

Programmation et progression des cartes d'apprentissage

niveau : CE1

enseignant :

école :



Elise Veux <http://leremuemeningsdelise.eklablog.com/>



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION

CEI

DIRE LIRE ÉCRIRE

densité des cartes d'apprentissage : 65 cartes

1 lire, 1 dire ou écrire par semaine

PROGRAMMATION DIRE CE1

18 cartes	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5			
DIRE 1 S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.	DIRE 1 Je m'exprime précisément pour me faire comprendre (dans les activités scolaires).							
	DIRE 1 Je sais donner les éléments principaux d'une histoire (Où ? Quand ? Qui ? De quoi ça parle ?).	DIRE 1 Je raconte une histoire dans l'ordre chronologique avec un support.	DIRE 1 Je raconte une histoire dans l'ordre chronologique sans support.	DIRE 1 Je comprends les liens entre les événements d'une histoire.	DIRE 1 J'explique les liens entre les événements d'une histoire.	DIRE 1 Je raconte une histoire de manière compréhensible.		
DIRE 2 S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.	DIRE 2 Je participe aux échanges en respectant les règles de communication.	DIRE 2 Je m'exprime de manière cohérente.	DIRE 2 Je sais demander des explications.	DIRE 2 Je sais questionner.	DIRE 2 Je sais apporter des réponses aux demandes.	DIRE 2 Je sais présenter à la classe un travail collectif (<i>compte rendu d'un atelier</i>).	DIRE 2 Je sais présenter à la classe un travail individuel (<i>exple : bilan d'un atelier</i>).	DIRE 2 Je sais donner mon point de vue.
	DIRE 3 Je sais réciter un poème : - en articulant - voix forte	DIRE 3 Je sais réciter un poème en respectant le rythme et en accentuant les mots importants.	DIRE 3 Je sais réciter un poème en l'interprétant avec l'intonation.					
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.							

PROGRAMMATION LIRE CE1

29 cartes	PÉRIODE 1		PÉRIODE 2		PÉRIODE 3		PÉRIODE 4		PÉRIODE 5	
LIRE 1 Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus.	LIRE 1 Je sais lire à haute voix en articulant correctement.	LIRE 1 Je sais lire à haute voix de façon fluide.	LIRE 1 Je sais lire à haute voix en respectant la ponctuation.		LIRE 1 Je respecte les liaisons quand je lis.		LIRE 1 Je sais lire à haute voix en mettant le ton.		LIRE 1 Je sais jouer mon rôle dans la lecture d'un dialogue.	
LIRE 2 (CULTURE ET RÉSEAU) Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature	LIRE 2 J'identifie les écrits qui donnent des ordres (règle du jeu, recette, fiche de fabrication) en donnant ses caractéristiques.	LIRE 2 J'identifie les écrits qui racontent (l'album, roman, BD, conte) en donnant ses caractéristiques.	LIRE 2 J'identifie les écrits qui donnent des informations (documentaires, journaux, dictionnaires, affiches...) en donnant ses caractéristiques.		LIRE 2 J'identifie les écrits poétiques (chansons, poésies, comptines) en donnant ses caractéristiques.		LIRE 2 Je sais comparer un nouveau texte avec un texte déjà connu.		LIRE 2 Je sais lire seul un texte en entier.	LIRE 2 J'identifie les écrits qui servent à communiquer (lettre, mail, la liste, sms, compte-rendu de sortie...) en donnant ses caractéristiques.
LIRE 3 Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple.	LIRE 3 Je sais lire une consigne à haute voix et l'expliquer.		LIRE 3 Je sais lire une consigne silencieusement et l'expliquer.		LIRE 3 J'effectue une consigne après l'avoir lue seul.		LIRE 3 Je sais lire seul un énoncé et l'expliquer.		LIRE 3 Je comprends un énoncé de problème après 'avoir lu seul en expliquant ce que je dois faire.	
LIRE 4 Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.			LIRE 4 Je sais trouver dans le texte lu : les personnages.		LIRE 4 Je sais trouver dans le texte lu : le lieu et le moment (Où et quand ?).		LIRE 4 Je sais trouver dans le texte lu : les événements.		LIRE 4 Je sais trouver dans le texte lu : les relations entre les personnages..	
LIRE 5 (stratégies) Lire silencieusement un texte en déchiffrant	LIRE 5 Je comprends un texte en répondant à des questions oralement.	LIRE 5 Je comprends un texte en tenant compte des mots du texte: <i>les substituts et reprise anaphoriques.</i>	LIRE 5 Je comprends un texte en tenant compte es mots du texte: : <i>les connecteurs spatiaux et temporels.</i>		LIRE 5 Je comprends un texte en tenant compte es mots du texte:: <i>les causalités.</i>		LIRE 5 Je sais lire silencieusement un court texte en déchiffrant les mots inconnus.	LIRE 5 Je sais choisir un résumé parmi plusieurs d'un texte que j'ai lu.	LIRE 5 Je comprends un texte en le reformulant oralement.	
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.									

