**TABLEAU SYNTHETIQUE DES PROGRAMMES AUGMENTES DE LA MATERNELLE 2021**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **domaines** | **Sous-domaines** | **Objectifs** | |  | **Attendus** |
| **1.Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions** | 1.1.L’oral | Oser entrer en communication | |  | -Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.  -S’exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.  - Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.  -Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.  -Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.  -Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. |
| Comprendre et apprendre | |
| Échanger et réfléchir avec les autres | |
| Enrichir le vocabulaire | |
| Acquérir et développer la syntaxe | |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique | | Acquérir et développer de la conscience phonologique |
| Éveiller à la diversité linguistique |
| 1.2.L’écrit | Écouter de l’écrit et comprendre | |  | -Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.  -Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de 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.  -Participer verbalement à la production d’un écrit. Savoir qu’on n’écrit pas comme on parle.  -Repérer des régularités dans la langue à l’oral en français (éventuellement dans une autre langue).  - Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d’un mot, comprendre qu’on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.  -Répéter et reproduire des rimes, des assonances.  -Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou des syllabes.  -Reconnaître les lettres de l’alphabet et connaître leur nom, savoir que le nom d’une lettre peut être différent du son qu’elle transcrit.  - Connaître les correspondances entre les trois manières d’écrire les lettres : cursive, script, capitales d’imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu’elles codent. Copier à l’aide d’un clavier.  - reconnaitre son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaitre le nom des lettres qui le composent.  -Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.  -Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.  -Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus. |
| Découvrir la fonction de l’écrit | |
| Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement | |
| Découvrir le principe alphabétique | |
| Commencer à écrire tout seul | | Les essais d’écriture de mots |
| Les premières productions autonomes d’écrits |
| **2.Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique** | Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets  Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.  Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique  Collaborer, coopérer, s’opposer | | | | 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.  -Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.  -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.  -Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. |
| **3.Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** | Développer du goût pour les pratiques artistiques | | | |  |
| Découvrir différentes formes d’expression artistique | | | |
| Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix | | | |
| 3.1.1.Les productions plastiques et visuelles | Dessiner | | | Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste.  -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. Créer 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. |
| S’exercer au graphisme décoratif | | |
| Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume | | |
| Observer, comprendre et transformer des images | | |
| 3.1.2.Univers sonores | Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons | | | Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.  -Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance  -Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.  -Décrire une image, parler d’un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. |
| Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps | | |
| Affiner son écoute | | |
| 3.1.3.Le spectacle vivant | Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant | | | Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores. |
| **4. Acquérir les premiers outils mathématiques** | 4.1.Découvrir les nombres et leurs utilisations | Construire le nombre pour exprimer les quantités |  | | -Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)  -Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.  -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 (quantité inférieure ou égale à 10).  -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.  -Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts) verbaux (mots-nombres) ou écrits, (en chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu’à 10 au moins.  -Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.  -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.  -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.  -Parler des nombres à l’aide de leur décomposition.  -Dire la suite des nombres jusqu’à trente.  - Dire la suite des nombres jusqu’à trente. Dire la suite des nombres à partir d’un nombre donné (entre 1 et  30).  - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à 10.  - Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu’à 10.  - Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.  - Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).  - Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d’ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10). |
| Stabiliser la connaissance des petits nombres |
| Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position |
| Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes |
| Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur | Acquérir la suite orale des mots-nombres | |
| Écrire les nombres avec les chiffres | |
| Dénombrer | |
| 4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées |  | | | -Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.  - reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).  - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.  -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 une organisation régulière et poursuivre son application. |
| **5.Explorer le monde** | 5.1. Se repérer dans le temps et l’espace | Le temps | Stabiliser les premiers repères temporels | | 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 (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. |
| Introduire les repères sociaux | |
| Consolider la notion de chronologie | |
| Sensibiliser à la notion de durée | |
| L’espace | 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.  -Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).  -Élaborer 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, etc.) dans des récits, descriptions ou explications. |
| Représenter l’espace | |
| Découvrir l’environnement | |
| 5.2.Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière | Découvrir le monde 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.  Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant. |
| 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.. |
| Utiliser, fabriquer, manipuler des objets | | | -Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d’instructions de montage.  -Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques). |
| Utiliser des outils numériques | | | -Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur. |