

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE 2015

LISTE DES ATTENDUS DE FIN DE MATERNELLE ET EXEMPLES D'ACTIVITÉS ASSOCIÉES

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		
L'ORAL		
	ATTENDUS DE FIN DE GS	ATELIERS AUTONOMES / ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	<ul style="list-style-type: none"> - Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre <p>+ dans toutes les activités formelles et informelles tout au long de la journée.</p>
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	<ul style="list-style-type: none"> - Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre <p>+ dans toutes les activités formelles et informelles tout au long de la journée.</p>
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.	<ul style="list-style-type: none"> - Les objets de l'environnement <p>+ dans toutes les activités formelles et informelles tout au long de la journée.</p>
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.	<ul style="list-style-type: none"> - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre - Les images séquentielles <p>+ à partir des différents projets autour de différents types d'écrits (Posters « quand je serai grand... », albums/contes étudiés, problème scientifiques, descriptions d'oeuvres d'art...</p>
Comprendre et apprendre	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les comptines, chansons, poésies, jeux de doigts de l'année - Jouer une saynète
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	<ul style="list-style-type: none"> - Les syllabes d'attaque - Le premier son des mots - Je devine - Les rimes <p>+ programmation de phono</p>
	Manipuler des syllabes.	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer les syllabes <p>+ programmation de phono</p>
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	<ul style="list-style-type: none"> - Les boîtes des sons - Les syllabes d'attaque - Le premier son des mots (sans puis avec lettre correspondante au son) - Je devine - Les rimes - Les lettres rugueuses - J'entends, je n'entends pas - Dictées muettes - Pochettes de lecture <p>+ programmation de phono</p>

L'ÉCRIT		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi
Écouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	- Lecture d'histoires sans support visuel (histoires sans image (ex : les Gounjous), albums dont on ne montrera pas les illustrations, histoires entendus sur un CD)
Découvrir la fonction de l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	S'intéresser aux livres de la BCD, aux lectures offertes, aux affiches...
	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.	- A partir des albums lus - Répéter une phrase pour qu'elle puisse être enregistrée (ex : pour le film d'animation) - Jouer une saynète apprise
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer verbalement à la production d'un écrit.	- Production d'écrits en dictée à l'adulte pour reformuler une histoire, participer à l'écriture d'une lettre, d'une demande...
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	Pendant les situations de production d'écrits en dictée à l'adulte, relecture des propositions et reformulation...
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaître les lettres de l'alphabet	- Les lettres rugueuses - Alphabet à reconstituer (3 écritures) + Jeu en collectif : « J'ai ..., qui a B ... » + jeux sur tablettes
	connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	- Les lettres rugueuses - Alphabet à reconstituer (3 écritures) - Dictées muettes - Pochettes de lecture (lecture) - Les mots outils (lecture) - Les ordres/commandes (lecture) - Cartes de nomenclatures + Jeu en collectif : « J'ai ..., qui a B ... » + jeux sur tablettes
	Copier à l'aide d'un clavier.	- Avec les tablettes ou le PC de la classe
Commencer à écrire tout seul	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	- Dans la semoule - Sur l'ardoise
	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	- Dictées muettes - Pochettes de lecture (lecture) - Les mots outils (lecture) - Les ordres/commandes (lecture) - Cartes de nomenclatures + programmation graphisme écriture

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	- Au cours des séances de motricité (parcours/ateliers d'apprentissages périodiques)

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.	Marcher autour d'un tapis (ateliers des copains à éviter)
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Marcher autour d'un tapis, porter un plateau, porter une chaise, une table, s'asseoir à une table
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	- Cf. unités d'apprentissage spécifiques (voir programmation)
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	- Cf. unités d'apprentissage spécifiques (voir programmation)
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	- Cf. unités d'apprentissage spécifiques (voir programmation)