PROGRAMMATION ÉCRIRE CE1

20 cartes	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
ÉCRIRE 1 Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible avec une présentation soignée.	ÉCRIRE 1 Je sais copier un texte court par mots entiers.	ÉCRIRE 1 Je sais copier un texte court par groupe de mots	ÉCRIRE 1 Je sais copier un poème en respectant la mise en page.		
	ÉCRIRE 1 Je sais copier un texte court par groupe de mots en respectant l'orthographe, la ponctuation de manière soignée.				
ÉCRIRE 2 Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court.	ÉCRIRE 1 Je sais tracer et reconnaître les majuscules				
	ÉCRIRE 2 Je sais segmenter les mots pour écrire une phrase.	ÉCRIRE 2 Je sais écrire une phrase sous la dictée en respectant la ponctuation (majuscules et point).	ÉCRIRE 2 Je sais écrire une phrase sous la dictée en respectant l'orthographe des mots-outils.	ÉCRIRE 2 Je sais écrire une phrase sous la dictée en respectant l'accord du nom avec le déterminant.	ÉCRIRE 2 Je sais écrire une phrase sous la dictée en respectant l'accord du verbe avec le sujet.
ÉCRIRE 2 Je sais écrire les mots en respectant les règles d'orthographe connues et les mots appris.					
ÉCRIRE 3 Écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.	ÉCRIRE 3 Je sais écrire une phrase qui a du sens de manière autonome.	ÉCRIRE 3 Je sais choisir un vocabulaire précis.	ÉCRIRE 3 Je sais rechercher des idées pour écrire un texte.	ÉCRIRE 3 Je sais organiser des idées pour écrire un texte.	ÉCRIRE 3 Je sais construire des phrases.
	ÉCRIRE 3 Je sais enchaîner des phrases.	ÉCRIRE 3 Je sais écrire une histoire de manière autonome.			ÉCRIRE 3 Je sais écrire un texte explicatif de manière autonome.
ÉCRIRE 3 Je sais relire ma production écrite et la corriger en fonction des indications données.					
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.				



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION CE1 ÉTUDE DE LA LANGUE



PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2		PÉRIODE 3		PÉRIODE 4	PÉRIODE 5	
GRAM 1 Identifier la phrase	GRAM. 1 Je sais reconnaître une question grâce à la ponctuation.	GRAM. 1 Je sais répondre oralement aux questions : où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?	GRAM 1 Je sais transformer à l'oral une phrase affirmative en phrase interrogative.			GRAM. 1 Je sais utiliser la négation dans une phrase.	GRAM. 1 Je sais transformer à l'oral une phrase affirmative en phrase négative.	GRAM. 1 Je sais repérer la négation dans une phrase.
GRAM 1 bis Identifier le verbe, le pronom personnel sujet, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif.	GRAM. 1 Je sais reconnaître un verbe (dans une liste de mots).	GRAM. 1 Je sais reconnaître le pronom personnel sujet.	GRAM. 1 Je sais faire la différence entre nom propre et nom commun.	GRAM. 1 Je sais faire la différence entre le nom et l'article.	GRAM. 1 Je sais trouver tous les articles ou déterminants.	GRAM. 1 Je fais la différence entre un adjectif (qualificatif) et les autres mots.	GRAM. 1 Je commence à modifier le sens d'un verbe avec un adverbe. (exemple: il marche lentement).	
GRAM 2 Repérer le verbe d'une phrase et son sujet	GRAM. 2 Je sais reconnaître un sujet dans une phrase (nom commun ou propre)	GRAM 2 Je sais trouver l'infinitif d'un verbe conjugué au présent dans une phrase.	GRAM 2 Je sais trouver l'infinitif d'un verbe conjugué à l'imparfait dans une phrase.	GRAM. 2 Je sais reconnaître un sujet dans une phrase (pronom personnel).	GRAM 2 Je sais trouver l'infinitif d'un verbe conjugué au futur dans une phrase.	GRAM. 2 Je sais reconnaître un sujet dans une phrase (groupe nominal).	GRAM 2 Je sais trouver l'infinitif d'un verbe conjugué à l'imparfait dans une phrase.	GRAM 2 Je sais trouver l'infinitif d'un verbe conjugué au passé composé dans une phrase.
GRAM 3 CONJ 3 Conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ; conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'imperatif.		CONJ 3 Je sais trouver un verbe du premier groupe grâce à son infinitif.	CONJ 3 Je sais conjuguer les verbes du premier groupe au présent.	CONJ 3 Je sais conjuguer le verbe AVOIR au présent.	CONJ 3 Je sais conjuguer le verbe ETRE au présent.	CONJ 3 Je sais conjuguer le verbe ETRE au futur.	CONJ 3 Je sais conjuguer les verbes du premier groupe au passé composé.	CONJ 3 Je sais conjuguer les verbes AVOIR au passé composé.
GRAM 4 Distinguer le présent du passé et du futur.	GRAM 4 Je sais identifier une action en train de se faire (présent).	GRAM 4 Je sais identifier une action à venir (futur).	GRAM 4 Je sais identifier une action déjà faite (le passé).	GRAM 4 Je sais faire la différence entre une action passée, une action en train de se faire et une action au futur;		GRAM 4 Je sais faire la différence entre un verbe au présent, au passé et au futur.		
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.							

