**Formation nouveau programme de maternelle**

**Synthèse enseignants :**

**Phase 1 : 16 septembre 2015**

**Phase 2 : en autonomie dans les écoles**

**Circonscription de Belleville/Saône**

**Année scolaire 2015-2016**

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 🡪 L’ORAL

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oser entrer en communication**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. | | | | | | | |
| Développement de l’enfant | | 2-3 ans | 3-4 ans | | 4-5 ans | | 5-6 ans |
| 300 mots de vocabulaire vers 2 ans.  500 mots vers 3 ans.  Combinaison de mots dans des phrases simples (phrases de 3 mots. Ex : « a pu lolo »). | Vocabulaire plus abondant.  Articulation approximatives, maniement du « je ».  Exprime émotion et sentiment. | | Environ 1500 mots et phrases de 6 mots et plus.  Début des récits, usage de la négation, production de question, début de la conscience phonologique, intérêt de l’écriture. | | Vocabulaire varié.  Récits structurés, construction de scènes imaginaires, phrases complexes, explication de mots, installation de la conscience phonologique, copie possible. |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Décrire Constituer des listes Relater des actions Organisation de l’espace  REPRESENTATION IMAGE DU REEL | | | | | |
| Item1 : Oral travaillé dans une situation ordinaire  Item2 : Oral travaillé dans une situation pédagogique régulière  Item3 : Oral travaillé dans une situation pédagogique ordinaire | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Item :  Exemple de situation d’apprentissage possible : | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Coin dînette   * On nomme les ustensiles | | Verbes d’action | | Un enfant tire une carte de verbe d’action et demande à un autre enfant de le réaliser. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Dînette mal rangée   * Solution à trouver pour le rangement. | | Dînette : mettre la table comme à la maison (en vue d’une rencontre avec une autre classe).   * Demander les éléments nécessaires. | | Même situation que précédente mais avec numération (6 fourchettes…) + acheter des éléments. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Validation par un enfant. | | Introduction de la notion « autant que ».  Introduction d’un intrus. | | / | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Apprendre en se remémorant « la valise de Toutou »   * Eléments de la dînette cachés dans un sac, tous les jours on ajoute un objet. | | | | | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Validation par la photo. | | | | Tous les jours un enfant lit les cartes et dit à un autre ce qu’il doit faire. Cartes couleur Picto (codage) construction de phrases sujet - verbe - COD – CCL. | |
| **Comprendre et apprendre**  **Compétence attendue en fin de cycle :** S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. | | | | | | | |
| Développement de l’enfant | | 2-3 ans | 3-4 ans | | 4-5 ans | | 5-6 ans |
|  |  | |  | |  |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | | | | |
| Item1 : Oral travaillé dans une situation ordinaire  Item2 : Oral travaillé dans une situation pédagogique régulière  Item3 : Oral travaillé dans une situation pédagogique ordinaire | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Item : 2  Exemple de situation d’apprentissage possible : | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Manipulation de la mascotte : habillage au coin poupées (vêtements variés : )  L’enseignant formule, reformule,  Prise de photos par l’enseignant des différentes tenues de la mascotte | | Même jeu que les TPS/PS avec plus de vêtements et d’accessoires en lien avec la météo | | Nouveau coin : magasin de vêtements, blanchisserie | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Jeu de la marchande de vêtements à partir des différentes photos  Utilisation d’un vocabulaire précis et de la structure « Je veux » | | Jeu : l’enfant décrit une carte, les autres enfants trouvent la carte parmi un ensemble de cartes | | Jeu type « Qui est-ce ? » : notions de lieux, météo, tenues vestimentaires, actions | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Jeu de mémory (photos) des vêtements | | Jeu de mémory (une carte vêtement et carte mascotte habillée) avec obligation de décrire la carte retournée | | Jeu « Qui est-ce ? » avec enfant meneur | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Jouer et mimer « Promenons-nous dans les bois » | | Fabriquer un livre à la manière « Je m’habille et je te croque » | | Description d’une photo d’une situation vécue lors du passage de la mascotte dans les familles | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Jeu de cartes : description de cartes en utilisant le vocabulaire et les formules : « J’ai … », « Qui a … ? » | | Jeu de cartes : description de cartes en utilisant le vocabulaire et les formules : « J’ai … », « Qui a … ? » | | Jeu de cartes : description de cartes en utilisant le vocabulaire et les formules : « J’ai … », « Qui a … ? » | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Echanger et réfléchir avec les autres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions,  discuter un point de vue. | | | | | | | |
| Développement de l’enfan | | 2-3 ans | 3-4 ans | | 4-5 ans | | 5-6 ans |
| Multiplie les expériences  Peu de notions du danger  Dépend du cadre familial (un cadre est-il mis dans l’espace familial ?) | Comprend ce qui est autorisé et interdit  Difficulté à partager, enfant autocentré | | Jouer avec les autres  Comprendre pourquoi c’est autorisé ou interdit | | Etre capable d’expliquer pourquoi c’est autorisé ou interdit |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | | | | |
| Item1 : Oral travaillé dans une situation ordinaire  Item2 : Oral travaillé dans une situation pédagogique régulière  Item3 : Oral travaillé dans une situation pédagogique ordinaire | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Elaborer le règlement de la cour | Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Expériences vécues  Situation réelle : jeux de cours  Distinguer les situations autorisées et interdites / dangereuses  Actions immédiates (vécues en vrai !) | | Travail à partir des photos (langage d’évocation)  Trier des photos (ce qui est autorisé ou pas) | | En jouant, en théatralisant, en mettant en scène une situation autorisée ou interdite  Construire des fictions et développer leur imaginaire | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Verbaliser dans l’instant de l’action  Tri de photos | | Décrire ce qui s’est passé (évocation)  Travail : coller et coder sur deux affiches (rouge et verte par exemple) | | Etre capable de justifier par « parce que »  Légender les photos | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Fréquence et répétition des règles  Intériorisation des règles | | Fréquence et répétition des règles  Intérioriser des règles | | Fréquence et répétition des règles  Intérioriser des règles | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Support photo pour mémoriser | | Introduction de symboles | | Passage par l’écrit avec des mots, dictée à l’adulte | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Vérifier leur autonomie, la compétence ne sera pas acquise au même âge pour tous les enfants | | Vérifier leur autonomie, la compétence ne sera pas acquise au même âge pour tous les enfants | | Vérifier leur autonomie, la compétence ne sera pas acquise au même âge pour tous les enfants | |

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 🡪 L’ORAL

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique**   **Compétence attendue en fin de cycle :** Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelque sons consonnes hors consonnes occlusives) | | | | | |
| Développement de l’enfant | | 3-4 ans | 4-5 ans | | 5-6 ans |
| L’intuition des rimes est possible mais le repérage n’est pas conscient | L’identification et la segmentation en syllabes orales apparaissent ainsi que la distinction des sons voyelles | | Les premiers signes d’une conscience phonologique apparaissent chez les enfants : distinction des sons voyelles et de quelques consonnes |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | **Dépasser le plaisir de dire, de jouer, de chanter ensemble pour se centrer sur l’apprentissage, la reconnaissance et la production des sonorités de la langue**  **Premières découvertes sonores 🡪 Repérer des sons 🡪 Jouer et manipuler des sons consciemment** | | | |
|  | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  PS MS GS | | | |
| Activités ritualisées à partir des comptines et activités de phonologie | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Comptines simples, jeux de doigts  Vivre corporellement comptines et chants (frappés des pieds, des mains, se balancer…) | Apprendre des comptines, des chants sur les sons voyelles travaillés | Apprendre des comptines, des chants sur les sons voyelles ou consonnes travaillés | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | -Isoler un son voyelle récurrent à partir d’une liste de mots, d’une comptine ou d’un chant.  -Décrire la forme de la bouche permettant de produire le son voyelle travaillé | -Isoler un son voyelle ou consonne récurrent à partir d’une liste de mots, d’une comptine ou d’un chant.  -Décrire la position des lèvres de la langue et des dents pour produire le son travaillé  (se regarder dans un miroir en produisant le son, ou 2 par 2) | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Marquer le rythme d’une comptine en scandant les mots, les syllabes orales  Associer dire et frapper | -Rechercher des mots contenant le son voyelle travaillé (prénoms, objets familiers)  -Jeu de « pigeon vole »  -Scander et dénombrer les syllabes de son prénom ou de mots divers | -Rechercher des mots contenant le son voyelle travaillé (prénoms, objets familiers)  -Localiser un son dans un mot (milieu, début, fin)  -Jeu de « pigeon vole »  -Jeu du corbillon  -Jeux de suppression ou d’ajouts de syllabes (début ou fin de mot), d’inversion de syllabes  - recherche de rimes | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Mémoriser et répéter des chants et des comptines | A partir de la comptine ou du chant de découverte du son voyelle travaillé, secouer son maracas au moment même où l’on entend le son | A partir de la comptine ou du chant de découverte du son travaillé, associer le geste au son (méthode Borel-Maisonny) | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Dire une comptine en s’accompagnant de gestes particuliers, ritualisés. | Parmi des images proposées retrouver celles contenant le son voyelle travaillé | Parmi des images proposées retrouver celles contenant le son voyelle ou consonne travaillé | |

Equipe enseignante de l’école de Charentay 01.201

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique**   **Compétence attendue en fin de cycle :** Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). Manipuler des syllabes | | | | | | | |
| Développement de l’enfant | | 2-3 ans | 3-4 ans | | 4-5 ans | | 5-6 ans |
| 300 mots de vocabulaire vers 2 ans.  500 mots vers 3 ans.  Combinaison de mots dans des phrases simples (phrases de 3 mots. Ex : « a pu lolo »). | Vocabulaire plus abondant.  Articulation approximatives, maniement du « je ».  Exprime émotion et sentiment. | | Environ 1500 mots et phrases de 6 mots et plus.  Début des récits, usage de la négation, production de question, début de la conscience phonologique, intérêt de l’écriture. | | Vocabulaire varié.  Récits structurés, construction de scènes imaginaires, phrases complexes, explication de mots, installation de la conscience phonologique, copie possible. |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Répéter convenablement Savoir réciter une Trouver des rimes Trouver des rimes  en articulant comptine dans un conte hors contexte | | | | | |
| Item1 : Oral travaillé dans une situation ordinaire  Item2 : Oral travaillé dans une situation pédagogique régulière  Item3 : Oral travaillé dans une situation pédagogique ordinaire | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Item :  Exemple de situation d’apprentissage possible : | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Ecoute de comptines simples ou jeux de doigts avec sonorités de la langue (le crapaud a mal au dos ; le mouton a des boutons). | | Ecoute de comptines simples ou jeux de doigts avec sonorités de la langue (le crapaud a mal au dos ; le mouton a des boutons).  Faire évoluer la comptine avec de nouvelles phrases. | | Créer une comptine simple avec des rimes sur le modèle de celle écoutée.  Savoir isoler la syllabe de fin de mots pour créer les rimes. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Poser des questions sur les comptines (qui a mal au dos ? Le crapaud). | | Trouver des rimes induites dans un contexte ou parmi plusieurs propositions (le serpent a mal … ? aux dents ; Le lion a mal…). | | Hors contexte de la comptine arriver à faire des rimes (avec le prénom par exemple). | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Répétition et mémorisation de comptines. | | Créer des phrases à ajouter à la comptine de base. | | Créer une comptine avec les prénoms de la classe. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Répétition et mémorisation de comptines. | | Répétition de la comptine avec les phrases ajoutées. | | Répétition de la comptine avec les prénoms de la classe. | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Poser les questions individuellement (qui a mal au dos ?). | | Réciter la comptine agrémentée de 2 ou 3 phrases trouvées par la classe. | | Réciter la comptine avec les prénoms de la classe. | |

Enseignants de l’école maternelle Jean Macé de Belleville – 01.2016

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique**   **Compétence attendue en fin de cycle :** Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). Manipuler des syllabes | | | | | | | |
| Développement de l’enfant | | 2-3 ans | 3-4 ans | | 4-5 ans | | 5-6 ans |
|  | L’intuition des rimes est possible, mais le repérage n’est pas conscient | | Le repérage des rimes est possible, ainsi que la production de rimes | | L’élève repère et produit des rimes |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | | | | |
| Item1 : Oral travaillé dans une situation ordinaire  Item2 : Oral travaillé dans une situation pédagogique régulière  Item3 : Oral travaillé dans une situation pédagogique ordinaire | | Axes de complexification : langage en situation + langage décontextualisé  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Item :  Exemple de situation d’apprentissage possible :  **Produire des rimes** | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Lecture régulière de textes, de poèmes, d’albums qui riment.  Mémorisation et récitation de comptines qui riment. | | | | Memory des rimes.  Jeu des 7 familles de la rime. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Produire collectivement des phrases qui riment | | Inventer la suite d’un texte en poursuivant les rimes.  Créer des rimes à partir d’une amorce : qui se cache dans le l**i**t ? (la sour**i**s) / dans le plac**ard** (le ren**ard**) etc… | | Prolonger une chanson à rime. Exemple : *Tous les légumes au clair de lune*. Que pourraient faire les avoc**a**ts ? (Danser la samb**a** !)  Créer des rimes à partir d’une amorce : Hug**o** mange… (des poir**eau**x) | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Répéter, puis mémoriser et réciter des phrases qui riment | | Jeu du xylophone : écouter une comptine et frapper quand on entend la rime recherchée.  NB : en MS, essentiellement travail collectif | | Découper des images contenant la rime recherchée.  Classer des images par familles : la maison des mots qui riment en –ail / en –ouille/ etc…  Textes à trous : compléter avec un mot qui rime.  NB : en GS, possibilité de possibilité de production individuelle. | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Récitation de comptines qui riment. | | | | Mémorisation et récitation de comptines du répertoire et de comptines écrites par la classe. | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  | | Créer collectivement la suite d’une comptine.  Réciter une comptine qui rime. | | Coller l’image qui rime avec un modèle donné.  Savoir donner un mot qui rime avec un mot énoncé. | |

