

PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

MOYENNE SECTION

PERIODE 5

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Echanger, s'exprimer

- o s'exprimer avec un langage structuré, en articulant correctement
- o décrire, questionner et expliquer en situation
- o relater un événement inconnu de ses interlocuteurs
- o inventer une suite à une histoire
- o faire des hypothèses sur le contenu d'un livre

Comprendre

- o reconnaître la structure du récit, les personnages, les lieux et les actions
- o savoir décrire la situation initiale et la situation finale d'une histoire ou d'un conte

Progresser vers la maîtrise de la langue

- o utiliser l'impératif et l'infinitif (en expliquant une règle du jeu par exemple)
- o inventer une comptine ou une poésie pour la fête des mères, des pères : utiliser des tournures de phrase spécifiques
- o jouer à dire : mise en place de saynètes à partir de contes traditionnels connus : mise en espace d'un conte et apprentissage d'un dialogue par cœur avec intonations, intentions et mimiques

DECOUVRIR L'ECRIT

Se familiariser avec l'écrit

Découvrir les supports de l'écrit :

- o étudier une règle du jeu
- o étudier une fiche technique (poste CD)
- o étudier une affiche

Découvrir la langue écrite :

- o reconnaître globalement certains mots
- o prendre conscience de la formation de la phrase à partir de mots

Contribuer à l'écriture de textes

- o produire collectivement un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte :
- o réaliser une affiche
- o établir la liste des objets

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

- o travailler les assonances et allitérations : répétitions de sons dans des poèmes ou comptines

Se familiariser avec le principe de correspondance entre oral et écrit

- o Identifier des mots identiques
- o Identifier des lettres identiques
- o associer un mot à son image
- o retrouver des mots dans une grille, une liste, un texte

DEVENIR ELEVE

Vivre ensemble :

o rendre visite à la classe des grands

Coopérer et devenir autonome

o participer à un évènement collectif

o faire une course de relais (entraide, coopération par équipe)

o réaliser une œuvre collective : fresque, saynète ou décors pour le spectacle

o respecter les règles basiques d'hygiène des locaux et d'hygiène corporelle

Comprendre ce qu'est l'école

o organiser une exposition de fin d'année pour montrer aux parents le travail effectué dans l'année

o faire le bilan de ce qu'on a appris dans l'année

o respecter une consigne de travail

o expliquer une consigne à d'autres enfants : reformuler et répondre aux questions

DECOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets

- o apprendre à utiliser un poste CD
- o découvrir les différentes fonctions : CD, radio, cassette, sortie casque ...
- o reconnaître les pictogrammes sur le poste et les associer au fonctionnement

Découvrir la matière

- o l'eau dans la maison
 - dans tous ses états
 - coule ou flotte
 - peut sissoudre
- o fabrication d'un radeau

Découvrir le vivant

- o reproduction des animaux et des humains
- o constater que ce sont les femelles qui portent les petits dans leur ventre
- o chez les hommes : comparer ce qui a changé depuis notre rentrée de septembre (taille, cheveux, etc)
- o pour les plantes : comparer la croissance de plusieurs plantes, comprendre de quoi la plante a besoin pour pousser en faisant des expériences privatives (eau, lumière, chaleur)

Découvrir les formes et les grandeurs

- o réaliser des puzzles de plus en plus complexes sans modèles, jusque 25 pièces
- o découper et reconstituer une image

- o utiliser une règle
- o comparer et ranger selon la masse

Approcher les quantités et les nombres

- o dénombrer des collections de 6 éléments
- o fabriquer des collections d'objets de 6 éléments
- o reconnaître la constellation 6
- o reconnaître l'écriture chiffrée des chiffres de 6
- o comparer des quantités

Se repérer dans l'espace

- o utiliser un tableau à double entrée
- o se repérer dans un labyrinthe
- o reproduire des algorithmes simples
- o utiliser un codage
- o s'intéresser au clavier de l'ordinateur (lettres de son prénom, barre d'espace, touche « entrée »)
- o Se repérer dans le temps
- o ordonner des images séquentielles
- o comparer des vitesses de déplacement (lancer de balles, course entre deux élèves)

Se repérer dans le temps

- o connaître les jours de la semaine dans l'ordre
- o connaître hier et demain
- o ordonner 6 images séquentielles