PROGRAMMATION ORTHOGRAPHE CE1

	PÉRIODE 1		PÉRIODE 2		PÉRIODE 3		PÉRIODE 4		PÉRIODE 5	
ORTHO 1 Écrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres	ORTH. 1 Je sais écrire correctement deux sons proches.	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : a	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : é	ORTH. 1 Je sais quand écrire c ou qu .	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : g et j (g)	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : ce	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : en		ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : k	
	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : o	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : é	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : on		ORTH. 1 Je sais quand écrire c ou ç.	ORTH. 1 Je sais quand écrire g, ge ou gu.	ORTH. 1 Je sais écrire sans erreurs les mots avec le son : in		ORTH. 1 Je sais quand écrire s ou ss.	
ORTHO 2 Écrire sans erreur des mots mémorisés	ORTH. 2 Je sais écrire sans erreur les mots-outils appris au CP.		ORTH. 2 Je sais écrire sans erreur les mots invariables (liste 1)		ORTH. 2 Je sais écrire sans erreur les mots invariables (liste 2)		ORTH. 2 Je sais écrire sans erreur les mots invariables (liste 3)		ORTH. 2 Je sais écrire sans erreur les mots invariables (liste 4)	
ORTHO 3 Orthographe correctement des formes conjuguées, respecter l'accord entre le sujet et le verbe, ainsi que les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	ORTH. 3 Je mets une majuscule en début de phrase et un point à la fin.	ORTH. 3 Je mets une majuscule à tous les noms propres.	ORTH. 3 Je sais utiliser la virgule quand j'écris une liste de mots.		ORTH. 3 Je sais écrire sous la dictée une phrase préparée ou non.		ORTH. 3 Je sais écrire sous la dictée un texte court préparé ou non (5 lignes).	ORTH. 3 Je sais écrire un texte de 5 lignes en utilisant ce que j'ai appris.		
			ORTH. 3 Je transforme une phrase qui est au masculin au féminin (et inversement).		ORTH. 3 Je mets un S en cas de pluriel pour la plupart des mots.		ORTH. 3 Je mets un X au pluriel.	ORTH. 3 J'accorde le nom et le déterminant.	ORTH. 3 J'accorde l'adjectif avec le nom.	
	ORTH. 3 Je sais faire la différence entre masculin et féminin.	ORTH. 3 Je sais faire la différence entre singulier et pluriel.	ORTH. 3 Je mets -ent à la fin d'un verbe quand il y a «ils» ou «elles».	ORTH. 3 Je mets -nt à la fin d'un verbe quand il y a «ils» ou «elles».	ORTH. 3 J'accorde le sujet avec son verbe.					

remarques Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.

