

Programmation cycle 1

Cycle unique, fondamental pour la réussite de tous

Petite-Section (P.S)

Conforme aux nouveaux programmes d'enseignement de l'école maternelle

BO spécial n°2 du 26 mars 2015

Les enseignements sont organisés en cinq domaines d'apprentissage :

- **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**
- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**
- **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**
- **Explorer le monde**

Apprendre ensemble et vivre ensemble

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de quitter le milieu familial - Repérer son porte - manteau - Repérer les différents coins - jeux - Suivre le groupe et ses déplacements en petit train - Respecter les règles de politesse : se dire « bonjour » le matin et « au revoir » le soir - Respecter les adultes de l'école et se conformer aux règles dictées par eux (mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble) 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer en relation avec les autres enfants - Respecter les règles de politesse : dire "s'il te plaît", "merci" - Respecter le signal de rangement - Accepter de partager 	<ul style="list-style-type: none"> - Affirmer sa personnalité et indiquer sa présence - Comprendre les règles de sécurité et les expliciter - Travailler en respectant le travail des autres - Rester, le temps d'une activité, à sa place 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de rendre service - Fixer son attention - Réagir aux sollicitations de ses Camarades - Savoir à quel groupe on appartient 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des échanges collectifs
Coopérer et devenir autonome	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître à travers sa photo - Mettre son étiquette avec sa photo sur le tableau des présences 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter et ranger le matériel de la classe - Savoir nommer quelques enfants de la classe - Solliciter l'aide de l'adulte - Prendre des initiatives lors des activités 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les absents en s'aidant de la photo - Connaître les différents intervenants de l'école - Mettre son étiquette prénom avec sa photo sur le tableau des présences 	<ul style="list-style-type: none"> - Mener à terme une activité - Etre autonome dans la classe - Exprimer un choix - Prendre sa boîte à goûter seul / la ranger - Apprendre à se déplacer deux par deux 	<ul style="list-style-type: none"> - Mener à terme une activité - Etre autonome dans la classe - Exprimer un choix
Comprendre la fonction de l'école	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre le rythme d'une journée - Accepter de participer aux regroupements - Reconnaître et nommer les adultes de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger chaque jeu à sa place - Partager des jeux 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir dire ce que l'on a fait en atelier (avec support ou non) 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir dire ce que l'on a fait en atelier (avec support ou non) 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire le bilan de l'année, parler de l'année à venir

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication	<ul style="list-style-type: none"> - Se nommer - Nommer quelques camarades - Répondre aux adultes dans des situations quotidiennes - Reconnaître et nommer les différents adultes de la classe, savoir expliquer leur rôle - Ecouter autrui - Entrer en relation (verbale et non verbale) avec ses camarades, avec l'enseignant 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le « je », le « tu » - Utiliser le présent - Interpeller un adulte en cas de besoin - Lever son doigt pour demander la parole - Prendre la parole dans un petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser « il/ils », « elle/elles » et « on » - Participer à un échange collectif en restant dans le propos de l'échange du travail autour des albums - Attendre son tour pour parler - Décrire et commenter une image simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le futur pour nommer et expliquer une action que l'on va réaliser - Utiliser la forme négative (à partir d'albums, du rituel de l'appel) - Exprimer correctement une demande, un souhait 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la forme interrogative (à partir d'albums) - Être à l'aise dans les moments de parole
Comprendre et apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter en silence une histoire lue par l'enseignant - Mémoriser les 1ères comptines - Reconnaître une histoire déjà racontée à l'aide des premières de couvertures affichées 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à une histoire racontée par l'enseignant - Ecouter les consignes, les comprendre et y répondre 	<ul style="list-style-type: none"> - Parler de l'action réalisée, expliquer comment l'on a fait - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une activité et pouvoir le reformuler devant le groupe - Commencer à répondre à des questions simples à propos d'une histoire lue 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer le personnage principal d'une histoire - Raconter les actions de la journée 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une première de couverture d'un livre - Etablir la chronologie de l'histoire d'un album
Echanger et réfléchir avec les autres	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer ses objets personnels - Pouvoir dire « Je m'appelle..., je suis une fille/un garçon » - Commenter son cahier de vie - Nommer des objets de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer par des mots - phrases ou des phrases - Désigner et nommer les outils et les matériaux utilisés dans les activités - Utiliser le cahier de vie pour parler de soi - Verbaliser des actions passées 	<ul style="list-style-type: none"> - Redire des phrases sur le modèle de l'enseignant en articulant correctement - Faire une phrase courte et correcte - Utiliser quelques prépositions 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter des phrases sur le modèle de l'enseignant en articulant correctement - Utiliser des phrases de plus en plus complexes - Utiliser le connecteur de cause « parce que » - Poser des questions et répondre à des questions 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter des phrases sur le modèle de l'enseignant en articulant correctement - Utiliser des phrases de plus en plus complexes - Utiliser le connecteur de cause « parce que » - Poser des questions et répondre à des questions
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique (vocabulaire)	<ul style="list-style-type: none"> - Le matériel de la classe et de l'école - L'hygiène - Les parties du visage - Les parties du corps - La famille - Les couleurs - Les coins jeux 		<ul style="list-style-type: none"> - Les fruits et légumes - Les vêtements - La motricité - Les mathématiques - Les mots du temps - Les animaux - Le Vivre Ensemble 		

