

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE 2015

LISTE DES ATTENDUS DE FIN DE MATERNELLE ET ATELIERS MONTESSORI ASSOCIÉS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		
L'ORAL		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	- Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	- Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.	- Les objets de l'environnement
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.	- Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre - Les images séquentielles
Comprendre et apprendre	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	- Toutes les comptines, chansons, poésies, jeux de doigts de l'année
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).	- Les syllabes d'attaque - Le premier son des mots - Je devine - Les rimes
	Manipuler des syllabes.	- Dénombrer les syllabes
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	- 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
L'ÉCRIT		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
Écouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	- Coin écoute
Découvrir la fonction de l'écrit	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.	
Commencer à produire des écrits et en	Participer verbalement à la production d'un écrit.	
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	

découvrir le fonctionnement	Reconnaître les lettres de l'alphabet	- Les lettres rugueuses - Alphabet à reconstituer (3 écritures)
Découvrir le principe alphabétique	connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.	- 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
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

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
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.	
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.	
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	

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

LES PRODUCTIONS VISUELLES

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un	- dessin libre ou dirigé (j'apprends à dessiner) - peinture libre ou guidée

	modèle, ou en inventant.	
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	- Formes à dessins
	Créer des graphismes nouveaux.	- Formes à dessins
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
	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
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 UNIVERS SONORES

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
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.	
Affiner son écoute	Repérer et reproduire, corporellement des formules rythmiques simples.	
	Repérer et reproduire avec des instruments des formules rythmiques simples.	
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	
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.	

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

1 – DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
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
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	- les jetons - les fuseaux - le jeu de mémoire
	Utiliser le dénombrement pour comparer	- les jetons

	deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	<ul style="list-style-type: none"> - les fuseaux - le jeu de mémoire - le jeu du serpent - les opérations avec les perles dorées - les opérations avec les timbres
	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.	
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	<ul style="list-style-type: none"> - barres numériques - l'escalier coloré
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
	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.	<ul style="list-style-type: none"> - 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.	<ul style="list-style-type: none"> - 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
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	<ul style="list-style-type: none"> - barres numériques - le jeu du serpent
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	<ul style="list-style-type: none"> - 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
	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	<ul style="list-style-type: none"> - barres numériques - chiffres rugueux - les fuseaux - les jetons - le jeu du serpent - les tables de Seguin (1 et 2) - le tableau de 100
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	<ul style="list-style-type: none"> - 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

ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme-couleur.	<ul style="list-style-type: none"> - 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)	<ul style="list-style-type: none"> - 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).	<ul style="list-style-type: none"> - les solides géométriques - les solides dans notre quotidien
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	<ul style="list-style-type: none"> - les emboitements cylindriques - la tour rose - l'escalier marron - les barres rouges - les matryochkas - les cylindres de couleur - les bouteilles baryques (avec balance)
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	<ul style="list-style-type: none"> - Les triangles constructeurs - Les triangles bleus - Le cube du binôme - Le cube du trinôme
	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.	

EXPLORER LE MONDE		
1 - SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
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
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
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés	<ul style="list-style-type: none"> - Les images séquentielles

	(puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	
	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).	
Représenter l'espace	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	
	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.	
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	
Découvrir différents milieux	Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)	- Les animaux et les continents - Les animaux et leur lieu de vie
2- EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
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
	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
	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
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	- Les 5 sens
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	- les cartes de vocabulaire classifié
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

		<ul style="list-style-type: none"> - coule ou flotte - Magnétique / amagnétique
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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
	<p>Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	
Utiliser des outils numériques	<p>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>	