



# PROGRAMMATIONS 2023- 2024 - Moyenne Section

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ORAL	<b>Oser entrer en communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dire bonjour, au revoir, s'il te plait, merci</li> <li>-Connaitre, identifier et nommer les enfants de la classe</li> <li>-Connaitre les adultes de la classe et leur fonction</li> <li>-Savoir se faire comprendre quand on en a besoin</li> <li>-Entrer en communication avec ses pairs</li> <li>-Commencer à faire quelques phrases simples</li> <li>-Utiliser le pronom je pour parler de soi</li> <li>-Répondre aux sollicitations verbales en faisant une phrase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Connaitre les lieux, les personnes et leur fonction dans l'école</li> <li>être capable d'écouter pour répondre a bon escient</li> <li>-Produire un oral compréhensible par autrui</li> <li>-Utiliser des phrases simple ;ais précise en utilisant un vocabulaire et une syntaxe adapté)</li> <li>-Être capable d'échanger sur soi par l'intermédiaire de sollicitation</li> <li>-Prendre la parole et participer un échange au sein du groupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écouter le propos des autres</li> <li>-Attendre son tour s'exprimer</li> <li>-Faire des phrases plus longues</li> <li>-Poser une question simple</li> <li>-Répondre à une question simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lever le doigt pour parler et rester le propos de l'échange</li> <li>-Faire des phrase plus longue.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dialoguer avec les autres en utilisant une syntaxe correcte</li> <li>-Faire des phrases complexes</li> </ul>
	<b>Comprendre et apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participer aux comptines collectivement</li> <li>-Ecouter et comprendre une consigne simple donné individuellement</li> <li>-Comprendre de quoi parle un interlocuteur familier</li> <li>-Rappeler en se faisant comprendre un évènement vécu collectivement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et restituer une comptine</li> <li>-Ecouter et comprendre une consigne simple collectivement</li> <li>-Raconter une histoire déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations</li> <li>-Distinguer fiction et réalité a travers une marionnette (manipuler entre le vrai et le faux)</li> <li>-Designer les personnages d'une histoire (présenter des marionnettes réalisées a partir des illustrations d'une histoire lue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Restituer seul et spontanément une comptine</li> <li>-Mémoriser une consigne simple et l'exécuter</li> <li>-Raconter une histoire connue sans visuelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Restituer seul, devant les autres et a l'identique une comptine</li> <li>-Reformuler une consigne simple</li> <li>-Faire parler et mettre en scène des marionnettes en leur faisant jouer une histoire connue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Restituer seul et spontanément une comptine</li> <li>-Réaliser une action conforme à une consigne énoncée</li> <li>-Exprimer son ressenti et son point de vue</li> </ul>
		-Utiliser les formules de politesse à bon escient et spontanément				

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



## PROGRAMMATIONS 2023- 2024 - Moyenne Section

### MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ORAL	<b>Echanger et réfléchir avec les autres</b>	-S'emparer du vocabulaire appris en classe et utiliser à bon escient dans les tâches langagières -Elaborer des phrases avec des structures simples (groupe nominal et groupe verbal)	-Décrire un objet, une photo, une image, un dessin -Élaborer des phrases déclaratives simples	-Décrire plus précisément un objet, une photo, une image, un dessin en donnant des détails -Utiliser des déterminants et des adjectives	-Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu -Utiliser les outils linguistiques plus complexes (connecteur, négation, forme interrogative...et de mots inducteurs) 4 et 5	-Expliquer une tâche
	<b>Acquérir et développer une conscience phonologique</b>	APPRENDRE A ECOULER  -Identifier la provenance d'un son -Reproduire un rythme -Identifier des sons -Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation	APPRENDRE A ARTICULER  -Répéter un mot puis une phrase entendue -Prononcer distinctement les sons d'un mot -Répéter en articulant -Dire une liste de mots/une comptine en articulant -Prononcer distinctement les syllabes d'un mot	DECOUVRIR LES SYLLABES  -Scander les syllabes d'un mot -Dénombrer les syllabes d'un mot	LES SYLLABES D'ATTAQUE  -Identifier des syllabes identiques -Repérer une syllabe répétée en début de mot -Identifier la syllabe d'attaque d'un mot -Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque	LES SYLLABES FINALES/RIMES  -Repérer les syllabes finales répétées -Identifier la syllabe finale d'un mot -Repérer des mots ayant la même syllabe finale -Prendre conscience des rimes -Associer des mots qui riment
	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>	-Manipuler correctement les livres	-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 connu ou d'un texte	-Lire de courts messages de la vie quotidienne ou de la vie de classe		
L'ÉCRIT	<b>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</b>	-Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit	-Reconnaître son prénom en écriture capitale, cursive ou script -Connaître le nom des lettres qui le composent et leur son. -Discriminer les sons dans des mots ou des syllabes.	-Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire : (cursive), script, capitale d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent.		
	<b>Commencer à écrire tout seul</b>	-Savoir reproduire un motif graphique	-Savoir reproduire une lettre script. -Ecrire son prénom en écriture script, sans modèle.	-Copier en script un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu	-Ecrire seul un mot en utilisant des lettres (phonèmes) ou groupes de lettres (diagrammes) connus	



## PROGRAMMATIONS 2023- 2024 - Moyenne Section

### ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES	<b>DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATION :</b> <b>Usage cardinal du nombre</b> <b>Usage Ordinal du nombre</b>	-Mobiliser les symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité. -Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Dire la suite des nombres à partir de leur décomposition. -Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à dix.				
		-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. -Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments	-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. -Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	-Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. -Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à dix.	-Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et compléter une bande numérique lacunaire. -Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à dix écrits en chiffres. -Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités de dépassant pas dix	-Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage. -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.
	<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) Reproduire, dessiner des formes planes.				
		-Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. -Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.			-Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle), reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) -Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



# PROGRAMMATIONS - Moyenne Section

## EXPLORER LE MONDE

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le temps et l'espace	Le temps	-Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et 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. -Utiliser des marqueurs temporels adaptés (depuis, pendant, avant, après) dans des récits, des descriptions ou explications	-Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)  -Elaborer des premiers essais de représentations planes, communicables (construction d'un code commun)
	L'espace	-Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis	-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, etc...) dans des récits, descriptions ou explications		
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	-Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.			-Reconnaitre et décrire 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. -Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant	
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	-Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. -Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)	-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.		
	Utiliser des outils numériques					-Utiliser des objets numériques : appareil photo

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



## PROGRAMMATIONS - Moyenne Section

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

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	<b>Athlétisme</b> Courir, sauter, lancer avec des matériels variés				<b>Vélo</b> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	Adapter son équilibre et ses déplacements à son environnement et contraintes variées			<b>Motricité</b> Parcours variés		
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<b>Gymnastique rythmique, rondes et danses</b> Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors des rondes et jeux chantés			<b>Zumba/Danse</b> Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical	
	Collaborer, coopérer, s'opposer	<b>Le grand jeu des timalines et des timalins</b> Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.				

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



## PROGRAMMATIONS - Moyenne Section

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

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Productions plastiques et visuelles	<b>Dessiner</b> <b>S'exercer au graphisme décoratif</b> <b>Réaliser des compositions plastiques planes et en volume</b> <b>Observer, comprendre, transformer les images</b>	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes nouveaux.	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.		Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
	<b>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</b>	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.				
Univers sonores	<b>Explorer des instruments, utiliser les sonorités de son corps</b> <b>Affiner son écoute</b>	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Affiner son écoute en identifiant les sonorités connues	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.		
	<b>Pratiques quelques activités du spectacle vivant</b>	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté		Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.		

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



















