

NOM

DATE DE NAISSANCE :.....

CARNET DE SUIVI MOYENNE SECTION
ÉCOLE DE CHALLUY

Le carnet de suivi est un outil qui permet de mettre en évidence les progrès de votre enfant.

Il se présente ainsi :

- des séquences réalisées en classe sont présentées pour chaque domaine d'apprentissage
- pour chaque séquence 4 degrés de maîtrise de l'apprentissage ont été définis
- la date (mois) permet d'indiquer quand la compétence est maîtrisée par votre enfant





TRIMESTRE 1

ANNÉE SCOLAIRE 2015/2016





MOBILISER LE LANGAGE

L'ORAL

Oser entrer en communication

<p>Séquence coin jeu « Jouons à la marchande »</p>				
	<p>Manipuler librement les éléments du coin marchande (fruits, légumes,....)</p>	<p>Répondre aux sollicitations de l'enseignant par une action (langage en réception)</p>	<p>Utiliser le vocabulaire dans le cadre du jeu (langage en production)</p>	<p>Produire des phrases simples pour commenter ses actions en utilisant le vocabulaire adéquat (langage en production)</p>
<p>Date</p>				

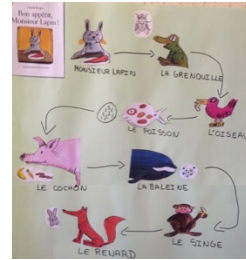
Échanger et réfléchir avec les autres

<p>Séquence Langage d'évocation « Sortie aux jardins de Marigny »</p>				
	<p>Relater quelques moments de l'expérience vécue à l'aide de supports visuels</p>	<p>Relater quelques moments de l'expérience vécue sans supports visuels</p>	<p>Utiliser un lexique précis et une syntaxe adaptée pour décrire précisément une photo</p>	<p>Mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui : langage d'évocation</p>
<p>Date</p>				

L'ÉCRIT

Écouter de l'écrit et comprendre

**Séquence
d'apprentissage
Comprendre une histoire
« Bon appétit !
Monsieur Lapin » de
Claude Boujon**



Repérer et mémoriser les premiers éléments du récit

Repérer le parcours suivi par le lapin (ses différentes rencontres) et la structure répétitive de l'album

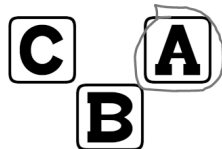
Restituer le parcours suivi et les dialogues (avec ses propres mots) en manipulant les marottes

Raconter l'histoire avec ses propres mots de manière autonome avec le support de l'album

Date

Découvrir le principe alphabétique

**Séquence
d'apprentissage sur le
prénom de l'enfant**



TOM, TOM, MARIE
ANTOINE
EMMA, SIMON

TOM, MARIE
ANTOINE
EMMA, SIMON



Identifier son initiale


Retrouver sa carte avec un modèle

Retrouver sa carte sans modèle

Écrire son prénom, avec modèle, à l'ordinateur



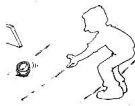









Date

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

Séquence « les lignes »				
	Expérimenter et construire des lignes verticales et horizontales	Tracer des lignes verticales et horizontales à l'aide d'outils variés	Tracer ces lignes sans outils en utilisant tout l'espace du tableau	Réguler et contrôler son geste pour les tracer dans un espace délimité
Date				
Séquence « les ronds »				
	Expérimenter et construire des ronds	Laisser des empreintes, des traces de ronds	Tracer des ronds sur une surface de grande dimension	Réguler et contrôler son geste
Date				

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE


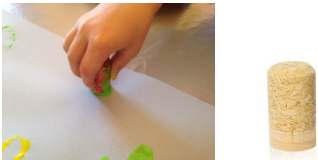


Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Séquence d'apprentissage « manipuler du petit matériel »				
	Manipuler librement cerceaux, anneaux, ballons et foulards	Expérimenter les différentes possibilités d'actions : faire rouler, faire rebondir ,lancer...	Comprendre et réaliser une action demandée par l'enseignante	Réaliser une action avec un camarade
Date				
Séquence d'apprentissage « l'enfant coureur »				
	Courir dans tout l'espace de la salle de motricité	Courir en respectant un espace délimité	Combiner plusieurs actions :courir, ramasser et transporter des objets	Courir en régulant sa vitesse de course pour respecter une consigne donnée (courir plus vite, à la même vitesse que...)
Date				
Coopérer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique				
Séquence d'apprentissage « les rondes et jeux dansés »				
	Participer aux rondes et jeux dansés	Réaliser les figures (tour, arche...) ou pas demandés (pas sautillés...)	Coordonner quelques figures ou pas avec la musique	Réaliser une danse dans son intégralité
Date				

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES





LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

Réaliser des compositions plastiques

<p>Séquence d'apprentissage « autour des traces »</p>				
	<p>Expérimenter différentes actions possibles avec sa main ou des outils pour laisser des traces</p>	<p>Associer une trace à l'objet ou l'action qui l'a produite</p>	<p>Utiliser ses nouvelles connaissances pour expliciter la démarche similaire d'un artiste</p>	<p>Réinvestir ses connaissances dans une production plastique en fonction d'un projet donné</p>
Date				

UNIVERS SONORE

Affiner son écoute

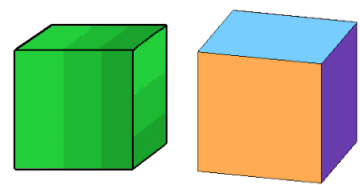

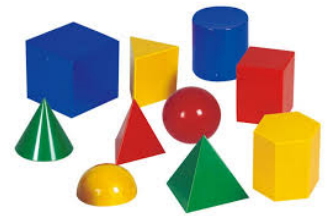
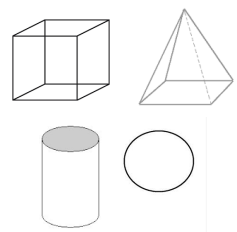
<p>Séquence « les bruits de notre environnement »</p>				
	<p>Ecouter les bruits de notre environnement : objets de la classe, nature, animaux</p>	<p>Localiser, yeux bandés, un son produit par un objet de la classe</p>	<p>Identifier la provenance de quelques bruits de la nature et des animaux</p>	<p>Jouer à des jeux de loto sonore des bruits de la nature ou des animaux</p>
Date				

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

<p>Séquence d'apprentissage pour construire le nombre et exprimer des quantités jusqu'à 3</p>				
	<p>S'approprier le matériel :mettre la table à quelques peluches</p>	<p>Eloigner le matériel et aller chercher juste ce qu'il faut pour chaque invité</p>	<p>Réutiliser ses stratégies dans d'autres situations avec d'autres supports</p>	<p>Désigner une quantité en utilisant différentes représentations du nombre : doigts, mots, etc..</p>
<p>Date</p>				





Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

<p>Séquence d'apprentissage « les solides »</p>				
	<p>Apparier visuellement deux solides identiques</p>	<p>Apparier deux solides identiques par le toucher</p>	<p>Trier des solides de même forme</p>	<p>Identifier un solide manquant dans une collection de 4 solides (jeu de Kim)</p>
<p>Date</p>				

EXPLORER LE MONDE

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Séquence : « comment réaliser un jus d'orange et de raisin ? »				
	Manipuler différents outils	Observer les effets produits par chaque outil	Choisir l'outil adéquat en fonction du problème posé	Nommer les actions réalisées et les outils utilisés
Date				

Observations :

Signature des
représentants légaux :