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

LES PRODUCTIONS VISUELLES

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	- dessin libre ou dirigé (j'apprends à dessiner) - peinture libre ou guidée
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	- Formes à dessins + graphismes décoratifs thématiques périodiques (avec dictionnaire de graphismes)
	Créer des graphismes nouveaux.	- Formes à dessins + graphismes décoratifs thématiques périodiques (avec dictionnaire de graphismes)
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	- Formes à dessins - Collages libres + programmation graphismes
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	- Pâte à modeler - Formes à dessins - Collage libres + programmation graphismes
Observer, comprendre et transformer des images	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Les histoires de Gounjou description d'oeuvres d'art... Ecoutes de musiques et choisir celle qui nous plaît le plus en expliquant pourquoi

LES UNIVERS SONORES

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi/ autres
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	- Les chansons, comptines, poésie, jeux de doigts tout au long de l'année.

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	- Découverte de quelques instruments à percussion
Affiner son écoute	Repérer et reproduire, corporellement des formules rythmiques simples.	- Jeux de rythmes à reproduire avec les mains, les cuisses...
	Repérer et reproduire avec des instruments des formules rythmiques simples.	- Reproduire des rythmes avec des instruments à percussion
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	- Les Gounjous - Ecoute de musiques, choisir celle qui nous plait le plus et expliquer pourquoi.
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.	- Mise en scène d'un conte avec des marionnettes, projet cirque - Réaliser un film d'animation sur un conte

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1 – DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Utiliser les nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	- barres numériques - les jetons - l'escalier coloré - le système décimal + rituels de maths
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	- les jetons - les fuseaux - le jeu de mémoire + rituels de maths
	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.	- les jetons - les fuseaux - le jeu de mémoire - le jeu du serpent - les opérations avec les perles dorées - les opérations avec les fimbres + rituels de maths
	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.	- Rituel d'entrée en classe : positionner sa pince à linge sur la bande numérique verticale et questionner sur la position de chaque élève. - Exprimer la position d'arrivée dans un jeu...
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	- barres numériques - l'escalier coloré + rituels de maths
Étudier les nombres	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	- le jeu du serpent + rituels de maths
	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.	- barres numériques - les tables de Seguin (1 et 2)
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	- barres numériques - les fuseaux - l'escalier coloré - le jeu du serpent - les tables de Seguin (1 et 2) - la table d'addition à bandes - opérations avec les perles colorées - le système décimal + rituels de maths
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	- barres numériques - le jeu du serpent + rituels de maths
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	- barres numériques - le jeu du serpent - la table d'addition à bandes - la table d'addition à doigts - opérations avec les perles colorées - le système décimal

		+ rituels de maths
Dire la suite des nombres jusqu'à trente.		- barres numériques - chiffres rugueux - les fuseaux - les jetons - le jeu du serpent - les tables de Seguin (1 et 2) - le tableau de 100 + rituels de maths
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.		- chiffres rugueux - barres numériques - les fuseaux - les jetons - le jeu de mémoire - l'escalier coloré - les tables de Seguin (1 et 2) - la table d'addition à bandes - la table d'addition à doigts - le tableau de 100 - les symboles du système décimal - les opérations avec les perles dorées - les opérations avec les timbres + rituels de maths

2- EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme-couleur.		- La boîte 3 couleurs - tri 3 couleurs - boîte 11 couleurs - tri 11 couleurs - nuances et pinces à linge - soleil des nuances - les formes dans notre quotidien - les solides dans notre quotidien - les sacs stéréo-gnostiques
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)		- Les formes à dessins - Le cabinet de géométrie - les formes dans notre quotidien - les boîtes des triangles constructeurs - les triangles bleus
Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).		- les solides géométriques - les solides dans notre quotidien
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.		- les emboitements cylindriques - la tour rose - l'escalier marron - les barres rouges - les matriochkas - les cylindres de couleur - les bouteilles baryques (avec balance)
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).		- Les triangles constructeurs - Les triangles bleus - Le cube du binôme - Le cube du trinôme

		<ul style="list-style-type: none"> - Tangram - Attrimaths - Géoplans - Puzzles - Flexo, Mobilo, poly M, clipo ; lego et Cie...
	Reproduire, dessiner des formes planes.	<ul style="list-style-type: none"> - Le cabinet de géométrie - Les formes à dessins
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	<ul style="list-style-type: none"> - Rythmes et perles - Sudoku des animaux - Jeu de logique avec perles (variante sudoku)

