

LES ATTENDUS DE FIN DE L'ÉCOLE MATERNELLE



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

DOMAINES ET SOUS DOMAINES D'APPRENTISSAGE		ATTENDUS PAR DOMAINE ET SOUS-DOMAINES D'APPRENTISSAGE
L'ORAL	Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
	Comprendre et apprendre	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
		Comprendre des textes écrits, sans autre aide que le langage entendu.
		Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite, après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
	Echanger et réfléchir avec les autres	Pratiquer divers usages de l'oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
Manipuler des syllabes.		
Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons consonnes hors des consonnes occlusives).		
L'ÉCRIT	Ecouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
	Découvrir la fonction de l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
		Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. Reconnaître les lettres de l'alphabet. Connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
	Commencer à écrire tout seul	Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle.
Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupe de lettres empruntés aux mots connus.		

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

DOMAINES ET SOUS DOMAINES D'APPRENTISSAGE	ATTENDUS PAR DOMAINE ET SOUS-DOMAINES D'APPRENTISSAGE
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.	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	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 L'ACTIVITE ARTISTIQUE

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

DOMAINES ET SOUS DOMAINES D'APPRENTISSAGE		ATTENDUS PAR DOMAINE ET SOUS-DOMAINES D'APPRENTISSAGE
UTILISER LES NOMBRES	Construire le nombre pour exprimer les quantités	<p>Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques.</p> <p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>
	Stabiliser la connaissance des petits nombres	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	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.
	Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : Dénombrer	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
ETUDIER LES NOMBRES	Construire le nombre pour exprimer les quantités	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	Stabiliser la connaissance des petits nombres	<p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</p> <p>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.</p>
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
	Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : Acquérir la suite orale des mots-nombres	<p>Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.</p> <p>Dire la suite des nombres jusqu'à trente.</p>
	Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : Ecrire les nombres avec les chiffres	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
	Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : Dénombrer	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : Dénombrer	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

EXPLORER	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
		Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
		Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
		Reproduire, dessiner des formes planes.
		Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.
EXPLORER LE MONDE		
DOMAINES ET SOUS DOMAINES D'APPRENTISSAGE		ATTENDUS PAR DOMAINE ET SOUS-DOMAINES D'APPRENTISSAGE
SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE		Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et non en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Stabiliser les premiers repères temporels, introduire les repères sociaux	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Consolider la notion de chronologie	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et non en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
		Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
	Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
		Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous) dans des récits, descriptions, explications.
	Représenter l'espace	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)
		Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)
		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.
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous) dans des récits, descriptions ou explications.		

DECOUVERTE DES OBJETS ET DE LA MATIERE	Découvrir le monde du vivant	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
		Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
		Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
		Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
	Explorer la matière	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche : objets, comportements dangereux, produits toxiques.
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
		Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche : objets, comportements dangereux, produits toxiques.
	Utiliser des outils numériques	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.