

## Programme de l'école maternelle 2015 : Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

### Domaine 1

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
2	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre
3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
5	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
6	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
7	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
8	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
9	Manipuler des syllabes
10	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives)
11	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier
12	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle
13	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

### Domaine 2

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

1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés
4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

### Domaine 3

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

1	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
2	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
3	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux
4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés
5	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive
6	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
7	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples
8	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
9	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

#### Domaine 4

### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

#### Utiliser les nombres

1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
2	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
3	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
4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

#### Étudier les nombres

1	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
2	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
3	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
4	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
5	Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix

#### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

1	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)
2	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
3	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
4	Reproduire, dessiner des formes planes
5	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

#### Domaine 5

### Explorer le monde

#### Le temps - l'espace

1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
2	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
3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications
4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
6	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
7	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
8	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.
9	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

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

1	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image
2	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
3	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation
4	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
5	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
6	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
7	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
8	Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).