Progression/programmation des apprentissages dans le domaine Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l' ORAL
Exemple en grande section

Objectifs d'apprentissage : Oser entrer en communication	Comprendre et apprendre	Échanger et réfléchir avec les autres
Attendus de fin de cycle: **Communiquer en se faisant comprendre.**	**Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, discuter un point de vue.**	**S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.**

Travaillé dans les situations ...	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
...ordinaires de la classe (cf doc Eduscol Oral 1.1)	Toutes les occasions doivent être saisies et faire l'objet d'une attention particulière de la part du PE pour permettre à chaque enfant de **s'engager dans la communication orale** : conversation à l'arrivée à l'école, à l'habillage/déshabillage, en récréation, au retour en classe...				
...pédagogiques régulières (cf doc Eduscol Oral 1.2)	Transformer le groupe d'enfants (quelle que soit sa taille) en une « communauté langagière » c'est-à-dire un groupe qui coopère par le langage pour réaliser l'activité : lancement et retour d'activités, bilan de la journée, gestion de conflit… **Prendre la parole, endosser des postures de locuteur/interlocuteur, décrire, évoquer, expliquer, s'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.**				
…ritualisées (cf doc Eduscol Oral 1)	Rituels journaliers : la date, de l'appel, comptage présents/absents…				
	Comptines, poésie, jeux de doigts : dire de mémoire et de manière expressive (participer à la gestuelle, mémoriser le texte)				
	Chouette c'est la rentrée En octobre	Automne Petits lutins	Ronde galette Carnaval	Mon chapeau J'ai trouvé un bel œuf	Ouvre la fenêtre Maman Papa câlin
	Activités ritualisées de description : décrire, poser des questions				
	Décrire un dessin que l'on a réalisé pour présenter sa famille, son animal de compagnie...	L'objet mystérieux (un élève apporte un objet qu'il essaie de faire deviner à ses camarades)	Présentation d'un livre qu'on a aimé.	**Présenter** une image (reproduction, carte postale, photo…) et justifier son choix	Dictée de tracés (forme, motif…) ou de trajectoire (lettre, chiffre)
..d'interactions liées à l'espace classe (cf doc Eduscol Oral 1.4)	**Les coins de la classe**				
	Les coins liés aux domaines d'apprentissage (quelques exemples)				
	Bibliothèque (réseaux d'albums, de documentaires, revues, raconte-tapis, boîtes à raconter) : **raconter décrire expliquer**				
	Jeux de construction : **décrire expliquer, questionner**				
	Kapla	Légo	Polydron	Le petit architecte	Jeux de circuit (train, voiture, parcours de bille…)
	Coin sciences : **décrire, expliquer, questionner**				
	Élevage **Décrire ce que l'on observe, commenter son dessin d'observation** du développement d'un être vivant	Exploration des sens (tapis sensoriel, boîtes à sons, jeux optiques…) **Décrire, nommer, expliquer ce qu'on ressent.**	Manipulation d'objets techniques (objets à manivelle, objets « qui font du vent »…) **Décrire un objet, ses différentes parties, son fonctionnement**	Activités d'exploration autour de l'eau **Nommer les objets** (pipettes, seringues…) **Expliquer leur fonctionnement**	Semis et plantation **Décrire ce que l'on observe, commenter son dessin d'observation** du développement d'un être vivant