L'écrit

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser son étiquette photo du matin - Ecouter une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver un livre d'après sa couverture, une illustration - Reconnaître un dessin identique - Ecouter une histoire courte jusqu'à la Fin 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter une histoire plus longue - Reconnaître un livre d'après la page envolée, le morceau d'une illustration - Différencier différents types d'écrits (imagiers, documentaires, affiches, recettes, albums...) - Utiliser son étiquette prénom du matin (photo + prénom) 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter un livre choisi - Reconnaître son initiale - Connaître la fonction de différents types d'écrits (imagiers, documentaires, affiches, recettes, albums...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter le livre de la semaine - Reconnaître son prénom globalement - utiliser son étiquette prénom du matin (prénom seul)
Découvrir la fonction de l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le coin lecture - Découvrir le cahier de vie - Manipuler un album 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser activement son cahier de vie - Emprunter un album 	<ul style="list-style-type: none"> - Approcher le concept d'auteur - Manipuler un livre correctement - Emprunter un album 	<ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'est un auteur - Emprunter un album 	<ul style="list-style-type: none"> - Définir ce qu'est un titre, un auteur - Emprunter un album
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le cahier de vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le cahier de vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Dictier à l'adulte pour le cahier de vie, pour donner ses impressions sur les livres lus 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir comment ce qui se dit s'écrit - Dictier à l'adulte pour faire un bilan (d'une activité, de l'année...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir comment ce qui se dit s'écrit - Dictier à l'adulte pour faire un bilan (d'une activité, de l'année...)
Commencer à écrire tout seul	1) MOTRICITÉ FINE, DEXTERITE et MUSCULATION DU DOIGTS				
	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le geste au départ du coude : appuyer - Développer le geste au départ du poignet : mélanger, bouger ses mains avec des comptines - Développer le geste au départ des doigts : modeler, enfiler, décoller et coller des gommettes, piquer 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le geste au départ du coude : faire des colombins - Développer le geste au départ du poignet : empiler, transvaser - Développer le geste au départ des doigts : les pinces, coller des gommettes, modeler avec des outils, découper enfiler 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le geste au départ du coude : étaler - Développer le geste au départ du poignet : faire des colombins, des boules - Développer le geste au départ des doigts : enfiler, découper, étirer, tamponner, empiler, décoller et coller des gommettes de plus en plus petites, jouer avec des bagues 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le geste au départ des doigts : froisser, découper, enfiler, coller des gommettes de plus en plus petites, poinçonner, piquer 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le geste au départ du poignet : clouer - Développer le geste au départ des doigts : empiler des petits lego, pousser, utiliser une seringue et / ou une pipette, enfiler, habiller
	2) GRAPHISME (voir la progression spécifique « Pratiquer des exercices graphiques avant de pratiquer l'écriture » d'après Traces à suivre des éditions ACCES				
3) PRENOM (voir un exemple de progression spécifique autour du prénom : http://clasesdesof.eklablog.com/progression-autour-du-prenom-tps-ps-a125835670)					