Décembre 2015 – Enseignants de l’école de SALLES-ARBUISSONNAS

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions -> L’ECRIT

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ecouter de l’écrit et comprendre**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Comprendre un conte simple Restituer une histoire entendue Restituer une histoire en  Le restituer en utilisant les tournures respectant la trame narrative et  de l’écrit. les tournures de l’écrit | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Jouer les personnages de l’histoire  Répéter une phrase de l’histoire | Raconter une histoire avec des marionnettes, des personnages | Mettre en scène une histoire et être capable de jouer tous les personnages |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Trouver parmi plusieurs couvertures de livres celle qui correspond à l’histoire racontée | Trouver la bonne couverture parmi des histoires proches | Retrouver quelles images correspondent à quel moment du récit |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Mettre à disposition des élèves les éléments des histoires lues : personnages, images séquentielles… | Mettre à disposition des élèves les éléments des histoires lues : personnages, images séquentielles… | Mettre à disposition des élèves les éléments des histoires lues : personnages, images séquentielles… |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Raconter une histoire simple déjà connue avec l’aide de marionnettes ou d’images séquentielles | Raconter une histoire de plus en plus complexe | Raconter une histoire de plus en plus complexe |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Lecture d’une histoire sans image. Demander à l’enfant d’identifier le ou les personnages principaux et de remettre dans l’ordre des images séquentielles | | |

Enseignantes de l’école de Quincié

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ecouter de l’écrit et comprendre**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| 2-3 ans  écouter une histoire simple jusqu’au bout avec les illustrations | 4-5 ans  identifier le début et la fin d’une histoire. Identifier les personnages principaux d’une histoire. | 5-6 ans  identifier et restituer les relations causales sans les images |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | -Jouer la scène avec des marottes, marionnettes. - Faire bouger sa marotte quand il s’agit de son personnage | -Fabriquer sa marionnette et la faire parler | -Jouer corporellement la scène |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | * Identifier le début et la fin * Identifier les personnages | * Identifier les personnages et les mettre en relation * Créer un nouvel épisode. | * Créer un nouvel épisode ou une nouvelle histoire * Coder l’histoire |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | - Répondre à des questions  - Reformulation à l’aide des illustrations. | - Travail sur 4-5 images séquentielles | -S’entraîner à travers différents albums de plus en plus élaborés à repérer les personnages.  - Travail sur 6 à 8 images séquentielles  - Dessiner l’histoire |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | * Se repérer dans l’histoire * Travail sur 1 ou 2 images séquentielles | * Faire des comparaisons avec d’autres albums * Mise en réseau |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Retrouver un album d’après un critère simple | Mettre en scène une histoire en respectant la chronologie, les lieux et les personnages | Créer un nouvel album ou histoire d’après une situation inductrice et la raconter. |

Enseignantes des écoles de Corcelles et Lancié

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ecouter de l’écrit et comprendre**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Apprendre à repérer et à nommer Recomposer le titre d’un livre Identifier un mot dans un  les détails d’une image, avec des mots étiquettes titre ou dans une phrase  à différencier le texte de l’image courte | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Mémory de couvertures de livres | Identifier le nom du personnage sur les couvertures d’une série | Identifier le nom du personnage dans le texte |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Aller chercher un livre dans la bibliothèque avec une photocopie de la couverture | Donner un mot du titre et identifier le bon livre parmi une série avec l’aide de mots étiquettes | idem |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Identifier les différents éléments d’une couverture de livre | Ritualiser les situations précédentes | Ritualiser les situations précédentes |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | A l’aide d’indice, identifier une couverture mystère | Retrouver un mot connu avec modèle | Retrouver un mot connu sans modèle |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Retrouver le nom du personnage sur la couverture | Retrouver le nom du personnage dans un texte simple | Retrouver les différents mots du titre |

Enseignantes école de Quincié 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ecouter de l’écrit et comprendre**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Prendre plaisir à écouter une histoire, investir le coin bibliothèque et le coin écoute.  Ecouter une histoire jusqu’au bout Ecouter une histoire et répondre à Ecouter une histoire  des questions simples et pouvoir la raconter | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : Etude d’un album de jeunesse | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | En motricité mimer les personnages de l’album | En motricité mimer les personnages de l’album et leurs actions dans l’histoire | En motricité mimer les personnages de l’album et leurs actions dans l’histoire en suivant les injonctions d’une phrase clé |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Introduction d’une marotte et langage sur cette marotte  Images séquentielles 3 | Introduction d’une marotte et hypothèses sur l’histoire de cette marotte  Images séquentielles 5 | Hypothèses à partir de la couverture  Images séquentielles 7 |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Associer le personnage avec un objet, lieu…. qui lui est propre | Associer le personnage avec une émotion, un trait de caractère | Associer le personnage avec le verbe d’action qui lui est propre en vue de construire une phrase |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Variation autour des supports :  Diaporama ; diapositives ; mise à disposition de l’album ; coin écoute ; kamishibaï ; théâtre d’ombres…..  En complexifiant selon le niveau | Variation autour des supports :  Variation autour des supports :  Diaporama ; diapositives ; mise à disposition de l’album ; coin écoute ; kamishibaï ; théâtre d’ombres…..  En complexifiant selon le niveau | Variation autour des supports :  Diaporama ; diapositives ; mise à disposition de l’album ; coin écoute ; kamishibaï ; théâtre d’ombres…..  En complexifiant selon le niveau |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Commenter une image de l’album proposé en utilisant des mots clés étudiés. | Raconter une histoire avec le support imagé en respectant la chronologie de façon intelligible | Raconter l’histoire à un autre groupe d’élèves en utilisant ses propres mots, en faisant des phrases avec un support imagé |

Equipes enseignantes des écoles de Blacé et Vaux en Beaujolais 01.2016

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions -> L’ECRIT

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Découvrir la fonction de l’écrit**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Commencer à connaître la fonction des écrits usuels de la classe et de certains écrits utilisés couramment dans la vie quotidienne. Utiliser l’écrit pour garder trace, mémoriser | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Dépasser le plaisir de manipuler un livre et de regarder des images pour arriver à différencier les types d’écrits et en découvrir leur fonction ; Associer les types d’écrits et leurs supports . | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Créer un dictionnaire des couleurs individuel | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | -Loto des couleurs avec code code couleur  - Jeu de loto des couleurs | -Idem avec plus de couleurs  - Jeu de mémory | -Loto avec réfentiel , et mots couleurs écrits  - Jeu de mémory  - Jeu du chat : idem jeu du loup |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Effectuer une chasse aux couleurs dans l’école  Trier des objets de couleur en gym , en classe, rapportés de la maison | Musée des couleurs : nommer les objets et les nuances du plus clair au plus foncé | Musée des couleurs : nommer les objets et les nuances du plus clair au plus foncé. Nommer des nuances en utilisant du vocabulaire plus précis ( vermillon, indigo…) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Associer l’initiale des prénoms et les initiales des noms des couleurs | Ecrire les mots couleurs en lettres mobiles  Coloriage codé avec initiale / ou mot couleur | Rechercher les mots couleurs écrits dans des albums  Coloriage codé avec nom des couleurs à identifier avec référentiel |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | De s comptines .  Mettre en scène une histoire lue ( trois souris peintres) et la reformuler à l’adulte | De s comptines  Mettre en scène une histoire lue ( trois souris peintres) et la reformuler à l’adulte | De s comptines  Mettre en scène une histoire lue ( trois souris peintres) et la reformuler à l’adulte |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Manipuler le livre des couleurs et les nommer | Manipuler le livre, savoir l’utiliser et s’y référer pour un travail de la classe | Savoir identifier les mots couleurs en dehors du contexte. |

Enseignantes de écoles de Dracé et Taponas

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions -> L’ECRIT

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Découvrir le principe alphabétique**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en jouant | Jeu sur l'ordinateur : La pluie des lettres | Loto et mémory des  lettres en capitales et  script | Loto et mémory des  lettres en capitales, en  cursive et script |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Associer des mots à leur  silhouette | Légender des images  (stock utilisé habituellement  en classe) |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en s’exerçant | Jeu sur l'ordinateur : La  pêches aux lettres | Orienter des lettres, des  mots | Écrire des phrases sur le  clavier (modèles en  script et cursive) |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Coller son étiquette-prénom  (capitales) sur les  productions personnelles | Écrire son prénom (capitales)  sur les productions  personnelles | Écrire son prénom (capitales  et cursive) sur les  productions personnelles |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Reconnaître son prénom  en capitales (aide avec  animal totem) | Trier et ranger des  signes, des chiffres, des  lettres capitales Nommer  les lettres de son  prénom | Trier et ranger des  signes, des chiffres, des  lettres capitales, cursive  et script  Nommer les lettres de  l'alphabet |

Equipe enseignante de l’école de Saint Lager 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Découvrir le principe alphabétique**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en jouant | Loto des lettres majuscules :reconnaissance visuelle | Loto sonore : noms des lettres, sons des lettres ? | Loto :   * sur la planche lettres en 3 écritures * images à placer sur la bonne lettre |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Tri des lettres | Tri des lettres pour reconstituer le prénom | Tri des lettres pour reconstituer le prénom dans les 3 écritures |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en s’exerçant | Mémory des lettres sans nommer les lettres | - domino des lettres  - le mistigri  - le kim | * mémory des lettres dans les 3 écritures * le jeu du « pendu » |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Tri avec des boites à lettres | * rituels + mémory * chanson des voyelles « A, A, A j'veux du chocolat... » * comptines | * la chanson de l'alphabet * comptine alphabet * rituels |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Donne la première lettre de ton prénom (sans la nommer) | Prends et nomme les lettres pour reconstituer mon prénom sans modèle | * dictée de lettres dans les 3 écritures * écris la lettre du mot dicté |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Découvrir le principe alphabétique**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | 1ère découverte des lettres reconnaitre et identifier il existe capacité à  La majuscule 3 graphies principales passer d’une  Graphie à l’autre | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jeu avec étiquettes prénoms et imagiers en majuscules | Idem+alphabets mobiles et abécédaires variés  Memory, lotos | Idem avec appariement dans diverses graphies |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Trouver la/ les bonne(s) lettre(s) | Trouver les étiquettes des camarades | Trouver les étiquettes de mots connus |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Rituels+imagiers | Idem+memory | Idem+loto |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Dictées de majuscules, reconnaissance de lettres identiques | Idem+scripte | Idem+cursive |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Retrouver l’initiale, nommer des lettres | Nommer l’alphabet, retrouver son prénom+celui de qq camarades, en majuscule et scripte | Idem dans les 3 graphies |

Equipe enseignante de l’école de Cercié 01.2016

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions -> L’ECRIT

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Commencer à écrire tout seul**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle. Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Développer le geste ample dans Contrôler la trace et orienter L’écriture a plus  toutes les directions le geste naturellement sa place  en grande section | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Le trait vertical :  Appuyer le pinceau en haut de la feuille et regarder couler la peinture.  Suivre le chemin de la goutte avec le pinceau. | Le trait vertical :  Coller des spaghettis (barreaux) pour fermer la cage d’un animal. | L’élève dicte à l’adulte : demander à l’élève de guider l’enseignant pour effectuer la copie d’une lettre, puis d’un mot. (prénom ou autre mot)  Et le contraire : l’enseignant explique son geste pour écrire une lettre, les élèves doivent retrouver quelle est cette lettre. Idem pour un mot. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  | Parmi des mots proposés en écriture cursive,(dont les prénoms) trier ceux qui s’écrivent en levant le crayon 0 fois, 1 seule fois, 2 fois, etc….. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Traits verticaux à l’éponge.  Ou avec le doigt dans la farine.  Ou au feutre d’un point à un autre.  Ou au crayon de couleur dans un tunnel. | A la peinture, barreaux descendants d’une couleur et montant d’une autre couleur.  Ou coller des bandes de papier de 2 couleurs rythme 1/1 et lignes sur les bandes dont le sens varie avec la couleur du papier. |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Mémoriser le tracé en le verbalisant : je descends comme la goutte qui coule. | Mémoriser les tracés en les verbalisant : je descends tout droit, je monte tout droit. | Enoncer la règle d’écriture de la lettre. Faire répéter par les élèves.  Idem pour un prénom ou un mot. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Tracer des traits verticaux continus et limités de haut en bas : ex les barreaux d’une cage. | Tracer des traits verticaux dans les 2 sens : ex barreaux d’une cage. | Ecrire son prénom et des mots connus en respectant : complétude, ordre des lettres, alignement, conformité.  Ecrire son prénom sans modèle en écriture cursive. |

Equipe enseignante de l’école de Saint Etienne la Varenne 01.2016

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Mise en place de différents ateliers déclinant une seule action. Découverte des ateliers.  Exemple : sauter dans des cerceaux, loin, haut, avec des obstacles etc. | Complexification des ateliers. | Complexification des ateliers. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Accepter de participer aux ateliers en respectant la consigne.  Participer aux rencontres sportives. | L’enfant participe et valide son passage à l’atelier. | L’enfant se rend compte de ses progrès et note ses performances. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Présenter les ateliers en photos. | Trouver la consigne en observant les ateliers puis des photos. | Chercher en amont différentes façons d’effectuer l’action. Les ateliers se construisent collectivement. |

