

# Progression pour la classe de Petite Section

## LE LANGAGNE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

### LANGAGE ORAL

<b>1) <i>Etre capable de communiquer</i></b>
- Se faire comprendre suite à une sollicitation de l'adulte : <ul style="list-style-type: none"><li>○ S'exprimer de manière compréhensible</li><li>○ Formuler correctement demandes et réponses</li></ul>
- Se faire comprendre en prenant l'initiative de la prise de parole : <ul style="list-style-type: none"><li>○ Raconter, témoigner</li><li>○ Expliquer, argumenter, justifier</li></ul>
- Dialoguer avec un camarade
- Participer à un échange collectif en respectant les règles de l'échange (écouter, prendre la parole à son tour, ...)
- Rester dans le propos de l'échange

  

<b>2) <i>Etre capable de communiquer en situation</i></b>
- Se faire comprendre pour demander de l'aide, obtenir un objet, réaliser une tâche
- Participer activement aux séances ritualisées
- Participer activement aux échanges individuels et collectifs
- Modifier son énoncé, le corriger, le reformuler (après interaction avec l'adulte)
- Comprendre les consignes ordinaires de la classe
- Commenter son action
- Commenter l'action d'un tiers

  

<b>3) <i>Etre capable d'utiliser le langage d'évocation</i></b>
- Evoquer un événement vécu collectivement et se faire comprendre
- Reformuler correctement la trame d'une histoire
- Identifier et décrire les personnages d'une histoire
- Raconter un récit connu en prenant appui sur les illustrations
- Inventer une histoire courte ayant un schéma cohérent
- Mémoriser et dire des textes courts (poésies, comptines)
- Participer activement à l'élaboration collective d'un texte dicté à l'adulte (récit, affiche,...)

## LANGAGE ECRIT

### 4) *Etre capable d'appréhender les fonctions de l'écrit*

- Connaître les fonctions de : une affiche, un journal, un livre, une lettre, un cahier, un écran d'ordinateur
- Ecouter, comprendre un récit avec ou sans support visuel
- Ecouter, comprendre, identifier un récit, une lettre, une recette.

### 5) *Etre capable d'adopter une attitude active face à l'écrit et se familiariser avec la littérature*

- Dictier un texte à un adulte (dans un contexte particulier),
- Se construire des représentations claires d'un récit (dessiner un personnage, découper le récit, images séquentielles...)
- Manifester des choix de lecture à haute voix de manière explicite et descriptive
- Reformuler un passage lu par l'enseignant

### 6) *Etre capable de repérer les réalités sonores de la langue*

- Scander les syllabes orales d'un mot, d'un texte
- Repérer, discriminer des sons

### 7) *Etre capable de reconnaître des mots*

- Reconnaître son prénom
- Reconstituer un mot avec les lettres

### 8) *Etre capable de maîtriser l'acte graphique et l'écriture*

- Adopter une attitude corporelle adaptée
- Reproduire des motifs graphiques simples
- Respecter l'orientation d'un tracé graphique  
d'une écriture copiée
- Copier son prénom en capitales d'imprimerie
- Copier un mot en capitales d'imprimerie

## VIVRE ENSEMBLE

### 1) *Etre capable de se repérer*

- Nommer les camarades de son groupe
- Identifier les adultes de l'école et connaître leurs fonctions
- Evoluer de manière aisée puis autonome dans les différents lieux de l'école
- S'adapter et s'intégrer au sein de la collectivité scolaire

### 2) *Etre capable de coopérer, comprendre et s'appropriier les règles du groupe*

- Participer à des jeux ou à des activités dans des groupes divers
- Comprendre des règles du jeu et participer activement
- Participer aux activités collectives d'expression
- Coopérer dans le cadre d'un projet collectif
- Accepter de prendre des responsabilités
- Adapter son comportement aux règles de la vie collective et les respecter

## DECOUVRIR LE MONDE

### **1) Domaine de la matière et des objets, être capable de**

- Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets
- Utiliser des matériaux, des objets techniques simples ou alimentés par des piles
- Appliquer des techniques de fabrication simples (choix des outils et des matériaux, maîtrise des actions)
- Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples

### **2) Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé ; être capable de**

- Suivre de petits élevages
- Semer, planter, entretenir des cultures
- Reconnaître des manifestations et quelques caractéristiques de la vie animale et végétale
- Respecter des milieux de vie
- Appliquer quelques règles d'hygiène et de santé
- Comprendre et appliquer quelques règles simples de sécurité routière et domestique

### **3) Etre capable de se repérer dans le temps**

- Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine, de l'année
- Utiliser un calendrier (pour repérer une date ou un évènement).

