

Proposition de répartition des compétences à travailler sur la durée du cycle 1

A discuter et réfléchir en équipe de cycle afin de l'adapter au niveau des élèves de l'école.

« Au sein de chaque école maternelle, les enseignants travaillent en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle »
Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

	<p>En gras : les attendus en fin d'école maternelle En standard : les indications dans le corps du texte du programme <i>En italique bleue</i> : les préconisations pour rédiger une programmation trouvées dans le programme Croix en rouge : les indications temporelles posées dans le corps du texte du programme Le signe < indique que la compétence commence à être travaillée selon le contexte de la classe. Le signe > indique que la compétence est travaillée pour les élèves qui en ont encore besoin.</p>			
	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral.	PS	MS	GS
	<i>C'est à partir de 3-4 ans qu'ils peuvent prendre du recul et avoir conscience des efforts à faire pour maîtriser une langue et accomplir ces efforts intentionnellement. On peut alors centrer leur attention sur le vocabulaire, sur la syntaxe et sur les unités sonores</i>			
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	X	>	
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	<	X	X
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.	<	X	X
Comprendre et apprendre	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	X	X	X
Echanger et réfléchir avec les autres	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue		<	X
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.		<	X
	Repérer des régularités dans la langue à l'oral éventuellement dans une autre langue		<	X
	Manipuler des syllabes.		<	X
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes non occlusives).		<	X

	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit	PS	MS	GS
Écouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	X	X	X
Découvrir la fonction de l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Utiliser divers supports (livres, affiches, lettres, messages électroniques, étiquettes, etc.) en relation avec des situations ou des projets	<	X	X
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	<i>C'est l'enseignant qui juge du moment où les enfants sont prêts à prendre en charge eux-mêmes une partie des activités que les adultes mènent avec l'écrit.</i>			
	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte (titre, livre, texte.)	<	X	X
	Participer verbalement à la production d'un écrit	<	X	X
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	<	X	X
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaître les lettres de l'alphabet	<	X	X
	Connaître les correspondances entre (...) cursive, script, capitales d'imprimerie		<	X
	Copier à l'aide d'un clavier (pour transcrire) mots, phrases, courts textes connus		<	X
Commencer à écrire tout seul	<i>Cet entraînement ne peut intervenir que si les enfants ont acquis une certaine maturité motrice : il commence avec certains en MS, il a le plus naturellement sa place en GS, et en 2^{ème} partie d'année.</i>			
Les exercices graphiques	Contrôler et guider le geste par le regard Maîtriser les gestes moteurs mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive, Prendre des repères dans l'espace de la feuille	X	X	>
	S'exercer à des tâches de motricité fine qui préparent aux gestes propres à l'écriture en variant les modèles.	<	X	
	Adopter une posture confortable, tenir de façon adaptée l'instrument, gérer l'espace graphique	X	X	X
Pratiquer l'écriture cursive :	S'entraîner à tracer chaque lettre en écriture cursive		<	X
	Tracer volontairement des lettres en écriture cursive			X
	S'entraîner à l'enchaînement de plusieurs lettres en écriture cursive			X
	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.			X
Les essais d'écriture de mots	(Produire) lignes, signes divers ou pseudo-lettres	X		
	(S'exercer à) l'écriture de mots simples (sur commande de l'adulte)		<	X
	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupe de lettres empruntés aux mots connus			X

	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	PS	MS	GS
	<p><i>Le choix des activités physiques variées,...adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.</i></p> <p><i>Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante</i></p>	<i>En fonction du matériel de l'école en articulant diversification et/ou reprise</i>		
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, dans un but précis (espaces et des matériels variés)			
	Sauter de différentes façons dans un but précis (espaces et des matériels variés)			
	Lancer de différentes façons (espaces et des matériels variés) dans un but précis.			
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.			
	Ex : escalader, se suspendre, ramper...			
	Ex : se renverser, rouler, se laisser flotter...			
	Ex : (glisser) matériels sollicitant l'équilibre : patins, échasses...			
	Ex (rouler) tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...			
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. Découvrir des espaces inconnus (piscine, patinoire, parc, forêt...).			
	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.			
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coordonner ses gestes, ses déplacements avec ceux des autres, (rondes, jeux chantés)			
	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires			
	S'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. au contact du corps de l'autre, apprendre à le respecter Explorer des actions : (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...).			

	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique	PS	MS	GS
	<i>La familiarisation avec une dizaine d'œuvres de différentes époques dans différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle 1 permet constituer progressivement une culture artistique de référence</i>			
	Les productions plastiques et visuelles			
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter, illustrer, en étant fidèle au réel, à un modèle, ou en inventant.	<	<	X
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	-	X	X
	Créer des graphismes nouveaux.	-	-	X
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.		<	X
	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.		<	X
Observer, comprendre transformer des images	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté		<	X
	Les univers sonores			
Affiner son écoute	Parler d'un extrait musical, exprimer son ressenti, sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.		X	X
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines, chansons	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	X	X	X
	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive	X	X	X
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<	X	X
	Le spectacle vivant			
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores		<	X

