



académie
Dijon

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Nièvre

éducation
nationale



CARNET DE SUIVI

Pôle maternelle DSDEN 58






Maternelle 58

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral

Oser entrer en communication








Séquence Jouons au coin cuisine PS	Manipuler, découvrir les ustensiles, vaisselle et aliments du coin cuisine (jeu libre) 	Répondre aux sollicitations de l'enseignant par une action (langage en réception) 	Utiliser le vocabulaire dans le cadre d'un jeu structuré (langage en production) 	Produire des phrases courtes pour commenter ses actions en utilisant le vocabulaire adéquat (langage en production)
<i>Date</i>	<i>12-09-2015</i>			

Echanger et réfléchir avec les autres

Séquence Langage d'évocation La sortie à la ferme Fin de GS	Relater l'expérience vécue à l'aide de supports visuels	Relater l'expérience vécue sans supports visuels en utilisant un lexique adéquat	Ordonner les faits et reformuler pour produire un message adapté	Mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui : langage d'évocation
<i>Date</i>				

L'écrit



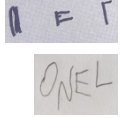

Ecouter de l'écrit et comprendre

<p>Séquence d'apprentissage Comprendre une histoire (<i>Bébés chouettes</i>, M. Waddel, L'Ecole des Loisirs) PS-MS</p> 	<p>Repérer et mémoriser les premiers éléments du récit</p>	<p>Comprendre les émotions des personnages suite au travail spécifique mené en classe</p>	<p>Exprimer individuellement les émotions des personnages en manipulant des marottes</p> 	<p>Raconter l'histoire avec ses propres mots de manière autonome avec le support de l'album</p> 
<i>Date</i>				
<p>Séquence d'apprentissage Comprendre une histoire (<i>L'Afrique de Zigomar</i>, P. Corentin, L'Ecole des Loisirs) GS</p> 	<p>Distinguer des animaux d'Afrique et des animaux des pays froids</p> 	<p>Emettre des hypothèses suite au texte entendu</p> 	<p>Comprendre le décalage texte-image</p> 	<p>Etre capable de revenir sur ses premières représentations</p>
<i>Date</i>				

Commencer à écrire tout seul : un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : les exercices graphiques





<p>Séquence d'apprentissage La ligne verticale PS</p>	<p>Expérimenter la verticalité</p> 	<p>Varié les expériences</p> 	<p>Les premières traces du geste</p> 	<p>Tracer, réguler, automatiser</p> 
<i>Date</i>				

Commencer à écrire tout seul : les essais d'écriture de mots


<p>Séquence d'apprentissage Ecrire le mot Noël MS</p>	<p>S'engager dans l'écriture du mot</p> 	<p>S'orienter dans l'espace feuille</p> 	<p>Respecter 2 des 4 critères de réussite : complétude, ordre des lettres, alignement, forme des lettres</p> 	<p>Respecte les 4 critères</p> 
<i>Date</i>				

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

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets





Séquence « L'enfant coureur » TPS-PS	Courir en dispersion sans perdre l'équilibre 	Courir en respectant les consignes de l'enseignant 	Courir en respectant les limites de l'espace donné 	Courir en prenant en compte les autres élèves ou les obstacles 
<i>Date</i>				

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Séquence « L'enfant nageur » GS	Entrer dans l'eau 	Se déplacer en conservant des appuis 	S'immerger en gardant des appuis 	Quitter ses appuis plantaires 
<i>Date</i>				





Séquence « L'enfant pilote » La draisienne MS	Enfourcher la draisienne en équilibre 	Se déplacer 	S'arrêter au signal 	Piloter la draisienne 
<i>Date</i>				

Collaborer, coopérer, s'opposer


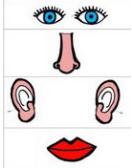


Séquence « L'enfant joueur » (jeux de poursuite) PS-MS	Fuir 	Fuir en prenant en compte les poursuivants 	Fuir en prenant en compte les espaces du jeu 	Fuir et se protéger 
<i>Date</i>				

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




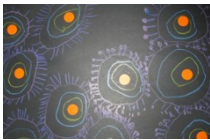
Réaliser des compositions plastiques en volume