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée, sur les objets	- Manipuler du petit matériel (sacs, balles pompons, cerceaux, palets, foulards...) afin de se l'approprier	- Manipuler du petit matériel (sacs, balles pompons, cerceaux, palets, foulards...) afin de se l'approprier	- Manipuler des cartons afin de découvrir les termes de localisations dans l'espace - Manipuler du petit matériel pour vivre les situations de graphisme	- Manipuler des ballons pour apprendre à lancer et à jouer à plusieurs - Manipuler du petit matériel pour vivre les situations de graphisme	- Manipuler des ballons pour apprendre à lancer et à jouer à plusieurs - Manipuler du petit matériel pour vivre les situations de graphisme
Adapter ses équilibres et des déplacements dans des environnements de contraintes variées	- Découvrir plusieurs verbes d'actions : marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper	- Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper de différentes façons avec le matériel de salle de jeux et en faisant évoluer les difficultés (hauteur, quadrupédie...) - Suivre un parcours mêlant plusieurs verbes d'actions	- Marcher avec des échasses		- Utilisation des vélos, trottinettes et tricycles tous les jours pendant la récréation
Communiquer avec les autres aux travers d'actions à visée expressive ou artistique	- Marcher et s'arrêter à un signal	- Suivre un rythme (lent / rapide) - Se déplacer comme... (un éléphant, un souris, un ours, un jaguar,...) - Apprendre à marcher en ronde	- Rondes et jeux dansés : se déplacer en farandole, la chasse aux ronds, apprendre à faire un rond, apprendre à tourner sans se déplacer, faire une seule grande ronde avec une corde au centre pour apprendre à tourner autour, faire des petites rondes (à 3, à 4)	- Rondes et jeux dansés : se déplacer en farandole, la chasse aux ronds, apprendre à faire un rond, apprendre à tourner sans se déplacer, faire une seule grande ronde avec une corde au centre pour apprendre à tourner autour, faire des petites rondes (à 3, à 4)	- Initiation à la danse
Collaborer, coopérer, s'opposer				- Participer à des jeux autour du lancer	- Participer à des jeux à règles

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les productions plastiques et visuelles	<p><u>Manipuler et découvrir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation aux arts visuels - Création d'une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres - Laisser une trace - S'intéresser à la trace - Expérimenter différents : <ul style="list-style-type: none"> · outils (dont la main) · matériaux · techniques · supports · gestes - Découvrir les couleurs 	<p><u>Occuper l'espace et contrôler le Geste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation aux arts visuels - Création d'une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres - Découvrir les couleurs et les mélanges - Contrôler sa pression sur l'outil 	<p><u>Limitier son geste dans l'espace, le préciser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation aux arts visuels - Création d'une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres - Sur des feuilles A3 puis A4 proposer des obstacles (collages ou trous), inciter à la réalisation par les élèves de ces obstacles, trous... - Investir des espaces limités - Découvrir les couleurs et les mélanges 	<p><u>Contrôler et orienter son geste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation aux arts visuels - Création d'une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres - Sur des feuilles A4 inciter à la création libre en réinvestissant les matériaux, les outils, les techniques, proposer les premiers coloriages ... - Adapter sa préhension aux différents outils - Adapter une technique par rapport à l'effet escompté - Suivre des tracés - Réaliser une composition en volume en fonction des différents évènements (Carnaval, fête des parents...) 	
Univers sonores	<ul style="list-style-type: none"> - 2 chansons - 2 comptines ou jeux de doigts - Travailler autour de l'écoute et du silence - Contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter) 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 chansons - 2 comptines ou jeux de doigts - Identifier et imiter les bruits de l'environnement familial - Explorer des objets sonores 	<ul style="list-style-type: none"> - 2-3 chansons - 2-3 comptines ou jeux de doigts - Mettre en place la pulsation (avec la marche dans la salle de motricité) - Produire des sons avec sa voix (les sons glissés comme les sirènes et les sons fixes comme tenir le son d'une voyelle) 	<ul style="list-style-type: none"> - 3 chansons - 3 comptines ou jeux de doigts - Explorer la durée d'un son avec un instrument, sa voix - Reproduire un rythme simple corporellement - Manipuler des instruments de percussions 	<ul style="list-style-type: none"> - 3-4 chansons - 3-4 comptines ou jeux de doigts - Prendre conscience des différentes hauteurs de sons - Reproduire un rythme simple à l'aide d'un instrument
Le spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la marionnette de la classe et partager avec elle la séparation avec la famille 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter à l'aide de marionnettes, de marottes, de personnages une histoire connue 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter à l'aide de marionnettes, de marottes, de personnages une histoire connue 	<ul style="list-style-type: none"> - Assister à un spectacle, à une pièce de théâtre 	<ul style="list-style-type: none"> - S'initier à la danse

