

Programmation GS : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'oral				
Dire ce que je fais Evoquer les activités de classe Ecouter l'enseignant et écouter les autres Respecter les règles de l'échange	Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole	Décrire, expliquer des activités hors situation, avec support visuel Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité, un jeu		Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
Comprendre, acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant : _ Les actes du quotidien, les relations avec les autres _ les activités et savoirs scolaires, _ les récits personnels et le rappel des histoires entendues _ le vocabulaire acquis au fur et à mesure des apprentissages, projets et situations de classe Jeux de langue : Prononcer/ répéter distinctement des phonèmes, des syllabes, des mots, des pseudos mots, des virelangues, des mots complexes				S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis
Adapter le débit et l'intensité de sa voix ; Articuler tous les mots d'une phrase	Prendre conscience d'une erreur d'articulation	Rectifier une mauvaise articulation		Reformuler pour mieux se faire comprendre
Raconter un événement ou une histoire connus de tous avec support visuel Reformuler individuellement une consigne donnée en petit / grand groupe	Raconter un événement ou une histoire connus de tous sans support visuel Reformuler individuellement une consigne donnée en petit / grand groupe	Raconter un événement ou une histoire inconnus de tous avec support visuel Exposer un projet déjà réalisé Poser des questions Reformuler individuellement une consigne donnée en petit / grand groupe Dire son choix	Raconter un événement ou une histoire inconnus de tous sans support visuel Verbaliser les étapes de réalisation d'un projet à venir Reformuler individuellement une consigne donnée en petit / grand groupe Poser des questions ouvertes Justifier son choix par des phrases simples / complexes	Pratiquer divers usages du langage oral : Raconter Décrire Evoquer Expliquer Questionner Proposer des solutions Discuter un point de vue reformuler

Faire appel à sa mémoire pour redire des comptines / chants appris précédemment	Mémoriser des chants, des comptines avec l'appui de la mélodie ou du rythme	Mémoriser des poèmes courts avec l'appui des rimes	Mémoriser des poèmes variés / des textes courts en prose	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
Participer activement en grand / petit groupe en chantant ou en parlant	Participer petit groupe ou individuellement en chantant ou en parlant	Varié l'intensité, la hauteur, le timbre de la voix	Adapter son intonation au sens du texte	

Repérer des régularités de la langue à l'oral en français.

Entendre et répéter une rime / Repérer des rimes / Associer des mots qui riment / Repérer des mots qui riment

Manipuler des syllabes Scander les syllabes d'un mot Dénombrer et coder les syllabes d'un mot	Manipuler des syllabes Identifier, localiser une syllabe donnée dans un mot : finale, attaque	Manipuler des syllabes Fusionner deux syllabes / Ajouter une syllabe pour former un mot	Manipuler des syllabes Supprimer / Inverser des syllabes dans un mot	Manipuler des syllabes Retrouver un mot dont les syllabes sont mélangées
			Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques consonnes) Découvrir les phonèmes voyelles / Identifier et localiser / coder un phonème voyelle dans un mot: Associer un phonème à un graphème	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques consonnes) Découvrir des phonèmes consonnes simples Identifier et localiser / coder un phonème consonne dans un mot Associer un phonème à un graphème Distinguer des sons proches

L'écrit

<p>Identifier l'univers de référence du récit : personnages, lieu, action en répondant à des questions</p> <p>Texte entendu avec / sans support des images</p> <p><i>Représenter un moment de l'histoire par le dessin</i></p>	<p>Reformuler l'histoire, épisode, par épisode, en utilisant des marottes, des figurines</p> <p>Répondre à des questions sur les enchaînements logiques, chronologiques, de l'histoire avec support des images</p> <p>Trouver la succession chronologique d'images de l'histoire en justifiant son choix</p> <p>Texte entendu avec / sans support des images</p> <p><i>Représenter un moment de l'histoire par le dessin</i></p>	<p>Trouver la succession chronologique d'au moins 5 images de l'histoire en justifiant son choix</p> <p>Raconter l'histoire avec le support des images</p> <p>Texte entendu avec / sans support des images</p> <p><i>Représenter un moment de l'histoire par le dessin</i></p>	<p>Jouer une histoire lue : marionnettes, jeu dramatique</p> <p>Trouver la succession chronologique d'au moins 5 images de l'histoire en justifiant son choix</p> <p>Raconter l'histoire sans le support des images</p> <p>Texte entendu avec / sans support des images</p> <p><i>Représenter un moment de l'histoire par le dessin</i></p>	<p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu</p> <p>Jouer une histoire lue : marionnettes, jeu dramatique</p> <p>Trouver la succession chronologique d'au moins 5 images de l'histoire en justifiant son choix</p> <p>Raconter l'histoire sans le support des images</p> <p>Texte entendu avec / sans support des images</p> <p><i>Représenter un moment de l'histoire par le dessin</i></p>
--	--	--	---	---

Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit

Manifester son attention au texte lu.

