'un jeu de construction Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application type A/B	Classer des objets selon un critère de longueur Reproduire, dessiner des formes planes Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzle, pavage, reproduire un modèle d'un jeu de construction Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application A/A/B/	Classer des objets selon un critère de contenance Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzle, pavage, reproduire un modèle d'un jeu de construction Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application A/A/B/B	Classer des objets selon leurs masses Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzle, pavage, reproduire un modèle d'un jeu de construction Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application A/B/C

EXPLORER LE MONDE

<p>Se repérer dans le temps et l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Stabiliser les premiers repères temporels ➤ Consolider la notion de chronologie ➤ Faire l'expérience de l'espace ➤ Représenter l'espace ➤ Découvrir différents milieux 	<p>Situés des événements : distinguer matin/après midi. Comprendre la notion avant/après</p> <p>Découvrir le vocabulaire spatial Se repérer dans la classe et l'école Se repérer dans l'espace de la feuille de travail Suivre un chemin Se repérer dans un tableau simple entrée</p>	<p>Situer des événements : associer des activités spécifiques de la classe à certains jours de la semaine, distinguer temps d'école/maison Prendre conscience de la notion de jour pour déterminer une durée (calendrier de l'aven)</p> <p>Ordonner chronologiquement 3 images</p>	<p>Situer des événements : Ordonner les moments ritualisés de la classe Se repérer dans le mois: utiliser le terme mois, prendre conscience du caractère répétitif des jours Utiliser un calendrier: situer des événements dans le mois Ordonner 4 images</p> <p>S'exprimer correctement pour assurer le bon</p>	<p>Situer des événements : avoir compris la notion de jours qui se succèdent utiliser les mots aujourd'hui, hier, demain. Découvrir diverses formes de calendriers</p> <p>Ordonner 5 images</p> <p>Reproduire un parcours fléchés sur feuille. Se repérer dans un labyrinthe complexe Encoder un quadrillage</p>	<p>Situer des événements : connaître l'ordre des jours de la semaine. Commencer à distinguer les notions jour/mois/année</p> <p>Ordonner 6 images</p> <p>Encoder un parcours Se repérer dans un labyrinthe avec des chemins superposés Se déplacer sur un quadrillage</p>
--	---	--	--	--	---

	vertical	Utiliser le vocabulaire spatial pour décrire un parcours moteur Découvrir les labyrinthes Repérer les cases d'un quadrillage Se repérer dans un tableau simple entrée horizontale	placement d'objets Se repérer dans un labyrinthe simple Placer des éléments sur un quadrillage Classer dans un tableau double entrée à une ligne	pour y placer des objets Classer dans un tableau double entrée simple (couleur)	Utiliser des tableaux double entrée.
<p>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Découvrir le monde du vivant ➤ Explorer la matière ➤ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets ➤ Utiliser des outils numériques 	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'importance de se laver les mains et comment, l'alimentation</p> <p>Découverte de son corps et du schéma corporel par le biais de comptines, se mesurer.</p> <p>Découverte des 5 sens : la vue à travers notamment les couleurs.</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la cour.</p> <p>Observer la vie végétale : aller observer les arbres autour de l'école et comprendre comment ils sont faits</p> <p>Explorer de nouvelles matières : la pâte à modeler, les graines</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les fruits et légumes d'automne</p> <p>Découverte de son corps : Que faire pour être en bonne santé (sport, alimentation..)</p> <p>Découverte des 5 sens : le goût</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la campagne.</p> <p>Observer la vie végétale : voir l'influence de l'automne. Planter des bulbes</p> <p>Explorer de nouvelles matières : utiliser des outils pour modifier la PAM (la couper, la</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les différentes familles d'aliments</p> <p>Découverte de son corps : Qu'y a-t-il dans notre corps ? les muscles</p> <p>Découverte des 5 sens : l'ouïe</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants , les animaux en hiver.</p> <p>Observer la vie végétale : Observer les plantations, les arbres en hiver</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Reproduire des modèles de jeux de constructions en s'appuyant sur un</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments</p> <p>Découverte de son corps : Qu'y a-t-il dans notre corps ? les os</p> <p>Découverte des 5 sens : le toucher</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la ferme</p> <p>Observer la vie végétale : préparer le jardin pour planter, les arbres au printemps</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Construire un objet en suivant une notice.</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments</p> <p>Découverte de son corps : Les dents et l'hygiène buccale</p> <p>Découverte des 5 sens l'odorat</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les petites bêtes du jardin</p> <p>Observer la vie végétale : s'occuper du jardin, choisir l'outil adapté.</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Fabriquer les décors et les déguisements pour le spectacle en détournant</p>

	<p>Reconnaître le matériel de la classe utiles à des actions spécifiques (coller, découper, colorier, dessiner, écrire...)</p> <p>Découvrir et classer les jeux de la classe : ce qui s'empile, s'encastre...</p> <p>Découvrir et comprendre le rôle de l'appareil photo.</p>	<p>décorer)</p> <p>Découvrir le magnétisme : les aimants</p> <p>Fabriquer des objets décoratifs avec différentes matières</p> <p>Découvrir l'utilisation du poste CD pour pouvoir écouter histoire et musique.</p>	<p>support visuel (photo).</p> <p>Les différents états de l'eau et le passage de l'un à l'autre.</p> <p>Découvrir l'ordinateur : apprendre à se servir de la souris pour sélectionner</p>	<p>Comparer divers objets par rapport à leur masse , découvrir les objets qui permettent de peser.</p> <p>Découvrir l'ordinateur : apprendre à se servir de la souris pour déplacer ; utiliser les flèches du clavier pour se déplacer</p>	<p>des objets de leur utilisation première.</p> <p>Découvrir la particularité de certains objets au contact de l'eau (flotte, coule, dissolution...)</p> <p>Découvrir l'ordinateur : Utiliser le clavier pour apprendre les lettres, écrire des mots.</p>
--	--	--	---	--	---