Enseignantes de l’école maternelle du Perréon

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Découvrir par l’action les caractéristiques d’objets manipulables pour explorer leurs possibilités d’utilisation.  Prendre plaisir à s’engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. | Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d’atteindre un but précis.  Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l’aménagement du milieu. | Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir.  Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. | | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  **construire des modes d’action sur et avec les objets, apprécier les trajectoires** | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jeux libres ou guidés avec des objets de tailles (gros cartons, sacs de graines, ballons…), de poids (balles lestées, baudruche, plumes…), de modes de saisies ou de formes différentes (lattes, bâtons, draps, voiles…)  -Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement (les faire tourner, les trainer, les faire voler, lancer…) sur place ou en déplacement |  | -Utiliser des instruments variés (raquettes, bâtons, crosses…) pour frapper, guider ou conduire d’autres objets mobiles (ballons de baudruche, palets, anneaux…)  -Expérimenter des solutions multiples de lancer (à une main, à deux mains, au pied…) mettant en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplaçant…)  -Donner différentes trajectoires à un objet pour l’échanger avec un autre (attraper) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser, rouler, rebondir… | Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction d’un but visé  Faire un choix (d’un objet, d’un type de cible ou d’une façon de faire…) pour réaliser un score individuel ou collectif, dans le cadre d’une règle de jeu de lancer |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  | Rechercher différentes façons de lancer haut  Engager des actions de projection dans des positions différentes : lancer depuis une chaise, un banc, grimpé sur un aménagement… | -Chercher à améliorer un score individuel ou collectif dans le cadre d’un jeu de lancer  -Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles (attraper à la main, dans les bras, arrêter au pied…), les intercepter (avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton…) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | -Mettre en jeu en même type d’action pour différents types d’objets (lancer par-dessus un obstacle un ballon puis un foulard puis un …) | Provoquer trajectoires variées : atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc… | -Produire un effet recherché : amener dans une zone, envoyer sur une cible, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle…) |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Réaliser des lancers et des  rattrapers dans des situations  variées et avec des objets varies  en respectant le chacun son tour »  et sans se presser | Réaliser des lancers et des rattrapers  dans des situations variées, avec des  objets variés et des conditions de  réalisation dans des ateliers chacun son  tour, en connaissant sa réussite dans  chaque atelier. | Choisir et réaliser des lancers et des  rattrapers en fonction de la difficulté  (adaptés à mes ressources). |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Parcours de motricité  (Sauter, grimper, marcher en équilibre, enjamber, rouler…) | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Découverte du parcours (haies, poutres, pneus, bancs, cerceaux, caissons en plastique…)  Pas de consignes de passage – Consignes de sécurité, de respect des autres. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Trouver différentes façons d’évoluer sur /avec le matériel. Montrer ces différentes façons et les partager. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Mise en place d’ateliers spécifiques pour chaque action à travailler.  Difficultés croissantes selon le niveau de classe ou la compétence des enfants. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Avec des photos, retrouver le parcours proposé, si possible l’ordre des actions dans le parcours.  Images séquentielles | Coder le parcours pour l’utiliser et le refaire. | |
|  | Installer le parcours. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Nouveau parcours proposé reprenant les « actions » travaillées (ordre du parcours ou/et matériel utilisé différents) | | |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Désigner, nommer le matériel | Désigner, nommer les « actions ».  Expliquer ce qu’on sait faire. | |

Ecoles des Ardillats, de Beaujeu, Marchampt, St Didier sur Beaujeu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en oeuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. | Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces  ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses  réponses. | Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir.  Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. | | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  **Utiliser les engins sollicitant des modes d’équilibre et de propulsion différents** | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions  motrices spécifiques. | Pilotage d’engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts. | Maîtrise d’engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d’allure |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Utilisation d’engins roulants glissants, permettant le déplacement: porteurs, trottinettes, draisiennes, patins, échasses, tricycles…) |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | - se déplacer à pied en tenant son engin roulant  - Monter et descendre de son engin sans tomber | -Développer l’équilibre de l’enfant  - garder son équilibre en étant poussé ou tiré  - Savoir rouler sur des terrains différents  - Savoir s’arrêter  - Rouler en respectant les autres, en les évitant, | - Rouler en respectant les autres, en les évitant, en suivant un meneur en file  - Maîtriser ses déplacements avec les autres |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | -Utiliser différents véhicules qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler…)  - Démarrer  - Rouler le plus loin possible après une impulsion | Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (différents types d’échasses, planches à roulettes, patins à roulettes  -Se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire  - Maîtriser ses trajectoires : passer , contourner des obstacles fixes, rouler en respectant les autres , en les  évitant | -Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers…)  - Maîtriser sa vitesse : aller vite, aller très lentement, ralentir, accélérer, freiner, s’arrêter  - Rouler en libérant des appuis ( main(s) , pied(s) )  - Maîtriser ses trajectoires : passer , contourner des obstacles mobiles  -Contourner, doubler**,** franchir  - Augmenter ses prises d’informations en se décentrant de son engin |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | **Monter et descendre de son engin sans tomber**. | **Maîtriser ses trajectoires (contourner des obstacles, rouler en évitant les autres)**  D:\Utilisateurs\circo\Documents\Capture.JPG | **Maîtriser ses trajectoires et sa vitesse dans des espaces différents (terrains, dénivellations)** |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique | | | | |
| **Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique**   * **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| **Etapes repères – Eléments de progressivité** | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | * Découvrir à partir d’inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. * Prendre plaisir à s’engager corporellement dans le mouvement dansé. | * Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements, percevoir ses possibilités corporelles dans l’espace et le temps | * 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 | | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  **Entrer en danse à partir d’un objet**   |  | | --- | | Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d’inducteurs variés | | Construire l’espace de déplacement | | Explorer le paramètre du temps du mouvement | | Varier l’énergie du mouvement | | Explorer les possibilités de l’espace corporel proche | | Établir une relation à l’autre « danseur » | | Construire son regard de spectateur | | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Découverte de l‘action motrice globale, de différents modes d’actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes  Exploration de différents déplacements dans l’espace, de différents tracés (*ligne droite, ligne courbe*).  Expérimentation des contrastes de temps (*mouvement rapide, mouvement lent*).  Exploration des différents niveaux de l’espace corporel (*haut, bas*).  Plaisir et intérêt à observer la danse des autres. | Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d’action (*fondre, exploser, caresser, frotter*…).  Expérimentation des effets multiples sur un même objet (*le faire glisser, le faire tourner*…). | Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (*danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre…),* par les éléments (*air, terre, eau, feu*) ou par d’autres supports inducteurs. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ».  Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (*loin, près de, côte à côte*…)  Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.  Recherche de positions d’équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. | Recherche de différentes amplitudes du mouvement.  Observation et implication dans la production corporelle d’un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu. | Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d’espaces ou des trajectoires.  Mobilisation d’une partie du corps pour se donner une direction dans l’espace  Entrée dans la relation à l’autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (*comme lui ou différemment*). | Reproduction et composition d’un même mouvement en jouant sur la variable temps (*rapide, lent, ralenti, accéléré*).  Reproduction et composition d’un mouvement en jouant sur la variable énergie (*continu, fluide, saccadé*).  Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchainement de plusieurs mouvements. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d’imitation et d’imprégnation. | Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchainement d’actions. | Structuration des différentes trajectoires dans l’espace scénique.  Enchainement et anticipation de tracés différents (*lignes courbes, lignes angulaires, spirales*) en relation avec les positions des partenaires de danse  Création d’une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (*en miroir, en parallèle,*  *en contact),* ou en variant les modes de regroupement (*par 2, en petit groupe, en groupe classe*..). |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Produire seul à partir d’un objet inducteur des actions motrices globales et y prendre plaisir | Produire différentes actions motrices, mouvements et déplacements dans l’espace et le temps | Construire et conserver une séquence d’actions, mouvements et déplacements, en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

Mise en œuvre du programme : entrer en danse à partir d’un objet (réflexion CPD EPS 69, CPC EPS 69, enseignants circonscription de Belleville 11.2015)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Collaborer, coopérer, s’opposer**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Accepter le contact, Attaquer, Se défendre.  Construire la notion de règle | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : les jeux de lutte. | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | * **Les vers de terre** : se déplacer avec des obstacles à éviter. * **Les sacs** : un enfant sur une couverte, l’autre tire la couverture. * **Les rondins** * **La queue du chat (1-A)** * **Les ours (3-B)** * **Les pinces à linge** (3 pinces) **(1-A)** * **La tortue (3-B)** * **Les manchots (3-B)** * **Poule et renard (1-B)** * **Maman bébé (2-C)** | * **Les vers de terre** : se déplacer en passant sur ou sous les autres enfants. * **Les sacs** : tirer par les bras. * **Les escargots** * **Les rondins** * **La queue du chat (1-A)** * **Les ours** * **Les pinces à linge** (4 pinces) **(1-A)** * **La tortue (3-B)** * **Les crocodiles (4-C)** * **Les manchots (3-B)** * **Poule et renard (1-B)** * **Maman bébé** | * **Les vers de terre** : déplacements en passant sur ou sous les autres enfants. * **Les sacs**: tirer par les bras, par les pieds (se laisser tirer). * **Les escargots** : ramper, accepter une position et la tenir en rester passif. * **Les rondins** : pousser et accepter d’être poussé * **La queue du chat**: esquiver, saisir. * **Les ours** : Résister, déséquilibrer. * **Les pinces à linge** (5 pinces) : esquiver, saisir. * **La tortue**: Résister, déséquilibrer. * **Les crocodiles** : immobiliser, se dégager. * **Les fourmis**: Résister, écraser au sol. * **Les manchots** : pousser avec le dos. * **Poule et renard**: résister en conservant son ballon, saisir le ballon. * **Maman bébé** : se dégager, retenir. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Rechercher des stratégies pour atteindre le but du jeu. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Observer ce que font les autres ; essayer des stratégies et les améliorer.  Réinvestir les actions des jeux dans d’autres jeux. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Reformuler la règle, les bonnes stratégies pour réussir. | | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Accepter les contraintes du jeu | Gagner le jeu | Mettre en place les bonnes stratégies pour gagner le jeu. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Verbes d’action :   |  |  | | --- | --- | | **ATTAQUER** | **SE DEFENDRE** | | **1-Saisir**  Bras, jambes, ceinture, torse | **A-Esquiver**  S’écarter, tourner, détourner les mains, se baisser, sauter, rouler… | | **2-Retenir**  Avec les mains, à bras le corps, avec les jambes | **B- Résister**  Détourner, repousser, s’opposer, écarter ses appuis, contre attaquer… | | **3-Déséquilibrer**  Tirer, pousser, tirer ET pousser, soulever, porter, faire tourner, accepter de se laisser pousser pour s’écarter | **C- Se dégager**  Saisir, repousser, pivoter, se retourner sur le ventre… | | **4-Immobiliser**  S’enrouler, fixer les membres, retourner, écraser au sol en recouvrant le corps, utiliser son poids |  | | | |

Equipe enseignante de l’école maternelle de Saint Etienne des Oullières 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Collaborer, coopérer, s’opposer**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Mise en œuvre de jeux collectifs | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jouer au jeu des «corbeilles vides »  Une équipe de lanceurs vide des corbeilles remplies de balles. Une équipe de ramasseurs ramasse les balles et les remet dans la corbeille. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Un groupe observe et remarque les problèmes, ce qui est réussi, ce qui ne l’est pas. | | |
|  |  | S’organiser dans l’espace, proposer des solutions pour être efficace |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Mettre en place différents ateliers pour lancer loin, lancer précisément, viser une cible | | |
| Aller chercher la balle  Lancer la balle | Lancer et rattraper le ballon  Viser une cible | Se faire des passes pour aller vite  S’organiser dans l’espace  Viser une cible |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Observation de photos prises pendant la séance ; introduire des variantes pour le jeu : plusieurs corbeilles, plusieurs équipes | | |
|  |  | « Ecrire » la règle du jeu. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Proposer un jeu similaire mais plus complexe : le jeu des déménageurs  2 équipes s’affrontent et doivent vider leur maison tout en remplissant celle de l’équipe adverse. L’équipe qui a gagné est celle qui a le moins d’objets dans sa maison. | | |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Retour sur les différents jeux. Les enfants font le bilan.  Travail sur le vocabulaire avec support photos ou pas : lanceurs, ramasseurs, cible, passe … | | |

Ecoles des Ardillats, de Beaujeu, Marchampt, St Didier sur Beaujeu

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Les productions plastiques et visuelles

