

Guide
de pratiques
actualisées
pour la
Maternelle

ORGANISATION DE LA JOURNÉE

Déroulement d'une journée : quelques recommandations	p4
Les modalités de travail	p6
L'organisation des temps d'apprentissage	p7
Exemples d'organisations possibles et interchangeableables	p8
Trame d'emploi du temps	p9
Exemples d'emplois du temps PS, PS/MS, MS (A. Taurinya)	p10
Exemples d'emplois du temps GS (C. Sergent)	p13
Les ateliers : définitions et recommandations	p15

ORGANISATION DES APPRENTISSAGES

<u>La démarche d'apprentissage : travailler en séquences</u>	p17
Une trame de séquence en GS (C. Sergent)	p18
Exemple de séquence de logico-mathématiques en GS (G. Jégou)	p20
Exemple de séquence de lexique MS et GS (G. Jégou)	p23
Exemple de séquence de langage en GS (C. Chaumerlac)	p25
<u>La démarche pédagogique : le projet d'apprentissage</u>	
<u>verbalisation et méthodologie</u>	p29
Exemple de projet en graphisme (J. Agrapart / C. Waeckel-D)	p30
Exemple de deux projets de graphisme en GS (C. Sergent)	p32
Exemple de deux autres projets en GS (C. Sergent)	p34
Exemple de projet de lecture en MS/GS (J. Agrapart / C. Waeckel-D)	p36

Les personnes ayant réalisé ce document :

Joël AGRAPART IEN Pré-élémentaire, Marie-Pierre AGRAPART DEA, Christine BOIDRON-JAMET CPC Tours sud, Christine CHAUMERLAC PEMF, Martine DAVID-RAMI CPC Langeais, Sylvie DOUET DEA, Daniel FILLAULT DEA, Gisèle JEGOU PEMF, Isabelle LECLERC CPC Saint-Cyr, Catherine MAILLET CPC Saint-Cyr, Carine SERGENT PEMF, Catherine WAECKEL-DUNOYER CPC Pôle maternelle.

ORGANISATION

DE LA JOURNEE

DEROULEMENT D'UNE JOURNEE

QUELQUES RECOMMANDATIONS

	<i>A FAVORISER</i>	<i>A EVITER</i>
<i>ACCUEIL</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à la sécurité - Horaires à respecter absolument : règlement départemental : 10 minutes avant l'heure légale. Ex : 8h20 à 8h30 et 13h20 à 13h30 - Un temps d'échange avec les parents : à moduler suivant le niveau de classe et la période de l'année. - Contenus : les rituels de transition (les étiquettes de présence, de cantine, de garderie...), jeux libres, ateliers en autonomie... 	<ul style="list-style-type: none"> - Un dérapage au-delà de 20 minutes d'accueil (soit 8h40 maximum). Le respect de l'horaire est aussi le respect du travail des élèves et des enseignants. - Eviter de se laisser accaparer pour des questions qui nécessiteraient un rendez-vous ou qui trouveraient réponse auprès de l'ATSEM. - L'accueil en dehors de la classe : cour de récréation ou grande salle de motricité.
<i>SORTIE</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à la sécurité - Horaires à respecter absolument : pas de sortie anticipée avant 11h30 et 16h30. L'enseignant reste responsable de ses élèves jusqu'à ces heures légales. 	<p>Les départs avancés pour les cantines, garderies et transports scolaires.</p>
<i>COLLATION</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à ce que les enfants s'hydratent régulièrement. 	<p>LES COLLATIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préconisation de l'AFSSA de janvier 2004 - Une étude réalisée par le docteur Moltrecht (médecin scolaire de Tours) montre les influences néfastes du grignotage sur l'état de santé des enfants : surcharge pondérale.
<i>LE PASSAGE AUX TOILETTES</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Passage en début ou en cours de matinée, par groupes, avec l'ATSEM ; l'enseignant est disponible en classe pour l'autre groupe. 	<p>Eviter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le passage systématique aux toilettes, de toute la classe en même temps. - la multiplication des sorties individuelles en cours d'activité.
<i>RECREATION</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Règlement départemental : 30 minutes par demi-journée, habillage et déshabillage compris. - Un temps d'apprentissage après chaque récréation. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les récréation en fin de demi-journée : règlement départemental : «La demi-journée doit toujours se terminer par un temps d'activité organisée et évaluable. » - Eviter la récréation des PS avant la sieste et en sortie de sieste parce que les enfants, dans leur grande majorité, sont calmes et disponibles.