PROGRAMMATION VOCABULAIRE CE1

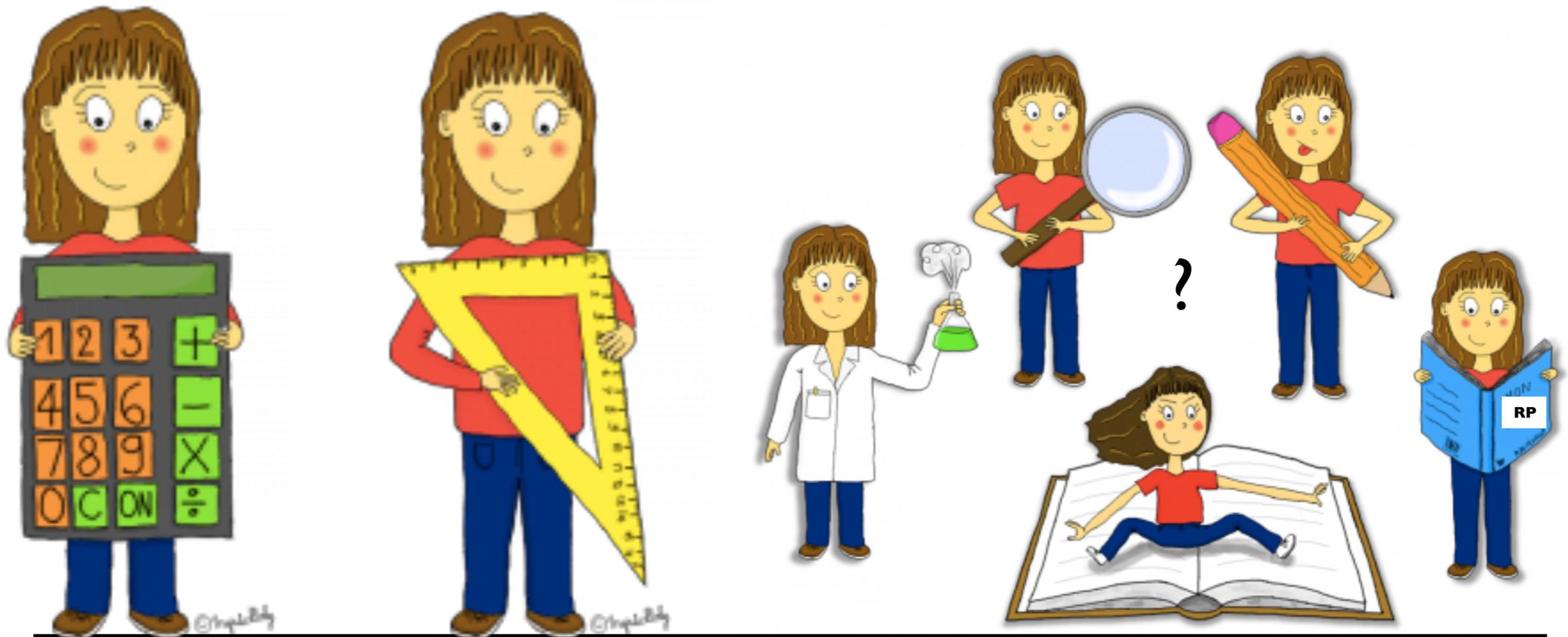
	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5		
VOC 1 Utiliser des mots précis pour s'exprime	VOC 1 Je sais utiliser les mots appris en classe.	VOC 1 Je sais utiliser les mots appris en classe.	VOC 1 Je sais utiliser les mots appris en classe.	VOC 1 Je sais utiliser les mots appris en classe.	VOC 1 Je sais utiliser les mots appris en classe.		
VOC 2 Donner des synonymes	VOC 2 Je sais associer deux mots de même sens à partir d'une liste.	VOC 2 Je sais trouver deux mots de même sens.		VOC 2 Je sais améliorer une phrase en utilisant des synonymes à l'oral.	VOC 2 Je sais améliorer une phrase en utilisant des synonymes à l'écrit.	VOC 2 Je sais reformuler un texte à l'oral en utilisant des synonymes.	VOC 2 Je sais trouver des synonymes.
VOC 3 Trouver un mot de sens opposé	VOC 3 Je sais associer deux verbes de sens opposé à partir d'une liste.	VOC 3 Je sais trouver deux verbes de sens opposé sans liste.	VOC 3 Je sais associer deux noms de sens opposé à partir d'une liste.	VOC 3 Je sais trouver deux noms de sens opposé sans liste.	VOC 3 Je sais associer deux adjectifs de sens opposé à partir d'une liste.	VOC Je sais trouver deux mots de sens opposé. EVA avec liste A sans liste	
VOC 3 bis Regrouper les mots par famille.			VOC 4 Je sais regrouper les mots par famille.	VOC 4 Je sais trouver des mots d'une famille donnée.			
VOC 4 Commencer à utiliser l'ordre alphabétique		VOC 5 Je sais ranger des mots dans l'ordre alphabétique (2 ou 3 lettres à partir de l'initiale).			VOC 5 Je commence à utiliser le dictionnaire pour vérifier le sens d'un mot.		

remarques Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.

It's english time !



**REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE
PROGRESSION
CE1
ANGLAIS**



**REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE
PROGRESSION
CEI
MATHÉMATIQUES**

PROGRAMMATION NOMBRES CALCULS CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5	
NC 1 Écrire et nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.	NC 1 Je sais nommer et écrire les nombres en chiffre jusqu'à 99.	NC 1 Je sais écrire les nombres en lettre jusqu'à 99 avec des étiquettes-mots.	NC 1 Je sais nommer et écrire les nombres en chiffre jusqu'à 199.	NC 1 Je sais nommer et écrire les nombres entre 200 et 999.		
	NC 1 Je sais repérer et placer les dizaines sur une bande numérique..	NC 1 Je sais comparer des nombres inférieurs à 99.	NC 1 Je sais intercaler un nombre entre deux dizaines.	NC 1 Je sais dire et écrire des suites de nombres de 100 en 100.	NC 1 Je sais repérer et placer des nombres sur une droite graduée.	NC 1 Je sais nommer et écrire les nombres en chiffre jusqu'à 1000.
	NC 1 Je sais dire et écrire des suites de nombres de 10 en 10.	NC 1 Je sais échanger 10 unités contre une dizaine (hors BO).	NC 1 Je sais que dix dizaines font une centaine (hors BO).	NC 1 Je connais la valeur du chiffre dans le nombre (hors BO).	NC 1 Je sais dire et écrire des suites de nombres de 50 en 50.	NC 1 Je sais écrire les nombres en lettre jusqu'à 1000.
			NC 1 Je sais comparer des nombres inférieurs à 999.		NC 1 Je sais ranger et encadrer des nombres.	
NC2 Calculer : addition, soustraction, multiplication	NC 2 Je sais calculer une addition en ligne.	NC 2 Je sais poser et effectuer une addition.	NC 2 Je sais calculer une soustraction ligne.	NC 2 Je sais calculer en ligne une suite d'opérations.	NC 2 Je sais poser et effectuer une soustraction sans retenue.	
			NC 2 Je sais poser et effectuer une soustraction avec retenue.	NC 2 Je sais poser et effectuer une multiplication en ligne.	NC 2 Je sais poser et effectuer une multiplication sans retenue.	
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.					

PROGRAMMATION NOMBRES CALCULS CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5			
NC 3 Diviser par 2 et par 5 dans le cas où le quotient exact est entier					NC 3 Je sais diviser par 2 un nombre inférieur à 1000. (quotient exact).	NC 3 Je sais diviser par 5 un nombre inférieur à 1000. (quotient exact).		
NC 4 Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2,3,6 et 5.	NC 4 Je connais les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.	NC 4 Je connais les tables d'addition de 2 à 5.	NC 4 Je connais les tables d'addition de 5 à 9.	NC 4 Je connais la table de 2.	NC 4 Je connais la table de 5.	NC 4 Je connais la table de 4.	NC 4 Je connais la table de 3.	NC 4 Je connais les tables de multiplication jusqu'à 5.
	NC 4 Je connais les décompositions additives des nombres inférieurs à 20.		NC 4 Je connais les compléments à 10 (hors BO).			NC 4 Je connais les doubles des nombres d'usage courant.		NC 4 Je connais les moitiés des nombres d'usage courant.
NC 5 Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.	NC 5 Je sais calculer mentalement des additions (des sommes).							NC 5 J'utilise une stratégie pour calculer mentalement.
	NC 5 Je sais calculer mentalement des soustractions (des différences).							
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.							

PROGRAMMATION NOMBRES CALCULS CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
NC 6 Résoudre des problèmes de dénombrement	<p style="text-align: center;">NC 6</p> <p>Je résous des problèmes de dénombrement en utilisant les connaissances sur les nombres.</p>				
NC 7 Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication	<p style="text-align: center;">NC 7</p> <p>Je comprends et j'utilise le vocabulaire des problèmes : plus que, autant que, moins que , ajouter, soustraire, (liste à faire).</p> <p style="text-align: center;">NC 7</p> <p>Je sais représenter ce que j'ai trouvé par un schéma.</p> <p style="text-align: center;">NC 7</p> <p>Je sais écrire ma solution sous la forme d'une opération.</p> <p style="text-align: center;">NC 7</p> <p>Je sais résoudre des problèmes additifs et soustractifs simples.</p> <p style="text-align: center;">NC 7</p> <p>Je sais résoudre des problèmes multiplicatifs et de partage.</p>				
NC 8 Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.					<p style="text-align: center;">NC 8</p> <p>Je sais utiliser les signes de la calculatrice pour calculer des opérations.</p>
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.				

