Nouveaux programmes de l'école maternelle : les 5 domaines d'apprentissage

Domaine 1. Mobiliser le langage dans toutes les dimensions

L'ORAL

- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Comprendre et apprendre
- Oser entrer en communication

L'ÉCRIT

- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
- Découvrir le principe alphabétique
- Commencer à écrire seul
- Écouter l'écrit et le comprendre
- Découvrir la fonction de l'écrit

CE QUI EST ATTENDU

- Communiquer, se faire comprendre
- S'exprimer dans un langage synatxiquement correct
- Pratiquer divers usages du langage oral
- Mémoriser et dire de manière expressive des comptines et poésies
- Comprendre des textes écrits
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit
- Participer verbalement à la production d'écrit
- Repérer les régularités de la langue à l'oral
- Reconnaitre et copier sur un clavier les lettres de l'alphabet
- Ecrire son prénom en cursive sans modèle
- Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou graphies connues

Domaine 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 variés
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Collaborer, coopérer, s'opposer

CE QUI EST ATTENDU

- Courir, sauter, lancer de différentes façons dans un but précis
- Ajuster et enchainer ses actions et déplacements en fontion d'obstacles ou de trajectoires
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relations avec les autres
- Coordonner ses gestes et déplacements avec ceux des autres (rondes et jeux chantés)
- Coopérer et exercer des roles différents compélmentaires, s'opposer, élaborer des stratégies

Domaine 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Découvrir différentes formes d'expression artistiques
- Vivre et exprimer ses émotions, formuler des choix
- Développer du gout pour les pratiques artistiques

PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

- Réaliser des compositions prastiques planes et en volume
- Dessiner
- Observer, comprendre et transformer des images
- Graphisme décoratif

UNIVERS SONORE

- Jouer avec sa voix, acquérir un répertoire de comptines et de chansons
- Explorer des instruments, tuiliser les sonorités du corps
- Affiner son écoute

SPECTACLE VIVANT

- Pratiquer des activités des arts du spectacle vivant : danse, cirque, mime, théatre, marionnettes, etc.

CE QUI EST ATTENDU

- Choisir différents outils, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne
- Adapter son geste
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes, en créer d'autres
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petits groupes
- Mémoriser un répertoire de comptines et chants, les interpréter de manière expressive
- Jouer avec sa voix (timbre, intensité, hauteur, nuance)
- Repérer et reproduire des formules rythmiques simples
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti
- Proposer des solutions dans des situations de projet, création, résolutions de problèmes

Domaine 4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

EXPLORER DES FORMES, GRANDEURS ET SUITES OGRANISÉES

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- Savoir nommber quelques figures planes
- Reconnaitre quelques solides
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
- Reproduire, dessiner des formes planes
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

DÉCOURVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

- Construire le nombre pour exprimer des quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
- Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur
- Acquérir la suite orale des mots-nombres
- Écrire les nombres avec des chiffres
- Dénombrer

UTILISER LES NOMBRES

- Évaluer, comprarer des collections d'objets
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un jeu
- Mobiliser les symboles analogiques pour communiquer des informations sur une quantité

ÉTUDIER LES NOMBRES

- Avoir compris que le cardinal ne change pas suivant la dispoition ou la nature des éléments
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un nombre au précédent
- Quantifier des collections jsuqu'à 10 au moins
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente
- Lire des nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Domaine 5. Explorer le monde

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

- Le temps
  - Stabiliser les premiers repères temporels
  - Notion de durée
  - Introduire des repères sociaux
  - Consolider la notion de chronologie
- L'espace
  - Faire l'expérience de l'espace
  - Découvrir les différents milieux
  - Représenter l'espace

CE QUI EST ATTENDU

- Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres
- Repérer ces évènements dans la journée, la semaine, le mois
- Ordonner une suite de photos ou d'images pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif
- Utiliser des marqueurs temporels et spatiaux adaptés
- Situer des objets par rapport à soi ou entre eux
- Se situer par rapport à d'autres ou à des objets
- Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation
- Élaborer des premiers essais de représentation plane
- Orienter et utiliser une feuille de papier, un livre ou autre support écrit

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

- Utiliser des outils numériques
- Découvrir le monde vivant
- Explorer la matière
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

CE QUI EST ATTENDU

- Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal
- Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain
- Connaitre et mettre en oeuvres quelques règles d'hygiène corporelle et de vie saine
- Choisir, tuiliser et savoir désigner des outils ou matériaux adaptés à une situation
- Réaliser des constructions
- Utiliser des objets nuémriques : appareil photo, tablette, ordinateur
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche

AB