

ECHELLES de COMPETENCES

PROGRAMMES d'ENSEIGNEMENT de l'ECOLE MATERNELLE du 26 MARS 2015



ECHELLES de COMPETENCES – Programmes 2015
MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions				
L'ORAL				
Oser entrer en communication	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendus : Communique avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre S'exprime dans un langage syntaxiquement correct et précis Reformule pour se faire mieux comprendre	S'exprime par des moyens non verbaux	S'engage dans des prises de paroles	S'engage dans des prises de paroles plus longues	S'engage dans des prises de paroles plus longues et de plus en plus adaptées aux situations
	Reprend des formulations ou des fragments de propos qui lui sont adressés	Produit des énoncés simples	Produit des énoncés plus complets	Produit des énoncés plus complets, en articulant les enchaînements.
		Accroît son vocabulaire	Accroît son vocabulaire et produit des phrases de plus en plus complexes	Accroît son vocabulaire et produit des phrases de plus en plus complexes et articulées entre elles (avec des connecteurs).
		Exprime un besoin de la vie courante	Annonce une nouvelle Commence à poser de vraies questions	Pose des questions
			Explique et réexplique pour que son interlocuteur le comprenne	Explique et réexplique pour que son interlocuteur le comprenne
			Prend sa place dans un échange	Commence à exprimer un avis
				Saisit les plaisanteries

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ORAL

Comprendre et apprendre	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Comprend des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	Reconnaît les objets d'usage courant, les personnages d'un album travaillé en classe	Rapproche des objets, personnages identiques	Différencie les objets, personnages dissemblables	Compare Catégorise
	S'intéresse à des situations connues, renvoyant à des expériences personnelles	S'intéresse à ce qu'il ne sait pas	S'intéresse à de nouveaux objets culturels	S'intéresse à de nouvelles manières d'apprendre
	Traite de mots renvoyant à l'espace	Traite de mots renvoyant à l'espace par rapport à soi	Traite de mots renvoyant à l'espace par rapport à un objet	Traite de mots renvoyant à l'espace par rapport à une autre personne que soi
	Traite des mots renvoyant au temps	Traite des mots renvoyant au temps (journée)	Traite des mots renvoyant au temps (journée ; semaine)	Traite des mots renvoyant au temps (journée ; semaine ; mois)
	Se construit des images mentales à partir d'histoires fictives (avec un seul personnage)	Se construit des images mentales à partir d'histoires fictives (avec un seul personnage et un scénario simple)	Se construit des images mentales à partir d'histoires fictives (avec deux ou trois personnages et un scénario simple)	Se construit des images mentales à partir d'histoires fictives (avec plusieurs personnages : relations, émotions et un scénario plus complexe)
				Relie des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ORAL

Echanger et réfléchir avec les autres	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendus : Pratique divers usages du langage oral : raconte, décrit, évoque, explique, questionne, propose des solutions, discute un point de vue	Décrit en situation un objet, un personnage, une image	Raconte un événement court et vécu (retour immédiat après l'événement et en contexte)	Raconte de manière compréhensible un épisode ou une expérience vécu(e), inconnu(e) de son interlocuteur	Raconte de manière compréhensible une histoire inventée
		Pose des questions avec l'aide de l'adulte Formule une solution avec l'aide de l'adulte	Pose des questions Demande des explications Propose des solutions	S'intéresse à ce que les autres savent, pensent, croient Discute un point de vue
			Explique et réexplique pour que son interlocuteur le comprenne	Explique et réexplique pour que son interlocuteur le comprenne

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ORAL

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Commencer à réfléchir sur la langue et à acquérir une conscience phonologique</p> <p>Attendus : Repère des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). Manipule des syllabes. Discrimine des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons- consonnes hors des consonnes occlusives).</p>	<p>A partir de 3-4 ans : Discrimine auditivement des syllabes identiques prises isolément (ex : ma-ma)</p>	<p>Discrimine auditivement des syllabes dissemblables prises isolément (ex : ba – da)</p>	<p>Discrimine auditivement des mots identiques (ex : seau – sot – sceau...)</p>	<p>Discrimine auditivement des mots dissemblables par un seul phonème (ex : marin – matin)</p>
		<p>Discrimine auditivement les syllabes identiques dans des mots différents (syllabes identiques en début de mot)</p>	<p>Discrimine auditivement les syllabes identiques dans des mots différents (syllabes identiques en fin de mots)</p>	<p>Discrimine auditivement les syllabes identiques dans des mots différents (syllabes identiques au milieu de mots)</p>
		<p>Décompose oralement un mot connu en syllabes (deux syllabes)</p>	<p>Décompose oralement un mot connu en syllabes (trois syllabes)</p>	<p>Décompose oralement un mot connu en syllabes (plus de trois syllabes)</p>
				<p>Décompose oralement un mot connu en syllabes (dont une syllabe est un son-voyelle : ex : O-li-vier)</p>

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ECRIT

Ecouter de l'écrit et comprendre	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Comprend des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	Ecoute et comprend un texte simple à l'aide de support : figurines représentant les personnages	Ecoute et comprend un texte simple à l'aide de support : gestes et théâtralisation de l'enseignant	Ecoute et comprend un texte plus complexe à l'aide de support : décor et ou déplacements représentés, matérialisation des événements	Ecoute et comprend un texte plus complexe et plus varié à l'aide de support : compréhension des envies, besoins, réactions des personnages
	Répond à des questions simples en mobilisant le lexique rencontré dans le support écrit ou proposé par l'enseignant	Répond à des questions simples en mobilisant le lexique et les formulations langagières rencontrées dans le support écrit	Questionne l'enseignant sur le sens inconnu de mots	Questionne l'enseignant sur le sens inconnu de mots ou d'expressions

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ECRIT

Découvrir la fonction de l'écrit	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Manifeste de la curiosité par rapport à l'écrit. Peut 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.</p>	Repère que ce que l'on dit peut être écrit : les prénoms, commentaires d'un dessin	Reconnaît des supports d'écrit utilisés couramment en classe	Reconnaît des supports d'écrit utilisés couramment en classe	Reconnaît des supports d'écrit utilisés couramment en classe
		Découvre, respecte, manipule correctement l'objet livre	Distingue le livre des autres supports écrits	Distingue le livre des autres supports écrits
			Identifie progressivement les différents types d'écrit rencontrés dans la vie quotidienne et connaît la fonction de la plupart d'entre eux : textes documentaires informatifs, textes prescriptifs, textes littéraires...	Constata qu'un écrit est une trace laissée par quelqu'un ou par soi Constata les effets produits par les écrits sur ceux qui les reçoivent (soi et les autres).
			Observe l'enseignant en situation d'écriture dans le contexte des activités de la classe	Ecoute et observe l'enseignant transformer un énoncé oral produit collectivement ou individuellement en un énoncé écrit