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des jeux de doigts - Estimer des quantités (beaucoup / pas beaucoup) 	<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la suite orale des nombres jusqu'à 2 à partir de comptines numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre d'enfants absents - Associer différentes représentations des nombres 1 et 2 - Mémoriser de petites quantités (1 et 2) - Réaliser une collection d'objets identique à une autre - Réaliser une distribution (mettre la table) - Réciter la suite orale des nombres jusqu'à 3 à partir de comptines numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre d'enfants absents - Réciter la comptine numérique - Mémoriser les collections – témoins de doigts de 1 à 3 - Exprimer de petites quantités (jusqu'à 3) - Compléter des collections pour atteindre un nombre donné - Construire une collection de 1 à 3 objets - Décomposer le nombre 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre d'enfants absents - Résoudre un problème portant sur les quantités - Reconnaître de petites quantités (1 à 3) - Exprimer de petites quantités (1 à 3) - Comparer des collections (nombre de filles, de garçons présents dans la classe) en utilisant les termes « plus que » / « moins que » / « autant que » - Réaliser une collection équipotente à une autre éloignée du modèle - Réciter la comptine numérique - Construire une collection de doigts qui a autant d'éléments qu'une constellation du dé
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Trier des objets selon leurs Couleurs (2 critères de tri) - Réaliser des encastrement simples (1 encastrement est un « puzzle » où les pièces ne s'emboîtent pas les unes dans les autres, elles sont indépendantes, genre des animaux qu'il faut remettre à leur place) - Jouer avec des jeux de construction librement 	<ul style="list-style-type: none"> - Appairer des solides géométriques (formes 3D) à l'aide des boîtes à toucher - Trier du matériel de la classe - Trier par couleur, par forme (3 critères) - Reconnaître et nommer le cercle - Comparer des objets selon leur taille (petit / grand) - Réaliser des puzzles simples de 4 pièces avec modèle dessous - Trier, classer des objets en fonction d'une propriété donnée (couleurs, formes...) et / ou selon un critère donné 	<ul style="list-style-type: none"> - Appairer un solide avec une ou plusieurs de ses faces (boîtes à formes) - Trier selon la forme et la Couleur (4 critères) - Réaliser des puzzles de 4 à 6 pièces aux contours réguliers avec modèle dessous 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer des formes géométriques simples (cercle, carré, triangle) - Ranger par ordre de taille (petit / moyen / grand) - Appairer des solides géométriques identiques par la forme et par la taille - Réaliser des puzzles de 2 à 6 pièces aux contours irréguliers avec modèle dessous - Poursuivre un algorithme simple type ABAB 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire des assemblages de formes (Triolo, aimants) - Réaliser des puzzles de 8 pièces aux contours irréguliers avec modèle dessous - Ranger des objets selon un critère de taille, de contenance - Paver une surface à l'aide de mosaïque

