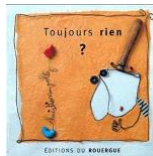


« À L'ECOLE, JE DECOUVRE LE JARDINAGE »

Participer à deux projets collectifs : un spectacle et le jardinage

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un **objectif commun les différences entre enfants** qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie

LE LIVRE DE LA SEMAINE



ACCUEIL :

ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 : L'une des conditions pour apprendre à lire et à écrire est d'avoir découvert le principe alphabétique selon lequel **l'écrit code en grande partie, non pas directement le sens, mais l'oral (la sonorité) de ce qu'on dit**. Durant les trois années de l'école maternelle, les enfants vont découvrir ce principe (c'est-à-dire comprendre la relation entre lettres et sons) et commencer à le mettre en œuvre.

De retour de vacances j'accueille mes élèves et j'explique aux élèves qu'ils pourront jouer avec 3 balles dans la classe à l'espace moteur prévu pour cela.
 Les élèves rangent leurs cartes de présence au tableau, il n'y a plus de photo.
 L'enseignant regroupe ensuite ses élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel il pointe la carte-prénom de l'élève et le groupe dit le prénom de l'élève désigné.

PROGRAMMES 2015 :

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants **un univers qui stimule leur curiosité**, répond à **leurs besoins notamment de jeu, de mouvement**, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité. Les enfants enrichissent et développent **leurs aptitudes sensorielles**, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
20mn	1- Utiliser l'espace moteur : les seaux 2-Apprendre à coopérer en participant à des jeux	(Explorer le monde) Explorer la matière	individuellement
1- ESPACE MOTEUR « Les seaux » Matériel : cerceau pour délimiter la zone de lancement + panneau Consigne : « Pour lancer ta balle dans un des seaux, tu te places dans le cerceau » 2- Jeux libres Matériel : jeux proposés sur les tables / jeux d'imitation			

RITUEL :

PROGRAMMES 2015 : Les premiers repères temporels permettent à l'enseignant d'« ancrer » pour les enfants les premiers éléments stables **d'une chronologie sommaire** et de leur proposer **un premier travail d'évocation** et **d'anticipation** en s'appuyant sur des évènements proches du moment présent.

Un élève déplace T'Choupi qui se déplace sur la frise linéaire du mois pour indiquer le changement de jour.

EPS :

PROGRAMMES 2015 : Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un objectif commun les **différences entre enfants** qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie. **L'équipe pédagogique** aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un **univers qui stimule leur curiosité**, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et **multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité**. **L'enseignant les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître**

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
30 mn	Course de vitesse	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective
Je sais faire			

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 : Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée, quels que soit les domaines d'apprentissage et le moment de vie de classe. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner l'envie d'apprendre et rendre les enfants autonomes intellectuellement.

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
6 mn	Lancer le dé	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	collective

LUNDI-MARDI- JEUDI :

Rituel du jeu de dé : 2-3-4 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs.

VENDREDI : T'Choupi a apporté des fleurs, il en a assez de l'hiver. Il veut des couleurs et que cela sente bon. Mais les fleurs sont en plastique, comment faire pour avoir de vraies fleurs et fleurir l'école ? (noter leurs hypothèses sur une grande affiche)

RECREATION :

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
30 mn	jouer dans la cour	apprendre à coopérer en participant à des jeux	collective

REGROUPEMENT 2 :

PROGRAMMES 2015 : Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager.

L'école maternelle occupe une place privilégiée pour leur offrir une fréquentation de la langue de l'écrit, très différente de l'oral de communication.

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
15 mn	regarder un livre	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Parler spontanément lors du regroupement	collective

LUNDI - MARDI - JEUDI : Pas vraiment de lecture pour ce livre qui est un imagier, on rappelle la différence avec les albums vus jusqu'à maintenant, a-t-on déjà vu un livre comme ça ? On cherche ensemble le nom des fruits et des légumes présentés. On cherche à nommer les couleurs.

VENDREDI : présentation et lecture du cahier de liaison.

REGROUPEMENT 3 :

PROGRAMMES 2015 : Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager.

L'école maternelle occupe une place privilégiée pour leur offrir une fréquentation de la langue de l'écrit, très différente de l'oral de communication.

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
15 mn	Écouter un livre <i>Comptines</i> <i>Bilan</i>	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Écouter une histoire sans interrompre l'adulte Dire de mémoire et de manière expressive des comptines Se rappeler ce qui a été fait dans la journée	collective

VENDREDI : « réalisation d'un affichage sous forme de tableau, avec une colonne "graine" et une colonne "non graine" dans lesquelles les photos des objets semés sont collés. »

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent un **temps d'appropriation**. Leur stabilisation nécessite de **nombreuses répétitions** dans des conditions variées.

Pour **provoquer la réflexion** des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée, quels que soit les domaines d'apprentissage et le moment de vie de classe. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner l'envie d'apprendre et **rendre les enfants autonomes intellectuellement**.