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ÉCRIT

Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Participe verbalement à la production d'un écrit. Sait qu'on n'écrit pas comme on parle.</p>	Trouve quelques idées avec de l'aide	Trouve quelques idées seul, en lien avec le sujet	Exprime des idées dans le désordre	Exprime des idées ordonnées
	Exprime quelques mots en lien avec le sujet	Construit des phrases dont la structure s'apparente à la langue orale	Construit des phrases simples dont la structure est celle de l'écrit	Construit des phrases élaborées, juxtaposées et coordonnées
		Reformule la phrase sans succession nom + pronom, avec l'aide de l'enseignant	Reformule la phrase sans succession nom + pronom	Reformule dans un niveau de langue plus élaboré (nous ; négation)
	Utilise un vocabulaire répétitif mais correct	Utilise un vocabulaire précis	Utilise un vocabulaire précis et varié	
		Dit quel type d'écrit est entrain d'être produit	Dit quel type d'écrit est entrain d'être produit et donne quelques caractéristiques	Donne des indications pour organiser l'écrit sur une page

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ECRIT

Découvrir le principe alphabétique	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Reconnait les lettres de l'alphabet</p>	<p>Ecoute et observe l'enseignant transformer un énoncé oral produit collectivement ou individuellement en un énoncé écrit</p>	<p>Fait des remarques sur la correspondance phonie-graphie (analogies repérées dans les écrits de la classe)</p>	<p>Connaît le nom de lettres de l'alphabet</p>	<p>Propose une graphie pour une syllabe entendue, pour un son-voyelle</p>

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions
L'ECRIT

Commencer à écrire tout seul Des exercices graphiques	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Prend des repères dans l'espace de la feuille (plan vertical ; grand format)	Prend des repères dans l'espace de la feuille (plan vertical, petit format)	Prend des repères dans l'espace de la feuille (plan horizontal, grand format)	Prend des repères dans l'espace de la feuille (plan horizontal, petit format)
	Utilise le regard pour piloter la main, avec de l'aide	Utilise le regard pour piloter la main	Utilise le regard pour piloter la main	Utilise le regard pour piloter la main
	Adopte une posture confortable (en position debout)	Adopte une posture confortable (en position debout)	Adopte une posture confortable (en position assis)	Adopte une posture confortable (en position assis)
	Gère l'espace graphique : va de haut en bas	Gère l'espace graphique : va de gauche à droite	Gère l'espace graphique : maintient un alignement	Gère l'espace graphique : maintient un alignement
		Utilise de façon coordonnée deux des quatre articulations (épaule, coude)	Utilise de façon coordonnée trois des quatre articulations (épaule, coude, poignet)	Utilise de façon coordonnée les quatre articulations (épaule, coude, poignet, doigt)
		Tient de façon adaptée l'instrument d'écriture (gros pinceau, gros crayons de couleurs, gros feutre, ...)	Tient de façon adaptée l'instrument d'écriture (craies grasses, crayon à papier, ...)	Tient de façon adaptée l'instrument d'écriture (pinceau fin, feutre fin, ...)
			Contrôle des tracés graphiques	Contrôle des tracés graphiques

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ECRIT

Commencer à écrire tout seul	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Les essais d'écriture de mots	Reproduit les formes de base de l'écriture cursive : coupes, ponts, boucles	Reproduit les formes de base de l'écriture cursive : coupes, ponts, boucles, ronds	Trace des lettres en écriture cursive	Trace un mot entier en enchaînant plusieurs lettres, en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture (écriture régulière du prénom, notamment)
Attendus : Connaît les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres de l'alphabet (cursives, script, capitales d'imprimerie). Copie à l'aide d'un clavier. Ecrit son prénom en écriture cursive sans modèle	Connaît la correspondance entre écriture cursive et écriture script pour les lettres de son prénom et transcrit son prénom de l'écriture cursive à l'écriture script à l'aide du clavier	Connaît la correspondance entre écriture cursive et écriture script pour la moitié des lettres de l'alphabet et transcrit des mots de l'écriture cursive à l'écriture script à l'aide du clavier	Connaît la correspondance entre écriture cursive et écriture script pour toutes les lettres de l'alphabet et transcrit des mots de l'écriture cursive à l'écriture script à l'aide du clavier	Connaît la correspondance entre écriture cursive, écriture script et capitales d'imprimerie pour toutes les lettres de l'alphabet et transcrit des mots de l'écriture cursive à l'écriture script à l'aide du clavier
	Trace volontairement des signes abstraits (lignes, pseudo-lettres) en disant avoir écrit	Sur la commande de l'enseignant, et à l'aide d'affichages, trace des lettres isolées pour écrire des mots simples : (exemple : écrire le nom d'un personnage étudié)	Sur la commande de l'enseignant, et à l'aide d'affichages, trace des suites de lettres pour écrire des mots simples : (exemple : écrire le nom d'un personnage étudié)	Sur la commande de l'enseignant, et à l'aide d'affichages, trace des syllabes pour écrire des mots simples : (exemple : écrire le nom d'un personnage étudié)
				Transcrit des mots de l'écriture script à l'écriture cursive avec l'enseignant qui verbalise le sens du tracé des lettres.

MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions

L'ECRIT

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Commencer à écrire tout seul Les premières productions autonomes d'écrites Attendu : Ecrit seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus	Cherche des mots dans des textes connus	Utilise le principe alphabétique	Combine des stratégies pour écrire des mots nouveaux : utilise des syllabes prises dans d'autres mots, des voyelles pour les sons-voyelles...	Ecrit seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