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dessiner**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. | | | | | | | |
| Développement de l’enfant | | De 1 à 3 ans  Gribouillage  L’enfant laisse une trace ; plaisir moteur ; ces tracés deviennent progressivement intentionnels.  **Découverte de la représentation ; bonhomme têtard (J. Royer).** | Vers 3 ans  Réalisme fortuit (Luquet)  **Rapprochement entre le tracé hasardeux et l’apparence d’un objet.** | | 4-5ans  Réalisme manqué (Luquet)  L’acte devient représentatif ; dessin narratif.  Pour Widlöcher, l’enfant apprend à lire des images de plus en plus complexes et peut faire des analogies entre dessin et réalité**.**  **Dessin éparpillé (Royer)**  objets flottants ; maison « à cheminée penchée ». | | De 5 à 9 ans  Réalisme intellectuel(Luquet)  Réalisme enfantin(Widlöcher)  **Reproduction de « ce qu’il sait », non de « ce qu’il voit » ; multiplicité des détails ; diversité de points de vue ; transparence.** |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Passer du gribouillage | à un dessin construit au hasard des traces, que seul l’enfant pourra nommer | | à un dessin plus réaliste, volumineux dont les proportions ne sont pas conservées (personnage aussi grand que la maison) et qui montre une certaine transparence (personnage dans la maison)  L’enfant n’arrive pas toujours à représenter son intention  A partir de 4 ans apparaît la comparaison au modèle | | puis plus détaillé |
|  | | | | | |
| Axes de complexification : | | Passer du plaisir de laisser des traces à l’envie de dessiner avec une intention et parvenir à un réalisme relatif.  TPS/PS MS GS | | | | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Dessiner une situation vécue :  Visite à la ferme | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Dessin libre de l’accueil :  *Craies, tableau noir*  *Rouleau de papier blanc, craies grasses* | | Dessin libre de l’accueil  *Papier, crayon, feutres…*  *Pinceau, gouache* | | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Situation problème : dessiner l’animal préféré  Et mettre en évidence les raisons pour lesquelles l’animal est identifié ou pas | | Situation problème : dessiner des animaux: identification des éléments caractéristiques qui permettent de distinguer les animaux les uns des autres | | Faire compléter une forme pour qu’elle devienne reconnaissable  Situation problème : dessiner le cheval qui galope (idée de mouvement) | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Dessiner l’animal préféré en s’aidant de photographies, figurines… | | S’entraîner à dessiner en suivant la fiche des caractéristiques ;  Création d’un répertoire de formes à partir des réalisations des enfants | | Modèles progressifs, dessins par étapes en autonomie  Utilisation de pochoirs | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  | | Dessiner l’animal sans support  Isoler, reproduire un élément intéressant  Dessin guidé | | Dessiner sans aide | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Dessiner l’animal préféré | | Dessiner 3 animaux qui pourront être identifiables | | Dessiner un cheval qui galope. | |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | -lire, relire les caractéristiques  -parler sur les productions pour faire des liens  -parler pour faire élaborer plus  -gratifier pour aller plus loin  -faire justifier, corriger, reprendre… | | | | | |
| Ressources  Georges-Henri Luquet, *Le dessin enfantin,* 1927  Daniel Widlöcher, *L’interprétation des dessins d’enfants,* 1965  Jacqueline Royer, *Que nous disent les dessins d’enfants ,?* 2005  Pierre Jacolino, le dessin une matière d’avenir, ekladata.com  <http://www2.ac-lyon.fr/services/loire/maternelle/IMG/pdf/dessin.pdf>  <http://web.ac-reims.fr/dsden10/ien.romilly/site-mat/place-dessin-maternelle.pdf> | | | | | | | |

Enseignants école maternelle de Villié Morgon

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dessiner**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Faire des traces avec des outils variés, différents supports ( avec des tailles variées, des qualités différentes, des surfaces variées), des matériaux différents (sable, farine..)  Les postures de l’élève différentes : assis, couché sur le ventre, à genoux, debout | Cahier de dessins libres avec des gabarits, des pochoirs proposés | Cahier de dessins avec une boîte à modèles (fiche « j’apprends à dessiner ») |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Investir des surfaces insolites (éléments collés, une forme déjà dessinée, un trou dans la feuille. ..)  Dessiner sa main | Dessiner avec une contrainte (qu’avec des ronds, des traits …) | Dessiner à partir des contraintes : quelque chose qui bouge, qui est loin, qui est près …  Dessiner sur un petit support  Agir en coopération dans une situation collective (dessine à plusieurs un bonhomme.. « cadavre exquis »)  Dessiner sur un support fragile (sopalin )  Choisir l’outil en fonction du support (dessiner sur du papier glacé) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Utiliser le tableau, les craies, le grand chevalet, la piste graphique  Isoler, répéter, reproduire, imiter des tracés | Utiliser le tableau, les surfaces effaçables, les dessins en pointillés (suivre les traces d’un dessin sur une pochette plastique) | Utiliser le papier calque  Utiliser tous les supports effaçables  Suivre les traces d’un dessin sur une pochette plastique |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Associer 2 ou 3 formes  Utiliser des référents simples (exposés dans la classe) | Associer plusieurs formes  Utiliser des référents avec des dessins plus évolués | Construire un catalogue de référence |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Arrêter son geste  Dessiner un rond, un trait, un bonhomme têtard | Dessiner un moment vécu (danse avec les foulards, rubans..)  Dessiner un objet simple par observation | Réaliser un dessin en fonction d’un projet connu et travaillé (illustrer un moment de l’histoire) |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

Equipe enseignante de l’école maternelle de Saint Georges de Reneins 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dessiner**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | - jeu d’assemblage de formes | - jeu d’assemblage de formes + tracer le contour | - dicter un dessin caché formé de forme simple à un autre qui devra le reproduire |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | - compléter un dessin à partir du dessin du bonhomme  - Respecter un espace | -Compléter un dessin | - course d’orientation : trouver des dessins qu’il faut reproduire sur la table d’orientation |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Utilisation de différents outils : craies, craies grasses, doigts  Différents médiums : sable, pâte à modeler  Différents supports : tableau, piste graphique | Bâton, crayon feutre, craie  Pochoirs simples  Tableau, feuille, cour sable | Crayon, feutre, stylo, fusain, pinceau  Pochoirs plus complexes  Dessin pas à pas  Combinaison de formes simples |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Dessin à partir de comptine, d’album simple | Se remémorer des stéréotypes (sapin, soleil…) | Se rappeler d’un dessin pas à pas pour dessiner |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Avoir envie de représenter | Utiliser des formes simples pour représenter | Combiner des formes pour réaliser un dessin significatif |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Oraliser les gestes et les actions | Oraliser les gestes en rapport avec les formes tracées  Etre capable d’expliquer son dessin | Verbaliser les formes ; utiliser les marqueurs spatio-temporels |

Equipe enseignante de l’école maternelle Dailloux de Belleville 03.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dessiner**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Passer de la composition plaisir spontanée à une réalisation plus réfléchie et conscientisée | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS  Manipulation de matière Construction d'un répertoire Réinvestissement intentionnel  et d'objets plastiques plastiques de techniques en utilisant ce répertoire  SMOG  (Support / Matière / Objet / Geste) | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Loto des couleurs, des matières | Jeu avec des nuanciers  Faire des tris | Puzzles |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Mélange de couleurs | Création de nuanciers | Découvrir avec une contrainte |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Couvrir une surface 2D, 3D | Découvrir des couleurs simples / mélange de couleurs primaires | Arriver à une teinte, à un montageRefaire une couleur (disque chromatique) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  | Refaire, reproduire (espace couleur matières) |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Situation de création libre permettant tout réinvestissement | | |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Apport de vocabulaire  Verbaliser  Raconter sa réalisation, l'expliquer | | |

Equipe enseignante de l’école maternelle de Saint Jean d’Ardières 01.2016

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Les productions plastiques et visuelles

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **S’exercer au graphisme décoratif**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | SUPPORTS LUDIQUES : sable, sacs de peinture, farine, … pour laisser des traces. | SUPPORTS LUDIQUES : sable, sacs de peinture, farine, papiers divers avec sous sans relief intuitif, tissus, … pour s’exercer à reproduire un graphisme. | SUPPORTS LUDIQUES : terre (plus de pression et précision sur le geste), métal à repousser, drawing-gum, carte à gratter, empreinte en tampon à fabriquer avec du plâtre, … pour tracer précisément un graphisme simple ou associé |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | À partir d'un modèle, rechercher l'outil et le matériel utilisé ainsi que la procédure.  Recherche par essais | À partir d'un modèle, rechercher l'outil et le matériel utilisé ainsi que la procédure.  Recherche par hypothèses orales puis essais. | À partir d'un modèle, d’une reproduction d’œuvre, d’une photo d’architecture, de paysage, décrire oralement le ou les graphismes observés, émettre des hypothèses sur leur réalisation (geste) rechercher l'outil et le matériel utilisé ainsi que la procédure.  Recherche par essais |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Pour la même trace utiliser des outils et des matériaux différents en s'exerçant sur le même geste. | Pour la même trace évoluant vers un graphisme utiliser des outils et des matériaux différents en s'exerçant sur le même geste, en diminuant peu à peu la taille du support. | Pour le même graphisme proposer des situations différentes : varier l'ampleur la couleur, l'orientation, l'organisation du graphisme. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Se remémorer l'outil, le matériel utilisé, la procédure qui a laissé la trace avec affichages de la classe ou carnets d'enfants. La mémorisation se fait par le biais de l'exercice. Attention aux intelligences multiples! | | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Découverte des possibles par l'enfant donc pas d'épreuve-preuve | Répertoire graphique : production pour affichage de classe et/ou support livre du graphisme de la classe à disposition des enfants. | Répertoire graphique :  (sous forme d’un anneau reliant des cartes perforées en un point propre à chaque élève). Au début de l’année, les cartes de l’anneau-répertoire sont réalisées par l'enseignant puis remplacées par celles de l'enfant lorsqu'il maitrise le geste. Les cartes peuvent être plus ou moins petites (différenciation). Les graphismes plus complexes et en associations (motifs combinés). De nouvelles créations de cartes de graphismes et d'association par l'enfant sont développées également. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | L'enfant est invité à oraliser le geste qu'il réalise, sachant qu'en début d'année l'enseignant prendra le plus souvent en charge l'oralisation.  Langage décontextualisé lors des séances de remémorisation | L'enfant est invité à oraliser le geste qu'il réalise et à le nommer.  Langage décontextualisé lors des séances de remémorisation ou d’une nouvelle production avant le passage à la pratique. Le vocabulaire devient plus précis. | L'enfant est invité à oraliser le geste qu'il réalise et à le nommer.  Langage décontextualisé lors des séances de remémorisation  Le vocabulaire est de plus en plus en plus précis, spécifique et spontané. |

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Les productions plastiques et visuelles

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Dépasser le plaisir de découvrir, d’explorer pour se centrer sur l’apprentissage, la reconnaissance, la production d’œuvres et compositions plastiques planes et en volume  Premières découvertes : les couleurs et les outils 🡪 Acquérir des notions de mélanges et de nuances 🡪 réinvestir dans des réalisations, organiser formes et couleurs en choisissant des outils et des techniques | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : choisir différents outils et techniques pour le travail de la couleur | Axes de complexification | TPS/PS MS GS  Expérimentation des couleurs et formes explorer et manipuler différentes utiliser des matériaux  Textures et matières très différents,  Organisation dans le plan, l’espace | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Expérimenter explorer librement des mélanges fortuits, tâtonner en utilisant différentes techniques, frotter, rouler, pochoir, traces | Reprise des procédés plastiques expérimentés précédemment, travail sur les nuances, les mélanges utilisation de différents moyens craies, peintures, pigments, encres | Reprise des procédés plastiques, travail sur les camaïeux, la superposition, la juxtaposition des différents moyens  Utiliser un lexique approprié (foncer, éclaircir)  Les effets produits (opaque, épais, transparent, diffus) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Combiner des opérations pour transformer, différencier les éléments : support, médium, outil, geste | Choisir et associer des opérations pour |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Utiliser les couleurs et les outils pour effectuer une production avec un modèle | Combiner des opérations plastiques pour reproduire | Choisir et associer les opérations et les éléments plastiques  Organiser formes et couleurs dans le plan et l’espace |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Utiliser couleurs et outils pour une création libre | Utiliser couleurs et outils pour réaliser une création ayant des contraintes | Réinvestir dans un projet  Résoudre de manière plus argumentée différents problèmes plastiques, anticipation des choix et des techniques, enrichissement du référentiel |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Réaliser une composition demandée | Réaliser une composition artistique à la manière de | Réaliser une composition obéissant aux exigences demandées |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

Equipe enseignante de l’école de Fleurie 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Observer, comprendre et transformer des images**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Décrire un visage en utilisant le vocabulaire adéquat: bouche, nez, œil...  Décrire un visage en parlant de l' expression. Faire la différence entre différents supports, dessin, photo, etc.  Décrire un visage, son expression et l'émotion provoquée. Maitriser le vocabulaire de la composition de l'image.  (face, profil, gros plan, portrait, en pied...) | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Travail autour des portraits | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Pêche à la ligne: tri de visages et de d'autres images dont des personnages connus non humains. | Jeu de qui est ce?  Jeux de lotos des visages expressifs | Loto des associations face /profils  Jeu de qui est ce? |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Jeux de tris  Chercher l'intrus en justifiant son choix  Visages humains/non humains  Enfants,/adultes  Hommes/femmes  Appartenance au groupe, à la classe ou pas | Jeux de tris sur les expressions avec justification de son choix | Jeux de tris sur les supports(photos, dessins, peinture, collages...), les différents plans, portrait ou en pied |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Décrire des portraits  Acquérir un vocabulaire juste  Modifier un élément du portrait  Assembler des éléments pour réaliser un portrait | Eclater le portrait  Choisir un élément du portrait et le multiplier | Modifier son portrait  Déstructurer un visage (Picasso)  Réaliser des portraits avec des éléments disparates  Réaliser un portrait un portrait de profil . |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Afficher les réalisations à hauteur d'enfants.  Toucher  Décrire | Décrire en comparant et en utilisant un vocabulaire approprié | Décrire des images de plus en plus complexes. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Réaliser le puzzle de son visage  6 morceaux | Réaliser le puzzle d'un visage expressif | Réaliser le puzzle d'une œuvre( auto portrait de Van Gogh) |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Confère ci-dessus  Lecture -bilan des productions  Rappel des séances antérieures | idem | idem |

