

PROGRAMMATION MOYENNE SECTION DOMAINE SCIENTIFIQUE

Objectifs/compétences de fin de cycle	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE					
<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 	<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>Jeu de société numérique</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>Jeu de société numérique</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>Jeu de société numérique</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>Jeu de société numérique</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>Jeu de société numérique</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 chiffrée jusqu'à 3</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 chiffrée jusqu'à 5</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 chiffrée jusqu'à 6</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>

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

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.</p> <p>Comprendre la notion avant/après</p> <p>Découvrir le vocabulaire spatial</p> <p>Se repérer dans la classe et l'école</p> <p>Se repérer dans l'espace de la feuille de travail</p> <p>Suivre un chemin</p> <p>Se repérer dans un tableau simple entrée vertical</p>	<p>Situer des événements : associer des activités spécifiques de la classe à certains jours de la semaine, distinguer temps d'école/maison</p> <p>Prendre conscience de la notion de jour pour déterminer une durée (calendrier de l'avent)</p> <p>Ordonner chronologiquement 3 images</p> <p>Utiliser le vocabulaire</p>	<p>Situer des événements : Ordonner les moments ritualisés de la classe</p> <p>Se repérer dans le mois: utiliser le terme mois, prendre conscience du caractère répétitif des jours</p> <p>Utiliser un calendrier: situer des événements dans le mois</p> <p>Ordonner 4 images</p> <p>S'exprimer correctement pour assurer le bon placement d'objets</p>	<p>Situer des événements : avoir compris la notion de jours qui se succèdent</p> <p>utiliser les mots aujourd'hui, hier, demain.</p> <p>Découvrir diverses formes de calendriers</p> <p>Ordonner 5 images</p> <p>Reproduire un parcours fléchés sur feuille.</p> <p>Se repérer dans un labyrinthe complexe</p> <p>Encoder un quadrillage pour y placer des objets</p>	<p>Situer des événements : connaître l'ordre des jours de la semaine.</p> <p>Commencer à distinguer les notions jour/mois/année</p> <p>Ordonner 6 images</p> <p>Encoder un parcours</p> <p>Se repérer dans un labyrinthe avec des chemins superposés</p> <p>Se déplacer sur un quadrillage</p> <p>Utiliser des tableaux</p>
--	---	---	--	---	---

		<p>spatial pour décrire un parcours moteur</p> <p>Découvrir les labyrinthes</p> <p>Repérer les cases d'un quadrillage</p> <p>Se repérer dans un tableau simple entrée horizontal</p> <p>:</p>	<p>Se repérer dans un labyrinthe simple</p> <p>Placer des éléments sur un quadrillage</p> <p>Classer dans un tableau double entrée à une ligne</p>	<p>Classer dans un tableau double entrée simple (couleur)</p>	<p>double entrée.</p>
<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 :</p> <p>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 décorer)</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène :</p> <p>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 support visuel (photo).</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène :</p> <p>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>Comparer divers objets</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène :</p> <p>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 des objets de leur</p>

	<p>Reconnaitre 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>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>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>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>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>
--	--	--	--	---	--