ECHELLES de COMPETENCES - Programmes 2015
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique				
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <p>Attendus : Court, saute, lance de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuste et enchaîne ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p>	Fournit un effort sur une courte durée	Fournit un effort plus soutenu et sur une durée plus longue	Fournit un effort plus soutenu et sur une durée plus longue selon la nature des activités	Fournit un effort plus soutenu et sur une durée plus longue selon la nature des activités et l'intensité des actions réalisées
	Adopte un comportement moteur (exemple : lancer)	Enchaîne deux comportements moteurs (exemple : courir puis lancer)	Enchaîne trois comportements moteurs	Enchaîne plusieurs comportements moteurs pour assurer une continuité d'action
	Parcourt une courte distance en un temps donné	Parcourt plus de distance dans un temps donné	Parcourt plus de distance dans un temps donné	Parcourt plus de distance dans un temps donné
	Expérimente les propriétés de différents objets (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...)	Découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...)	Essaie de reproduire un effet obtenu au hasard des tâtonnements	Progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p> <p>Attendu : Se déplace avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</p>	<p>Observe un espace nouveau, un environnement inconnu</p>	<p>Explore un espace nouveau, un environnement inconnu par imitation de ses camarades</p>	<p>Explore seul un espace nouveau, un environnement inconnu</p>	<p>Investit les propositions nouvelles sans appréhension, en ayant conscience des risques potentiels</p>
		<p>Découvre des conduites motrices inhabituelles : rampe</p>	<p>Découvre des conduites motrices inhabituelles : rampe, se suspend</p>	<p>Découvre des conduites motrices inhabituelles : rampe, se suspend, escalade</p>
		<p>Développe de nouveaux équilibres : roule</p>	<p>Développe de nouveaux équilibres : roule, se renverse</p>	<p>Développe de nouveaux équilibres : roule, se renverse, se laisse flotter...</p>
			<p>Expérimente des possibilités d'équilibre : échasses</p>	<p>Expérimente des possibilités d'équilibre : échasses, patins...</p>
			<p>Expérimente de nouveaux modes de déplacement : tricycles, trottinettes</p>	<p>Expérimente de nouveaux modes de déplacement : tricycles, trottinettes, draisiennes, vélos...</p>

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> <p>Attendus : Construit et conserve une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical Coordonne ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux chantés</p>	Observe les possibilités de création en utilisant son corps	Imite les possibilités de création en utilisant son corps	Affirme ses possibilités de création en utilisant son corps (seul ou avec d'autres enfants)	Affirme ses possibilités d'improvisation en utilisant son corps (seul ou avec d'autres enfants)
	Observe les possibilités de création en utilisant son corps sur des supports sonores variés	Imite les possibilités de création en utilisant son corps sur des supports sonores variés	Affirme ses possibilités de création en utilisant son corps sur des supports sonores variés	Affirme ses possibilités d'improvisation en utilisant son corps sur des supports sonores variés (avec ou sans public)
	Observe les possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement	Imite les possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement	Affirme ses possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement	Affirme ses possibilités d'improvisation en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement (avec ou sans public)
	Observe les possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement, sur des supports sonores variés	Imite les possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement, sur des supports sonores variés	Affirme ses possibilités de création en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement, sur des supports sonores variés	Affirme ses possibilités d'improvisation en utilisant son corps et des objets initiant ou prolongeant le mouvement, sur des supports sonores variés (avec ou sans public)

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p>Attendu : Coopère, exerce des rôles différents complémentaires, s'oppose, élabore des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>	<p>Dans une forme de jeu simple, comprend et s'approprie un seul rôle.</p>	<p>Dans une forme plus complexe, instaure les premières collaborations (jeu avec des rôles différents)</p>	<p>Participe à un jeu dans lequel existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...)</p>	<p>Participe à un jeu avec réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, la souris devient chat à sa place).</p>
	<p>Accepte d'entrer en contact du corps de l'autre lors de jeux de coopération ou d'opposition (jeux de groupes)</p>	<p>Explore des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition (jeux de groupes)</p>	<p>Accepte d'entrer en contact du corps de l'autre lors de jeux de coopération ou d'opposition (jeux à deux)</p>	<p>Explore des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...)</p>

ECHELLES de COMPETENCES – Programmes 2015
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques				
Développer du goût pour les pratiques artistiques	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Choisit différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utilise en adaptant son geste	Laisse des traces spontanées avec des outils choisis par l'enfant	Laisse des traces spontanées avec des outils proposés par l'enseignant	Reproduit des traces produites par d'autres	Enrichit ses tracés à partir de traces produites par d'autres
		Explore des tracés avec différents outils	Réalise une production en tenant compte de contraintes matérielles (outils) seul	Réalise une production collective en tenant compte de contraintes matérielles (outils)
		Explore des tracés sur différents matériaux	Réalise une production en tenant compte de contraintes matérielles (matériaux) seul	Réalise une production collective en tenant compte de contraintes matérielles (matériaux)
		Explore des tracés sur des supports de tailles et de formes différentes	Réalise une production en tenant compte de contraintes matérielles (supports) seul	Réalise une production collective en tenant compte de contraintes matérielles (supports)
		S'intéresse aux effets produits par ses tracés sur lui-même et sur les autres	S'intéresse aux effets produits par les tracés d'autres personnes que lui sur lui et sur les autres	Situe les effets produits et les résultats de ses actions par rapport à ses intentions

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Découvrir différentes formes artistiques	différentes d'expression	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Décrit une image, parle d'un extrait musical et exprime sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté		Ecoute un enregistrement ou regarde une reproduction d'œuvre, un film, une captation vidéo... (en s'intéressant à un élément de celui-ci ou de celle-ci)	Ecoute un enregistrement ou regarde une reproduction d'œuvre, un film, une captation vidéo... (en s'intéressant à plusieurs éléments de celui-ci ou de celle-ci)	Ecoute un enregistrement ou regarde une reproduction d'œuvre, un film, une captation vidéo... (en s'intéressant à l'enchaînement des éléments de celui-ci ou de celle-ci)	Ecoute un enregistrement ou regarde une reproduction d'œuvre, un film, une captation vidéo... (en s'intéressant à l'articulation des éléments de celui-ci ou de celle-ci)
		Décrit ce qu'il voit ou ce qu'il entend	Décrit ce qu'il voit ou ce qu'il entend ou fait du lien entre deux éléments	Décrit ce qu'il voit ou ce qu'il entend ; dit ce qu'il en comprend	Décrit ce qu'il voit ou ce qu'il entend ; dit ce qu'il en comprend en prenant en compte l'avis d'autres enfants
			Se familiarise avec le lexique adapté : métiers et lieux	Se familiarise avec le lexique adapté : métiers et lieux, formes artistiques...	Utilise le lexique adapté pour parler d'œuvres de différents champs artistiques

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques				
Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Décrit une image, parle d'un extrait musical et exprime son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté	Manifeste une émotion, un sentiment, une impression par un message non verbal	Exprime une émotion, un sentiment, une impression de manière imprécise	Exprime de manière précise l'émotion, le sentiment, l'impression produite par l'oeuvre sur lui	Exprime son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté
		Exprime un choix	Explicite un choix	Justifie ce qui représente à ses yeux un intérêt
		Emet des questionnements	Différencie les points de vue, exprime son accord ou son désaccord	Différencie les points de vue, exprime et argumente son accord ou son désaccord