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Univers sonores

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Apprendre une chanson et faire varier la façon de l’interpréter | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Associer des déplacements, des gestes aux comptines et chansons | Associer des déplacements, des gestes, frappés de mains aux comptines et chansons | Associer des déplacements, des gestes, frappés et instruments aux comptines et chansons |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Créer ou continuer une chanson en restant dans le thème | Créer ou continuer une chanson en tenant compte des rimes |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  | S’enregistrer et s’écouter | Apprendre à ne pas chanter la même chose que les autres : chanter en canon |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Associer gestes, images, objets aux paroles | Poursuivre une phrase d’une chanson  répéter | Répéter en question réponse  Parler frappé, parler rythmé |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Accepter de participer | Etre capable de chanter seul devant un groupe | Etre capable de chanter seul en interprétant |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Chanter fort/ doucement | Différencier couplet refrain  comprendre le sens de la chanson en fonction des thèmes | Associer un timbre de voix à un personnage |

Equipe enseignante de l’école maternelle Dailloux de Belleville 03.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Apprendre une chanson et faire varier la façon de l’interpréter | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Intensité : la maîtresse met un son dans une boîte (matérialisée par ses deux mains jointes). Les enfants chantent le son plus ou moins fort selon l’ouverture plus ou moins grande de la boîte (des mains). | Hauteur : la maîtresse met un son dans l’ascenseur (matérialisé par une main à l’horizontal). Les enfants chantent le son plus ou moins aigu selon la hauteur de l’ascenseur (de la main). | L’enseignant chante des passages d’une chanson, en laissant les élèves compléter lorsqu’il s’arrête de chanter.  Chanter une même phrase en variant le timbre, la hauteur, les nuances. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  | Chercher où respirer dans un texte de chanson.  Chercher des gestes pour mémoriser les paroles. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Varier l’intensité dans tous les exercices : échauffements, certains passages de chansons plus doux ou plus forts, comptines… | Varier la hauteur dans tous les exercices : vocalises pendant l’échauffement, chants avec différentes amplitudes vocales… | Séances régulières et fréquentes. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | L’enseignant chante le début de la phrase, les élèves chantent la fin puis inversement. | L’enseignant chante une phrase, les élèves la répètent. Idem avec 2 phrases à la suite, puis 3… | Faire plusieurs groupes. Chaque groupe chante une phrase musicale, puis un autre pour la phrase suivante, etc…. On change ensuite l’ordre. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Oser chanter avec les autres. | Oser chanter avec les autres et mémoriser les paroles des chansons. | Chorale d’école.  Rencontre en chansons avec une autre école. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

Equipe enseignante de l’école de Saint Etienne la Varenne01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Premières interprétations simples→ Maîtrise d’interprétations plus nuancées→ Interprétations multicritères | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Apprendre une chanson et faire varier la façon de l’interpréter | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Mimer la comptine | Jeux de mémorisation :   * Perroquet * Omission des fins de phrases * Questions-réponses * Un enfant mime, les autres chantent | Même démarche avec des comptines plus complexes |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Trouver avec les enfants comment un éléphant (ou oiseau, abeille, robot) interpréterait la comptine | Même démarche avec des supports plus abstraits et/ou des émotions | Transformer la chanson en gardant la structure et la mélodie.  Interprétation polyphonique par groupe |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Enregistrements des différentes façons de chanter, soit par petits groupes, soit seul. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | On écoute un enregistrement, on doit retrouver comment la chanson a été interprétée : l’enfant doit montrer l’mage qui correspond à la manière d’interpréter la chanson. | On écoute un enregistrement, on doit retrouver comment la chanson a été interprétée : un seul critère doit être reconnu (grave ou lent par exemple). | On écoute un enregistrement, on doit retrouver comment la chanson a été interprétée : les deux critères doivent être reconnus (grave et lent par exemple). |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | L’enfant doit interpréter une chanson en fonction d’une image donnée. | L’enfant doit interpréter une chanson en fonction d’un terme musical donné. | L’enfant doit interpréter une chanson en fonction de deux termes musicaux donnés. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Verbalisation à partir d’images : exemple : oiseau et éléphant pour aigu/grave  Acquisition de structures de phrases et de vocabulaire. | Verbalisation toujours à l’aide d’images et en introduisant les termes musicaux : aigu/grave, rapide/lent, fort/faible, parlé/chanté.  Acquisition de structures de phrases et de vocabulaire. | Verbalisation : aigu/grave, rapide/lent, fort/faible, parlé/chanté ;  Acquisition de structures de phrases et de vocabulaire. |

Enseignantes des écoles de Lantignié et Odenas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Trouver le plaisir de chanter seul et à plusieurs.  Première découverte de sa voix Maîtriser sa voix Jouer avec sa voix | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Apprentissage d’un chant au sein d’une chorale à l’école maternelle | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Apprendre un chant en dansant et en chantant sur une version enregistrée | Apprendre un chant en dansant et en chantant | Apprendre un chant en y associant la gestuelle. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Retrouver le dernier mot d’une phrase chantée. | Retrouver un ou plusieurs mots d’une phrase chantée. | Continuer une chanson en respectant la structure, les rimes, le nombre de syllabes, la mélodie. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Respecter la gestuelle du meneur  Arrêt départ | Respecter la gestuelle du meneur  Arrêt départ. Respecter le volume | Respecter la gestuelle du meneur  Arrêt départ. Respecter le tempo. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Répétition par l’écho | Répétition en changeant l’intensité de la voix, en jouant avec les émotions | Répétition en changeant l’intensité de la voix, le tempo, en parlant, en jouant avec les émotions |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Accepter de chanter en groupe | Accepter de chanter en groupe en suivant le meneur | Accepter de chanter en respectant son tour de chant (petits groupes qui se répondent) |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Vocabulaire de la technique de chant : plus fort /moins fort  Savoir de quoi parle la chanson | Vocabulaire de la technique de chant : plus lentement /plus vite  Savoir de quoi parle la chanson, aller plus loin dans les explications autour du thème de la chanson. | Vocabulaire de la technique de chant : termes + techniques (crescendo…)  Idem + Revenir sur les émotions |

Equipes enseignantes des écoles de Blacé et Vaux en Beaujolais 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Jouer avec sa voix chanter en respectant une mélodie, un rythmeChanter en chœur, en respectant les consignes | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Apprentissage d’un chant au sein d’une chorale à l’école maternelle | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jeu du perroquet : reproduire des onomatopées produites par l’enseignant, qui variera les timbres et sons.  Reproduire des bruits : sirène, moustique qui vole, voiture… | Chanter une comptine simple en variant les interprétations : aigu, grave, fort, en chuchotant, vite, doucement…  Mettre des mots sur ces changements. | Travailler sur la gamme pour prendre conscience des variations mélodiques.  Utilisation des Boomwhackers. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Ecouter des bruits, des sons. Les identifier et essayer de les reproduire. | Ecouter des bruits des sons, les caractériser et essayer de les reproduire. | Ecouter des chants divers, de différents pays et les caractérisés : polyphonie, duo, canon. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Chanter régulièrement des comptines, jeux de doigts en groupe classe. | Chanter régulièrement des comptines, jeux de doigts en groupe classe. | Chanter régulièrement des chants en groupe classe, mais aussi en regroupement de classes (Chorale) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptine, jeux de doigts. Associer chant et geste pour faciliter la mémorisation. (Ex : tape,tape petites mains…) | Chant à structure répétitive (Ex : Promenons-nous dans les bois). | Chant à structure classique avec couplets et refrain (Ex : la sorcière grabouilla). |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Participer à un chant collectif. | Participer à un chant collectif en respectant une mélodie, un rythme. | Participer à un chant collectif en respectant le rythme, la mélodie et les consignes d’interprétation du chef. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Associer paroles et gestes. | Travail sur le vocabulaire des chansons et sur les caractéristiques de la voix. | Comprendre son chant et adapter son interprétation |

Equipes enseignantes des écoles de Régnié Durette 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| L'élève aiguise son  oreille et sa mémoire. Il  participe collectivement. | Il commence à percevoir  les rimes, les consonances.  Il mémorise des  chants plus longs. | Il est capable de réciter  seul, d'augmenter, de  proposer des gestes  pour une comptine, un  chant. |
| Exemple de situation d’apprentissage possible | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Apprendre une dizaine de chants et comptines à gestes | Réciter des comptines en changeant sa voix (rapide / lent, grosse / petite voix, …) | Virelangues, théâtre de marionnettes |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Jouer au loto des voix  de la classe | Créer un trombinoscope-  loto des voix de la  classe | Raconter un album en  jouant des personnages  avec des voix caractéristiques |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Échauffement puis chorale spécifique maternelle  Jouer avec les bruits et les sons de la bouche, la respiration. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Chanter après le modèle  de l'adulte | Chanter à son tour une  partie d'une chanson | Chanter en donnant à  répéter  Chanter seul un couplet |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Enregistrement de voix :  groupe classe | Enregistrement de voix :  petit groupe | Enregistrement de voix :  individuel |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Trouver collectivement des gestes correspondant  à une comptine. | Retrouver les images  illustrant une comptine | Augmenter une comptine  (type : J'ai trouvé  dans mes cheveux une  souris + couleur) |

Equipe enseignante de Saint Lager 01.2016

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  **« Ils étaient 5 dans un nid »** | Axes de complexification | TPS/PS MS GS  Nuance intensité Chanter en rythme Timbre  Participer Respecter départ Hauteur | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Sous forme théâtrale : jouer la saynète, 5 enfants sur un banc qui sont poussés par le petit.  Variante : 3 oiseaux pour les TPS PS, 10 oiseaux pour les grands | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Activités numériques et d’ordre chronologique en adaptant les quantités à l’âge des enfants | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Manipulation individuelle en récitant ou en chantant (boite avec des petits poussins) | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Ecoute individuelle soit sous forme audio soit diaporama (images et sons)  S’enregistrer, se réécouter | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Interpréter la comptine ou le chant seul,  En petits groupes | Devant un adulte ou devant tout le groupe  En individuel |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Champ lexical de l’oiseau, de la numération, syntaxe, conjugaison | |

Décembre 2015 - Enseignants de maternelle des écoles de Cenves, Chénas, Chiroubles, Emeringes, Juliénas, Jullié

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  « le solo chorifié» = un meneur et un choeur | Axes de complexification | TPS/PS  participer, nuance vitesse, commencer et s'arrêter au signal | MS  nuance d'intensité, pulsation à la noire, petite formule rythmique simple, jouer en 2 groupes (2 instruments) | GS  associer nuance intensité et vitesse + crescendo, formules rythmiques plus complexes, jouer avec 4 groupes 4 familles d'instruments |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en jouant | - Furet : faire circuler une formule rythmique dans une ronde  - Jeux de devinette (instrument, rythme)  - Jeux de l'intrus | | |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Produire une pièce rythmique selon consignes simples avec ou sans codage (1 formule rapide, 2 instruments)  Ex : Avec la chanson « Chanson calme » de Marie Line Payet Taille, rechercher des percussions corporelles pour le pont, formule rythmique en ostinato possible sur tout le chant | | |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en s’exerçant | - Rythmique vocale (mettre des phrases, onomatopées … sur une formule rythmique : ex je tartine = croche croche noire)  - réinvestir dans comptines, chants,  - percussion corporelle, avec des instruments, avec des objets du quotidien | | |
| Eléments de mise en œuvre  Apprendre en se remémorant et en mémorisant | - être le meneur  - faire seul | | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  | A l'écoute d'une pièce instrumentale, repérer une formule en se déplaçant, et en la reproduisant |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Nommer les intruments, les familles d'intruments par l'action, les nuances  Codage (gestuel, écrit) | | |

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Univers sonores

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Affiner son écoute**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Parler d’un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité  Ecoute d’un extrait musical | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Faire le choix d’une musique pour accompagner une comptine ou un album | Axes de complexification | nombre, durée et type d’extraits différents en fonction de l’âge des enfants  TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Vivre la musique, déplacements libres sur la musique  Réagir à un signal sonore | Vivre la musique, déplacements libres sur la musique  Réagir à un signal sonore | Vivre la musique, déplacements libres sur la musique  Réagir à un signal sonore |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Repérer un élément sonore et agir en fonction de son ressenti  Représenter le ressenti : choix de couleurs, de matériaux, d’images….  (Travail guidé par l’enseignant-matériel donné) | Repérer un élément sonore et agir en fonction de son ressenti  Représenter le ressenti : choix de couleurs, de matériaux, d’images….  (Travail guidé par l’enseignant-matériel donné) | Repérer un élément sonore et agir en fonction de son ressenti  Représenter le ressenti : choix de couleurs, de matériaux, d’images….  Les GS peuvent passer par le dessin. (Travail guidé par l’enseignant-matériel donné) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Répéter les écoutes  Réinvestir le vocabulaire appris précédemment | Répéter les écoutes  Réinvestir le vocabulaire appris précédemment | Répéter les écoutes  Réinvestir le vocabulaire apris précédemment |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Retour sur les productions  Coin écoute avec des photos | Retour sur les productions  Coin écoute avec des images symbolisant des ressenti à disposition des enfants après chaque écoute | Retour sur les productions  Coin écoute avec des images symbolisant des ressenti à disposition des enfants après chaque écoute |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Etre capable de s’exprimer et dire son ressenti sur un extrait inconnu et être capable de choisir un extrait pour illustrer un album ou une comptine.  Réutilisation du vocabulaire appris | Etre capable de s’exprimer et dire son ressenti sur un extrait inconnu et être capable de choisir un extrait pour illustrer un album ou une comptine.  Réutilisation du vocabulaire appris- vocabulaire plus complexe | Etre capable de s’exprimer et dire son ressenti sur un extrait inconnu et être capable de choisir un extrait pour illustrer un album ou une comptine.  Réutilisation du vocabulaire appris - vocabulaire plus complexe |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Acquérir un vocabulaire musical (quelques mots en fonction de leur ressenti)  Exprimer son ressenti avec des supports imagés (photos des élèves) | Acquérir un vocabulaire musical (vocabulaire plus complexe)  Exprimer son ressenti avec des supports imagés (images ) | Acquérir un vocabulaire musical (vocabulaire plus complexe)  Acquérir un vocabulaire musical Exprimer son ressenti avec du vocabulaire d’action- Argumenter son choix |

