



1 - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral

- Oser entrer en communication :
- Comprendre et apprendre
- Echanger et réfléchir avec les autres
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique :
 - ✓ *Enrichir le vocabulaire*
 - ✓ *Acquérir et développer la syntaxe*
 - ✓ *Acquérir et développer une conscience phonologique*
 - ✓ *Éveiller à la diversité linguistique*



1 - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'écrit

- Ecouter de l'écrit et comprendre
- Découvrir la fonction de l'écrit
- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
- Découvrir le principe alphabétique
- Commencer à écrire tout seul



2- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Collaborer, coopérer, s'opposer



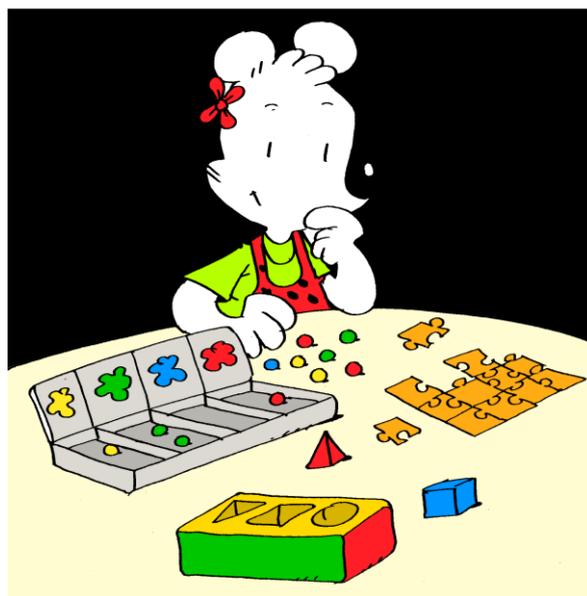
3- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Les productions plastiques et visuelles
- Univers sonores
- Le spectacle vivant



4- Acquérir les premiers outils mathématiques

- Découvrir les nombres et leurs utilisations
- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées



5 – Explorer le monde :

Se repérer dans le temps et
l'espace

- **Le temps :**
 - Stabiliser les premiers repères temporels
 - Introduire des repères sociaux
 - Consolider la notion de chronologie
 - Sensibiliser à la notion de durée
- **L'espace :**
 - Faire l'expérience de l'espace
 - Représenter l'espace
 - Découvrir l'environnement



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

- Découvrir le monde du vivant
- Explorer la matière
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
- Utiliser des outils numériques



1 - Le langage dans toutes ses dimensions :

DOMAINE 1	TOUTES LES DIMENSIONS MOBILISER LE LANGAGE DANS	Objectifs	Attendus en fin de GS
<p>L'ORAL</p> 	<p>Oser entre en communication Enrichir le vocabulaire Acquérir et développer la syntaxe</p>	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis. Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre. Reformuler le propos d'autrui</p>	
	<p>Echanger et réfléchir avec les autres Comprendre et apprendre</p>	<p>Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</p>	
<p>L'ECRIT</p>  	<p>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</p>	<p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser. Discriminer des sons (syllabes, sons-voelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives dans des mots ou dans des syllabes). Repérer et produire des rimes, des assonances</p>	
	<p>Ecouter de l'écrit et comprendre Découvrir la fonction de l'écrit Commencer à produire de l'écrit Découvrir le principe alphabétique</p>	<p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de 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. Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit. Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître les lettres qui le composent. Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle. Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus. Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu. Copier à l'aide d'un clavier.</p>	

2 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

DOMAINE 2	Objectifs		Code	Attendus en fin de GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE 	 	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AP1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
		Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	AP2 AP3	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
	 	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4 AP5	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
		Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

3 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

DOMAINES	Objectifs	code	Attendus en fin de GS
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES 	Dessiner	AA1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	S'exercer au graphisme décoratif	AA2	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
LES UNIVERS SONORES 	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adoptant son geste.
	Observer, comprendre et transformer des images	AA4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA5	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
LE SPECTACLE VIVANT 	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA6	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	Affiner son écoute	AA7	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre d'intensité, de hauteur, de nuance.
		AA8a	Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.
		AA8b	Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	
		AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

