

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

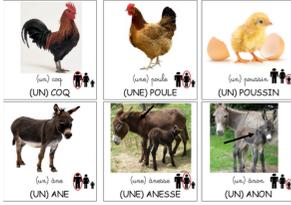
TRIMESTRE 2

ANNÉE SCOLAIRE 2015/2016

MOBILISER LE LANGAGE

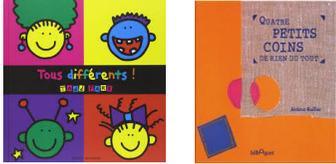
L'ORAL

Comprendre et apprendre

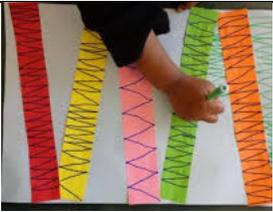
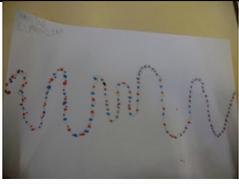
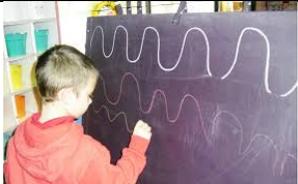
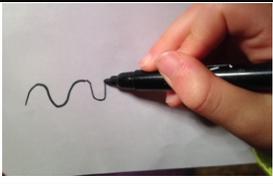
<p>Séquence « les animaux de la ferme »</p>				
	<p>Jouer avec les animaux du coin ferme et les ranger par famille</p>	<p>Nommer les différentes familles</p>	<p>Reconnaître un animal lorsque l'enseignante le nomme (mâle/femelle/petit) lors des jeux (langage en réception)</p>	<p>Utiliser le vocabulaire lié aux animaux dans divers jeux : jeux de Kim, de devinettes.... (langage en production)</p>
<p>Date</p>				

L'ÉCRIT

Écouter de l'écrit et comprendre

<p>Comprendre une histoire « Petite Tache » de Lionel Le Néouanic</p> 				
	<p>Repérer et mémoriser les premiers éléments du récit</p>	<p>Reformuler l'histoire en manipulant les marottes</p>	<p>Manifester sa compréhension de l'histoire en écrivant un passage supplémentaire</p>	<p>S'exprimer sur le thème de l'album et faire des liens avec d'autres albums lus en classe</p>
<p>Date</p>				

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

<p align="center">Séquence « les lignes brisées »</p>				
<p>Date</p>				
<p align="center">Séquence « les spirales »</p>				
<p>Date</p>				
<p align="center">Séquence « les ondulations »</p>				
<p>Date</p>				

Expérimenter et construire des lignes brisées

Tracer des lignes brisées à l'aide d'outils variés

Tracer ces lignes dans un grand espace

Réguler et contrôler son geste pour les tracer dans un espace délimité

Expérimenter et construire des spirales

Représenter des spirales avec divers outils : gommettes, peinture...

Tracer des spirales dans un grand espace

Réguler et contrôler son geste pour les tracer dans un espace délimité

Expérimenter et construire des ondulations

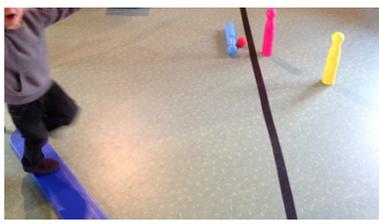
Représenter des ondulations en utilisant divers outils : gommettes, peinture...

Tracer des ondulations dans un grand espace

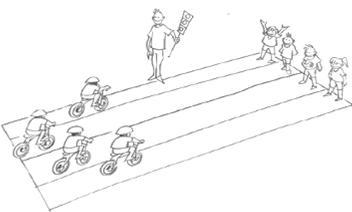
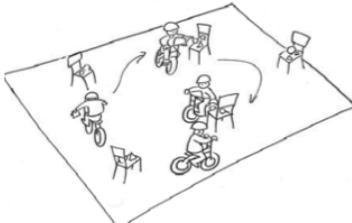
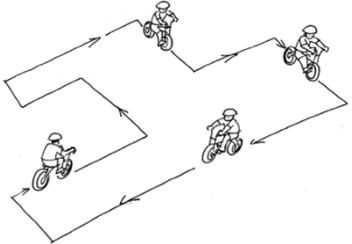
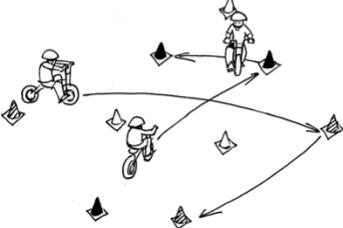
Réguler et contrôler son geste pour les tracer dans un espace délimité

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

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

Séquence « Lancer »				
	Explorer les différentes façons de lancer des objets divers : cerceaux, palets, foulards...	Adapter son geste pour lancer « loin » ou « haut »	Adapter son geste pour effectuer un lancer de précision	Adapter son geste pour lancer fort et précis
Date				