DOMAINE : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 🡪 Le spectacle vivant

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Ecouter, comprendre, reformuler une histoire (personnages, lieux, actions, chronologie…) | S’approprier un personnage (bruits, paroles, gestuelle, déplacement…) | Mise en scène en tenant compte de son rôle, de la chronologie de l’histoire, de l’espace/temps scénique, interagir… |
| Exemple de situation d’apprentissage possible :  Mise en scène d’un album (Bon appétit monsieur lapin !) | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | -jeux de mimes (déplacement animal)  -répétition d’une phrase récurrente  -jeux du miroir | -jeux de mimes (expression du visage et du corps) | -jeux d’association de mimes dans des espaces identifiés |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | -faire semblant : partir d’un objet (dînette, fruits et légumes, poupées…) | -trouver un mime, un déplacement après observation d’un documentaire, une vidéo | -détourner un objet de sa fonction initiale |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | -répéter un geste, un mime, une parole | -jouer une question/réponse (lapin + un seul animal) | -jouer une saynète : enchaîner plusieurs rencontres |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | -flashcards (personnages, nourriture…)  -images séquentielles et verbalisation (3-4) | -idem (5-6) | -idem (toutes les illustrations) |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | -être en représentation  -reproduire un modèle : geste, mime en collectif | -tenir son rôle dans un petit groupe | -interpréter un rôle distinct tout en tenant compte des autres et de l’espace scénique |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | -répétition d’une question/réponse | -répétition et reformulation d’un dialogue | -répétition, reformulation d’un dialogue avec l’intention (ton, expression) |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Utiliser les nombres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.   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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | De la procédure non numérique à la procédure numérique | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : le jeu du restaurant. | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Le jeu du restaurant / du marchand | Le jeu du restaurant / du marchand | Le jeu du restaurant / du marchand |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | - On met la table pour 2 nounours qui sont installés.  - On va chercher les invités pour une table déjà installée (2 ou 3 couverts). | - On met la table pour 3 à 5 invités en allant demander le matériel au vendeur de vaisselle.  - La table est mise mais il manque des couverts ou il y en a trop. Il s’agit de trouver le complément. | - On commande la vaisselle en utilisant un « bon de commande » (que l’on remplit avec un dessin, une constellation, ou des chiffres).  - La table est mise mais il en manque ou il y en a trop. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  | Dénombrer les collections en faisant varier les quantités | Dénombrer les collections en faisant varier les quantités |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  | Mémoriser la quantité. | Se remémorer les stratégies ; mémoriser la procédure experte.  Transposer à une autre situation (distribuer le matériel de travail à son groupe par exemple). |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | La table est mise sans erreur du premier coup. | La table est mise sans erreur du premier coup. | La table est mise sans erreur du premier coup. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Pareil – trop – pas assez | Autant – il en manque | Suffisamment |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Utiliser les nombres pour désigner un rang, une position**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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 | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  Activité support : La mise en rang | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | > Salle de motricité : jeu des cerceaux.  Les élèves doivent se placer dans des cerceaux alignés par 3 (notion premier / dernier). Le cerceau de devant est rouge (locomotive), les autres d’une seconde couleur. Celui qui arrive en **premier** dans le cerceau « locomotive » peut promener les deux autres dans la salle de motricité.  >Dans le rang, les premiers et les derniers sont nommés à l’avance et restent les mêmes un moment. | > Salle de motricité : Farandole de 5.  Notion de premier / dernier / deuxième / troisième.  Discussion autour du sens de lecture avec les élèves.  >Dans le rang, les premiers, les deuxièmes, les troisièmes et les derniers sont nommés à l’avance et restent les mêmes un moment. | >Salle de motricité : relais-SNCF.  Une locomotive fait un parcours. A la fin du parcours, le second va s’accrocher… Chaque train s’agrandit au fur et à mesure.  >Rang fixé au quotidien.  Chacun à sa place. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | -Elèves manquants : Lors de l’appel, on s’aperçoit qu’il manque des élèves, discussion avec les élèves : Comment va-t-on faire ?  -Des noms ont été effacés de la liste : Qui était premiers, deuxièmes… | -Elèves manquants : Lors de l’appel, on s’aperçoit qu’il manque des élèves, discussion avec les élèves : Comment va-t-on faire ?  -Des noms ont été effacés de la liste : Qui était premiers, deuxièmes… | -Elèves manquants : Lors de l’appel, on s’aperçoit qu’il manque des élèves, discussion avec les élèves : Comment va-t-on faire ?  -La fiche a disparu, le maître a un trou de mémoire… Comment va-t-on faire ?  -Des noms ont été effacés de la liste : Qui était premiers, deuxièmes… |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | -Changer les chefs de rang et les fins de rang chaque semaine. | -Piocher une carte numéro qui définit sa place dans le rang et se ranger au bon endroit (de 1 à 5). | -Piocher une carte numéro qui définit sa place dans le rang et se ranger au bon endroit. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | -Mise en rang quotidienne respectée | -Mise en rang quotidienne respectée | -Mise en rang quotidienne respectée |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | -Nommer les premiers et les derniers du rang avant la récré. Ils doivent se placer correctement à la sonnerie. | -Nommer les premiers, les deuxièmes, les troisièmes et les derniers. Ils doivent se placer correctement à la sonnerie. | -Nommer la position des camarades dans le rang (premiers, deuxièmes).  -Donner aux enfants leur place (premiers, deuxièmes…). Ils vont se placer seuls |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | -A la découverte de la nouvelle liste du rang, chacun verbalise sa position. | -A la découverte de la nouvelle liste du rang, chacun verbalise sa position. | -A la découverte de la nouvelle liste du rang, chacun verbalise sa position. |

Autres pistes :

-Course à l’habillage : Qui est prêt le premier ?

-Tous les jeux avec ordre d’arrivée : jeux athlétiques, loto, jeu de l’oie, parcours, relais.

-Jeu avec les lettres du prénom (GS) : Retrouver un prénom en suivant des indications données (première lettre : M , deuxième lettre …) + évolution : la première lettre n’est pas un M, le prénom se termine par un I, il n’y a pas de cinquième lettre.

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Construire le nombre pour exprimer les quantités**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des   informations orales et écrites sur une quantité. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Quantissimo jusqu'à 3 : tourner une roue, se defaire d'une carte avec la bonne quantité indiquée (constellations, doigts nombres écrits) | Quantissimo jusqu'à 6  ourner une roue, se defaire d'une carte avec la bonne quantité indiquée (constellations, doigts nombres écrits) |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Aller chercher 1, 2 ou 3 voyageurs pour remplir le train  jeux avec retraits ou ajouts d'éléments | Aller chercher jusqu'à 6 voyageurs pour remplir le train  jeux avec retraits ou ajouts d'éléments |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Boites à compter 1 à 3 | Boites à compter jusqu'à 6 |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptines  Compter les élèves de la classe,  Rituels : taper des nombres, montrer un nombre de doigts... | Comptines  Compter les élèves de la classe  Le furet  Rituels : taper des nombres, montrer un nombre de doigts... |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | La marchande : prendre un bon de commande, aller chez le marchand pour prendre la bonne quantité 1 à 3 | La marchande : prendre un bon de commande, aller chez le marchand pour prendre la bonne quantité 1 à 6 |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Reformulation de la consigne, justification de la réponse.  Distribution de matériel pour les ateliers , dans le domaine agir et s'exprimer à travers l'activité physique. | Reformulation de la consigne, justification de la réponse.  Distribution de matériel pour les ateliers , dans le domaine agir et s'exprimer à travers l'activité physique. |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Etudier les nombres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

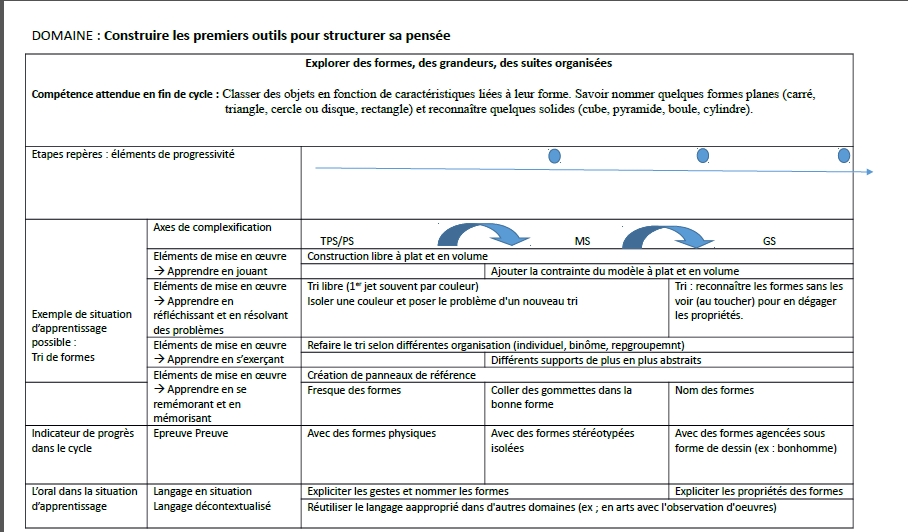
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Etudier les nombres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité   à la quantité précédente. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée -> Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Etudier les nombres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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.  Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ->Découvrir les nombres et leurs utilisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Etudier les nombres**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Jeu de déplacement avec 1 dé jusqu’à 3 (constellation puis chiffre) | Jeu de déplacement avec 1 puis 2 dés jusqu’à 6 (constellation puis chiffre)  Dans la suite numérique, un nombre est enlevé, il faut retrouver lequel (jusqu’à 10) | Jeu de déplacement avec 2 dés jusqu’à 12  Dans la suite numérique, un nombre est enlevé, il faut retrouver lequel (jusqu’à 30) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Jeu des voyageurs : aller chercher juste ce qu’il faut de voyageurs pour remplir le wagon  Jeu des poupées : sur la grille de 1 à 5, aller chercher un nombre donné d’objets. | Jeu des voyageurs : aller chercher juste ce qu’il faut de voyageurs pour remplir le wagon  Jeu des poupées : sur la grille de 1 à 10, aller chercher un nombre donné d’objets. | Jeu des voyageurs : aller chercher juste ce qu’il faut de voyageurs pour remplir le wagon  Jeu des poupées : sur la grille de 1 à 30, aller chercher un nombre donné d’objets. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Apprentissage de comptines  Rituels | Apprentissage de comptines  Rituels | Apprentissage de comptines  Rituels |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Apprentissage de comptines | Apprentissage de comptines | Apprentissage de comptines |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Réciter la comptine  Lire les chiffres de 1 à 3 | Réciter la comptine  Lire les chiffres de 1 à 6 | Réciter la comptine  Lire les chiffres de 1 à 10 |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Vocabulaire des mots-nombres  Dans le jeu des voyageurs, le maître cède sa place à un enfant. | Vocabulaire des mots-nombres  Dans le jeu des voyageurs, le maître cède sa place à un enfant. | Vocabulaire des mots-nombres  Dans le jeu des voyageurs, le maître cède sa place à un enfant. |



DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | -puzzles encastrement par taille, boîte à empiler  -lancer des objets lourds/ légers  -manipulation libre : eau, semoule, sable avec différents contenants | -poupées russes  -jeu de la marchande, balance en jeu libre  -manipulation avec plus de contenants différents | -bataille  -apparier des objets de mm masse  -manipulation avec des contenants petits, fins, étroits… |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | - faire correspondre des objets avec un contenant, comparer des objets en les mettant côte à côte  -classer des matériaux en soufflant dessus pour faire catégories lourd/ léger  -trouver le contenant efficace en fonction de ce qu’on doit remplir | - jeu ou puzzle à base de réglettes de différentes tailles : trouver la réglette qui correspond  -comparaison des masses de 2 objets  -trouver le contenant adapté au récipient que l’on veut remplir | -trouver le chemin le plus court dans un labyrinthe, comparer en utilisant un étalon  -classement de 3 éléments en fonction de la masse  -classer en fonction de la contenance |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | -classement de boulons, …  -lancer des objets lourd/ léger, observer la distance  -variation des matériaux et répétition en ateliers | -bataille (illustrée avec des personnages de tailles différentes)  - apparier des objets de mm masse | -classer les enfants par taille |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | -photos numériques des activités réalisées et verbalisation des actions |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | -classement petit, grand  - classement lourd/ léger  -remplir un récipient avec l’outil efficace à choisir parmi passoire, louche… | -classement petit, moyen, grand  -  -déplacer de l’eau avec louche, casserole, cuillère… | -classement d’un plus grand nombre d’éléments, croissant, décroissant  -  -classer en fonction de la contenance : bouteille, tasse, bol, casserole… |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | - vocabulaire : utiliser les termes « petit » et « grand »  -vocabulaire des ustensiles  - exploitation d’albums qui mettent en scène des tailles différentes : ex : Les 3 ours | - vocabulaire : utiliser les termes « petit », « moyen », « grand »  -vocabulaire des verbes d’action  - réinvestissement dans des activités de cuisine | - vocabulaire de comparaison : le plus petit / le plus grand ; plus petit que / plus grand que  -vocabulaire de comparaison et de description des formes des contenants |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Remplir un espace Reproduire un modèle Reproduire un modèle  à une échelle différente  Créer un modèle | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  Réaliser une  mosaïque | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Découverte du matériel, manipulation libre. | Créer un dessin en utilisant le matériel. | Créer un modèle.  Réaliser un production plastique en mosaïque (style antique) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Respecter un critère donné (couleur, espace). | Reproduire le modèle. | Créer un modèle pour que les copains puissent le refaire. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Utiliser différents supports et reprendre le même. (coloredo/ picky) | Varier les supports. | Varier les supports : tangram, pentacarreaux |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  | L’élève explique sa procédure. | L’enfant décrit son modèle pour qu’un autre le reproduise. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Remplir un espace avec une mosaïque | Reproduire un modèle en mosaïque (modèle dessous) | Reproduire un modèle en mosaïque (modèle réduit et décalé). |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Décrire la production en utilisant les couleurs.  Décrire ce qu’ils ont fait. | Décrire en utilisant les formes et les couleurs.  Décrire ce qu’ils ont fait. | Décrire avec les repères spatiaux  Décrire ce qu’ils ont fait |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Reproduire, dessiner des formes planes | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde -> Se repérer dans le temps et l’espace**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans le temps**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une   saison.  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.  Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde -> Se repérer dans le temps et l’espace**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | * Reproduire un modèle * Reproduire une construction à partir d’un message oral donné par l’adulte * A partir d’une image , produire un message oral permettant de réaliser la construction | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  Réaliser un programme de construction pour fabriquer un objet en volume | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en jouant | Jeu du colorino avec jetons . Modèle ou non  Jeux de constructions : jeux magnétiques, jeux champignons en 2 ou 3 D, clipo, | Jeux de constructions , libres  Jeux de constructions : jeux magnétiques, jeux champignons en 2 ou 3 D, clipo, | Jeux de constructions , libres  Jeux de constructions : jeux magnétiques, jeux champignons en 2 ou 3 D, clipo, |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Reproduction d’un objet à l’aide d’un modèle réel( jeu des aimants)  Reproduction d’un assemblage de formes à partir d’un modèle représenté. | Jeu du château ( matériel en volume)  Reproduire un assemblage de solides en écoutant un message oral . | Reproduire un assemblage de solides en écoutant un message oral .  Produire un message oral pour permettre à quelqu’un de réaliser la construction |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Jeu du Jacques a dit  Reprise des jeux de construction avec modèles | Jeu du Jacques a dit  Reprise des jeux de construction avec modèles | Jeu du Jacques a dit  Reprise des jeux de construction avec modèles |
| Eléments de mise en œuvre 🡪Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Dire et gestuer des comptines utilisant des rèperes spatiaux | Dire et gestuer des comptines utilisant des rèperes spatiaux | Dire et gestuer des comptines utilisant des rèperes spatiaux |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Etre capable de réaliser une construction à partir d’un message oral . Etre capable de produire un message oral | Etre capable de réaliser une construction à partir d’un message oral . Etre capable de produire un message oral | Etre capable de réaliser une construction à partir d’un message oral . Etre capable de produire un message oral |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Vocabulaire spatial pour se situer par rapport à des objets  Indiquer sa position dans l’espace | Vocabulaire spatial  Décrire une photographie ou une image . Dicter une légende  Produire des phrases en utilisant des indicateurs spatiaux | Vocabulaire spatial , utiliser des phrases interrogatives , des phrases complexes avec indications spatiales, décrire un assemblage de solides |

Enseignantes des écoles de Dracé et Taponas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde -> Se repérer dans le temps et l’espace**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Premières découvertes d’orientation spatiale→ Passage aux représentations planes→ Représentations codées de l’espace | | |
| Item 3 :  Le parcours en salle de motricité | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | En salle de motricité, les enfants pratiquent un parcours orienté simple (avec un début et une fin) | En salle de motricité, les enfants pratiquent un parcours orienté avec un début, 2 à 4 étapes et une fin. | Vivre des parcours complexes |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Réaliser la maquette du parcours. L’enseignant (ou un camarade) déplace un personnage sur la maquette. L’enfant reproduit corporellement le déplacement qu’il a observé sur la maquette. | Sur une feuille, quatre photos d’éléments de parcours sont placées. Par équipes de 3, les enfants doivent déplacer un personnage sur cette représentation.  Un élève reproduit ce déplacement et les deux autres l’observent et valident ou non son trajet. | Chercher et proposer un dessin puis un codage pour les différents éléments du parcours |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Proposer différentes maquettes et différents parcour | Refaire des parcours avec plus d’étapes | Dessiner des parcours orientés à l’aide du codage trouvé et les réaliser |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Apparier des photos de différentes étapes du parcours (début, milieu, fin) : photos d’un enfant en situation et photo du personnage sur la maquette | Décoder une suite de photos et tracer le chemin sur la représentation spatiale | Placer les éléments d’un parcours à partir d’indications orales données par un élève |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | A partir d’une photo de la maquette, réaliser le parcours réel.  Changer le matériel par rapport à la situation problème | La maîtresse fait un parcours et les enfants tracent le trajet sur la représentation spatiale. | Décoder une suite de pictogrammes et tracer le chemin sur la représentation spatiale |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Début, fin, départ, arrivée, avancer, sur, loin, près | D’abord, ensuite, avant, après, décrire un parcours | Entre, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, sur, sous, à côté, en haut, en bas |

Enseignantes des écoles de Lantignié et Odenas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde -> Se repérer dans le temps et l’espace**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans le temps**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une   saison.  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.  Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Se repérer dans la journée ; commencer à se repérer dans la semaine ; commencer à se repérer dans l’année | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Sablier | Habillage d’une mascotte avec des écharpes de couleur avec le nom du jour | Jeu de l’année.  Habillage de poupée en fonction des saisons. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | « Est-ce que je prends mon cartable ? » (récré)  Faire un emploi du temps quotidien en photo ou horloge avec seulement la grande aiguille. | Quel jour de la semaine tombe mon anniversaire ? | Repérer les évènements marquants dans l’année (carnaval, Noël, les anniversaires…) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Images séquentielles prises en classe | Livre « le loup qui voulait changer de couleurs », « la chenille qui fait des trous » | Images séquentielles de la cour (saisons).  Jeu des saisons.  Imagiers. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Rituels | Rituels | Rituels |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Etre capable de se repérer sur l’emploi du temps imagé de la classe. | Etre capable de réciter la comptine des jours et connaître les jours où il y a école. | Ecrire la date avec les outils de la classe. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Langage en situation réelle. | Chansons de la semaine. | Comptines ou poésies. |

Equipes enseignantes du réseau de Monsols (Saint Bonnet des bruyères, Saint Clément de Vers, Saint Christophe, Saint Igny de Vers, Monsols, Propières) 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** 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. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Faire de puzzles rectangulaires  ( format paysage et portrait) | Idem plus de pièces | Idem plus de pièces |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Reproduire un puzzle sur une feuille à côté ou sur une ardoise  (4 pièces) | Idem avec plus de pièces | Réaliser un puzzle à l’échelle plus grande que le modèle |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Par 2 : un enfant explique la place de la pièce et l’autre enfant doit la positionner au bon endroit  (4 pièces)  (mettre une ligne bleue pour le haut et une ligne verte pour le bas et des dessins repères au chaque coin) | Idem avec 3 lignes : rajouter une ligne marron pour le bas , la ligne verte se trouve alors au milieu | Idem avec des dessins non figuratifs sur les pièces rectangulaires dans le format A4 |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | La maîtresse montre un quadrillage plein, le cache.  L’enfant doit positionner les pièces comme le modèle.(4 cases) | Idem avec 6 cases | Idem avec 9 cases et plus |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Remplissage d’un quadrillage vide  La maîtresse dicte où coller les dessins dans les cases | idem | idem |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

Equipe enseignante de Saint Georges de Reneins 01.2016

DOMAINE : **Explorer le monde -> Se repérer dans le temps et l’espace**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Se repérer dans l’espace**  **Compétence attendue en fin de cycle :** Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions   ou explications. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Découvrir le monde vivant**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du   réel ou sur une image.  Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Observation et soins des animaux ; croissance et locomotion ; nutrition et reproduction | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  élevage | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  | Course d’escargots  Motricité : ramper, bondir, nager… |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | De quoi ont-ils besoin pour vivre ? | De quoi a-t-on besoin pour nager ? pour voler ? | « A vous de nourrir les animaux » |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Comparer différents animaux (élevage ou photos) | Images séquentielles avec différents animaux.  Tri selon le mode de déplacement. | Images séquentielles  Jeu des régimes alimentaires |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Utilisation des photos prises lors des observations. | Comparaison avec la croissance des enfants (différentes mesures)  Utilisation des photos prises lors des observations. | Utilisation des photos prises lors des observations. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Etre capable d’observer et d’approcher les animaux en en prenant soin | Etre capable d’aider l’adulte à gérer l’élevage. | Etre capable de s’occuper d’un élevage |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Dessin des expériences et dictée à l’adulte  Connaître le vocabulaire rencontré | Dessin des expériences et dictée à l’adulte  Connaître et utiliser le vocabulaire rencontré | Dessin des expériences et dictée à l’adulte  Connaître et réinvestir le vocabulaire rencontré |

Equipes enseignantes du réseau de Monsols (Saint Bonnet des bruyères, Saint Clément de Vers, Saint Christophe, Saint Igny de Vers, Monsols, Propières) 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du   réel ou sur une image.  Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | 2-3ans : observation d’un animal lors de l’élevage.  Observation et plantation  vocabulaire : graine- tige-racine-feuille- fleurs- fruits ?  élevage : naître-grandir-mourir- mâle-femelle-petits-  vocabulaire : bulbe  4-5 ans : vocabulaire : besoin d’un animal : manger-boire  expérimentation autour de la germination  5-6 ans : mode de déplacement : marche-rampe-vole-nage  animal : mâle-femelle-reproduction- croissance-régime alimentaire-  vocabulaire bourgeon- pétales-  végétal ; identifie- nomme des animaux en fonction de leurs caractéristiques : poils-plumes-écailles | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | jeux – puzzle- encastrement sur l’évolution de l’animal  jeux – puzzle- encastrement sur l’évolution de la plante | loto  jeu des familles sur la classification  jeu des familles sur le vocabulaire  (prendre des photos des observations et des expérimentations faites en classes et écrire les mots) | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | observation  plantation | expérimentation de la germination. | distinction entre graine- bulbe-bouture- observation sur l’image |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  | Lecture de documentaires  diversifier | visionner un film documentaire sur le développement d’un animal |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | visite à la ferme  image séquentielle du développement de la plante | image séquentielle du développement de la plante  image séquentielle du développement de l’animal | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | distinguer le documentaire de l’album | image séquentielle | tableau à double entrée  placer les animaux ds les bonnes cases : écailles-plumes- poils-( rampe- nage-vole |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | créer un imagier de ton élevage- de ta plantation | créer un documentaire | |

Enseignantes des écoles de Corcelles et Lancié

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du   réel ou sur une image.  Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Passer de l'observation à une connaissance plus approfondie du développement des plantes et des animaux ainsi que de leurs besoins.  Dépasser l'observation. | | |
| Exemple de situation d’apprentissage possible : Situation de plantation (bulbe ou graine) | Axes de complexification | TPS/PS MS GS  1ères observations et expérimentation Plantation 7 étapes (observation) (ça bouge et ça change). Entretien 1ères conclusions Graine / pousse / plantule / plante /  fleur / fruit / graine  1ères démarches scientifiques  bases / hypothèses / déductions /  conclusions | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Trier des graines | Plantations de mémo puzzle 2 pièces  chien / chiot  cerise / cerisier | Bombes à fleur |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Tri vivant / non vivant | Les facteurs de croissance  avec ou sans eau  avec ou sans lumière  avec ou sans terre |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Participation au jardinage | Dessins d'observation  Soins aux plantes | Soins aux plantes  Dessins d'observation  Mesures |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptine | Chronologie, images séquentielles | Utilisation calendrier  repérage des étapes  Images séquentielles |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Remettre dans l'ordre les étapes de développement | | |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Champ lexical simple | Champ lexical plus complexe | Champ lexical précis  raconter l'historique  Réinvestissement (d'un insecte à l'autre par exemple |