4 - Acquérir les premiers outils mathématiques

DOMAINE 4	Objectifs	Attendus en fin de GS
<p style="text-align: center;">Acquérir les premiers outils mathématiques</p> 	<p>DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS</p> <p>EXPLORER DES FORMES ET DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES</p> 	<p>Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)</p> <p>Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.</p> <p>Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantité inférieure ou égale à 10)</p> <p>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.</p> <p>Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots nombres) ou écrits (en chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.</p> <p>Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p> <p>Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un ou nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins : les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.</p> <p>Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</p> <p>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.</p> <p>Dire la suite des nombres jusqu'à trente.</p> <p>Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)</p> <p>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</p> <p>Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10</p> <p>Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.</p> <p>Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)</p> <p>Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)</p> <p>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</p> <p>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.</p> <p>Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p> <p>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p> <p>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</p> <p>Reproduire, dessiner des formes planes.</p> <p>Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.</p>

5 - Explorer le monde

DOMAINE 5	Objectifs	Code	Attendus en fin de GS
SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE 	Stabiliser les 1ers repères temporels et spatiaux	EM1	Situier des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Consolider la notion de chronologie	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 manière exacte succession et simultanéité.
	Faire l'expérience de l'espace	EM3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
		EM4	Situier des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
	Représenter l'espace	EM5	Se situier par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
		EM6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
		EM8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM9	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.
		EM10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
		EM12	Situier et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM13	Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
		EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		EM16	Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	Représenter l'espace	EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
		EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Informations sur le carnet de suivi

Ce carnet de suivi des apprentissages est réalisé en cohérence avec le programme d'enseignement de l'école maternelle de juin 2021, qui définit les compétences à acquérir en fin de grande section (attendus de fin de cycle 1).

Il tient lieu des progrès de votre enfant tout au long de sa scolarité à l'école maternelle.

L'organisation du carnet se présente ainsi pour chaque domaine d'apprentissage :

- ❖ Nom du domaine d'apprentissage.
- ❖ Liste des attendus de fin de cycle 1 (fin d'école maternelle).
- ❖ Réussites, « petits exploits » décrits ou illustrés.
- ❖ Bilans des progrès de l'enfant (indicateurs de progrès).

Au fur et à mesure du parcours de votre enfant, ses réussites remarquables, ses « petits exploits » seront ajoutés par domaine d'apprentissage sous forme de feuille-support, texte, de photos...

2 périodes de bilans (février et juin) : les commentaires de l'enseignant dans la partie « Bilans des progrès » vous renseigneront sur l'ensemble des progrès de votre enfant dans les différents domaines d'apprentissage au-delà des réussites et des « petits exploits » décrits ou illustrés.

Le carnet se remplit petit à petit au rythme de votre enfant, l'objectif étant de mettre l'accent sur les progrès déjà accomplis afin de l'encourager et de le soutenir.

Ce carnet de suivi vous sera expliqué lors de 2 réunions de classes en février et juin. Il est également consultable à votre demande en prenant rendez-vous avec la maîtresse de votre enfant. Il est conseillé de le regarder avec votre enfant et de le commenter avec lui. Il sera fier de vous montrer ce qu'il sait faire, ses progrès.

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

«Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

L'ORAL

FEVRIER 20	
----------------------------	--

JUIN 20.....	
------------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

«Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

L'ECRIT

FEVRIER 20	
------------------	--

JUN 20.....	
-------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

«Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique »

FEVRIER 20	
----------------------------	--

JUIN 20.....	
------------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

«Agir, s'exprimer, comprendre à travers les
activités artistiques. »

FEVRIER 20	
----------------------------	--

JUIN 20.....	
------------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

« Acquérir les premiers outils mathématiques »

Découvrir les nombres et leurs utilisations

FEVRIER 20.....	
------------------------	--

JUIN 20.....	
---------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

« Acquérir les premiers outils mathématiques »

