

# Programmation GS - 2015/2016

## Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps et l'espace	<i>Se repérer dans le temps</i>				
	Rituel de la date : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser la frise de la semaine pour trouver le jour d'aujourd'hui</li> <li>• Utiliser les calendrier pour connaître la date complète du jour</li> <li>• Utiliser individuellement sa roue de la date (date d'aujourd'hui)</li> </ul>	Rituel de la date : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser la frise de la semaine pour trouver les jours d'aujourd'hui, hier et demain. (affichage poussins)</li> <li>• Lire la roue de la semaine</li> <li>• Utiliser les calendrier pour connaître la date complète du jour</li> </ul>	Rituel de la date : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les calendrier pour connaître la date complète d'aujourd'hui, d'hier et de demain.</li> <li>• Lire collectivement affichage "le temps qui passe"</li> <li>• Utiliser individuellement sa roue de la date (date d'aujourd'hui, de demain et d'hier)</li> </ul>	Rituel de la date : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les calendrier pour vérifier la date complète d'aujourd'hui, d'hier et de demain.</li> <li>• Lire individuellement affichage "le temps qui passe"</li> </ul>	•
	Date et fiches de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser le tampon dateur</li> <li>• colorier le jour d'aujourd'hui</li> </ul>	Date et fiches de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorier le jour et le nombre d'aujourd'hui (en s'aidant des affichages du rituel de la date)</li> </ul>	Date et fiches de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorier le jour et le nombre d'aujourd'hui (en essayant de ne pas utiliser les affichages du rituel de la date)</li> </ul>	Date et fiches de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecrire la date en capitales (en s'aidant des affichages du rituel de la date)</li> </ul>	Date et fiches de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecrire la date en écriture cursive (modèle au tableau)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduire divers calendriers et les utiliser</li> <li>• Faire des repérages sur les calendriers : noms des jours, rythme de la semaine ...</li> <li>• Repérer, coder et ordonner les différents moments de la journée de classe</li> <li>• Utiliser les termes avant, pendant, après dans des situations simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fabriquer et utiliser des calendriers de l'« avant » (en fonction de certains événements de la classe)</li> <li>• Utiliser des calendriers pour repérer des événements</li> <li>• Faire des repérages (jours, semaine, mois) sur divers calendrier collectifs.</li> <li>• Introduire l'utilisation d'hier, aujourd'hui, demain</li> <li>• Utiliser l'horloge de la classe pour se repérer dans les différents temps de la journée (maître du temps)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier des repères propres aux différentes saisons (aspect de la nature proche, météorologie, habillement, activités spécifiques) et aux mois de l'année : nom, caractéristiques (fêtes, vacances, saisons...)</li> <li>• Utiliser des calendriers pour repérer des événements</li> <li>• Ordonner 3 ou 4 événements simples en utilisant : avant, pendant, après</li> <li>• Utiliser l'horloge de la classe pour se repérer dans les différents temps de la journée (maître du temps)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre les notions de durées, la simultanéité des actions</li> <li>• Utiliser des calendriers pour repérer des événements</li> <li>• Comparer le déroulement d'une journée, d'un mois</li> <li>• Situer présent, passé, futur</li> <li>• Utiliser l'horloge de la classe pour se repérer dans les différents temps de la journée (maître du temps)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des calendriers pour repérer des événements et calculer des durées.</li> <li>• Utiliser l'horloge de la classe pour se repérer dans les différents temps de la journée (maître du temps)</li> </ul>
Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu					

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps et l'espace	<i>Se repérer dans l'espace</i>				
	<i>Vers les maths GS (Accès Éditions)</i>				
	Se repérer dans l'espace d'une page	Suivre, décrire ou représenter un parcours	Décrire la position des objets en se référant à des repères stables	Suivre, décrire ou représenter un parcours	Se repérer dans un quadrillage
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'école, dans la classe</li> <li>Reproduire l'organisation spatiale d'un référent</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situer des objets les uns par rapport aux autres (devant, derrière, sur, sous, dans)</li> <li>Se familiariser avec la droite et la gauche en se référant à sa main d'écriture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colorier suivant un code</li> <li>Dicter l'organisation spatiale d'une image pour la faire reproduire par un autre élève en utilisant le vocabulaire spatiale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coder / décoder un chemin</li> <li>Dicter l'organisation spatiale d'une image pour la faire reproduire par un autre élève en utilisant le vocabulaire spatiale</li> </ul>	
<i>Découvrir le monde du vivant</i>					
Le corps : Les doigts de la main Les articulations (en lien avec APSA) Cuisine et règles d'hygiène Semaine du goût Un animal :	Un animal :	Un animal :	Un animal : la poule	Les animaux de la ferme Les plantes : croissance, besoin des plantes par expérimentation, parties de la plante.	
Décloisonnement :					
Les 5 sens : • La vue : les illusions d'optique. • Les saveurs, le goût : sucré/salé/acide/amer.	Les 5 sens • L'ouïe : identifier les cris d'animaux. • Le toucher : toucher des matières différentes et utiliser un vocabulaire adapté. • L'odorat : identifier des odeurs.	L'alimentation : • les catégories d'aliments.	Les animaux sauvages : • Sauvage/familier • Famille d'animaux sauvage • Milieu de vie • Locomotion et attributs	Les animaux sauvages : • Reproduction et croissance : ovipare/vivipare	
<i>Explorer la matière - Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i>					
<p><b>Pâte à modeler</b> : réaliser une boule, une galette, un boudin, découper des formes à l'emporte-pièce sans les déformer, reproduire un modèle</p> <p><b>Pince</b> : Utiliser une pince pour accrocher, attraper, trier</p> <p><b>Colle</b> : Coller droit et avec précision (gommettes, étiquettes ...) Utiliser la colle et les bâtons de colle de façon adapté</p> <p><b>Diplôme de découpage</b> : Tenir correctement des ciseaux Découper sur des lignes verticales Découper des formes aux contours droits Découper des formes aux contours courbes Reproduire un modèle en collant les formes découpées</p> <p>Choisir les matériaux et les outils adaptés aux consignes de l'enseignant</p>					

	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière	<i>Explorer la matière - Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i>				
	Utiliser une fiche technique pour réaliser un objet (clics)			<b>Projet jeu du fil :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un circuit électrique simple</li> <li>• Réaliser un jeu technique pour l'école</li> </ul>	Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet
	<i>Utiliser des outils numériques</i>				
	Connaître les différentes parties de l'ordinateur Manipuler la souris (mulot)	Savoir allumer et éteindre l'ordinateur Ouvrir et fermer un logiciel	Utiliser un traitement de texte Imprimer un document		Utiliser un logiciel pour créer une carte d'invitation (Tuxpaint) Imprimer sa carte
	Utiliser en autonomie ou en atelier dirigé les différents logiciels disponibles sur les ordinateurs de la classe et de la BCD Utiliser un appareil photo numérique				