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

Dessiner	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Pratique le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle ou en inventant</p>	Dessine librement	Reprend son dessin, le prolonge	Enrichit ses pratiques par l'observation d'illustrations d'albums, d'œuvres d'art, les différentes manières de représenter un même objet	Dépasse les stéréotypes, invente
		Expérimente des outils, des matériaux, des supports	Utilise à bon escient des outils, des matériaux, des supports en fonction d'une contrainte donnée	Utilise à bon escient des outils, des matériaux, des supports en fonction d'une intention que l'enfant se donne
		S'intéresse aux effets produits	Compare les effets produits	Différencie les effets produits
			Echange sur différentes manières de représenter un même objet	Echange sur différentes manières de représenter un même objet et exprime un avis
				Perçoit ses progrès

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques
Les productions plastiques et visuelles

S'exercer au graphisme décoratif	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Réalise une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Crée des graphismes nouveaux.	Observe finement, discrimine des formes graphiques constituant le graphisme décoratif issu de traditions culturelles et d'époques variées	Observe finement, discrimine des formes graphiques constituant le graphisme décoratif issu de traditions culturelles et d'époques variées	Observe finement, discrimine des formes graphiques constituant le graphisme décoratif issu de traditions culturelles et d'époques variées	Observe finement, discrimine des formes graphiques constituant le graphisme décoratif issu de traditions culturelles et d'époques variées
	Reproduit un graphisme décoratif	Juxtapose des graphismes décoratifs, les assemble	Organise et enchaîne des graphismes décoratifs	Transforme et invente des graphismes décoratifs

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Expérimente les mélanges de couleurs primaires	Expérimente les nuances de mélanges de couleurs primaires	Expérimente les nuances de mélanges (camaïeux)	Expérimente des nuances (dégradés)
<p>Attendu : Réalise des compositions plastiques, seul ou en petits groupes, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés Choisit différents outils, différents médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utilise en adaptant son geste</p>	Expérimente les superpositions, les juxtapositions	Expérimente les superpositions, les juxtapositions, l'utilisation d'images et de moyens très différents	Utilise les superpositions, les juxtapositions, l'utilisation d'images et de moyens très différents, en fonction d'une consigne, dans une réalisation personnelle ou collective	Utilise les superpositions, les juxtapositions, l'utilisation d'images et de moyens très différents, en fonction d'un projet, dans une réalisation personnelle ou collective
	Découvre des techniques simples (déchirer, froisser, coller...)	Réalise des compositions en volume simples	Découvre et combine des techniques plus complexes (plier, superposer, juxtaposer...)	Réalise des compositions planes et/ou en volume plus complexes
		Se questionne devant un problème à résoudre (équilibre, verticalité, représentation du monde en trois dimensions)	Rassemble des matériaux pour résoudre un problème (équilibre, verticalité, représentation du monde en trois dimensions)	Résout le problème seul ou avec de l'aide, en utilisant des matériaux très différents (équilibre, verticalité, représentation du monde en trois dimensions)
		Utilise un lexique approprié pour décrire la couleur, les formes, les volumes	Utilise un lexique approprié pour décrire des actions : mélanger, foncer, éclaircir, épaissir...	Utilise un lexique approprié pour décrire les effets produits : épais, opaque, transparent ...

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendus :</p> <p>A mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interprète de manière expressive. Joue avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</p>	<p>Crie. Imite des cris d'animaux, imite des éléments sonores de la vie quotidienne.</p>	<p>Respire de différentes manières.</p>	<p>Joue avec l'intensité de sa voix (doux, fort). Chuchote.</p>	<p>Joue avec la hauteur de sa voix. (aigu, grave) Joue avec le rythme de sa voix. (lent, rapide)</p>
	<p>Mémorise des comptines à structure simple et des chansons de la tradition orale enfantine, composées de phrases musicales courtes, adaptées aux possibilités vocales des enfants.</p>	<p>Mémorise des comptines à structure simple et des chansons de la tradition orale enfantine, composées de phrases musicales plus longues.</p>	<p>Mémorise des comptines à structure simple et des chansons de la tradition orale enfantine, composées de phrases musicales plus complexes sur le plan rythmique.</p>	<p>Mémorise des comptines à structure simple et des chansons de la tradition orale enfantine, composées de phrases musicales plus complexes sur le plan mélodique.</p>
	<p>Ose chanter.</p>	<p>Chante dans un petit groupe de pairs.</p>	<p>Chante dans un petit groupe de pairs, en suivant le rythme de la chanson.</p>	<p>Chante dans un petit groupe de pairs, en suivant la mélodie de la chanson.</p>
				<p>Interprète les comptines et les chansons apprises de manière expressive.</p>

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Univers sonores

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Repère et reproduit, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Explore les percussions corporelles : frappe, frotte, gratte...	Explore les percussions sur des objets divers empruntés à la vie quotidienne.	Découvre les gestes à faire pour utiliser quelques instruments de musique (maracas, bâton de pluie, tambourin,...).	Utilise les percussions corporelles, les percussions sur des objets de la vie quotidienne ou les instruments de musique découverts pour reproduire une formule rythmique simple.
	Utilise les verbes : frapper, frotter, gratter...	Utilise les verbes : frapper, frotter, gratter, secouer...	Utilise les verbes : frapper, frotter, gratter, secouer, souffler...	Regroupe les instruments dans des familles (ceux que l'on frappe, que l'on frotte, que l'on gratte, que l'on secoue et dans lesquels on souffle).

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Univers sonores

Affiner son écoute	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Parle d'un extrait musical et exprime son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<p>Ecoute des univers sonores différents de courte durée.</p>	<p>Ecoute des univers sonores différents de durée plus longue.</p>	<p>Ecoute des extraits d'œuvres musicales (appartenant à différents styles, cultures et époques) caractérisés par des contrastes forts.</p>	<p>Ecoute des extraits d'œuvres musicales (appartenant à différents styles, cultures et époques) caractérisés par des contrastes moins marqués.</p>
		<p>Parle de l'extrait musical ou de l'univers sonore écouté en utilisant un vocabulaire adapté (rythme, intensité...).</p>	<p>Exprime son ressenti de l'extrait musical ou de l'univers sonore écouté.</p>	<p>Exprime sa compréhension de l'extrait musical ou de l'univers sonore écouté.</p>

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers les activités artistiques

Le spectacle vivant

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Propose des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.</p>	Imite un mouvement expressif d'une sensation ou d'une émotion.	Invente un mouvement expressif d'une sensation ou d'une émotion.	Reproduit une succession de mouvements expressifs.	Construit et / ou assemble des propositions personnelles ou partagées.
		Se déplace dans l'espace scénique.	Se déplace dans l'espace scénique, en suivant une consigne donnée par l'enseignant.	Se déplace dans l'espace scénique, en tenant compte du déplacement de ses pairs.
			Observe un groupe de pairs agir.	Partage ses observations avec ses pairs.
				Mémorise une production. Participe à une production collective.

