

« 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.

Les élèves rangent leurs cartes de présence au tableau, il n'y a plus de photo.
Je regroupe ensuite mes élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel je 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 échasses »
Matériel : petites échasses
Consigne : « Tu prends 2 échasses et tu essaies de te déplacer dans la classe »
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 événements 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	Phase bilan	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective

« Qu'est-ce que j'ai appris et qu'est-ce que 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 :			
VENDREDI : conclusion			

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 : La lecture est théâtralisée pour accrocher l'attention des petits élèves.			
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
LUNDI-MARDI-JEUDI : Rituel du jeu de dé : 2-3-4 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs.			
VENDREDI : « réalisation d'un affichage collectif synthétisant les besoins de la plante. »			

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- Tableau à double entrée (IM visuelle / logicomaths) 2- Décoration du panier de pâques (IM visuelle, kinesthésique) 3- Ateliers autonomes (IM intrapersonnelle / kinesthésique) 4- Peinture (IM visuelle / intrapersonnelle) 5- Terminer son tableau (Im visuelle / 6- Tableau à double entrée n°3 (IM visuelle / logicomaths) 7- Associer les couleurs deux à deux (IM visuelle / kinesthésique) 8- Algorithme à trous (IM visuelle / 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 colle la poule dans la bonne case »

Support : fiche

Matériel : étiquettes de poules de 2 couleurs + colle

Consigne : « Tu colles la poule dans la bonne case »

ATELIER 2 « je décore mon panier de Pâques »

Support : matrice panier

Matériel : peinture grise + tampon + rafia + cœur rouge feutrine + gommettes bleues, vertes, marron

Consigne : « Tu peins ton lapin en gris puis tu colles les yeux, les moustaches et le nez de ton lapin »

ATELIER 3 « 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 »

ATELIER 4 « Je peins ma jardinière »

Support : la feuille des 2 semaines passées

Consigne : « Tu peins ta jardinière en tapotant, attention il ne faut pas dépasser ni peindre sur les lettres »

ATELIER 5 « Je réalise un tableau "jardinière de fleurs" avec les lettres du prénom »

Support : la feuille des 2 semaines passées

Matériel : grosses gommettes jaunes avec lettres majuscules de chaque prénom

Consigne : « Tu remets les lettres de ton prénom dans l'ordre et tu colles les cœurs des fleurs. »

Ce travail se fera sur 3 semaines, étape 1 le fond, étape 2 la jardinière et le prénom + tamponnage d'autant de fleurs que de lettres de prénom, étape 3 remettre les lettres du prénom dans l'ordre et les coller dans le cœur des fleurs

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

Support : tableau 3

Matériel : pièces pour les tableaux

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

ATELIER 7 « J'associe les couleurs deux à deux »

Matériel : étiquettes des couleurs

Consigne: « Tu associes tes cartes couleurs deux à deux »

ATELIER 8 « Je complète un algorithme 1-1 »

Support : bande ours à trous

Matériel : ours de couleur

Consigne : «Tu mets les ours qu'il faut pour compléter l'algorithme »

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- Remédiation (IM interpersonnelle) 3- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle)	1- (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter 2- (Apprendre en s'exerçant) stabiliser les apprentissages par de nombreuses répétitions dans des conditions variées. 3- (Explorer le monde) Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	1 : Enseignant 2 : Enseignant 3 : 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 « Atelier de remédiation si nécessaire »

Support : selon les besoins

Ici l'enseignant s'attache à faire refaire ou à faire faire autrement pour permettre à l'enfant ou à un groupe d'enfants de mieux comprendre une notion, de stabiliser l'apprentissage pour que chacun soit dans une situation de réussite.

La parole est favorisée.

ATELIER 3 « 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.