S'intégrer à un projet de lecture ; suivre le personnage et ses actions dans une lecture par épisodes.

Varié les types de texte rencontrés / lus

Tenir et manipuler correctement le livre : à l'endroit, en respectant le sens de lecture.

Ranger le livre correctement dans la bibliothèque.

Nommer les différents éléments du livre (couvertures, pages, texte, images)

Sur la page situer le texte / les images, utiliser le vocabulaire des repères spatiaux

<p>Consolider la notion de mots, segmenter une phrase en mots, dénombrer les mots d'un titre</p> <p>Repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroger l'enseignant sur le sens d'un mot</p>	<p>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.</p>
---	--

Dictier la légende d'une image, collectivement	Dictier la légende d'images séquentielles	Dictier la légende d'images séquentielles en utilisant des connecteurs	Construire une histoire collective. Construire individuellement une phrase qui s'intègre à l'histoire. A la relecture d'un texte, identifier les incohérences et les manques	Participer verbalement à la production d'un écrit Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
Gestes graphiques : Tracés de base sur plan vertical, horizontal en variant les outils : traits debout, couchés, penchés, Sur une ligne / entre deux lignes, sur le cahier d'écriture	Gestes graphiques : Tracés de base sur plan vertical, horizontal en variant les outils : boucles, ponts , ondulations, Sur une ligne / entre deux lignes, dans le cahier d'écriture	Enchaîner les tracés en les alternant (algorithme) Enrichir les tracés (spirales, cannes...) Utiliser le cahier d'écriture	Affiner ses tracés	Affiner ses tracés S'entraîner à écrire les lettres correspondant à des sons étudiés dans le cahier d'écriture, cursive
copier des mots en lettres capitales et en cursive	copier des mots en lettres capitales et en cursive	Copier des mots en écriture cursive	Copier des mots en écriture cursive S'entraîner à écrire les lettres correspondant à des sons étudiés dans le cahier d'écriture, cursive	Reconnaitre les lettres de l'alphabet Connaitre les correspondances entre les trois manières de les écrire Copier des mots en écriture cursive S'entraîner à écrire les lettres correspondant à des sons étudiés dans le cahier d'écriture, cursive
	Copier à l'aide d'un clavier	Copier à l'aide d'un clavier	Copier à l'aide d'un clavier	Copier à l'aide d'un clavier
Ecrire son prénom en capitales avec puis sans modèle	Ecrire son prénom en cursive avec modèle, plans et supports variés	Ecrire son prénom en cursive avec modèle, plans et supports variés, de plus en plus petits	Ecrire son prénom en cursive avec modèle, plans et supports variés, de plus en plus petits	Ecrire sans modèle son prénom en écriture cursive
En grand groupe puis en effectif restreint, proposer une écriture alphabétique pour des syllabes simples puis des mots simples				Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Programmation GS Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
En manipulation, comparer des collections en utilisant les termes appropriés : <i>plus que, moins que, autant que</i> , en correspondance terme à terme, par comptage, par reconnaissance globale				Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques
Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 6) Dénombrer une quantité jusqu'à 6 en utilisant la suite orale des nombres	Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 7) Dénombrer une quantité jusqu'à 7 en utilisant la suite orale des nombres	Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 8) Dénombrer une quantité jusqu'à 8 en utilisant la suite orale des nombres	Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 9) Dénombrer une quantité jusqu'à 9 en utilisant la suite orale des nombres	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
Jeux de pistes type jeux de l'oie avec divers supports (dés constellations, dés chiffrés...)				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
Livre de nombres : construire le nombre avec différents supports : chiffre, dés, dispositions variées, étiquettes quantités à assembler... Jeux de quantités, nombres				Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrit, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

