

académie
Dijon



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Nièvre

éducation
nationale



CARNET DE SUIVI

Ecole de EPIRY

Nom :

Prénom :

Date de naissance :



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral

Oser entrer en communication

Séquence d'enrichissement du lexique : Le château fort, les chevaliers	Jouer avec le château fort et s'imprégner du lexique relatif au thème.	Répondre par une action aux sollicitations de l'enseignant qui utilise le lexique adéquat.	Restituer le mot juste lors de la projection de photos comportant des éléments du château fort.	Produire des phrases en utilisant le vocabulaire adéquat.
<i>Date</i>	/10/15	/10/15	/10/15	/10/15

Echanger et réfléchir avec les autres

Séquence d'apprentissage : Mettre en ordre des images	Retrouver des photos ou des images qui racontent une même histoire.	Décrire avec ses mots une image, une photo.	Mimer ou vivre des histoires pour décrire les étapes dans l'ordre chronologique.	Mettre dans l'ordre chronologique 3, 4 photos pour raconter une histoire.
<i>Date</i>	/11/15	/11/15	/11/15	/11/15

L'écrit

Ecouter de l'écrit et comprendre

Séquence d'apprentissage : Comprendre dans l'album « une petite oie pas si bête » la problématique de lecture.	Collectivement , à l'aide de cartes, repérer, mémoriser et expliquer les éléments importants du récit.	Raconter l'histoire de manière autonome avec ses propres mots en regardant l'album.	Comprendre et mimer la ruse dans l'album.	Retrouver la ou les ruses dans différents albums grâce à un travail de mise en réseau.
<i>Date</i>	/11/15	/11/15	/11/15	/12/15

Commencer à écrire tout seul : un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : les exercices graphiques

Séquence d'apprentissage : Les traits obliques.	Identifier des traits obliques dans la vie de tous les jours.	Représenter un trait oblique avec des objets.	Consolider le tracé des traits obliques : automatiser.	Maîtriser le tracé en fonction de contraintes.
<i>Date</i>	/12/15	/12/15	/01/16	/01/16

Commencer à écrire tout seul : les essais d'écriture de mots

Séquence d'apprentissage : Ecrire le mot NAVET.	S'engager dans l'écriture du mot en regardant bien le modèle.	Analyser les productions en fonction des critères de réussite.	Expliquer à l'adulte comment écrire le mot.	Récrire le mot en respectant le sens d'écriture et les 4 critères
<i>Date</i>	/12/15	/12/15	/12/15	/12/15

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Séquence d'apprentissage : L'enfant coureur	Courir en dispersion sans perdre l'équilibre et en tenant compte des camarades	Courir en respectant les consignes de l'enseignant : démarrer à un signal sonore Jeu : chasse aux objets	Courir en orientant sa course (vers un but à atteindre, revenir dans un espace défini) Jeu : les lapins dans leur terrier	Courir dans des milieux variés (herbe, forêt...) en adaptant sa course en fonction des règles de jeux
<i>Date</i>	/09/15	/09/15	/10/15	/10/15

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Séquence d'apprentissage : S'équilibrer	Se déplacer et participer à différents jeux sur la petite poutre.	Se déplacer avec aide sur la grande poutre.	Se déplacer sans aide sur la grande poutre en utilisant différents types de déplacements, en franchissant des obstacles	S'équilibrer sur différents agrès en respectant des consignes précises.
<i>Date</i>	/11/2015	/11/2015	/11/2015	/11/2015
Séquence d'apprentissage : S'équilibrer avec les autres Séance d'acroport	S'immobiliser à un signal et rester en équilibre plusieurs secondes.	S'immobiliser à un signal et rester en équilibre plusieurs secondes en obéissant à une consigne relative au corps ou à l'espace.	Former une figure d'acroport esthétique avec un ou plusieurs camarades en imitant un modèle.	Présenter un spectacle d'acroport.
<i>Date</i>	/11/2015	/11/2015	/11/2015	/12/2015

Collaborer, coopérer, s'opposer

Séquence d'apprentissage : Transporter des objets	Ramener un objet dans un espace défini .	Rapporter un objet dans son camp.	Rapporter un objet dans un lieu déterminé. Jeu des déménageurs avec tri des couleurs	Rapporter un objet dans le camp de son équipe. Jeu des déménageurs par équipe
<i>Date</i>	/09/15	/09/15	/10/15	/10/15

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Réaliser des compositions plastiques en volume

Séquence d'apprentissage : Reconnaître et réaliser des statues	À partir d'un jeu de déplacement (en tournant autour), différencier statue et tableau.	Retrouver les statues parmi les œuvres présentées par vidéo-projecteur. Découvrir les matériaux utilisés (glace, métal, bois..).	Utiliser différents matériaux pour réaliser librement une statue (cure-pipe, paille, terre, pâte à modeler...).	Réaliser collectivement une composition en volume en papier mâché.
<i>Date</i>	/09/15	/09/15	/10/15	/12/15

Les productions plastiques et visuelles : composer

Séquence d'apprentissage : Réaliser une nature morte	Jeu avec des fruits pour appréhender leurs différentes caractéristiques et leur nom.	Réaliser librement une nature morte en disposant fruits et objets : prise de la réalisation en photo.	Amélioration de la composition précédente en prenant en compte différents critères: visibilité, opposition... Réalisation d'autres compositions et comparaison avec celles des camarades.	Observer des oeuvres d'artistes connus (Cézanne, Picasso).
<i>Date</i>	/10/15	/10/15	/10/15	/10/15

S'exercer au graphisme décoratif

Séquence d'apprentissage : Représenter un feu d'artifice	S'exprimer à partir de films et de photos de feu d'artifice.	Représenter à sa façon un feu d'artifice.	Comparer les productions et imiter les productions les plus abouties en s'exerçant au tracé des traits rayonnants.	Représenter un feu d'artifice en utilisant une technique imposée : craie grasse et encre.
<i>Date</i>	/09/15	/09/15	/09/15	/09/15

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Séquence d'apprentissage : Constituer une culture artistique Le tableau	Reconnaître un tableau parmi d'autres œuvres.	Reconnaître au toucher un tableau et une reproduction.	Connaître les différentes parties d'un tableau.	S'exprimer au sujet d'un tableau pour dire s'il est figuratif ou non.
<i>Date</i>	/11/15	/11/15	/11/15	/11/2015

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Séquence d'apprentissage : LE TABLEAU A DOUBLE ENTREE	Utiliser et compléter un tableau à une entrée .	Compléter collectivement un tableau à double entrée à partir de différents jeux.	Compléter un tableau à double entrée complexe.	Compléter un tableau par des données manquantes en abscisse et en ordonnée.
<i>Date</i>	<i>/12/15</i>	<i>/12/15</i>	<i>/12/15</i>	<i>/12/15</i>
Séquence d'apprentissage : trier et catégoriser	Manipuler des objets pour connaître leur caractéristiques.	Trier des objets en fonction d'1 critère (taille, forme, couleur...)	Trouver quel est le critère retenu pour trier des objets ou tracer des ensembles.	Tracer des ensembles en respectant un critère.
<i>Date</i>	<i>/10/15</i>	<i>/10/15</i>	<i>/10/15</i>	<i>/11/15</i>
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
Séquence d'apprentissage : Les quantités de 1 à 3	Acquérir une représentation globale du nombre (sans compter, juste en regardant).	Associer et former des collections identiques .	Associer une collection à une représentation du nombre (dé ou main).	Associer une collection à l'écriture chiffrée.
<i>Date</i>	<i>/10/15</i>	<i>/11/15</i>	<i>/12/15</i>	<i>/12/15</i>