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

FEVRIER 20.....	
------------------------	--

JUIN 20.....	
---------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

« Explorer le monde »

Le temps

FEVRIER 20.....	
------------------------	--

JUIN 20.....	
---------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

Bilans des progrès de dans le domaine

« Explorer le monde »

L'espace

<p>FEVRIER 20.....</p>	
------------------------	--

<p>JUIN 20.....</p>	
---------------------	--

Niveau de classe dans le cycle 1 :

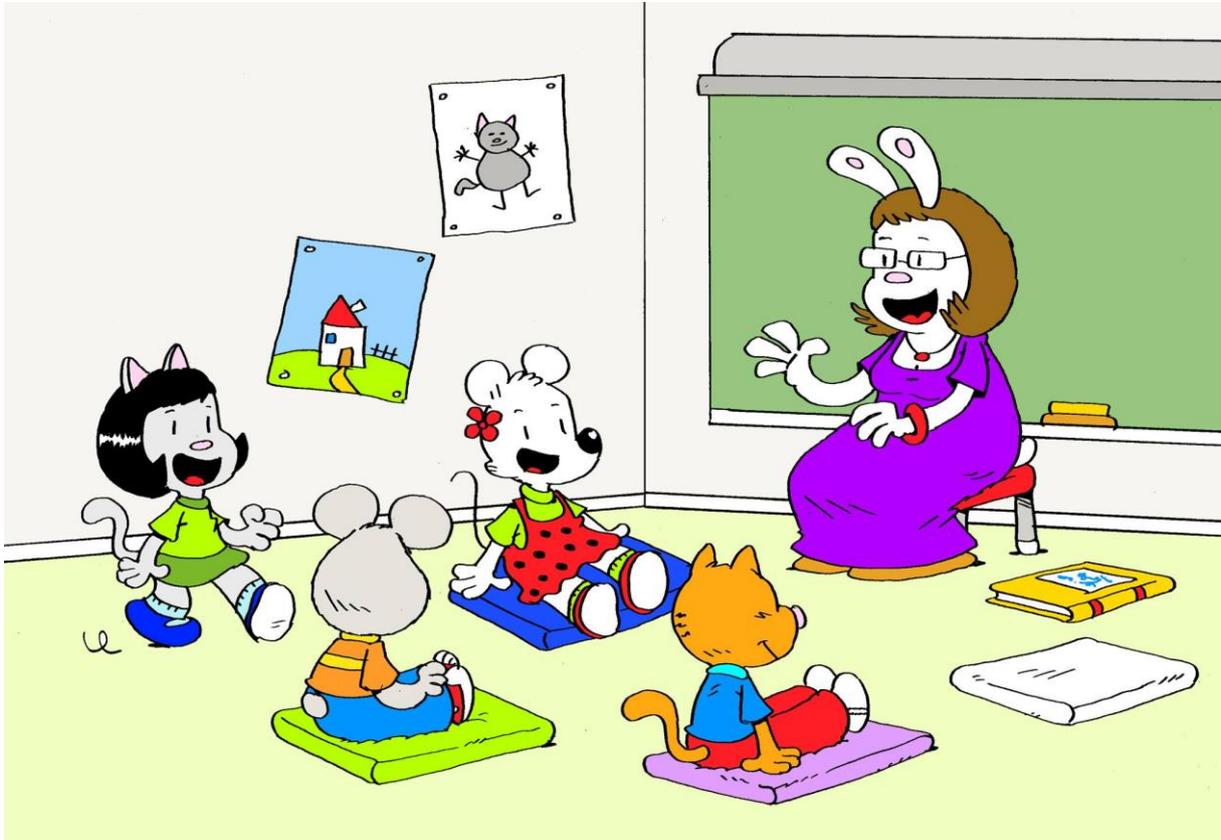
Bilans des progrès de dans le domaine

« Explorer le monde »

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

FEVRIER 20	
------------------	--

JUN 20.....	
-------------	--



« C'est le rôle essentiel du professeur d'éveiller la joie de travailler et de connaître. »
Albert Einstein