Réciter la comptine numérique en commençant par 1.	Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné, retrouver le nombre juste après / avant	Réciter la comptine numérique à rebours depuis 5 Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné, retrouver le nombre juste après / avant	Réciter la comptine numérique à rebours depuis 10 Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné, retrouver le nombre juste après / avant	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente
Dénombrer des collections jusqu'à 7, manipuler les collections (compléter à... décomposer...)		Dénombrer des collections jusqu'à 9, manipuler les collections (compléter à... décomposer...)		Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
Jouer à ajouter ou à retrancher 1 ou 2 objets En manipulation, agir sur une collection pour obtenir autant que dans la collection de référence : ajouter ou retrancher (proposer progressivement des problèmes)		Jouer à ajouter ou à retrancher 1, 2 ou 3 objets En manipulation, agir sur une collection pour obtenir autant que dans la collection de référence : ajouter ou retrancher (proposer progressivement des problèmes)		Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.
Retrouver les décompositions des nombres (type $4=2+2$) en utilisant divers supports (doigts, jetons...) jusqu'à 5		Retrouver les décompositions des nombres (type $4=2+2$) en utilisant divers supports (doigts, jetons...) jusqu'à 9		Parler des nombres à l'aide de leur décomposition Retrouver les décompositions des nombres (type $4=2+2$) en utilisant divers supports (doigts, jetons...) jusqu'à 10
Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 15	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 25	Dire la suite des nombres jusqu'à 30
Tracer les chiffres 1 et 2 en respectant le sens	Tracer les chiffres 3 et 4 en respectant le sens	Tracer les chiffres 5 et 6 en respectant le sens	Tracer les chiffres 7 et 8 en respectant le sens	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10
<i>S'appuyer sur l'affichage des constellations du dé, des doigts de la main et de l'écriture chiffrée jusqu'à 10 de façon progressive, sur l'affichage de la bande numérique (écriture chiffrée) Pour nommer en pointant du doigt les nombres, montrer le nombre demandé, retrouver le nom d'un nombre</i>				Tracer les nombres 9 et 10 en respectant le sens

Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

<p>Décrire des formes simples à l'aide des caractéristiques (cotés, etc...)</p>	<p>Classer des formes de différentes façons : <i>ensemble, tableaux simples/à double entrée, arborescence, algorithme</i> Décrire ces formes simples à l'aide des caractéristiques</p>	<p>Décrire des objets pour les faire identifier ou tracer par un autre</p>	<p>Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme</p>	
<p>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) Identifier et nommer les formes simples : cercle, triangle, carré + rectangle, ovale Reconnaître ces formes dans des compositions complexes (<i>arts plastiques, jeux, tangram...</i>) et dans les solides (<i>identification des faces</i>)</p>	<p>Reproduire, dessiner des formes planes</p>	<p>Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)</p>		
	<p>Comparer les tailles et les longueurs en utilisant les termes : plus...que, moins ...que, aussi. ..que Ranger au moins 6 objets en fonction de leur taille ou de leur longueur</p>	<p>Construire un objet de même longueur qu'un autre</p>	<p>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur</p>	
	<p>Comparer plusieurs objets de façon indirecte en utilisant un étalon (sans manipulation, par ex chaise / maison...)</p>	<p>Comparer la masse de deux objets à l'aide d'une balance Utiliser les termes : plus lourd que, moins lourd que</p>	<p>Se servir d'une balance pour obtenir un « objet » aussi lourd qu'un autre (recette...)</p>	<p>Classer ou ranger des objets selon un critère de masse</p>
		<p>Comparer de façon indirecte en versant le contenu de différents récipients dans plusieurs verres de même contenance (=étalon)</p>	<p>Comparer de façon directe la contenance de différents récipients par transvasement Utiliser les termes : <i>il contient plus que/moins que</i></p>	<p>Classer ou ranger des objets selon un critère de contenance</p>
<p>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</p>				
<p>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>				

Programmation GS Explorer le monde

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps et l'espace				
Utiliser à bon escient les termes : avant, après, maintenant, pendant que Utiliser les termes : aujourd'hui, hier, demain Comptines de la semaine Rituels				Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
Rituels, usage des calendriers, horloges...				Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps
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 Récits entendus, activités de classe, projets...				
Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications				
Se repérer dans la classe, dans l'école Identifier et nommer les différents espaces	Décrire en vue de son identification une image avec des formes ou des objets disposés les uns par rapport aux autres	Décrire en vue de sa reproduction une image avec des formes ou des objets disposés les uns par rapport aux autres	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères	
Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères				
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions, explications.				
Suivre un parcours en respectant les consignes orales	Suivre un parcours en respectant le codage	Décrire un parcours réalisé	Représenter un parcours (réalisé puis à réaliser) en utilisant des éléments miniatures	Représenter un parcours (réalisé puis à réaliser) schématisé Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation

		Maquette et plan de la classe	<i>Réaliser le plan du jardin de l'école</i>	Elaborer des premiers essais de composition plane, communicables (construction d'un code commun) <i>Réaliser le plan de l'école</i>
Repérer le haut et le bas de la page Se situer sur une ligne orientée Tenir un livre correctement (endroit..)	Repérer des éléments sur le plan vertical (tableau) et les transférer sur le plan horizontal en verbalisant		<i>Réaliser des supports écrits dans un objectif de partage et d'exposition</i>	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou projet précis <i>Réaliser des supports écrits dans un objectif de partage et d'exposition</i>
				Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)
Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace				

Un outil: Vers la phono, GS, ACCES éditions

SOURCE : <http://www.circ-ien-strasbourg5.ac-strasbourg.fr/guppy/articles.php?lng=fr&pg=361>