### **4) Etre capable de se repérer dans l'espace**

- Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi
- Décrire des positions ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux
- Décrire et représenter simplement l'environnement proche
- Se repérer, s'orienter, se déplacer dans l'environnement proche
- Connaître quelques caractéristiques de son environnement proche
- Décrire ou représenter un parcours simple

### **5) Découvrir le monde des formes et des grandeurs ; être capable de**

- Différencier et classer des objets en fonction de leur forme
- Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, rectangle)
- Reproduire, à partir d'un modèle, un puzzle, un pavage, un assemblage de solides
- Comparer, classer, ranger des objets en fonction de leur taille, masse, contenance

### **6) Découvrir le monde des quantités et des nombres; être capable de**

- Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection qui compte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant une procédure non numérique ou numérique
- Résoudre des problèmes en utilisant les nombres connus et portant sur les quantités :
  - augmentation et diminution
  - distribution, partage
- reconnaître globalement de petites quantités (1 à 4)
- Reconnaître globalement de petites quantités organisées en configurations connues (main(s), dé)
- Connaître la comptine numérique jusqu'à 3 (minimum) et l'utiliser pour dénombrer une quantité

## AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

### **1) Etre capable de réaliser une action que l'on peut mesurer (vers des activités athlétiques)**

- Courir, sauter, lancer de différentes façons
- Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec du matériel variés
- Mesurer son action et son résultat

### **2) Etre capable de se déplacer dans différents types d'environnements (vers les activités gymniques, d'orientation, de roule et de glisse, aquatiques...)**

- Se déplacer dans des formes inhabituelles impliquant une recherche d'équilibre
- Se déplacer dans des environnements proches
- Se déplacer dans des environnements étrangers et instables (sable, eau...)
- Se déplacer avec ou sur des tricycles, vélos, trottinettes, rollers...

### **3) Etre capable de coopérer et de s'opposer individuellement et collectivement (jeux d'opposition et jeux collectifs)**

- Coopérer et s'opposer collectivement dans un jeu collectif

### **4) Etre capable de s'exprimer avec son corps (mime, danse, théâtre, gymnastique artistique)**

- Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états...
- Communiquer aux autres des émotions, des sentiments
- S'exprimer sur un rythme

## COMPETENCES TRANSVERSALES

### **5) Etre capable de s'engager dans l'action**

- Oser s'engager dans différentes actions dans des environnements divers, avec du matériel varié et en respectant les règles du jeu et de sécurité
- Reconnaître, exprimer et contrôler ses émotions et leurs effets

### **7) Etre capable d'identifier et apprécier les effets de l'activité**

- Prendre conscience de ses capacités et de ses ressources
- Prendre des repères dans l'espace
- Ajuster son action en prenant en compte le résultat de son action
- Mesure les risques
- Moduler son énergie

### **8) Etre capable de se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif**

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble
- Respecter les règles de protection de l'environnement, d'hygiène

## SENSIBILITE, IMAGINATION et CREATION

### 1) *Le regard et le geste - Arts plastiques ; être capable de*

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)
- Repérer et utiliser les différentes fonctions du dessin : expression d'un désir, expression de l'imagination, représentation
- Connaître différentes techniques
- Associer plusieurs techniques
- Identifier et trier des images (selon l'origine, la fonction, le thème)
- Exprimer ses propres sensations devant une image, une œuvre et s'ouvrir à la perception de l'autre

### 2) *la voix et l'écoute - Musique ; être capable de*

- Jouer de sa voix pour expérimenter des variations de hauteur, d'intensité, de timbre, de nuances
- Mémoriser des comptines, des chansons
- Prendre immédiatement la hauteur de départ donnée pour un chant
- Marquer et respecter dans la durée la pulsation vécue ; jouer sur le tempo et quelques nuances contrastées
- Reproduire, après repérage, des formules rythmiques simples, corporellement ou avec des instruments à percussion
- Se repérer dans l'espace au cours de jeux chantés et dansés
- Écouter un extrait musical jusqu'au bout puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions, son appréciation
- Coordonner texte parlé ou chanté et accompagnement corporel ou instrumental