	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	PS	MS	GS
	<p><i>La construction du nombre s'appuie sur la notion de quantité, sa codification orale et écrite, l'acquisition de la suite orale des nombres et l'usage du dénombrement.</i></p> <p><i>Les apprentissages se <u>développent en parallèle avant de pouvoir se coordonner</u></i></p> <p><i>L'enseignant favorise le développement <u>très progressif</u> de chacune de ces dimensions pour contribuer à la construction de la notion de nombre.</i></p> <p><i><u>Les 3 années de l'école maternelle sont nécessaires</u> et parfois non suffisantes pour stabiliser ces connaissances en veillant à ce que les nombres travaillés soient composés et décomposés.</i></p>			
Utiliser les nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques, de manière approximative les longueurs (les tailles), les volumes, »beaucoup, pas beaucoup «	X	X	>
	Discriminer les petites quantités, 1, 2,3, dans des configurations connues (dominos, dés).	X	>	
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.		X	X
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités	<	X	X
	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée	<	<	X
	Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.		<	X
	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 Comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et d'exprimer un rang ou un positionnement dans une liste (usage ordinal).			X
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité	<	X	X
	Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	<	X	X
	Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente		X	X
Étudier les nombres	Décomposer et recomposer des petites quantités jusqu'à 5 (ex : 3 c'est 2 et encore 1...)	<	X	X
	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins en faisant varier la nature des collections et leur organisation spatiale, objets déplaçables ou non.		<	X
	Composer et décomposer (des collections) par manipulations effectives puis mentales.			X
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10			X
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.			X

	Mettre en place (la suite numérique) jusqu'à 5 ou 6	<	X	
	Dire la suite des nombres jusqu'à 30	<	<	X
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10		<	X
	Apprendre à tracer des chiffres avec rigueur dans des activités de la vie de la classe, (jeux, usage du calendrier) à partir des besoins de communication dans la résolution de situations concrètes.			X
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	X	X	X
	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre). Distinguer des solides <u>puis</u> des formes planes.	<	X	X
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	<	X	X
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	X	X	X
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	X	X	X
	Reproduire, dessiner des formes planes.		X	X
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Expérimenter les alignements dans les séances d'activités physiques.			
	Organiser des suites simples d'objets (formes et de couleurs)	X		
	Reconnaître un rythme dans une suite organisée et continuer cette suite		X	X
	Inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués		<	X
	Compléter des manques dans une suite organisée		<	X

	Explorer le monde	PS	MS	GS
	Se repérer dans le temps			
Stabiliser les premiers repères temporels.	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres : avant, après			
	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres, en les repérant dans la journée	X	X	>
Introduire les repères sociaux	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérantdans la semaine		<	X
	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans le mois, saison			X
Consolider la notion de chronologie	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, (marquant succession et simultanéité)	X	X	X
	Construire des relations temporelles de succession, antériorité, postériorité, simultanéité			X
	Construire la chronologie sur des périodes plus larges (ex : la semaine)		X	
	Construire la chronologie des événements en fonction des projets de classe	<	x	X
	Utiliser des marqueurs temporels : <i>avant, après,</i>	x	>	
	Utiliser des marqueurs temporels : <i>hier, aujourd'hui, maintenant, demain,</i>		X	>
	Utiliser des marqueurs temporels : <i>plus tard, pendant, bien avant, en même temps</i>			X
Sensibiliser à la notion de durée	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps (sablier, enregistrement)			
	Se repérer dans l'espace			
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	<	X	X
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	X	X	X
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications (devant, derrière, dessus, dessous).		X	X
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions, explications			X
Représenter l'espace	- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage, photos, maquette.)		X	X
	- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). (dessin, codage, photos, maquettes, ..)			X
	- 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.	X	X	X

Découvrir différents milieux	<p>Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures) Découvrir l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) Découvrir des espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). Observer des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...), se questionner Produire des images Rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Adopter une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement...).</p>			
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<i>Articuler les sujets d'étude en diversification et/ou reprise en complexification</i>		
Découvrir le monde du vivant	<p>Identifier regrouper des animaux en fonction de critères de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie, etc.</p>			
	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel (élevages, plantations) ou sur une image.			
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.			
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi sur une représentation.			
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. (par exemple en lien avec les activités physiques)			
	Enrichir et développer les aptitudes sensorielles,			
	Comparer, classer, ordonner les réalités sensorielles, les décrire, les catégoriser			X
	Aborder les questions de la protection du vivant et de son environnement par une initiation concrète Développer une attitude responsable			
Explorer la matière	Agir : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer			
	Utiliser et découvrir quelques propriétés des matières (eau, bois, terre, sable, air...)			
	Utiliser et découvrir quelques propriétés des matériaux (papier, carton, semoule, tissu...).			

	Agir et transformer : mélanges, dissolutions, transformations mécaniques ou sous l'effet de la température			
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Choisir, utiliser, désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, assembler, actionner, enfiler boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, utiliser un gabarit)			
	Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou instructions			
	Intégrer la chronologie des tâches requises et ordonner une suite d'actions			
	Utiliser un mode d'emploi ou une fiche de construction illustrée.			X
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques). prévention des accidents domestiques.			
	Constater des phénomènes physiques (gravité, attraction, lumière, etc.) avec des loupes, ressorts, aimants, poulies, engrenages, plans inclinés...			
Utiliser des outils numériques	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	X	X	X
	Faire des recherches sur internet avec l'enseignant			<
	Communiquer via le réseau			<