

**SE REPERER ET SE DEPLACER DANS L'ESPACE. DECRIRE OU REPRESENTER UN PARCOURS SIMPLE
PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : activités d'orientation**

CYCLE : I.....

CLASSE : PS/MS.....

PERIODE N° : 4.....

ANNEE SCOLAIRE : 2008 – 2009

CHAMP DISCIPLINAIRE : AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS : ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE, SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES ET DE COMPETENCES	P E R I O D E S C O L A I R E C O N S I D E R E E									
	Ref. livret		Compétences, connaissances, objectifs d'apprentissage du champ disciplinaire. Programmes 2008 <i>Être capable de...</i>	Compétences, connaissances objectifs d'apprentissage en français Programmes 2008 <i>Être capable de...</i>			Situations d'apprentissage possibles	Evaluation (choix des objectifs à évaluer : <i>savoir, savoir-faire, savoir-être</i>)	Observations	
Page	N°	Langage oral		Lecture	Ecrits, rédaction					
D se repérer et se déplacer dans l'espace	11	4.1 4.2	-prendre des repères dans la classe ou dans l'école -se situer par rapport à des éléments permanents (remarquables) -apprécier la position d'éléments fixes (exemple : à côté de la fenêtre) -prélever des indices pertinents (visuels, auditifs, tactiles) -se déplacer de manière efficace (rapidité, organisation spatio-temporelle)	-exprimer une situation simple, se situer (où-suis-je ?) -exprimer une situation par rapport à un objet, se repérer -exprimer un déplacement, une action	-lire des photos, des plans(MS)cf <i>activités découverte du monde</i> , des parcours -lire son environnement, noter les éléments remarquables « fixes »	-légèrer une photo, faire un répertoire des éléments remarquables -écrire le parcours à réaliser à partir de photos	Repérer des éléments remarquables dans la classe, l'école, la cour.. Repérer et différencier un lieu choisi par un camarade Prendre des repères pour construire un parcours chronologiquement Faire ou faire faire le parcours « choisi », le chemin Effectuer un parcours en étoile avec aller-retour au poste central	Savoir repérer un lieu Retrouver un lieu S'y diriger Y diriger un camarade Effectuer un parcours simple		
E Décrire ou représenter un parcours simple	11	4.1	-observer et effectuer un parcours déterminé à l'avance ou pas -mémoriser un parcours et le reproduire à l'identique -coller les éléments remarquables vus sur le parcours au bon emplacement sur le chemin emprunté.	-utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps -s'exprimer de manière pertinente	-lire des symboles (flèches, ronds, croix...) Lire les positions spatiales (dessus, dessous, entre...pour MS)	-coder, marquer le parcours avec des gommettes (PS) ou sur un plan (MS) Construction du plan à partir d'images de la cour et de la classe(MS)	-construire un chemin avec matériel adapté, jeu de piste simple -jeu de piste sonore -construire et réaliser en situation émetteur /récepteur	Se déplacer seul à deux ou à trois sur un parcours déterminé Diriger un camarade sur un parcours (visuel ou sonore) Construire deux parcours différents (2 à 3 balises pour les MS)		

CYCLE, SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES ET DE COMPETENCES		P E R I O D E S C O L A I R E C O N S I D E R E E							
<u>Compétences, connaissances</u> devant être travaillées dans le champ disciplinaire et en français: - compétences de fin d'école maternelle - connaissances et compétences du socle commun : <i>Être capable de...</i>	Ref. livret		<u>Compétences, connaissances, objectifs d'apprentissage du champ disciplinaire.</u> Programmes 2008 <i>Être capable de...</i>	<u>Compétences, connaissances objectifs d'apprentissage en français</u> Programmes 2008 <i>Être capable de...</i>			<u>Situations d'apprentissage possibles</u>	<u>Evaluation</u> (choix des objectifs à évaluer : <i>savoir, savoir-faire, savoir-être</i>)	Observations
	Page	N°		Langage oral	Lecture	Ecrits, rédaction			
DEVENIR ELEVE B écouter, coopérer, demander de l'aide	9	2.1 2.2 2.3	-accepter de travailler avec un camarade -affirmer son autonomie (passer d'une relation privilégiée avec le maître à une relation avec d'autres élèves) -tenir différents rôles(meneur, suiveur, observateur..)	-savoir communiquer des informations)		-écrire les règles communes pour jouer ensemble	-au travers des situations travaillées en relation avec les compétences D et E, en fonction des modalités de travail retenues(individuel, par groupe de 2...)	Affirmer son autonomie Communiquer des informations	