Séquence Construire un animal en 3 D PS/MS	Les différents matériaux sont utilisés pour réaliser une composition aléatoire en posant, superposant 	L'enfant commence à assembler les différents matériaux et recherche un équilibre 	La structure globale de l'animal est reconnaissable (tête, queue, pattes, tronc) 	Des premiers choix sont effectués pour produire des effets formels (gros, élancé...) et sensibles 
<i>Date</i>				

Les productions plastiques et visuelles : dessiner

Séquence Portrait/autoportrait MS/GS	Distinguer portraits et autres genres artistiques : tri d'images et catégorisation (paysages, nature morte, portraits en pied...) 	Identifier et situer les différents éléments caractéristiques du portrait 	Organiser ces éléments Percevoir quelques effets produits (trait, forme, organisation) 	Traduire intentionnellement des sensations et des émotions par le dessin 
<i>Date</i>				

S'exercer au graphisme décoratif

Séquence Cercles et disques PS/MS	Laisser des traces dans le sable ou la farine avec différents outils 	Mobiliser l'épaule, produire des gestes amples sur une piste graphique (traces de grande dimension) 	Organiser ses traces dans un espace plus réduit 	Imbriquer des formes identiques en vue d'une composition volontaire 
<i>Date</i>				

<p>Séquence la spirale</p> <p>MS/GS</p>	<p>Repérer des formes spirales variées dans son environnement</p> 	<p>Tracer des spirales en utilisant le geste adéquat (Sens de rotation écartement régulier)</p> 	<p>Réaliser plusieurs types de spirales différentes (points traits, objets)</p> 	<p>Intégrer ces habiletés dans une composition plastique : jouer sur taille, occupation de l'espace, couleur, rythme, orientation</p> 
<i>Date</i>				

Découvrir différentes formes d'expression artistique

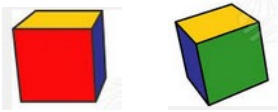

<p>Séquence Univers artistiques</p> <p>PS- MS</p>	<p>Trier des reproductions dans l'espace image</p> 	<p>Classer les reproductions en fonction de leur domaine artistique (peinture, sculpture, photo...)</p> 	<p>Identifier quelques caractéristiques propres au domaine</p>	<p>Opérer des liens entre des œuvres connues et des œuvres nouvelles</p> 
<i>Date</i>				

Univers sonores : explorer des instruments





<p>Séquence Les claves</p> <p>PS-MS</p>	<p>Expérimenter les modes de jeu d'une paire de claves (jeu libre)</p> 	<p>Frapper ou frotter (jeu structuré)</p> 	<p>Varié les durées et intensités (long/court, fort/faible)</p>	<p>Produire un accompagnement rythmique simple</p>
<i>Date</i>				

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées


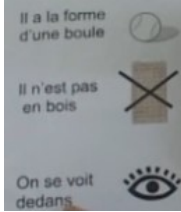
Séquence Les solides	Apparier visuellement deux solides identiques 	Apparier deux solides identiques par le toucher 	Trier les solides de même forme (ex cube) 	Classer les solides selon leurs propriétés (boule, pyramide cube) 
GS				
<i>Date</i>				

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Séquence La construction du nombre pour exprimer des quantités	S'approprier le matériel : bouchons et cartes (jeu libre) 	Eloigner les bouchons et aller chercher juste ce qu'il faut pour recouvrir chaque forme de sa carte (jeu structuré) 	Réutiliser les stratégies dans d'autres situations avec d'autres supports 	Désigner une quantité en utilisant différentes représentations du nombre : doigts, mots, etc. 
MS				
<i>Date</i>				

Explorer le monde

Manipuler des objets

Séquence d'apprentissage Les miroirs	Identifier les objets on se voit dedans/on ne se voit pas dedans 	Catégoriser les objets en fonction de leurs propriétés réfléchissant/non réfléchissant	Associer nom des objets et propriétés	Utiliser un codage mettant en lumière les propriétés des miroirs 
MS				
<i>Date</i>				

Période	Observations
Période 1	Date et nom de l'enseignant
Période 2	Date et nom de l'enseignant
Période 3	Date et nom de l'enseignant