académie
Dijon
ection des services
départementaux
ducation nationale
Saône-et-Loire
éducation
nationale
jeunesse
vie associative

CARNET DE SUIVI

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions				
L'oral				
Oser entrer en communication				
Séquence Jouons au coin cuisine **PS**	Manipuler, découvrir les ustensiles, vaisselle et aliments du coin cuisine (jeu libre)	Répondre aux sollicitations de l'enseignant par une action (langage en réception)	Utiliser le vocabulaire dans le cadre d'un jeu structuré (langage en production)	Produire des phrases courtes pour commenter ses actions en utilisant le vocabulaire adéquat (langage en production)
Date	*12-09-2015*			
Échanger et réfléchir avec les autres				
Séquence Langage d'évocation La sortie à la ferme **Fin de GS**	Relater l'expérience vécue à l'aide de supports visuels	Relater l'expérience vécue sans supports visuels en utilisant un lexique adéquat	Ordonner les faits et reformuler pour produire un message adapté	Mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui : langage d'évocation
Date				

L'écrit				
Ecouter de l'écrit et comprendre				
Séquence d'apprentissage Comprendre une histoire (*Bébés chouettes*, M. Waddel, L'Ecole des Loisirs) **PS-MS**	Repérer et mémoriser les premiers éléments du récit	Comprendre les émotions des personnages suite au travail spécifique mené en classe	Exprimer individuellement les émotions des personnages en manipulant des marottes	Raconter l'histoire avec ses propres mots de manière autonome avec le support de l'album
Date				
Séquence d'apprentissage Comprendre une histoire (*L'Afrique de Zigomar*, P. Corentin, L'Ecole des Loisirs) **GS**	Distinguer des animaux d'Afrique et des animaux des pays froids	Emettre des hypothèses suite au texte entendu	Comprendre le décalage texte-image	Etre capable de revenir sur ses premières représentations
Date				
Commencer à écrire tout seul : un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : les exercices graphiques				
Séquence d'apprentissage La ligne verticale **PS**	Expérimenter la verticalité	Varier les expériences	Les premières traces du geste	Tracer, réguler, automatiser
Date				
Commencer à écrire tout seul : les essais d'écriture de mots				
Séquence d'apprentissage Ecrire le mot Noël **MS**	S'engager dans l'écriture du mot	S'orienter dans l'espace feuille	Respecter 2 des 4 critères de réussite : complétude, ordre des lettres, alignement, forme des lettres	Respecte les 4 critères
Date				

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique				
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets				
Séquence « L'enfant coureur » **TPS-PS**	Courir en dispersion sans perdre l'équilibre	Courir en respectant les consignes de l'enseignant	Courir en respectant les limites de l'espace donné	Courir en prenant en compte les autres élèves ou les obstacles
Date				
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés				
Séquence « L'enfant nageur » **GS**	Entrer dans l'eau	Se déplacer en conservant des appuis	S'immerger en gardant des appuis	Quitter ses appuis plantaires
Date				
Séquence «L'enfant pilote » La draisienne **MS**	Enfourcher la draisienne en équilibre	Se déplacer	S'arrêter au signal	Piloter la draisienne
Date				
Collaborer, coopérer, s'opposer				
Séquence « L'enfant joueur » (jeux de poursuite) **PS-MS**	Fuir	Fuir en prenant en compte les poursuivants	Fuir en prenant en compte les espaces du jeu	Fuir et se protéger
Date				

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques				
Réaliser des compositions plastiques en volume				
Séquence Construire un animal en 3D **PS/MS**	Les différents matériaux sont utilisés pour réaliser une composition aléatoire en posant, superposant	L'enfant commence à **assembler** les différents matériaux et recherche un équilibre	La structure globale de l'animal est reconnaissable (tête, queue, pattes, tronc)	Des premiers choix sont effectués pour produire des effets formels (gros, élancé…) et sensibles
Date				

Les productions plastiques et visuelles : dessiner				
Séquence Portrait/autoportrait **MS/GS**	Distinguer portraits et autres genres artistiques : tri d'images et catégorisation (paysages, nature morte, portraits en pied…)	Identifier et situer les différents éléments caractéristiques du portait	Organiser ces éléments Percevoir quelques effets produits (trait, forme, organisation)	Traduire intentionnellement des sensations et des émotions par le dessin
Date				

S'exercer au graphisme décoratif				
Séquence Cercles et disques **PS/MS**	Laisser des traces dans le sable ou la farine avec différents outils	Mobiliser l'épaule, produire des gestes amples sur une piste graphique (traces de grande dimension)	Organiser ses traces dans un espace plus réduit	Imbriquer des formes identiques en vue d'une composition volontaire
Date				
Séquence la spirale **MS/GS**	Repérer des formes spiralaires variées dans son environnement	Tracer des spirales en utilisant le geste adéquat (Sens de rotation écartement régulier)	Réaliser plusieurs types de spirales différentes (points traits, objets)	Intégrer ces habiletés dans une composition plastique : jouer sur taille, occupation de l'espace, couleur, rythme, orientation
Date				

Découvrir différentes formes d'expression artistique				
Séquence Univers artistiques **PS- MS**	Trier des reproductions dans l'espace image	Classer les reproductions en fonction de leur domaine artistique (peinture, sculpture, photo…)	Identifier quelques caractéristiques propres au domaine	Opérer des liens entre des œuvres connues et des œuvres nouvelles
Date				

Univers sonores : explorer des instruments				
Séquence Les claves **PS-MS**	Expérimenter les modes de jeu d'une paire de claves (jeu libre)	Frapper ou frotter (jeu structuré)	Varier les durées et intensités (long/court, fort/faible)	Produire un accompagnement rythmique simple
Date				

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée				
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées				
Séquence Les solides **GS**	Apparier visuellement deux solides identiques	Apparier deux solides identiques par le toucher	Trier les solides de même forme (ex cube)	Classer les solides selon leurs propriétés (boule, pyramide cube)
Date				
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
Séquence La construction du nombre pour exprimer des quantités **MS**	S'approprier le matériel : bouchons et cartes (jeu libre)	Eloigner les bouchons et aller chercher juste ce qu'il faut pour recouvrir chaque forme de sa carte (jeu structuré)	Réutiliser les stratégies dans d'autres situations avec d'autres supports	Désigner une quantité en utilisant différentes représentations du nombre : doigts, mots, etc.
Date				
Explorer le monde				
Manipuler des objets				
Séquence d'apprentissage Les miroirs **MS**	Identifier les objets on se voit dedans/on ne se voit pas dedans	Catégoriser les objets en fonction de leurs propriétés réfléchissant/non réfléchissant	Associer nom des objets et propriétés	Utiliser un codage mettant en lumière les propriétés des miroirs
Date				

Période	Observations
Période 1	Date et nom de l’enseignant
Période 2	Date et nom de l’enseignant
Période 3	Date et nom de l’enseignant