Compétences visées à l'école maternelle

ML : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

ML1 Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

ML2

a. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

b. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

ECHANGER ET RÉFLÉCHIR avec les autres

ML3 Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

COMMENCER à REFLECHIR sur la langue et acquérir une conscience phonologique

ML4 Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

ML5 Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).

ML6 Manipuler des syllabes.

ML7Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes).

ECOUTER DE L'ÉCRIT ET COMPRENDRE

ML8

Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT

ML9aManifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

ML9b Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.

COMMENCER À PRODUIRE DES ÉCRITS ET À EN DÉCOUVRIR LE FONCTIONNEMENT

ML10a Participer verbalement à la production d'un écrit.

ML10b. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE

ML11

a. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.

b. Copier à l'aide d'un clavier.

COMMENCER À ECRIRE TOUT SEUL

ML12

Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

ML13

Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

AP1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis .

AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir

AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

AP4 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical

AP5 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres , lors de rondes et jeux chantés.

AP6 coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

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

AA1 CHOISIR DIFFERENTS OUTILS, médiums, supports pour en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste

AA2 PRATIQUER LE DESSIN POUR représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle ou en inventant

AA3a Réaliser une composition en reproduisant des graphismes
AA3b Créer des graphismes nouveaux

AA4 Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe en choisissant et en combinant des matériaux,en réinvestissant des techniques et des procédés

AA5 Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive .

AA6 Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

AA7 Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques

AA8 Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

AA9 Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de

problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

UTILISER LES NOMBRES

SP1Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques

SP2aRéaliser une collection dont le cardinal est donné .

SP2b Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour constituer 1 collection d'une taille donnée

SP3 Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne ds un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions .

SP4 Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts),verbaux ou écrits (dessins, schémas,chiffre), conventionnels ou non pour communiquer des infos orales et écrites sur une quantité

ETUDIER LES NOMBRES

SP5 Avoir compris que la cardinalité ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

SP6 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

SP7a Quantifier des coll jusqu'à 10 au moins; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

SP7b Dire combien il faut ajouter ou enlever pour aller à des qttés ne dépassant pas 10.

SP8 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

SP9a Dire la suite des nombres jusqu'à 30.

SP9b Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

FORMES GRANDEURS SUITES ORGANISEES

SP10a Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.

SP10b Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque rectangle)

SP10c Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, sphère, cylindre)

SP11 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

SP12 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)

SP13 Reproduire, dessiner des formes planes.

SP14 Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

EXPLORER LE MONDE :

TEMPS ET ESPACE

EM1 Situer des événements vécus par le groupe les uns par rapport aux autres et portant sur la journée, la semaine, le mois

EM2 Ordonner une suite de photographies ou d'images ,pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de façon exacte succession et simultanéité

EM3 Utiliser des marqueurs temporels adaptés, (puis, ensuite,avant,après...) dans des récits ,descriptions...

EM4 Situer des objets par rapport à soi, entre eux par rapport à des objets repères

EM5 Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

EM6 Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)

EM7 Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)

EM8 Orienter et utiliser correctement une feuille de papier,un livre ou autre support d'écrit en fonction de consignes,d'un but ou d'un projet précis

EM9 Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant,derrière,droite,gauche, dessus,dessous...) dans des récits,descriptions ou explications

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

EM10 Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, ds une situation d'observation du réel ou sur une image .

EM11 Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

EM 12 Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi ou sur une représentation

EM13 Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

EM14 Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

EM15 Réaliser des constructions ;construire des maquettes en fonction de plans ou instructions de montage

EM16 Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

EM17 Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur

EXPLORER LA MATIERE

Actions variées : transvaser malaxer mélanger couper assembler ..
Découvrir les effets de leurs actions
Utiliser eau bois terre sable eau papier carton semoule tissu...