PROGRAMMATION GÉOMÉTRIE CE1

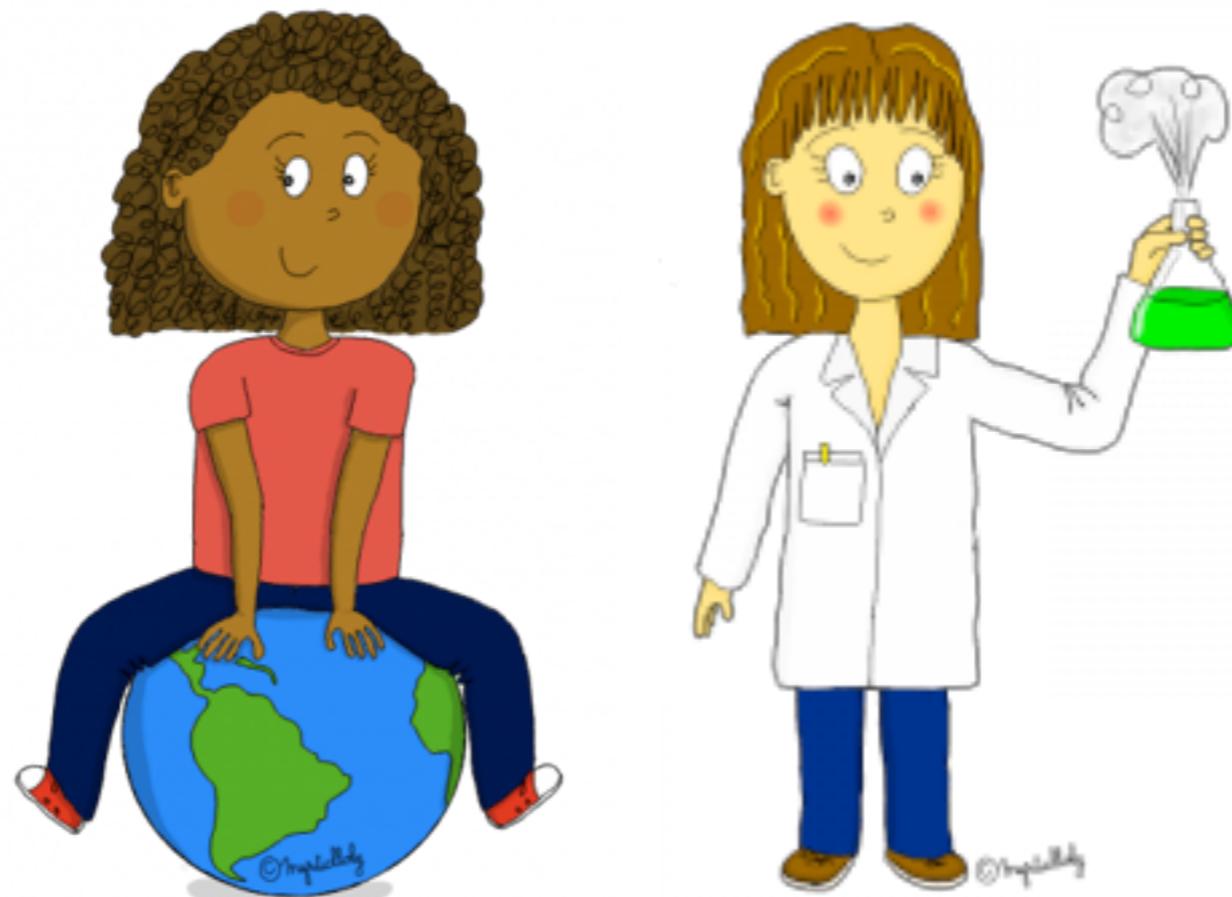
	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
GÉOM 1 Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels.	GÉOM 2 Je sais tracer le segment reliant deux points avec la règle.			GÉOM 1 Je sais reconnaître et nommer un triangle rectangle/	GÉOM 1 Je sais reconnaître et nommer un cube et un pavé.
GÉOM 2 Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un	GÉOM 2 Je sais prolonger un trait avec la règle.	GÉOM 2 Je sais tracer une droite passant par deux points avec la règle.	GÉOM 2 Je sais tracer un angle droit avec l'équerre.	GÉOM 2 Je sais tracer un carré et un rectangle.	GÉOM 2 Je sais tracer un triangle rectangle.
GÉOM 3 Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement,	GÉOM 3 Je sais percevoir et reconnaître l'égalité de longueurs.	GÉOM 3 Je sais percevoir et reconnaître un alignement.	GÉOM 3 Je sais percevoir et reconnaître l'angle droit.		GÉOM 3 Je sais percevoir et reconnaître un axe de symétrie.
GÉOM 4 Résoudre un problème géométrique.				GÉOM 4 Je sais décrire et reproduire un carré, un rectangle.	GÉOM 4 Je sais décrire et reproduire un triangle rectangle.
GÉOM 5 Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage.		GÉOM 5 Je sais repérer des noeuds dans un quadrillage.	GÉOM 5 Je sais repérer des cases dans un quadrillage.	GÉOM 5 Je sais prendre des repères dans un quadrillage.	
GÉOM 6 Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son					
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.				

