

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : tableau synthétique fiche de fin d'école maternelle, compétences des programmes 2015, séquences et observables.

Sous-domaines	Intitulés des attendus de fin de cycle		Ressources mises à disposition le site de l'IEN de Montélimar et élaborées par : E : EDUSCOL - LaR : La Rotonde	Observables pour remplir le carnet de suivi des apprentissages
	Fiche synthèse fin Ecole maternelle	Compétences des programmes 2015		
DECouvrir LE MONDE VIVANT	Premières connaissances sur le vivant (développement, besoins...)	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	E : Les élevages LaR : Je découvre la vie animale (GS)	01- savoir que les animaux grandissent et se transforment 02- connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort) 03- observer et repérer les naissances dans les élevages 04- savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle 05- associer des modes de reproduction à des types d'animaux (vivipare, ovipare) 06- savoir que, chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle
			LaR : De la graine à la plante (PS) LaR : La vie d'une plante (MS)	01- savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment 02- reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal 03- établir des premiers liens entre fleur, fruit et graine
		Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.		01- reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages en fournissant la "nourriture" nécessaire, en assurant le nettoyage 02- savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre 03- savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire 04- savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir
				01- reconnaître et nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires 02- savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture, pour se développer
		Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	LaR : Mon corps bouge (MS)	01- situer et nommer quelques parties du corps, sur soi-même 02- situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur soi-même et sur une représentation 03- lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) 04- situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur soi-même ou sur une représentation 05- évoluer de traces éparées à un dessin plus représentatif du corps humain 06- dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec

EXPLORER LA MATIERE

UTILISER,
FABRIQUER,

Utilisation,
fabrication et
manipulation
d'objets

			<p>éventuellement quelques détails sur le visage) 07- dessiner un être humain complet, avec des parties de son visage et des membres qui commencent à prendre de l'épaisseur 08- se représenter avec un corps articulé, en train de courir ou de sauter</p>
<p>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p>	<p>LaR : Miroirs, les effets de la matière (PS) E : les miroirs E : les bateaux LaR : Transporter de l'eau (PS) LaR : Flotte ou coule (MS) LaR : L'air en mouvement (MS) LaR : Les aimants (MS) LaR : L'eau liquide, solide (GS)</p>	<p>01- découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (pâte à sel, pâte à tarte...) 02- identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (papiers, cartons, tissus, pâtes...) 03- trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens 04- connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence...) 05- classer des objets selon le matériau qui les compose, selon une propriété commune (formes, goût, texture...), selon leurs usages... 06- repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils 07- agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet 08- modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu 09- prendre conscience du caractère réversible ou non de certaines actions</p>	
		<p>01- reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures 02- découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer...) et réaliser les gestes correspondants 03- reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets 04- trier, comparer des objets, en fonction de leurs usages 05- utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation</p>	
<p>Réaliser des constructions - construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<p>E : les bateaux LaR : Fabriquer du jus (PS) LaR : Agir sur les matériaux (PS) LaR : Jeux de construction (GS) LaR : Equilibre et bascule (GS)</p>	<p>01- réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable, avec une intention formulée 02- réaliser une construction, reconstituer un objet, en disposant d'un modèle de référence qu'on peut manipuler ou observer 03- réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma) 04- réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue...) ; 05- représenter, par un dessin ou un schéma, un montage qu'on a réalisé 06- réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes d'un montage 07- lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires</p>	

		Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.		<p>01- agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer)</p> <p>02- choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...)</p> <p>03- manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément...</p> <p>04- repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)</p> <p>05- utiliser les touches de direction du clavier pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif</p> <p>06- copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes....</p>
UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS et DECOUVRIR LE MONDE VIVANT	Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	LaR : Education à la santé : alimentation, sommeil, hygiène (GS)	<p>01- respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte</p> <p>02- réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se moucher...)</p> <p>03- demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques</p> <p>04- gérer ses besoins physiologiques de façon autonome</p> <p>05- réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues</p> <p>06- énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine</p> <p>07- établir des premiers liens entre ce qu'on consomme et les conséquences possibles sur sa santé (ex : sucre et caries)</p>
		Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).		<p>01- alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade</p> <p>02- identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler...)</p> <p>03- adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés</p> <p>04- reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes</p>

Tableau élaboré à partir d'un document du groupe de travail de l'Académie de Grenoble (carnet de suivi des apprentissages numérique).