

« À L'ECOLE, JE REPERE LES REGULARITES DANS TOUTES LES LANGUES »

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Se construire comme **personne singulière**, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la **réalisation de projets communs**, apprendre à coopérer.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



ACCUEIL :

ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 : Se construire comme personne singulière, c'est progressivement **partager des tâches** et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Les élèves affichent leur carte de présence en retrouvant leur place sur le tableau de présence, une place est attribuée à chacun et celui-ci doit identifier l'étiquette qui désigne sa place.
L'appel est fait par un binôme qui utilise une fiche de présence. L'enseignant explique et supervise.

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- BAC LEGO Réaliser des constructions avec les briques légo 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.

La frise linéaire du mois est affichée, chaque jour, un **élève** déplace le petit bonhomme qui indique le changement de jour. En fin de journée, on évoque ce qui a été fait.

EPS :

PROGRAMMES 2015 : Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses **propres possibilités d'improvisation**, d'invention et de création en utilisant son corps. Ces activités **mobilisent**, stimulent, enrichissent l'**imaginaire** et sont l'occasion d'**éprouver** des émotions, des sensations nouvelles.

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
30 mn	Prépa spectacle	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective
(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Préparation du spectacle de fin d'année			

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	Organiser le voyage de la marionnette chez les élèves	(<u>s'approprier le langage et découvrir l'écrit</u>) participer avec le groupe aux discussions autour du projet, rester dans le propos de l'échange	collective
<p>LUNDI : T'Choupi est content de retrouver les élèves, il dit qu'ils lui ont manqué et que ses parents sont d'accord pour qu'il aille en voyage chez eux. Je dis que c'est bien et qu'il faut organiser son voyage. Il lui faut un sac de voyage, les élèves doivent chercher ce qu'il va falloir qu'il mette dans son sac.</p> <p>MARDI : T'Choupi a apporté son sac et il présente son contenu, il y un carnet de bord, il explique que ses parents veulent savoir ce qu'il a fait et chez qui il était, il veut donc une photo portrait comme il a fait avec ses parents et cela lui fera une belle collection de photos. Je propose qu'en plus de la photo, chacun décore le cadre à sa manière.</p> <p>JEUDI : J'explique que les élèves vont se partager T'Choupi, ils seront responsables, il faut donc écrire les règles et les tâches qu'ils auront : prendre soin de T'Choupi, faire attention au jeu ou jouet prêté par T'Choupi ou le copain, les ramener dès le lendemain pour qu'un autre enfant en profite, faire une photo portrait, décorer le cadre et trouver comment dire « bonjour les amis, je m'appelle... » dans une autre langue.</p> <p>VENDREDI : C'est le jour du tirage au sort, chacun doit mettre son étiquette prénom dans une boîte, T'Choupi aidé de moi tire un prénom et c'est le premier élève qui va l'emmenner chez lui.</p>			

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	Comparer français et autres langues	(<u>devenir élève</u>) apprendre à rester attentif de plus en plus longtemps	collective
<p>LUNDI-MARDI - JEUDI : La lecture est théâtralisée pour accrocher l'attention des petits élèves.</p> <p>VENDREDI : présentation et lecture du cahier de liaison.</p>			

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>	(<u>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</u>) Écouter une histoire sans interrompre l'adulte Réciter comptines et vire langues en prêtant attention aux assonances, aux allitérations et à l'articulation en jeu Se rappeler ce qui a été fait dans la journée	collective
<p>LUNDI-MARDI-JEUDI : Rituel du jeu de dé : 2-3-4 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs.</p> <p>VENDREDI : « réalisation d'un affichage collectif pour le voyage de T'Choupi »</p>			

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- Evoquer la venue de la marionnette chez soi en groupe conversationnelle 2- Mosaïque de graines (Im visuelle / kinesthésique) 3- distinguer les lettres (Im visuelle / intrapersonnelle) 4- Jeu des ombres (Im visuelle / intrapersonnelle) 5- Raconter une histoire (IM verbale / interpersonnelle) 6- Jouer avec les lettres de son prénom (IM verbale / intrapersonnelle) 7- Jeu des maisons (IM logicomaths / intrapersonnelle) 8- Jeu des coccinelles (IM logicomaths / intrapersonnelle)	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre ; Ecrire son prénom (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	1 : Enseignant 2 : Atsem 3 : Supervisé 4 : Autonomie 5 : Enseignant 6 : Atsem 7 : Autonomie 8 : Autonomie

ATELIER 1 « Nous parlons de ce que T'Choupi va faire chez nous »

Consigne : « Nous parlons ensemble de notre marionnette pour décider ce que nous allons faire »

L'enseignant pose une série de questions, chacune peut être posée à chaque élève du groupe, peu importe si les réponses se répètent, le but est de faire parler chacun d'eux.

Q1 : *Qu'est-ce que la marionnette veut ?*

Q2 : *Et toi, qu'est-ce que tu veux ?*

Q3 : *Qu'est-ce qu'on peut faire ?*

Q4 : *Qu'est-ce que tu vas faire avec la marionnette si elle vient chez toi ?*

ATELIER 2 « Je réalise une mosaïque de graines »

Support : Sur une $\frac{1}{2}$ feuille A3 noire 3 carrés de scotch double

Matériel : diverses graines

Consigne : « tu choisis les graines que tu veux et tu les colles sur tes carrés pour faire un tableau comme Marc Pouyet »

ATELIER 3 « Je distingue les lettres des autres signes graphiques »

Support : fiche

Matériel : lettres du prénom + signes graphiques

Consigne : « Tu fais le tri entre les lettres de ton prénom et les autres signes »

ATELIER 4 « Jeu des ombres »

Matériel : plaque ombres d'images + images

Consigne : « Tu donnes à chaque ombre son image en respectant la taille grand ou petit »

ATELIER 5 « Je réalise une suite chronologique »

Support : atelier Nathan

Consigne : « Tu ranges les images dans le bon ordre puis tu me racontes l'histoire »

ATELIER 6 « Je joue avec les lettres de mon prénom et je les répète »

Support : étiquette prénom

Matériel : lettres du prénom

Consigne : « Tu me dis les lettres de ton prénom et tu les ranges dans le bon ordre »

Laisser l'enfant essayer de trouver le nom de la lettre sinon la lui faire répéter. Faire faire un autre prénom pour ceux qui connaissent les lettres de leur prénom.

ATELIER 7 « Je joue au jeu des maisons »

Matériel : cartes maisons + cartes matériel

Consigne : « Tu associes la carte de la maison construite avec la carte de la maison en morceaux »

ATELIER 8 « je joue avec les coccinelles »

Matériel : coccinelle + jetons colorés + carte consigne

Consigne : « Tu regardes ta carte consigne, tu prends les jetons qu'il te faut et tu les ranges au bon endroit sur ta coccinelle »

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.