PROGRAMMATION GRANDEURS ET MESURES CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5	
GM 1 Utiliser les unités usuelles de mesure GM 1 bis Estimer une mesure	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 1</div> Je sais utiliser un calendrier.	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 1</div> Je sais qu'une heure correspond à 60 minutes.	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 1</div> Je sais que 100 centimes correspondent à 1 euro.		<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 1</div> Je sais que 1000 mètres correspondent à 1km.	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 1</div> Je sais que 1000 grammes correspondent à 1 kg.
GM 2 Etre précis et soigneux dans les mesures et les calculs.		<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 2</div> Je sais lire les heures et les demi-heures.				
GM 3 Résoudre des problèmes de longueur et de masse	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 3</div> Je résous des problèmes de longueurs.	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 3</div> Je résous des problèmes portant sur la monnaie (hors BO).	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">GM 3</div> Je résous des problèmes portant sur la masse.			

PROGRAMMATION ORGANISATION DES DONNÉES CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
ORG 1 Utiliser un tableau, un graphique	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ORG 1</div> Je sais utiliser un tableau dans des situations concrètes simples.		<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ORG 1</div> Je sais utiliser un graphique dans des situations concrètes simples.		
ORG 2 Organiser les données d'un énoncé.		<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ORG 2</div> Je sais sélectionner les informations utiles.		<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ORG 2</div> Je sais mettre en relation les informations utiles.	



**REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE
PROGRESSION
CEI
DÉCOUVERTE DU MONDE**



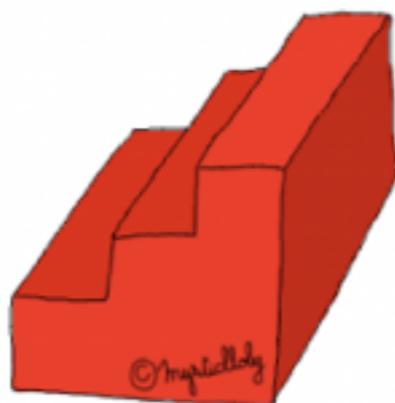
**REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE
PROGRESSION
CEI
INSTRUCTION CIVIQUE**



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION CP B2I

PROGRAMMATION PROGRESSION B2I CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
B2I 1 S'approprier l'environnement informatique.	B2I 1 Je sais à quoi servent les différents éléments de mon environnement informatique.	B2I 1 Je sais ouvrir un fichier sauvegardé.	B2I 1 Je sais enregistrer un document.	B2I 1 Je sais enregistrer la version modifiée d'un document à l'endroit souhaité.	
B2I 2 Adopter une attitude responsable.					
B2I 3 Créer, produire, traiter, exploiter des données.	B2I 3 Je sais produire et modifier un texte.	B2I 3 Je connais et respecte les règles de typographie : les accents.	B2I 3 Je connais et respecte les règles de typographie : la ponctuation. (majuscules et points).		
B2I 4 S'informer, se documenter	B2I 4 Je sais utiliser un ou des mots-clés pour effectuer une recherche.	B2I 4 Je sais saisir l'adresse URL d'un site pour y accéder.	B2I 4 Je sais consulter des documents numériques de différents types y compris de l'audio.		
B2I 5 Communiquer, échanger		B2I 5 Je sais retrouver un nouveau message dans un logiciel de messagerie.	B2I 5 Je sais envoyer un mail.	B2I 5 Je découvre différentes situations de communication : les mails.	
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.				



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION CEI EPS

pour le détail des unités d'apprentissage
cf :
[progressions EPS cycle 2 eduscol](#)

Compétence 5 : culture humaniste
S'exprimer par la danse

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Se repérer dans son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer, nager (ajout)

C2	PÉRIODE 1		Jeux sans/avec ballon 6 séances Coopérer en respectant des règles. STADE	activités aquatiques 10 séances se déplacer, s'équilibrer, enchaîner des actions, entrer dans l'eau, s'immerger. PISCINE	activités athlétiques 12 séances courir longtemps (projet cross et Téléthon) lancer loin CP sauter loin CEI STADE
	PÉRIODE 2				
	PÉRIODE 3	activités gymniques réaliser un enchaînement ou activité de danse exprimer corporellement des images, des émotions 12 séances ÉCOLE/ DOJO (projet artistique)	Jeux de lutte Agir sur son adversaire au sol pour l'immobiliser.		
	PÉRIODE 4		OU jeux collectifs 12 séances DOJO		
	PÉRIODE 5			activité d'orientation 12 séances se déplacer à l'aide de repères ÉCOLE	activités aquatiques 8 séances nager PISCINE
ORGANISATION DU TEMPS	Chaque semaine comprend deux séances d'éducation physique et sportive. En complément de ce temps s'ajoute un temps annualisé lié aux projets artistique de l'école et aux activités de chaque classe en lien avec d'autres domaines d'apprentissage (exple : projet théâtre/danse/musique/ maîtrise de la langue, activités de découverte du monde, mathématiques....).				