ECHELLES de COMPETENCES – Programmes 2015
CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer les quantités	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendus :	Estime globalement une quantité (beaucoup, pas beaucoup)	Estime globalement une quantité (plus, moins)	Estime globalement une quantité (pareil, pas pareil)	Estime globalement une quantité
Evalue et compare des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Entre 2 et 4 ans		Entre 4 et 6 ans	
Réalise une collection dont le cardinal est donné. Utilise 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.	Compare des collections d'objets identiques en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 3)	Compare des collections d'objets identiques en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 5)	Compare des collections d'objets identiques en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 8)	Compare des collections d'objets identiques en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 10)
Mobilise des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Compare des collections d'objets différents en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 3)	Compare des collections d'objets différents en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 5)	Compare des collections d'objets différents en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 8)	Compare des collections d'objets différents en quantités identiques ou différentes (avec un cardinal inférieur ou égal à 10)
	Réalise une collection d'objets de même cardinal qu'une autre (cardinal inférieur ou égal à 3)	Réalise une collection d'objets de même cardinal qu'une autre (cardinal inférieur ou égal à 5)	Réalise une collection d'objets de même cardinal qu'une autre (cardinal inférieur ou égal à 8)	Réalise une collection d'objets de même cardinal qu'une autre (cardinal inférieur ou égal à 10)
		Ajoute des objets pour obtenir une collection avec un cardinal identique à une collection témoin	Enlève des objets pour obtenir une collection avec un cardinal identique à une collection témoin	Ajuste (ajoute ou enlève) pour obtenir une collection avec un cardinal identique à une collection témoin

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Stabiliser la connaissance des petits nombres</p> <p>Attendu : A 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 Quantifie des collections jusqu'à 10 au moins ; les compose et les décompose par manipulations effectives puis mentales. Dit combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10. Parle des nombres à l'aide de leur décomposition. Lit les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.</p>	Entre 2 et 4 ans		Entre 4 et 6 ans	
	Décompose et recompose des petites quantités (inférieures ou égales à 3)	Décompose et recompose des petites quantités (inférieures ou égales à 5)	Décompose et recompose des petites quantités (inférieures ou égales à 8)	Décompose et recompose des petites quantités (inférieures ou égales à 10)
	Sait dire que 3 s'obtient en ajoutant une unité à 2 (idem pour 2 qui s'obtient en ajoutant une unité à 1) et en enlevant une unité à 4.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 5 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 8 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 10 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.
	Reconnaît et exprime une quantité avec les constellations du dé jusqu'à 3	Reconnaît et exprime une quantité avec les constellations du dé jusqu'à 5	Reconnaît et exprime une quantité avec les constellations du dé jusqu'à 6 et au-delà de 6, avec deux dés	Reconnaît et exprime une quantité avec les constellations du dé jusqu'à 6 et au-delà de 6, avec deux dés
	Reconnaît et exprime une quantité avec les doigts de la main jusqu'à 3	Reconnaît et exprime une quantité avec les doigts de la main jusqu'à 5	Reconnaît et exprime une quantité avec les doigts des deux mains jusqu'à 8	Reconnaît et exprime une quantité avec les doigts des deux mains jusqu'à 10
	Reconnaît et exprime une quantité avec une étiquette portant l'écriture chiffrée du nombre jusqu'à 3	Reconnaît et exprime une quantité avec une étiquette portant l'écriture chiffrée du nombre jusqu'à 5	Reconnaît et exprime une quantité avec une étiquette portant l'écriture chiffrée du nombre jusqu'à 8	Reconnaît et exprime une quantité avec une étiquette portant l'écriture chiffrée du nombre jusqu'à 10

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</p> <p>Attendu : Utilise 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>	Entre 2 et 4 ans		Entre 4 et 6 ans	
	Utilise le nombre pour désigner le rang, la position d'un objet jusqu'au 3ème	Utilise le nombre pour désigner le rang, la position d'un objet jusqu'au 5ème	Utilise le nombre pour désigner le rang, la position d'un objet jusqu'au 8ème	Utilise le nombre pour désigner le rang, la position d'un objet jusqu'au 10ème
	Connaît la suite orale des nombres jusqu'à 3	Connaît la suite orale des nombres jusqu'à 5	Connaît la suite orale des nombres jusqu'à 8	Connaît la suite orale des nombres jusqu'à 10
			Reconnaît l'écriture chiffrée jusqu'à 5	Reconnaît l'écriture chiffrée au-delà de 5
	Respecte un sens de lecture, un sens de parcours avec aide	Respecte un sens de lecture, un sens de parcours avec aide	Respecte un sens de lecture, un sens de parcours avec aide	Respecte un sens de lecture, un sens de parcours seul

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Entre 2 et 4 ans		Entre 4 et 6 ans	
	Acquérir la suite orale des mots-nombres Attendu : Dit la suite des nombres jusqu'à 30	Connaît la suite orale des mots-nombres de manière stable, ordonnée et segmentée jusqu'à 3	Connaît la suite orale des mots-nombres de manière stable, ordonnée et segmentée jusqu'à 6	Connaît la suite orale des mots-nombres de manière stable, ordonnée et segmentée jusqu'à 15
Repère le nombre suivant et le nombre précédent dans la suite orale jusqu'à 3		Repère le nombre suivant et le nombre précédent dans la suite orale jusqu'à 6	Repère le nombre suivant et le nombre précédent dans la suite orale jusqu'à 15	Repère le nombre suivant et le nombre précédent dans la suite orale au-delà de 15 et jusqu'à 30
Mémorise des comptines numériques utilisant les mots-nombres un, deux, trois		Mémorise des comptines numériques utilisant les mots-nombres un, deux, trois, quatre, cinq (dans l'ordre croissant ou décroissant)	Mémorise des comptines numériques utilisant les mots-nombres jusqu'à douze (dans l'ordre croissant ou décroissant)	Mémorise des comptines numériques utilisant les mots-nombres au-delà de douze dans l'ordre croissant ou décroissant)

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	
	Ecrire les nombres avec les chiffres			Entre 4 et 6 ans	
				Trace avec aide les chiffres de 1 à 5, en respectant le sens de tracé.	Trace sans aide les chiffres de 0 à 9, en respectant le sens de tracé.

