

Programmation PS-MS-GS

EXPLORER LE MONDE

	SE REPERER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE		
	PS	MS	GS
Stabiliser les repères temporels et spatiaux.	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi.	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi, les jours de la semaine. Commencer à mettre la date en se repérant sur le calendrier.	Se repérer dans la journée d'école : matin, après-midi, les jours de la semaine, les mois, le calendrier. Mettre la date : trouver le jour, commencer à distinguer les notions : hier, aujourd'hui, demain. Connaître les mois et les jours.
Consolider la notion de chronologie.	Ordonner quelques éléments d'une situation vécue avec 3 images (photos des élèves en action).	Ordonner des photos ou images : récit, situation vécue avec 4 images. Utiliser la notion : avant – après.	Ordonner des photos ou images : récit, situation vécue avec plus de 4 images. Situer plusieurs événements de manière chronologique : au début, puis, ensuite...
Faire l'expérience de l'espace.	Distinguer Sur / Sous. Se situer dans la classe et l'école. Réaliser des puzzles simples. Commencer à utiliser un vocabulaire spatial simple : devant / derrière... Suivre un parcours en suivant des indications simples (passer dans le cerceau bleu, passer sous le banc...)	Distinguer Sur / Sous / Milieu. Se situer dans la classe et l'école. Situer des objets. Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. Décrire un parcours simple. Utiliser le bon vocabulaire spatial. Suivre un parcours décrit oralement de plus en plus complexe.	Distinguer Sur / Sous / Milieu / Entre / Autour / Intérieur / Extérieur / droite / Gauche. Se situer dans la classe et l'école. Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. Décrire un parcours simple ou complexe. Utiliser le bon vocabulaire spatial. Suivre un parcours décrit oralement de plus en plus complexe (à gauche, à droite...) Coder ou décoder un déplacement.
Représenter l'espace.	X	Se repérer dans un labyrinthe, dans un quadrillage simple.	Représenter l'espace. Compléter, réaliser un plan, une maquette, un dessin compréhensible par les autres. Se repérer dans l'espace d'une page (ligne, marge, en haut de la feuille, au milieu de la feuille).

			Se repérer dans un labyrinthe, dans un quadrillage de plus en plus complexe.
	DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT ET DE LA MATIERE		
	PS	MS	GS
Découvrir le monde du vivant.	<p><u>Les étapes de développement d'un animal ou d'un végétal.</u> Différencier vivant et non vivant. Planter dans le jardin de l'école (et dans les jardinières), manipuler, apporter des soins au jardin ou aux animaux (dans un élevage).</p> <p><u>Les parties du corps humain.</u> Connaître les parties du corps : tête, bras, jambes, yeux, main, pied...</p> <p><u>Les règles d'hygiène.</u> Savoir ranger la classe. Savoir se laver les mains après le passage aux WC, avant de manger, avant de pratiquer l'atelier cuisine..</p> <p><u>Les risques de l'environnement.</u> Connaître quelques dangers (prises électriques, produits toxiques).</p>	<p><u>Les étapes de développement d'un animal ou d'un végétal.</u> Différencier vivant et non vivant. Planter dans le jardin de l'école (et dans les jardinières), manipuler, apporter des soins au jardin ou aux animaux (dans un élevage).</p> <p><u>Les besoins des animaux et végétaux.</u> Connaître quelques besoins (eau, lumière, nourriture) et quelques grandes fonctions (nutrition, croissance) en lien avec le jardin de l'école.</p> <p><u>Les parties du corps humain.</u> Connaître d'autres parties du corps : doigts, coude, genoux, ventre, nombril.</p> <p><u>Les règles d'hygiène.</u> Savoir ranger la classe. Savoir quand se laver les mains au moment opportun.</p> <p><u>Les risques de l'environnement.</u> Connaître les dangers de l'environnement proche (APS maternelle).</p>	<p><u>Les étapes de développement d'un animal ou d'un végétal.</u> Différencier vivant et non vivant. Planter dans le jardin de l'école (et dans les jardinières), manipuler, apporter des soins au jardin ou aux animaux (dans un élevage). Commencer à établir des classification possibles d'êtres vivants (classe d'animaux).</p> <p><u>Les besoins des animaux et végétaux.</u> Connaître quelques besoins (eau, lumière, nourriture) et quelques grandes fonctions (nutrition, croissance) en lien avec le jardin de l'école.</p> <p><u>Les parties du corps humain.</u> Connaître d'autres parties du corps : ongles, cils, sourcils, orteils, poignet, cheville...</p> <p><u>Les règles d'hygiène.</u> Savoir ranger la classe. Connaître des règles d'hygiène et de respect du corps (sommeil, propreté, les dents).</p> <p><u>Les risques de l'environnement.</u> Repérer les dangers et adapter son comportement à ses dangers. (APS maternelle). Savoir signaler une situation à risque (appel aux services de secours)</p>
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.	Commencer à utiliser les ciseaux. Coller proprement. Manipuler divers objets (découpage, cuisine).	Savoir utiliser des ciseaux correctement. Manipuler divers objets (cuisine, découpage, numériques...)	Manipuler divers objets (cuisine, découpage, numériques ...) et savoir leur nom et leur fonction. Manipuler le bâton de colle correctement et coller une feuille dans un cahier sans qu'elle ne dépasse du cahier A5.
Explorer la matière.	Malaxer, mélanger, morceler, transvaser, tapoter, rouler... (manipuler la matière en cuisine, la pâte à modeler).	Malaxer, mélanger, morceler, transvaser, couper, tapoter, rouler ... (manipuler la matière en cuisine, la pâte à modeler).	Malaxer, mélanger, morceler, transvaser, couper, rouler ... (en cuisine et en modelage) Connaître le nom des verbes d'action sur la matière.
Réaliser des constructions.	X	Utiliser une fiche technique pour construire un objet (jeux de construction).	Utiliser une fiche technique pour construire un objet (jeux de construction et jeu technique de vissage - dévissage) .

			Réaliser une fiche technique de réalisation d'une construction pour qu'une autre élève la réalise (en photos étape par étape).
Utiliser des outils numériques.	Utiliser le TBI.	Utiliser le TBI.	Utiliser l'ordinateur. Savoir naviguer dans le menu d'un jeu numérique. Connaître les parties de l'ordinateur : écran, clavier, souris, haut-parleurs.