	Jeux symboliques				
	Au coin cuisine: **Nommer** les objets, les actions, **catégoriser** ustensiles/ingrédients	Au coin cuisine: **Jouer des scénarios, des rôles différents en adaptant son propos** **Réinvestir le lexique, la syntaxe travaillée en période précédente**	Au coin docteur: **Nommer** les parties du corps, les instruments du docteur	Au coin docteur: **Jouer des scénarios, des rôles différents en adaptant son propos** **Réinvestir le lexique, la syntaxe travaillée en période précédente**	Au coin épicerie **Nommer** les aliments, les **catégoriser** (fruits, légumes, viandes, fromages...) **Jouer des scénarios**, des rôles différents en adaptant son propos
	Malle de déguisements **Jouer des scénarios, des rôles différents en adaptant son propos**	Boîte de marionnettes **Jouer des scénarios** **Emprunter le discours de son personnage**	Maison de poupées **Jouer des scénarios, des rôles différents en adaptant son propos**	Ferme **Jouer des scénarios, des rôles différents en adaptant son propos**	Cirque Emprunter le discours de son personnage
Dans les domaines d'apprentissages **(cf doc Eduscol Oral 1.3)** **Quelques exemples**	**Raconter avec des albums** **Parler d'une histoire, dire ce dont on se souvient - Appropriation du vocabulaire spécifique**				
	Réseau d'albums, de contes en randonnée et/ou à structure répétitive **Identifier et s'approprier une structure syntaxique, la répéter, la réutiliser.**	Étude d'albums, de contes à structure simple **Identifier et décrire les personnages, leurs états mentaux et leur but.** **Définir les relations entre les personnages.** **Raconter en les faisant parler.**	Réseau lecture : autour d'un personnage (loup, ogre, fée…) **Identifier le personnage principal et comparer les différentes représentations proposées** : description physique, états mentaux, … Utiliser le lexique approprié : ruse/rusé, colère/coléreux, rancune/rancunier, peur/peureux, …) **Raconter en adaptant le ton au tempérament du personnage** dans chaque version.	Réseau de lecture : variantes d'un même conte **Identifier et décrire les différences et ressemblances de chaque version avec la version d'origine :** personnages, lieux, situation initiale, intrigue, rebondissements... **Utiliser le système des temps** approprié : présent, passé simple/imparfait.	Étude d'albums, de contes à structure complexe (plusieurs rebondissements) **Identifier et décrire les différentes étapes de l'histoire.** **Restituer l'histoire en utilisant les connecteurs de temps appropriés.**
	Dans les activités d'exploration du monde **Appropriation du vocabulaire spécifique**				
	Activités culinaires **Décrire, évoquer, expliquer** la réalisation d'une recette. Nommer les ustensiles et ingrédient	Activités sensorielles **Décrire ses sensations** **Catégoriser** (vue/toucher/odorat/goût)	Vivre une démarche technologique **Décrire, évoquer, expliquer la fabrication d'un objet**	Vivre une démarche expérimentale **Décrire, expliquer** les expériences sur les propriétés de la matière (dissolution, imperméabilité)	Vivre une démarche d'investigation dans les activités de jardinage **Décrire, expliquer, formuler des hypothèses, argumenter, conclure (collectivement)**

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="5">Dans les activités artistiques
A propos d’œuvres variées, vues ou entendues... décrire, évoquer, exprimer ses goûts, ses émotions, utiliser un vocabulaire précis et adapté</td></tr>
<tr><td>Travailler autour des différents types de productions plastiques
Acquérir et utiliser le lexique approprié : tableau, sculpture, photographie, architecture, dessin, cinéma, dessin animé, film d'animation ...</td><td>Étudier et comparer les œuvres d'un peintre, et d'un photographe
Acquérir et utiliser le lexique approprié concernant les outils, les supports, les matériaux, les gestes.
« Faire parler » une œuvre, imaginer l’histoire qu’elle raconte</td><td>Étudier l'architecture et des sculptures locales
Acquérir et utiliser le lexique approprié concernant les formes, les types de construction, l'ancienneté des constructions...</td><td>Comparer différents types de portraits (ou de natures mortes, de paysages..)
Réinvestir le lexique étudié (supports, matériaux, gestes...)
Acquérir et utiliser le lexique approprié concernant le schéma corporel, la coiffure, les vêtements...</td><td>Assister à une séance de cinéma
Acquérir et utiliser le lexique spécifique au cinéma
Évoquer, rappeler, raconter l'histoire (le scénario)</td></tr>
<tr><td colspan="5">Dans les activités physiques
Appropriation du vocabulaire spécifique
Exprimer ses émotions, décrire ses réussites et ses difficultés, nommer du matériel, des actions, décrire une organisation spatiale, une activité vécue collectivement</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">Parcours de motricité : utiliser les indicateurs spatiaux.
Activités de roule, de glisse, de natation : utiliser les verbes d’action spécifiques à la découverte d’un environnement (pédaler, pousser, s’immerger…)
Jeu collectif et ses variantes : évoquer, décrire, expliquer les actions, proposer des solutions pour faire évoluer les règles, nommer les différents rôles, les actions, énoncer les règles du jeu
Activités à caractère athlétique : nommer des gestes, les décrire en précisant le résultat obtenu
Activités d’expression : évoquer les actions pour décrire les effets obtenus, utiliser les verbes d’action (tourner, sauter, tomber, répéter…)</td></tr>
</table>