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Dénombrer	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendus : A compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. A 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.</p>	Synchronise la récitation de la suite des mots-nombres avec le pointage des objets à dénombrer jusqu'à 3	Synchronise la récitation de la suite des mots-nombres avec le pointage des objets à dénombrer jusqu'à 6	Synchronise la récitation de la suite des mots-nombres avec le pointage des objets à dénombrer jusqu'à 15	Synchronise la récitation de la suite des mots-nombres avec le pointage des objets à dénombrer au-delà de 15 et jusqu'à 30
	Dénombrer une collection d'objets (quelle que soit la nature des objets) déplaçables	Dénombrer une collection d'objets non déplaçables, organisés-alignés	Dénombrer une collection d'objets non déplaçables, non organisés-alignés dans l'espace	Dénombrer une grande collection d'objets non déplaçables, non organisés-alignés dans l'espace
	Sait dire que 3 s'obtient en ajoutant une unité à 2 (idem pour 2 qui s'obtient en ajoutant une unité à 1) et en enlevant une unité à 4.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 5 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 8 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.	Sait dire que chacun des nombres égaux ou inférieurs à 10 s'obtient en ajoutant une unité au nombre précédent ou en enlevant une unité au nombre suivant.

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu :</p> <p>Classe ou range des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p>	<p>Observe des objets et met ensemble, avec aide, ceux qui sont identiques : ex : petites voitures de même taille, de même masse ; flacons de même contenance.</p>	<p>Observe des objets et met ensemble, sans aide, ceux qui sont identiques : ex : petites voitures de même taille, de même masse ; flacons de même contenance.</p>	<p>Observe des objets et met ensemble, sans aide, ceux qui sont identiques : ex : parmi un choix de petites voitures de tailles différentes, de masses différentes.</p>	<p>Observe des objets et met ensemble, sans aide, ceux qui sont identiques : ex : flacons de contenances différentes.</p>
		<p>Estime des tailles d'objets de l'école par comparaison à d'autres (prédit si un objet est plus grand qu'un autre...).</p>	<p>Estime des masses d'objets de l'école par comparaison à d'autres (prédit si un objet est plus lourd qu'un autre...).</p>	<p>Estime des contenances de flacons de tailles différentes (prédit si un flacon contient plus qu'un autre...).</p>
		<p>Range des objets de tailles différentes.</p>	<p>Range des objets de masses différentes.</p>	<p>Range des objets de contenances différentes.</p>

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu :</p> <p>Classe des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Sait nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle). Reconnaît quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p>	<p>Observe des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) et, avec de l'aide, met ensemble ceux qui sont identiques : cubes de même taille, de même couleur, de même matière ; idem pour les autres solides).</p>	<p>Observe des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : cubes de même taille, de même couleur et de même matière ; idem pour les autres solides).</p>	<p>Observe des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : cubes de tailles différentes, de même couleur et de même matière, idem pour les autres solides).</p>	<p>Observe des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : cubes de tailles et de couleurs différentes et de même matière, idem pour les autres solides).</p>
		<p>Dans un ensemble de solides différents, montre le solide nommé par l'enseignant (comprend le mot « cube », le mot « boule »).</p>	<p>Dans un ensemble de solides différents, montre le solide nommé par l'enseignant (comprend le mot « cube », le mot « pyramide », le mot « boule »).</p>	<p>Dans un ensemble de solides différents, montre le solide nommé par l'enseignant (comprend le mot « cube », le mot « pyramide », le mot « boule », le mot « cylindre »).</p>
		<p>Caractérise les solides par leur aspect.</p>	<p>Caractérise les solides par leur aspect et leurs effets.</p>	<p>Caractérise les solides par leur aspect, leurs effets et leur utilisation familière.</p>
	<p>Observe des formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et, avec de l'aide, met ensemble ceux qui sont identiques : carrés de même taille, de même couleur, de même matière ; idem pour les autres formes planes).</p>	<p>Observe des formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : carrés de même taille, de même couleur et de même matière ; idem pour les autres formes planes).</p>	<p>Observe des formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : carrés de tailles différentes, de même couleur et de même matière, idem pour les autres formes planes).</p>	<p>Observe des formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et, sans aide, met ensemble ceux qui sont identiques : carrés de tailles et de couleurs différentes et de même matière, idem pour les autres formes planes).</p>
		<p>Dans un ensemble de formes planes différentes, montre la forme plane nommée par l'enseignant (comprend le mot « carré », le mot « cercle » ou « disque »).</p>	<p>Dans un ensemble de formes planes différentes, montre la forme plane nommée par l'enseignant (comprend le mot « carré », le mot « cercle » ou « disque », le mot « rectangle »).</p>	<p>Dans un ensemble de formes planes différentes, montre la forme plane par l'enseignant (comprend le mot « carré », le mot « cercle » ou « disque », le mot « rectangle », le mot « triangle »).</p>
				<p>Caractérise les formes planes par le nombre de côtés ou par l'absence de côtés.</p>

CONSTRUIRE les PREMIERS OUTILS pour STRUCTURER sa PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Reproduit, dessine des formes planes.	Trace le contour des formes planes (contours extérieurs ou contours intérieurs).	Se sert d'un quadrillage pour tracer un carré, un rectangle.	Trace les formes planes, à main levée, avec aide.	Trace les formes planes, à main levée, sans aide.
Attendu : Reproduit un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Reproduit un assemblage de 3 solides à partir d'un modèle.	Reproduit un assemblage de 5 solides à partir d'un modèle.	Reproduit un assemblage de 8 solides à partir d'un modèle.	Reproduit un assemblage de 10 solides à partir d'un modèle.
	Assemble 4 pièces (puzzles ou pavages) à partir d'un modèle.	Assemble 6 pièces (puzzles ou pavages) à partir d'un modèle.	Assemble 8 pièces (puzzles ou pavages) à partir d'un modèle.	Assemble au-delà de 8 pièces (puzzles ou pavages) à partir d'un modèle.
Attendu : Identifie le principe d'organisation d'un algorithme et poursuit son application.	Organise des suites d'objets en fonction de critères de couleurs, en alternant deux couleurs.	Organise des suites d'objets en fonction de critères de couleurs, en alternant trois couleurs.	Invente un rythme de plus en plus compliqué.	Complète des manques dans une suite organisée d'objets avec alternance de couleurs.
	Organise des suites d'objets en fonction de critères de formes, en alternant deux formes (avec des couleurs identiques, puis avec des couleurs différentes.)	Organise des suites d'objets en fonction de critères de formes, en alternant trois formes (avec des couleurs identiques, puis avec des couleurs différentes.)	Invente un rythme de plus en plus compliqué.	Complète des manques dans une suite organisée d'objets avec alternance de formes.