EXPLORER LE MONDE		
1 - SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers à brevets de suivi / autres
Stabiliser les 1ers repères temporels, introduire les repères sociaux	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	<ul style="list-style-type: none"> - Les saisons (tri d'images) - Les objets d'hier et d'aujourd'hui + rituels de la date
Sensibiliser à la notion de durée	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulation de sablier, de clepsydre (fabrication), le chronomètre
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, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.	<ul style="list-style-type: none"> - Les images séquentielles + images séquentielles relatives aux albums étudiés
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	<ul style="list-style-type: none"> - Les images séquentielles
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	<ul style="list-style-type: none"> - Chemins codés (1 et 2) - Quadrillages à points - Repérage dans un quadrillage - Logix (1 et 2)
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	
	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	<ul style="list-style-type: none"> - Chemins codés (1 et 2) - Quadrillages à points
Représenter l'espace	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	<ul style="list-style-type: none"> - codage d'une histoire (ex : Dans la cour de l'école)
	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.	Au cours des différents projets, activités dirigées
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	Au cours des différents projets, activités dirigées
Découvrir	Découvrir des espaces moins familiers	<ul style="list-style-type: none"> - Les animaux et les continents

différents milieux	(paysages, pays et cultures)	- Les animaux et leur lieu de vie + anglais avec Teddy
2- EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES + ateliers dirigés à brevets de suivi / autres
Découvrir le monde du vivant	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	- Les cartes de vocabulaire classifié - Vivant ou non vivant - Les animaux et les continents - Les animaux et leur lieu de vie - Les modes de déplacement des animaux + élevage de petites bêtes , plantation...
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	- les cartes de vocabulaire classifié - Les animaux et les continents - Les animaux et leur lieu de vie - Les modes de déplacement des animaux + élevage de petites bêtes , plantation...
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. (distinguer les 5 sens et leur fonction)	- Les 5 sens (tri) - Affiner le sens du toucher : les sacs stéréognostiques , les coussins sensoriels, les tablettes rugueuses - cartes de vocabulaire classifié sur les parties du corps. - Affiner le sens de l'odorat : les flacons des odeurs - affiner le sens de l'ouïe : les boites des sons + parler de quelques partie du corps avec le projet personnages à la Isabelle Kessedjian
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	- Les 5 sens + autour des règles d'hygiène au moment d'aller aux toilettes + projets sur l'hygiène et l'alimentation avec Aurélie
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	- les cartes de vocabulaire classifié + Projets sur les dangers domestiques, dans la rue, premiers secours avec Aurélie
Explorer la matière	Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme.	- Découper - poinçonner - modeler - Affiner le sens du toucher : les sacs stéréognostiques , les coussins sensoriels, les tablettes rugueuses - coule ou flotte - Magnétique / amagnétique + projets sur l'air et le recyclage avec Aurélie
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	- Rouler/dérouler un tapis - utiliser différents types de pinces (à linge, escargot, cornichon, sucre, thé, à épiler...) - transférer à la cuillère - ouvrir/fermer des flacons/boites - Visser/dévisser des écrous - ouvrir et fermer des cadenas - tailler des crayons - accrocher des trombones - enfiler des élastiques

		<ul style="list-style-type: none"> - Verser une substance sèche d'un contenant à un autre - Verser de l'eau d'un pichet à un autre - verser jusqu'à la ligne - transférer de l'eau avec une pipette - déposer une goutte avec un compte- gouttes - presser une éponge - transférer de la semoule puis de l'eau avec un entonnoir - découper (pâte à modeler, laine, papier) - coller - poinçonner - enfiler des perles - les cadres d'habillage - coudre (formes à lacer) - plier du tissu, du papier - couper au couteau et à la fourchette - Manipuler la loupe - utiliser une perforatrice - tisser - Utiliser une balance
	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	
Utiliser des outils numériques	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	- utilisation du TBI, des PC tablettes, du PC de la classe.