

Compétences à évaluer en fin de maternelle

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue)
Manipuler des syllabes.
Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives)
Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

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

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
Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

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

Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Classer des objets en fonction de 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.

5. Explorer le monde

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).