ECHELLES de COMPETENCES – Programmes 2015

EXPLORER le MONDE

EXPLORER le MONDE					
Se repérer dans le temps et l'espace : le temps					
Stabiliser les premiers repères temporels Introduire les repères sociaux Consolider la notion de chronologie Sensibiliser à la notion de durée Attendus : Situe des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. Ordonne 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. Utilise des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, ...) dans des récits, descriptions ou explications.	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	
	Entre 2 et 4 ans		Entre 4 et 6 ans		
		Sait dire ce qui est entrain de se dérouler (lors d'un événement vécu ou dans un récit fictif).	Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui s'est déroulé juste avant (il y a cinq minutes). (lors d'un événement vécu ou dans un récit fictif).	Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui s'est déroulé juste avant (il y a une heure, la veille). (lors d'un événement vécu ou dans un récit fictif).	Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui s'est déroulé juste avant (il y a une semaine, il y a un mois). (lors d'un événement vécu ou dans un récit fictif).
		Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui va se dérouler juste après (dans cinq minutes).	Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui va se dérouler juste après (dans cinq minutes, dans une heure, le lendemain...).	Sait dire ce qui est entrain de se dérouler et ce qui va se dérouler juste après (dans deux jours, dans une semaine, dans un mois...).	
	Comprend et utilise des formes verbales adaptées au temps exprimé (présent)	Comprend et utilise avec aide des formes verbales adaptées au temps exprimé (présent, passé proche, futur proche)	Comprend et utilise seul des formes verbales adaptées au temps exprimé (présent, passé proche, futur proche)	Comprend et utilise seul des formes verbales adaptées au temps exprimé (présent, passé, futur)	
		Comprend et utilise du vocabulaire temporel : aujourd'hui, avant, après	Comprend et utilise du vocabulaire temporel : hier, demain, puis, bien avant, bien après	Comprend et utilise du vocabulaire temporel : pendant, en même temps, bien avant, bien après	
	Situe les événements les uns par rapport aux autres dans la demi-journée.	Situe les événements les uns par rapport aux autres dans la journée.	Situe les événements les uns par rapport aux autres dans la semaine.	Situe les événements les uns par rapport aux autres dans le mois puis dans l'année.	
	Utilise une bande chronologique de la classe où sont identifiés par des photos les différents moments de la matinée ou de l'après-midi, pour se repérer.	Utilise une bande chronologique de la classe où sont identifiés par des photos les différents moments de la matinée et de l'après-midi, pour se repérer.	Utilise une bande chronologique ou une roue de la semaine, où sont identifiés les jours de la semaine, pour se repérer.	Utilise un calendrier construit ou usuel où sont identifiés les mois de l'année, pour se repérer.	
			Distingue des étapes d'événements vécus et les ordonne.	Reconstitue des étapes d'événements vécus et les complète.	
			Visualise l'écoulement du temps (d'une comptine, d'une course, ...) avec un sablier.	Compare deux durées (deux récitations de comptine, deux courses...), en visualisant l'écoulement du temps avec des sabliers.	

EXPLORER le MONDE
Se repérer dans le temps et l'espace
L'espace

Faire l'expérience de l'espace	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendus : Situe des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Se situe par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	Explore l'espace de la classe.	Explore l'espace de la classe, de la salle de jeu.	Explore l'espace de la classe, de la salle de jeu, de la cour de récréation.	Explore l'espace de la classe, de la salle de jeu, de la cour de récréation et des espaces en dehors de l'école.
	Repère des éléments fixes dans l'espace de la classe.	Repère des éléments fixes et des éléments mobiles dans l'espace de la classe, dans la salle de jeu.	Repère des éléments fixes et des éléments mobiles dans l'espace de la classe, dans la salle de jeu, dans la cour de récréation.	Repère des éléments fixes et des éléments mobiles dans l'espace de la classe, dans la salle de jeu, dans la cour de récréation. Repère des éléments fixes dans des espaces en dehors de l'école.
		Sait où aller chercher un objet de la classe.	Sait où aller chercher un objet de la classe, de la salle de jeu et comment se rendre dans ces lieux.	Sait où aller chercher un objet de la classe, de la salle de jeu, dans la cour de récréation et comment se rendre dans ces lieux.
			Effectue un déplacement à partir de consignes orales comprises.	Effectue un déplacement à partir de consignes orales comprises et mémorisées.

EXPLORER le MONDE
Se repérer dans le temps et l'espace
L'espace

Représenter l'espace	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendus : Dans un environnement bien connu réalise un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Elabore des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). Oriente et utilise 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. Utilise des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.</p>	Reconnaît des éléments de l'espace proche photographiés (salle de classe, salle de jeux). Sait nommer ces éléments.	Reconnaît des éléments de l'espace proche photographiés (salle de classe, salle de jeux) et les situe par rapport à lui. Sait nommer ces éléments et utilise du vocabulaire spatial (devant, derrière, sous, sur...).	Reconnaît des éléments de l'espace proche représentés sous forme de maquette (salle de classe, salle de jeux) et les situe par rapport à un petit personnage qui le représente. Sait nommer ces éléments et utilise du vocabulaire spatial (devant, derrière, sous, sur, à gauche, à droite...).	Reconnaît des éléments de l'espace proche représentés sur un plan (salle de classe, salle de jeux).
		Restitue un déplacement vécu dans l'espace proche sur une maquette.	Restitue un déplacement vécu par un personnage de récit fictif sur une maquette.	Restitue un déplacement vécu par un personnage de récit fictif sur une représentation plane des espaces traversés.
		S'oriente sur une page (de haut en bas).	S'oriente sur une page (de gauche à droite).	S'oriente sur une page (de haut en bas et de gauche à droite).
		Représente l'espace proche par le dessin.	Utilise des formes géométriques pour représenter une situation vécue (exemple : un triangle pour représenter un plot, un carré pour une table, un rectangle pour un banc...).	Dessine des formes géométriques pour représenter une situation vécue (exemple : un triangle pour représenter un plot, un carré pour une table, un rectangle pour un banc...).

EXPLORER le MONDE
Se repérer dans le temps et l'espace
L'espace

Découvrir différents milieux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Observe des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts) dans des espaces moins familiers.	Photographie des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts) dans des espaces moins familiers et les compare avec des constructions connues.	Se questionne et recherche des informations sur ces constructions dans des livres documentaires ou sur des sites internet.	Restitue la réponse à son questionnement.

