

PROGRESSION de PRÉNOM
au regard
des attendus de fin de cycle 1

date

A lire puis à supprimer

Ce tableau peut se personnaliser lors de la préparation au contrôle de l'instruction de votre enfant né.e entre 2016 et 2018.

Vous pourrez ensuite l'envoyer en amont du contrôle ou le donner le jour du contrôle.

Cela n'est qu'une proposition parmi plein de possibilités. Et rien n'est obligatoire.

Si vous choisissez d'utiliser ce tableau, un code possible est proposé.

Vous pouvez ne garder qu'une colonne "niveau d'acquisition" (correspondant à l'année en cours) ou en conserver plusieurs pour montrer la progression future.

Personnalisez ou supprimez tout ce qui est écrit en orange.

Code :

réussit souvent	
réussit dans certains cas ou avec aide	
a rencontré / a quelques notions	
n'a pas encore abordé	

	Année 1 du cycle 1	Année 2 du cycle 1	Année 3 du cycle 1
Domaine 1 : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS			
Langage oral			
Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.			
Pratiquer divers usages : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.			
Pratiquer divers usages du langage oral : nommer, lister, situer, classer, opposer, etc.			
Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français.			
Mémoriser, restituer des textes.			
L'écrit			
Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.			
Participer verbalement à la production d'écrit.			
Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.			
Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu du livre ou d'un texte.			
Reconnaître les lettres de l'alphabet.			
Connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.			
Geste graphique, écriture : écrire son prénom sans modèle.			
Domaine 2 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE			
Engagement, aisance et inventivité dans les actions ou déplacements			
Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.			
Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.			
Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.			
Coopérer, interagir avec respect des rôles de chacun.			
Domaine 3 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES			
Réaliser des productions personnelles : dessins, compositions graphiques, compositions plastiques.			
Réaliser des productions personnelles : voix, chants, pratiques rythmiques et corporelles.			
Domaine 4 : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE			
Construire le nombre pour exprimer des quantités			
Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques.			

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité.			
Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.			
Stabiliser la connaissance des petits nombres			
Réaliser une collection dont le cardinal est donné.			
Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.			
Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.			
Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.			
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.			
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées			
Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.			
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).			
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.			
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).			
Reproduire, dessiner des formes planes.			
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.			
Domaine 5 : EXPLORER LE MONDE			
Se repérer dans le temps et l'espace			
Temps : repérage, représentations, utilisation de mots de liaison (puis, pendant, avant, après, ...).			
Espace : repérage, représentations, utilisation des termes de position (devant, derrière, loin, près, ...).			
Explorer le monde du vivant et de la matière			
Premières connaissances sur le vivant (développement ; besoins...).			
Utilisation, fabrication et manipulation d'objets.			
Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène.			

Modèle de tableau réalisé par la fédération FELICIA federation-felicia.org
téléchargé sur le site instructionenfamille.org
et rempli par les parents.