



# PROGRAMMES 2015 DE L'ECOLE MATERNELLE

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS		
L'oral	Objec-tifs	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oser entrer en communication</li> <li>2. Comprendre et apprendre</li> <li>3. Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>4. Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ol>
	ML1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
	ML2	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
	ML3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
	ML4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
	ML5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
	ML6	Manipuler des syllabes.
	ML7	Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles, quelques sons consonnes, hors des sons consonnes occlusives).
L'écrit	Objectifs	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Écouter de l'écrit et comprendre</li> <li>2. Découvrir la fonction de l'écrit</li> <li>3. Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</li> <li>4. Découvrir le principe alphabétique</li> <li>5. Commencer à écrire tout seul</li> </ol>
	ML8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
	ML9	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
	ML10	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
	ML11	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
	ML12	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
	ML13	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE		
Objec-tifs	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>2. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>3. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</li> <li>4. Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ol>	
AP1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	
AP2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
AP3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	
AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	
AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	
AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	



## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Obj.	1. Développer du goût pour les pratiques artistiques 2. Découvrir différentes formes d'expression artistique 3. Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	
Productions plastiques et visuelles	Objec-tifs	1. Dessiner 2. S'exercer au graphisme décoratif 3. Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume 4. Observer, comprendre et transformer des images
	AA1	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
	AA2	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	AA3	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
	AA4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
AA5	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	
Univers sonores	Objec-tifs	1. Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons 2. Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps 3. Affiner son écoute
	AA6	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	AA7	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
	AA8	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
	AA9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores	
Spectacle vivant	Objec-tifs	1. Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant
	AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations	Objectifs	1. Construire le nombre pour exprimer les quantités 2. Stabiliser la connaissance des petits nombres 3. Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position 4. Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur a. Acquérir la suite orale des mots-nombres b. Écrire les nombres avec les chiffres c. Dénombrer	
	Utiliser les nombres	CPO1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
		CPO2	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
		CPO3	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
		CPO4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
	Étudier les nombres	CPO5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
		CPO6	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
		CPO7	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
		CPO8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
CPO9		Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Objec-tifs	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	
	CPO10	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	
	CPO11	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	
	CPO12	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
	CPO13	Reproduire, dessiner des formes planes.	
	CPO14	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	



## EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace	<b>Le temps</b>	<b>Objectifs</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stabiliser les premiers repères temporels</li> <li>2. Introduire les repères sociaux</li> <li>3. Consolider la notion de chronologie</li> <li>4. Sensibiliser à la notion de durée</li> </ol>	
		EM1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	
		EM2	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.	
		EM3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	
	<b>L'espace</b>	<b>Objectifs</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faire l'expérience de l'espace</li> <li>2. Représenter l'espace</li> <li>3. Découvrir différents milieux</li> </ol>	
		EM4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	
		EM5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	
		EM6	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	
		EM7	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	
		EM8	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.	
	<b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b>	<b>Découvrir le monde vivant</b>	EM10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
			EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
			EM12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
			EM13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
			EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
		<b>Explorer la matière</b>	EM15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		<b>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</b>	EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
EM16			Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	
<b>Utiliser des outils numériques</b>		EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	