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Découvrir le monde vivant**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Découverte éléments sommaires vocabulaire + précis idem+qq os  Visage + corps articulations + localisation de qq  quelques organes organes | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jeux de poupée  Puzzles corps humain | Pâte à modeler | Jeu des positions : imiter, décrire une position corporelle |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Reconstitution de bonhommes | Construction du bonhomme avec jeu : légo, formes | En motricité, imiter, décrire une position corporelle |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Fabrication de pantins,  Percussions corporelles | Affiner les éléments, les rythmes et endroits du corps | Pâte à modeler |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptines et jeux de doigts | Légender un bonhomme | idem |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Reconstituer et nommer les éléments d’un bonhomme  5 éléments (membres latéralisés+ tête) | Idem,  10 éléments (tronc + tête+ 2 mots par membre latéralisé) | Idem,  15 éléments (idem + extrémités+ détails du visage, des doigts) |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | En arts visuels, travail sur le portrait, la silhouette, les montages photos, les photocopies+  Vocabulaires lors des bobos, de l’habillage+  Vocabulaire en motricité lors de séquences gymnastiques, danse, déplacements+  Expression des émotions (supports des albums) par le physique | | |

Equipe enseignante de l’école de Cercié 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**   **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Axes de progressivité | | PS MS GS | | |
| **Activités** | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jeux dansés : « Jean petit qui danse », « Savez-vous planter les choux ? » | -Faire bouger les différentes parties de son corps : faire le chien, le chat, le renard, le hérisson, l’ourson, l’étoile de mer, le papillon…  -Isoler chaque articulation en mimant comme un robot : oui/non avec la tête, le moulin avec le bras, jouer du piano, presser une éponge, hausser les épaules…  -Se palper le corps : parties qui plient, qui ne plient pas, dures, molles… | -Faire bouger les différentes parties de son corps : faire le chien, le chat, le renard, le hérisson, l’ourson, l’étoile de mer, le papillon…  -Jouer au sculpteur de statues  -Jeu des marionnettistes  -Observation de radios, de squelette en volume |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | -Réaliser un puzzle simple d’un visage  -Compléter une représentation de corps humain | -Réaliser un puzzle simple du corps humain  -Comparer les représentations initiales des enfants (dessins) | -Modeler un bonhomme en pâte à modeler  -Réaliser un puzzle plus complexe du corps humain  -Comparer les représentations initiales des enfants à un dessin scientifique  -Immobiliser le bras, la jambe, le pouce avec une attelle et demander de réaliser un mouvement, de saisir un objet. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Jeu de « Jacques a dit » (à partir des principales parties du corps) | -Compléter les parties du corps manquantes à partir de représentations de corps humains inachevées  -Jeu de « Jacques a dit » (parties du corps plus détaillées et quelques articulations)  -Loto du corps humain | -Compléter les parties du corps manquantes à partir de représentations de corps humains inachevées plus complexes  -Jeu de « Jacques a dit » (parties du corps plus détaillées et les articulations)  -Loto du corps humain |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | -Tracer le contour du corps d’un enfant sur une grande feuille de papier. Puis localiser et nommer les principales parties du corps | -Tracer le contour du corps d’un enfant sur une grande feuille de papier. Puis localiser et nommer les différentes parties  -Fabriquer un pantin géant collectif | Tracer le contour du corps d’un enfant prenant une position particulière. Puis localiser et nommer les différentes parties du corps ainsi que les articulations  -Fabriquer un pantin individuel |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Réaliser le dessin du bonhomme (tête comprenant yeux, nez et bouche, tronc, membres) | Réaliser le dessin du bonhomme (tête comprenant yeux, nez, bouche, oreilles et cheveux, tronc, membres avec mains et pieds) | Réaliser le dessin du bonhomme (tête comprenant yeux, sourcils, cils, nez, bouche, oreilles et cheveux, cou, tronc, membres avec mains à 5 doigts et pieds) |

Equipe enseignante de l’école de Charentay 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | * Jeux de doigts * Comptines * Vivre corporellement comptines et chants * Jeux de construction ( clipo, …) | idem | Idem  + mécano |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | * Reconstitution du visage (yeux, nez, bouche, cheveux) * Reconstitution du corps (tête, ventre, jambes, bras) | * Construction du pantin (tête, ventre, bras, jambes, mains, pieds) * + doigts | Idem + articulations   * Squelette * Digestion * Muscles * Respiration (cf/ air) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Représentation du bonhomme avec différentes techn., matériaux et supports (pâte à modeler, pâte à sel, jeux de construction…) | Idem   * Différents plans (volume) * Avec la silhouette | Idem   * Mécano, duplo * Pantin * Contour du gabarit |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | * Comptines * Soigner un bonhomme dessiné et nommer les différentes parties blessées | idem | idem |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | * Dessin du bonhomme en nommant les différentes parties du corps | idem | Idem + réinvestissement du vocabulaire (intérieur du corps) et son fonctionnement |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Nommer les différentes parties du corps | Nommer les différentes parties du corps | Réinvestissement du vocabulaire pour le travail sur l’air |

Equipe enseignante de l’école maternelle Jean Macé de Belleville 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**   **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Aller du bonhomme têtard au bonhomme avec tête (et parties du visage), cou, tronc, bras, mains, jambes, pieds | | |
| Axes de progressivité | | PS MS GS | | |
| **Activités** | Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Jouer au jeu du miroir : faire le même geste que celui qui est en face | Jouer à « Jacques a dit » | Jouer à « Jacques a dit » en ajoutant les articulations principales (cou, épaule, coude, poignet, genou, cheville) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  | Jeu des positions : Un enfant choisit une image ou une photographie. Il doit prendre la même position que le personnage sur l'image. Les autres enfants doivent trouver l'image choisie et justifier leur choix. | Jeu des positions : Un enfant choisit une image ou une photographie Il doit prendre la même position que le personnage sur l'image. Les autres enfants doivent trouver l'image choisie et justifier leur choix. (variante : la position peut nécessiter 2 enfants) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Représenter un bonhomme en pâte à modeler, compléter un visage avec les éléments manquants  Puzzles de corps, visages | Représenter un bonhomme en pâte à modeler, avec des clipos, des kaplas...  Jouer à un jeu de dé : sur chaque face du dé est représentée une partie du corps (tête, jambes, bras, torse, pieds, mains). Nommer et colorier / placer une gommette sur la partie du corps (illustration d'un corps, photographies de magazine ou photographie d'enfant jouant au jeu des positions)  puzzles de corps, visages | A partir d'une image avec un personnage dans une position simple, représenter un bonhomme en pâte à modeler dans la même position.  puzzles de corps, visages (dont œuvre d'art)  Loto des positions |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptines, jeux de doigts  ex : « M Pouce part en voyage »  « Ma tête »  jeux dansés du type « Jean Petit qui danse » | Comptines, jeux de doigts  « Voici ma main »  « Hop là me voilà »  jeux dansés du type « Jean Petit qui danse » | Comptines, jeux de doigts  jeux dansés du type « Jean Petit qui danse » |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Placer une gommette sur une partie du corps (parties du visage, pouce de la main)  Dessiner un bonhomme | Dessiner un bonhomme | Dessiner un bonhomme |
|  |  | Langage décontextualisé*:* travail sur l'album *Va t'en grand monstre vert* (visage) | Langage en situation : Décrire une position prise par un camarade.  Langage décontextualisé : travail sur l'album *La balade de Flaubert* | Langage en situation : Décrire une position prise par un personnage sur une image.  Langage décontextualisé : travail sur l'album *Agathe* |

Equipe enseignante de l’école de Régnié Durette 01.2016

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Découvrir le monde vivant**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Partir du soi pour aller à une représentation sur une feuille. | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : Travail autour du pantin | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Comptines mimées  Jeux dansés (Jean petit qui danse, Savez-vous planter les choux)  Jeux type « Monsieur Patate »  Puzzle simplifié de bonhomme  « Cochon qui rit » du bonhomme (matériel Poly-M) | Comptines et jeux dansés plus complexes  Jacques a dit…  « Cochon qui rit » du visage | Jeux d’association silhouettes et photos  Placer un mannequin dans une position donnée (carte, description orale…) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Aller chercher les éléments nécessaires pour fabriquer le pantin montré en modèle. | Trouver les éléments manquants et/ou en trop parmi les éléments fournis, pour fabriquer le pantin. | Trouver à quel endroit on mettra les attaches parisiennes permettant les articulations ; anticiper sur le nombre d’attaches nécessaires.  Dessiner les différentes parties du pantin. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Par les jeux et manipulations. | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Comptines : je fais le tour du jardin, mes petites mains tapent… | | |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Bilan individuel :  - Situer sur soi le vocabulaire ci-dessous.  - Nommer les parties du corps désignées sur un enfant. | Bilan individuel :  - Situer sur une poupée le vocabulaire ci-dessous.  - Nommer les parties du corps désignées sur la poupée. | Bilan individuel :  - Situer sur un schéma sur une feuille le vocabulaire ci-dessous.  - Nommer les parties du corps sur le schéma. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Nommer tête, bras, jambe, ventre, dos, mains, pieds, yeux, bouche, nez, oreilles, cheveux, doigt. | Nommer en plus : front, joues, menton, genou, coude, cou, doigts de pieds | Nommer en plus : cils, sourcils, hanche, épaule, poignet, cheville, orteils, noms des doigts. |

Equipe enseignante de Saint Etienne des Oullières 01.2016

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Explorer la matière**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques   spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible :  **Fabriquer un objet « dans le vent »** | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | Découverte d’un objet :  **la girouette**  Le toucher  Imaginer à quoi il peut servir | Découverte d’un objet :  **Le moulin à vent**  Faire tourner le moulin sans souffler dessus, mais en se déplaçant  Course relais : le moulin ne doit jamais s’arrêter de tourner | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Une consigne simple : comment faire pour que cet objet tourne ?  Propositions collectives et essais | Comment fabriquer un moulin à vent qui tourne bien ? | Comment fabriquer un moulin à vent qui tourne bien ?  Comment rédiger une notice pour fabriquer un moulin à vent |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | Réaliser collectivement une girouette | Réalisation collective d’un moulin à vent à partir d’une notice simple en images  Ensuite réalisation individuelle : s’exercer à découper sur les pointillés et à plier | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | A l’oral et collectivement, se remémorer les étapes de fabrication, le matériel nécessaire, les outils utilisés. | Se remémorer les étapes de fabrication.  Utiliser un vocabulaire précis : vent/ moulin à vent/ souffler/ découper/plier | Citer les étapes successives de réalisation d’un moulin à vent.  Les dicter à l’adulte pour rédiger une notice de fabrication à transmettre à une autre classe.  Faire le lien entre moulin à vent et éoliennes / sensibilisation aux énergies renouvelables. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Faire tourner la girouette par soi-même. | Réussir à assembler un moulin à vent et le faire tourner.  Remettre en ordre les différentes images qui représentent les étapes de fabrication du moulin. | Construire seul un moulin à vent.  Remettre en ordre les différentes images qui représentent les étapes de fabrication du moulin. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Echanger et réfléchir avec les autres  Expliquer / questionner / proposer des solutions | | |

Décembre 2015 – Enseignants de l’école de SALLES-ARBUISSONNAS

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière -> Utiliser des outils numériques**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | | Suivre la progression du B2i : |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS  Cliquer, ouvrir une application Cliquer glisser Saisir du texte Ajouter une s’enregistrer, scanner (identifier l’icône), s’enregistrer Envoyer un message, une pièce jointe  prendre des photos |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant | S’entrainer à téléphoner au coin jeu, se prendre en photo avec photo booth |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Recenser les informations obtenues , les trier, faire preuve de logique pour retrouver les pièces (tableau à double entrée , arbre de choix, …) |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant | S’entrainer à se présenter et à poser des questions pour téléphoner, pour adresser un message texte, pour skype,  S’entrainer à utiliser l’APN avec d’autres objets et juger de la qualité (flou, cadrage …)  S’entrainer à utiliser le clavier. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Se remémorer le nom des écoles, les réponses  Réinvestir pour chaque nouvelle classe |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Le lutin est reconstitué, photographié ou scanné et envoyé au PN qui le valide en envoyant une petite surprise (petite histoire de Noel à visionner sur l’ordinateur ou la tablette) |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Champ lexical des outils numériques (B2i) |

Décembre 2015 - Enseignants de maternelle des écoles de Cenves, Chénas, Chiroubles, Emeringes, Juliénas, Jullié

DOMAINE : **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits   toxiques). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes | Visionner un petit film présentant des situations dangereuses et permettent de dégager les comportements à risque. | Visionner un petit film présentant des situations dangereuses et permettent de dégager les comportements à risque. | Visionner un petit film présentant des situations dangereuses et permettent de dégager les comportements à risque. |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant | Observer des images et verbaliser la situation. | Observer des images sur TBI, les analyser et agir sur les comportements à adopter. | Observer des images sur TBI, les analyser et agir sur les comportements à adopter. |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve | Créer un petit livre d’images. | Créer des saynètes et un livre d’images. | Créer des saynètes et un livre d’images. |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé | Décrire des situations, des images. | Exprimer la conséquence d’une situation. | Exprimer la conséquence d’une situation. |

Enseignantes de l’école du Perréon

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue en fin de cycle :** Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits   toxiques). | | | | |
| Etapes repères : éléments de progressivité | |  | | |
| Exemple de situation d’apprentissage  possible : | Axes de complexification | TPS/PS MS GS | | |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en jouant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en s’exerçant |  |  |  |
| Eléments de mise en œuvre 🡪 Apprendre en se remémorant et en mémorisant |  |  |  |
| Indicateur de progrès dans le cycle | Epreuve Preuve |  |  |  |
| L’oral dans la situation d’apprentissage | Langage en situation  Langage décontextualisé |  |  |  |