EXPLORER le MONDE**Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière****Le monde du vivant**

Découvrir le monde vivant	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	Observe les manifestations de la vie animale (élevages) et de la vie végétale (plantations) dans la classe : naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort	Formule des interrogations sur les manifestations de la vie animale et de la vie végétale.	Construit des relations entre les phénomènes observés, prévoit les conséquences.	Assure les soins nécessaires aux élevages et plantations dans la classe.
	Identifie, nomme des animaux et des végétaux.	Identifie, nomme, regroupe des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles).	Identifie, nomme ou regroupe des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles), de leurs modes de déplacement (marche, reptation, vol, nage...).	Identifie, nomme ou regroupe des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles), de leurs modes de déplacement (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie...
	Désigne les différentes parties du corps.	Désigne et nomme les différentes parties du corps.	Connaît son corps et commence à le maîtriser.	Prend soin de son corps (hygiène et nutrition).
	Associe une partie du corps à une aptitude sensorielle (les cinq sens).	Décrit des objets, des plantes, des aliments, des sons selon leurs caractéristiques tactiles, olfactives, gustatives, visuelles, et / ou auditives.	Compare, ordonne des objets, des plantes, des aliments, des sons selon leurs caractéristiques tactiles, olfactives, gustatives, visuelles, et / ou auditives.	Classe, catégorise des objets, des plantes, des aliments, des sons selon leurs caractéristiques tactiles, olfactives, gustatives, visuelles, et / ou auditives.
	Respecte l'environnement : jette ses déchets à la poubelle.	Respecte l'environnement : fait attention à ne pas gaspiller l'eau, la nourriture.	Respecte les petits animaux de la cour et du jardin.	Respecte le vivant, l'eau, la nourriture.

EXPLORER le MONDE

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

La matière

Explorer la matière	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendu : Choisit, utilise et sait désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation.</p>	Transvase, malaxe, transporte des matériaux naturels ou fabriqués par l'homme (eau, sable, semoule, terre...).	Déchire, taille, coupe, morcèle des matériaux naturels ou fabriqués par l'homme (papier, carton, tissu,...).	Modèle, assemble des matériaux naturels ou fabriqués par l'homme (papier, carton, tissu, terre, bois...).	Mélange, transforme (papier recyclé, eau, semoule...).
	Utilise les verbes d'action : transvaser, malaxer, transporter pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action : déchirer, tailler, couper, morceler pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action : modeler, assembler pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action : mélanger, transformer pour exprimer l'action réalisée.
	Désigne et définit les qualités des matériaux et des matières en utilisant le vocabulaire approprié.	Désigne et définit les qualités des matériaux et des matières en utilisant le vocabulaire approprié.	Désigne et définit les qualités des matériaux et des matières en utilisant le vocabulaire approprié.	Classe, désigne et définit les qualités des matériaux et des matières en utilisant le vocabulaire approprié.
				Constata l'effet produit lors d'un mélange (toutes les matières ne peuvent pas se mélanger), d'une dissolution (tous les éléments ne se dissolvent pas), d'une transformation (sous l'effet du chaud ou du froid : exemple avec l'eau).

EXPLORER le MONDE

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

Les objets

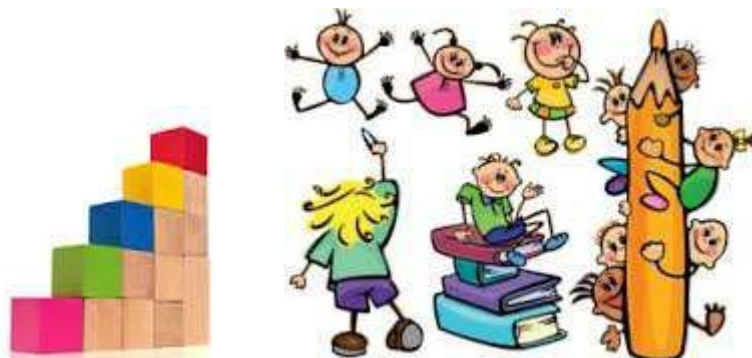
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Attendus : Choisit, utilise et sait désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p> <p>Réalise des constructions ; construit des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p> <p>Prend en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	Colle, enfile, actionne.	Boutonne, découpe, utilise un gabarit, tient un outil scripteur adapté à l'âge de l'enfant.	Assemble, plie.	Équilibre, manipule une souris d'ordinateur, agit sur une tablette numérique.
	Utilise les verbes d'action coller, enfiler, actionner pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action boutonner, découper, utiliser un gabarit, tenir un crayon, un feutre, un pinceau, ... pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action assembler, plier pour exprimer l'action réalisée.	Utilise les verbes d'action équilibrer, manipuler une souris pour exprimer l'action réalisée.
		Choisit un outil en fonction de l'action visée par l'enseignant ou par lui-même.	Ordonne une suite d'actions pour atteindre l'objectif fixé par l'enseignant ou par lui-même.	Utilise un mode d'emploi ou une fiche de construction illustrée.
	Monte, démonte des jeux de construction adaptés à l'âge de l'enfant.	Fabrique des objets adaptés aux compétences des enfants.	Fabrique des objets adaptés aux compétences des enfants et à la connaissance qu'ils ont des matériaux et des matières.	Participe à la réalisation de maquettes en fonction de plans ou d'instructions de montage.
		Utilise des instruments d'optique simples (loupes) et constate les phénomènes physiques.	Utilise des ressorts, des aimants et constate les phénomènes physiques.	Utilise des poulies, des engrenages, des plans inclinés et constate les phénomènes physiques.
			A conscience des risques liés à l'usage des objets de l'école.	A conscience des risques liés à l'usage des objets domestiques et des produits toxiques.

EXPLORER le MONDE**Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière****Les outils numériques**

Utiliser des outils numériques	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Attendu : Utilise des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	Utilise un appareil photo numérique avec l'aide de l'adulte.	Utilise un appareil photo numérique seul.	Utilise le clavier de l'ordinateur.	Utilise l'ordinateur pour faire des recherches et/ou communiquer à distance, avec l'aide de l'adulte.
				Utilise une tablette numérique.

CARNET de SUIVI des APPRENTISSAGES

Un exemple de mise en forme





DOMAINE : MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions
L'ORAL : Oser entrer en communication

Consigne : « Raconte moi ce que tu fais sur la photo. »

Les essais langagiers de **MATHEO** sont transcrits par l'enseignant.

« Moi jouer botoggan. »

« Moi je joue toboggan
avec copain. »

« Je joue au toboggan,
dans la cour. »

15.09.2015

10.10.2015

10.11.2015

DOMAINE : MOBILISER le LANGAGE dans toutes ses dimensions
L'ORAL : Oser entrer en communication

MATHEO

Reprend des formulations
ou des fragments de propos
qui lui sont adressés
S'exprime par des moyens
non verbaux

Ex
pr
im
Ac
cr
Pr
o
S'
en

Pr
en
Ex
pli
q
A
n
n
Ac
cr
oi
Pr
o
S'
en

Sa
isi
C
o
Ex
pli
q
P
A
c
c
r
oi
Pr
o
d
S'
e
n
g

Date :

Date : 10.11.2015

Date :

Date :