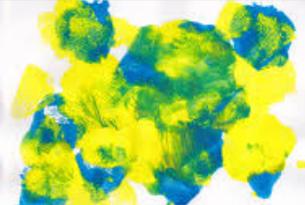
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Séquence « Utiliser des tricycles et trottinettes »				
	Utiliser un tricycle ou une trottinette pour se déplacer en ligne droite	Se déplacer en transportant un objet	Se déplacer en changeant de direction ou en faisant varier sa vitesse sur un parcours	Se déplacer en adaptant sa vitesse ou sa trajectoire pour suivre « un meneur »
Date				

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

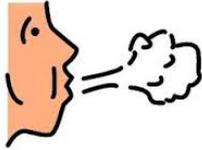
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

Séquence « L'univers d'Eric Carle »				
	Explorer les mélanges de couleurs primaires et s'exprimer sur les effets obtenus	Réaliser des mélanges de couleurs primaires dans un but précis : par exemple, obtenir un rouge orangé...	Utiliser ses connaissances pour expliciter la démarche de création d'un artiste	Réinvestir ce qui a été appris pour réaliser une production personnelle
Date				

UNIVERS SONORE

Explorer les instruments

Séquence « les instruments de musique »				
	Explorer différentes actions pour rechercher toutes les possibilités sonores	Nommer les actions réalisées : gratter, secouer, souffler...	Utiliser les instruments pour jouer ensemble en respectant un signal de « départ » et « d'arrêt »	Contrôler son geste pour respecter une contrainte: jouer fort , jouer sans faire trop de bruit..
Date				

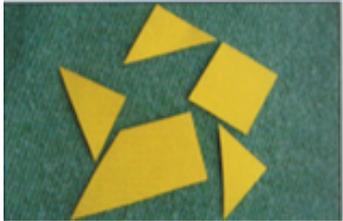
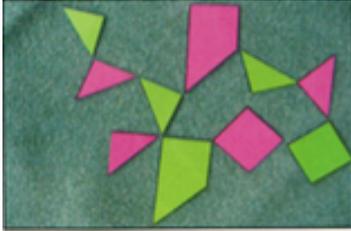
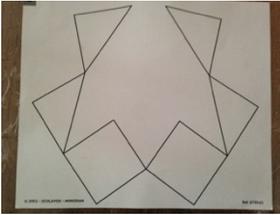
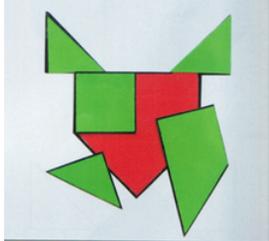
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

<p>Séquence « construire le nombre et exprimer des quantités jusqu'à 6 »</p>				
	<p>Réaliser des correspondances terme à terme en plaçant un pion sur chaque disque (jeu « les galettes »)</p>	<p>Eloigner le matériel et aller chercher juste ce qu'il faut pour chaque disque ait un pion (jeu « les galettes »)</p>	<p>Réutiliser ses stratégies dans d'autres situations avec d'autres supports</p>	<p>Désigner une quantité en utilisant différentes représentations du nombre</p>
Date				

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

<p>Séquences « Les formes géométriques »</p>				
	<p>Distinguer visuellement et par le toucher les différentes formes géométriques</p>	<p>Déterminer les caractéristiques des différentes formes pour les construire</p>	<p>Connaître le nom des formes pour reconnaître un portrait robot décrit par un camarade</p>	<p>Nommer les formes pour jouer au portrait robot</p>
Date				

<p>Séquence « les puzzles géométriques »</p>				
<p>Date</p>				
<p>Séquence « les longueurs »</p>				
<p>Date</p>				

Jouer librement avec les formes pour réaliser diverses figures

Réaliser une figure en respectant une contrainte : assembler les formes qu'avec les sommets, les côtés....

Réaliser des puzzles géométriques en superposant les formes à un modèle donné

Analyser une silhouette pour reconstituer une figure donnée

S'engager dans une situation problème portant sur les longueurs : ordonner des tours

Représenter la situation problème en classe et s'exercer à ranger des tours en fonction de contraintes données

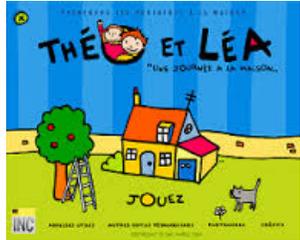
S'exercer à comparer, ordonner et assembler des objets de différentes tailles

Réinvestir ses stratégies dans divers jeux sur les longueurs

EXPLORER LE MONDE

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

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

<p>Séquence « Les dangers domestiques »</p>				
	<p>Identifier les objets dangereux de son environnement</p>	<p>Identifier le danger lié à chaque objet : il coupe, il brûle....</p>	<p>Classer les objets en fonction du danger qu'ils représentent : ceux qui coupent, ceux qui brûlent....</p>	<p>Connaître quel comportement adopté face à un danger (utilisation d'un logiciel)</p>
<p>Date</p>				

Se repérer dans le temps et l'espace

L'espace

<p>Séquence « les parcours codés »</p>				
	<p>Suivre le déplacement d'un personnage décrit dans une comptine</p>	<p>Représenter le parcours réalisé</p>	<p>Coder et décoder différentes parcours simples</p>	<p>Réinvestir ses stratégies avec d'autres supports</p>
<p>Date</p>				

Observations :

Signature des
représentants légaux :