	<i>A FAVORISER</i>	<i>A EVITER</i>
<i>DEBUT D'APRES-MIDI</i>	<ul style="list-style-type: none"> - MS / GS : Favoriser une activité calme et une mise en activité progressive. - PS : Placer la sieste le plus tôt possible après le repas. 	<ul style="list-style-type: none"> - MS / GS : éviter le couchage systématique l'après-midi. - PS : éviter la sieste prolongée toute l'après-midi.
<i>DECLOISON- -NEMENT SUR LE TEMPS DE SIESTE</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à la répartition équilibrée de l'effectif des MS et GS de l'école par le nombre d'enseignants disponibles sur le temps de sieste des petits. - Le décloisonnement s'organise autour d'un projet en lien avec le projet d'école. 	Des enseignants de petite section sans élèves en activité pendant la sieste des petits.
<i>LA RYTHMICITE DES ACTIVITES</i>	<p>Alterner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps collectifs et individuels, - activités dirigées et libres ... 	
<i>ATELIERS</i> <i>(cf fiches de cette rubrique)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter le temps de concentration suivant l'âge des enfants. - Respecter la structure des ateliers : <ul style="list-style-type: none"> → Passation de consignes → Rotation → Bilan et validation 	Eviter d'allonger artificiellement le temps de certains ateliers et de laisser des élèves sans cadre.

MODALITES DE TRAVAIL

	Classe entière	Groupe		Tutorat	Individuel	
		Groupe hétérogène	Groupe homogène		Même tâche	Tâches différentes
PHASE	Structuration Validation	Découverte Manipulation Structuration Entraînement Evaluation		Découverte Manipulation Structuration Entraînement	Entraînement Réinvestissement Evaluation	
AVANTAGES	- Rassemblement autour d'un projet (élaboration – décision – validation). - Evite l'atomisation de la classe.	- Animation du groupe plus efficace. - Facilite les interactions entre élèves et avec le professeur. - Dynamise les conflits socio-cognitifs.	- Rend possible un travail sur des objectifs ciblés. - Permet la différenciation. - Facilite l'observation fine des évolutions et des stratégies des élèves. - Permet de travailler des objectifs précis et de les hiérarchiser.	- Favorise l'implication sur la tâche. - Valorise les réussites. - Permet au tuteur de vulgariser son savoir. - Permet au « tuteuré » d'avoir une autre parole que celle de l'adulte.	Favorise la concentration et amène l'élève à se centrer sur une tâche effective.	
					- Permet à chacun de produire un travail observable, identifiable. - Aide à l'apprentissage systématisé des tâches écrites.	- Permet la différenciation. - Développe l'autonomie.
DIFFICULTES	- Mobiliser tout le monde. - Observer et aider les élèves les plus en difficulté.	- Peut laisser des enfants en retrait si les écarts avec les autres sont trop importants. Mobilise l'enseignant : nécessite l'autonomie des autres groupes (mise en place longue)	-Risque de stigmatiser un groupe d'élèves en difficulté.	- Responsabilité trop lourde pour certains élèves. - Lassitude chez d'autres. - Danger de faire « à la place de » au lieu « d'aider à ».	- Gestion des différences de rythmes. - Faible intérêt des élèves. - Risque de mettre les enfants en difficulté sur des tâches non comprises ou impossibles à traiter. - Risque de développer une pédagogie sur fiches photocopiées.	- Trouver ou fabriquer du matériel adapté et varié. - Préparation importante. - Pointage délicat des activités effectivement réalisées.
REMARQUES	Nécessité de mettre en place des règles de prise de parole.	A systématiser dans des plages spécifiques de l'emploi du temps (3 temps par matinée et 2 ou 3 par après-midi).		- Entre enfants. - Avec le maître. - Avec un autre adulte. - Souvent le tuteur en tire plus de profit que le « tuteuré ».	- Forme traditionnelle du travail. - Mode adapté à un travail d'évaluation et de copie.	- Mise en œuvre d'une pédagogie du contrat. - Recours à des projets.