Domaine 5 : Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le temps	<ul style="list-style-type: none"> - Relever des repères dans la matinée - Respecter l'emploi du temps journalier (déroulement quotidien selon la même trame à faire verbaliser à chaque fois) 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer la notion "maintenant" - Ordonner 2 événements de façon chronologique 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la succession des moments de la matinée (en exprimant ces moments par les mots qui désignent, en ordonnant des photos, en les situant verbalement dans leur rapport de succession et de simultanéité) 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des photos de la matinée : avant, après - Se sensibiliser aux jours de la semaine et apprendre à les nommer - Ordonner 3 / 4 images d'une histoire connue dans l'ordre chronologique 	
L'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à s'orienter dans l'école (visite des lieux, apprendre à les nommer, les situer, leur fonction : classe, salle de jeux, couloir, dortoir, toilettes, les autres classes, cour, cantine) - Explorer l'espace classe et s'y repérer - Investir les différents coins 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours orienté en repérant le début et la fin - Se déplacer sur un parcours - Déplacer un personnage sur un parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Situer les différents adultes de l'école - Se situer dans l'école - Utiliser les expressions « dans / dehors » - Se déplacer sur un jeu de piste - Déplacer un personnage sur un parcours orienté 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur une feuille A4 sur un plan vertical (haut / bas de la feuille) - Utiliser un tableau à double entrée pour s'inscrire aux ateliers - Utiliser les expressions « sur / sous », 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des espaces moins familiers (sortie scolaire, parcours d'orientation...) - Reconnaître et nommer un espace ouvert et un espace fermé - Décrire la position des objets dans l'espace - Utiliser un tableau à double entrée pour s'inscrire aux ateliers - Utiliser les expressions « devant / derrière »
Découvrir le monde du vivant	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler autour de l'hygiène : se laver, passer aux toilettes, se laver les mains... - Différencier fille / garçon - Nommer les parties de son visage - Prendre conscience de ses mouvements 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les parties de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir ses sens : - Comparer des sensations tactiles (retrouver dans la boîte différents objets par le toucher) - Comparer des sensations gustatives et olfactives (à partir de fruits...) - Comparer et nommer des sensations : froid / chaud - Reconstituer des éléments du corps humain et du visage 	<ul style="list-style-type: none"> - Observation et description de la nature : faire des plantations, observer la croissance des plantes, des fleurs... - Observer la vie animale à partir d'un élevage : vers de terre, escargots, papillons... - S'intéresser au monde animal - Apprendre à connaître les animaux domestiques (mâle, femelle, petit) - Reconnaître leur cri 	
Explorer la matière	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la pâte à modeler - Manipuler différentes matières : sable, semoule, flocon de maïs... 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des propriétés de la matière : mou / dur, liquide / solide... par le biais de tri 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le papier : toucher, froisser, mouiller, couper 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la lumière : jouer avec son ombre, faire des ombres chinoises... 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'eau : faire des expériences au coin eau (coule / flotte...) - Découvrir des propriétés de l'air
<p><i>Pâte à modeler</i> (Voir un exemple de progression spécifique « Pâte à modeler » : http://ekladata.com/nvu1i9GKpx4gugg9_o8MtmcEJBw/progression-pate-a-modeler.pdf)</p>					

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de reconnaissance tactile d'objets cachés dans un sac - Apprendre à coller 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des jeux de construction librement - Jouer librement avec les aimants - Coller une surface plus petite 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des perforatrices - Utiliser des jeux de construction librement - Coller une surface plus petite 	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner avec différents types de fermeture de vêtements - Coller avec soin - Utiliser des jeux de construction en suivant une fiche technique - Tenir correctement un outil scripteur
	<p><u>Ciseaux</u> (Voir un exemple de séquence « Découpage » : https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/7192/explorer-le-monde-du-vivant-des-objets-et-de-la-matiere/PS/le-decoupage)</p>			
Utiliser des outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser la tablette numérique pour prendre en photo, enregistrer un texte, monter un petit film, réaliser des jeux éducatifs - Découvrir et utiliser l'appareil photo numérique pour prendre en photo les activités quotidiennes 			