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE	ORGANISATION
45 mn + après la sieste.	1- Réaliser un tri graine/non graine + représentations initiales (IM verbale / naturaliste) 2- Travail sur la couleur, les mélanges (IM visuelle / verbale) 3- Algorithme 1-1 (IM visuelle / logicomaths) 4- Tri avec les abaques IM kinesthésique / logicomaths) 5- Réaliser des semis pour vérifier une hypothèse (IM naturaliste / kinesthésique) 6- Tableau à double entrée (IM intrapersonnelle / logicomaths) 7- Algorithme 1-1 (IM intrapersonnelle / logicomaths) 8- Algorithme 1-1 (IM intrapersonnelle / logicomaths)	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	1 : Enseignant 2 : Atsem 3 : Supervisé 4 : Autonomie 5 : Enseignant 6 : Atsem 7 : Autonomie 8 : Autonomie

ATELIER 1 « Je trie les graines des non graines »

Support : cahier d'expérience

Matériel : 1 bol rempli de graines et d'autres objets + 2 assiettes étiquetées (graine / non graine) + étiquettes des objets à trier + colle

Consigne : « T'Choupi a fait une blague, il a mélangé mes graines à d'autres objets, il faut retrouver les graines en les triant »

A l'issue du tri par groupe, un moment de mutualisation permet d'échanger sur les conceptions de chacun.

"C'est quoi, une graine ?".

Etape 2 « Je remplis mon tableau et je range ce que je pense être une graine ou ce que je pense ne pas être une graine »

ATELIER 2 « Je mélange des couleurs et je regarde le résultat »

Support : feuille A4

Matériel : gomettes couleurs primaires + pots de peintures pour les mélanges + 3 pots peintures

Consigne : « Tu choisis 2 couleurs puis tu les mélanges pour voir le résultat »

L'Atsem accompagne chaque étape pour éviter le gaspillage et pour permettre un beau mélange. Elle laisse le temps à chaque enfant de découvrir le résultat du mélange. Faire nommer chaque couleur primaire puis chaque couleur résultat.

ATELIER 3 « Je réalise un algorithme »

Support : fiche A4

Matériel : divers éléments

Consigne : « Je reconstitue ma fleur en respectant l'alternance des couleurs »

ATELIER 4 « Je trie mes jetons avec mes abaques »

Support : Abaques

Matériel : jetons à trier

Consigne : « Je tries les jetons en les rangeant sur les abaques »

ATELIER 5 « Je réalise des semis pour vérifier une hypothèse »

Matériel : gobelets transparents + terre + « graines » + coton + 1 paquet de graines de lentilles

Consigne : « Comment être sûr que dans l'assiette "graine", ce sont bien des graines ? »

L'enseignant sollicite les enfants pour émettre des hypothèses, les échanges aboutissent à l'idée de semis.

ATELIER 6 « Je place les cartes dans tableau double entrée »

Support : tableau 1

Matériel : pièces pour les tableaux

Consigne : « Tu ranges tes pièces au bon endroit en respectant la forme et la couleur »

ATELIER 7 « Je range selon un algorithme »

Matériel : collier / petites perles

Consigne: « Tu fais un collier en alternant une couleur puis l'autre couleur »

ATELIER 8 « Je réalise un algorithme »

Support : longue bande

Matériel : gommettes 2 couleurs

Consigne : « Tu colles tes gommettes en respectant l'alternance 1 couleur puis 1 autre couleur »

ATELIERS supplémentaires :

PROGRAMMES 2015 : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un **temps long** et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent un **temps d'appropriation**. Leur stabilisation nécessite de **nombreuses répétitions** dans des conditions variées.

L'enseignant permet à l'enfant de pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE	ORGANISATION
25-30 mn	1- Raconter (IM verbale) 2- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle)	1- (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter 2- (Explorer le monde) Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	1 : Enseignant 2 : Atsem

ATELIER 1 « Je raconte la photo »

Support : album langage

Consigne : « Tu me racontes ce que tu vois, j'écris ce que tu dis »

L'enseignant explique à chaque élève qu'il a besoin de savoir comment chacun parle pour les aider à encore mieux parler car c'est son travail, il aura auparavant fait une lecture rappel.

ATELIER 2 « Je joue aux ateliers autonomes »

Matériel : tiroirs individuels

Consigne : « Tu choisis ton tiroir, tu vas à une table, tu fais seul(e) et en silence, quand tu as fini, tu ranges et remets le tiroir à sa place, tu peux prendre un autre tiroir qui est rangé »

Les règles : -je prends un tiroir dans le meuble -je m'installe à une table -je fais SEUL et en SILENCE - quand j'ai terminé, je remets le matériel dans le tiroir, vérifie avec la photo que tout est en place (complet et prêt à l'emploi) et je range le tiroir dans le meuble. - Je ne prends jamais un tiroir ni du matériel qui est déjà sorti sur une table (et qui est peut-être à quelqu'un)

Quoi d'autre ? -Je peux demander de l'aide à l'adulte pour qu'il me montre. -Je peux faire autant de fois que je veux la même activité. -Je dois laisser la classe propre dans tous les cas : donc si j'ai renversé de l'eau ou autre chose, j'éponge ou ramasse. - Si je le souhaite, je peux demander à présenter mon atelier aux camarades lors du regroupement qui suit.