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques
Respecter les autres et les règles de la vie collective.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative
Travailler en groupe, s'engager dans un projet.



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION CEI ARTS

PROGRAMMATION ET PROGRESSION ÉDUCATION MUSICALE CE1

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
ACTIVITÉS VOCALES et de PRODUCTION	ACTIVITÉS VOCALES Je chante en respectant hauteur des notes (la mélodie) après	PRODUCTION MUSICALE Je produis des sons en faisant varier les hauteurs.	ACTIVITÉS VOCALES Je sais reproduire des rythmes simples.	PRODUCTION MUSICALE Je sais produire des rythmes simples.	ACTIVITÉS MUSICALES Je respecter les indications données par le chef d'orchestre.
	ACTIVITÉS MUSICALES Je sais repérer des procédés (organisation d'un morceau successivement ou simultanément).				
	ACTIVITÉS VOCALES Je connais des des chansons et les interprète.				
ACTIVITÉS D'ÉCOUTE	ÉCOUTE Je sais repérer l'intensité (forte ou piano) dans un extrait musical.	ÉCOUTE Je sais repérer les rythmes et tempi dans un extrait musical.	ÉCOUTE Je reconnais des grandes familles d'instruments.	ÉCOUTE Je sais décrire un extrait musical écouté.	ÉCOUTE Je sais comparer des oeuvres musicales, faire des liens.
	ÉCOUTE Je sais écouter un extrait musical attentivement.			ÉCOUTE Je sais utiliser un vocabulaire précis pour exprimer mes émotions et mes sensations.	
HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS Je sais définir les métiers artistiques : compositeur réalisateur comédien musicien danseur		HISTOIRE DES ARTS Je distingue des grandes catégories de la création : musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture	HISTOIRE DES ARTS J'aborde les arts autour de quelques repères historique (périodes historiques).	HISTOIRE DES ARTS Je reconnais et nomme les oeuvres musicales rencontrées.
	HISTOIRE DES ARTS Je découvre le spectacle vivant.				
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.				

PROGRAMMATION ET PROGRESSION ARTS VISUELS C2

	PÉRIODE 1		PÉRIODE 2		PÉRIODE 3		PÉRIODE 4		PÉRIODE 5	
LE DESSIN	DESSIN	DESSIN	DESSIN						DESSIN	
	Je sais utiliser la technique de tracés.	Je sais m'exprimer par le dessin.	Je sais utiliser une ou plusieurs techniques pour dessiner.						Je sais utiliser une ou plusieurs techniques pour peindre.	
LES COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES	COMPOSITIONS PLASTIQUES
	Je sais utiliser des instruments et médiums variés.	Je sais réaliser des images fixes ou mobiles : l'infographie (tux paint).	Je sais utiliser la technique collage/montage (photofiltre).	Je sais utiliser la technique de recouvrement.	Je sais m'exprimer par le modelage ou l'assemblage.	Je sais combiner des procédés simples : recouvrement, tracés, collage/montage.	Je sais utiliser des supports variés.	Je sais réaliser des images fixes ou mobiles : le diaporama.	Je sais réaliser des images fixes ou mobiles.	
	COMPOSITIONS PLASTIQUES					COMPOSITIONS PLASTIQUES				
	Je sais décrire ce qui est perçu.					Je sais évoquer des projets ou des réalisations.				
HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS	HISTOIRE DES ARTS
	Je sais définir les métiers artistiques : réalisateur, peintre,...	Je découvre le musée.	Je distingue des grandes catégories de la création : musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture	Je découvre des monuments.	Je reconnais et nommes les oeuvres visuelles rencontrées.	J'aborde les arts autour de quelques repères historique (périodes historiques).				
	HISTOIRE DES ARTS									
	Je sais repérer des procédés utilisés dans les oeuvres et sa propre production.									
remarques	Les périodes d'apprentissage sont données comme repère de progression pour une période de 6 semaines. Les cartes sont travaillées progressivement en fonction des apprentissages effectifs et s'adaptent au profil de la classe. L'équipe de cycle définit les cartes d'apprentissage évaluées de manière cohérente avec le projet d'école. Les activités sont définies en fonction des projets de classe et des fiches action du projet d'école.									