DEFINIR L'ORGANISATION DES TEMPS D'APPRENTISSAGE EN ATELIERS

CHOISIR LA REPARTITION DES ELEVES

3 TEMPS D'APPRENTISSAGE ORGANISES PAR MATINEE

2 ou 3 PAR APRES-MIDI SELON LA SECTION

LE TEMPS D'APPRENTISSAGE	Définir l'objectif spécifique de la séance (situation problème ou mise en projet)	→	Identifier la forme de travail la plus efficace en fonction des paramètres suivants : - du nombre d'enfants - de la nature de la tâche - du type d'interactions attendues - des compétences mobilisées. Tenir compte du type de trace envisagée et des lieux.	→	Organiser les différents groupes d'élèves sur le temps d'atelier : - classe entière - ½ classe + ½ classe - ½ classe + ¼ classe + ¼ classe - 1/3 classe + 1/3 classe + 1/3 classe (classe avec 3 sections) - 2/3 classe + 1/3 classe (classe avec 2 sections)	→	Répartir les élèves en groupes homogènes ou hétérogènes en fonction de la phase de la séquence.	Organiser la rotation des temps d'apprentissage en fonction de l'organisation de la séquence. Passage de tous les élèves sur un temps réduit : une journée ou deux maximum.
---------------------------------	--	---	--	---	---	---	--	--

Remarques :

- Suivant la programmation de la séquence **la composition des groupes-ateliers varie**. Généralement, lors des phases d'apprentissage, les groupes sont composés d'élèves de niveaux hétérogènes et, lors des phases de régulation, les groupes peuvent être « de niveaux plus homogènes ».
- **Ne pas confondre** le nombre de tables et le nombre d'ateliers. Un même atelier peut être réalisé par des élèves étant sur deux tables différentes.
- Dans **les classes à plusieurs niveaux**, les groupes-ateliers peuvent se faire en fonction des niveaux d'acquisition sans critère d'âge.
- **La partition 1/3 classe + 1/3 classe + 1/3 classe** permet la rotation des ateliers sur une journée, elle est compatible avec un partage des services entre deux enseignants
- **La partition ½ classe + ½ classe ou ½ classe + ¼ classe + ¼ classe** sont compatibles entre elles et souples car elles permettent **la rotation des ateliers sur 2 jours voire sur la journée.**
- **Attention toutefois, la partition ¼ cl + ¼ cl + ¼ cl + ¼ cl** est difficile à gérer, de plus, elle favorise une rotation d'ateliers à la semaine qu'il convient d'éviter. En effet, il n'est pas pensable qu'un même élève, dans un même domaine, ne pratique une activité d'apprentissage qu'une fois dans sa semaine, il faut une permanence pour déclencher l'apprentissage, le saupoudrage ne permet pas à l'élève de s'accrocher ni de démarrer.
- L'utilisation **des couleurs** pour désigner les groupes peut-être utile pour aider les enfants à se repérer. Toutefois, la composition de ces groupe doit varier en fonction des paramètres décrits dans ce tableau. Il sera simplement nécessaire de garder en mémoire les noms des participants pour effectuer le suivi.

EXEMPLES D'ORGANISATIONS POSSIBLES ET INTERCHANGEABLES

Classe entière	Classe dirigée par le professeur		
	<i>Lecture découverte - chants – poésies - écoute – musique – rythmes – mise en commun de projets – lancement de projet – formalisation pour production d'affichages, de traces – lectures en réseaux – EPS ...</i>		
½ classe + ½ classe	Un atelier dirigé ½ classe avec le professeur <i>lecture – langage phonologie – production d'écrits – dictée à l'adulte – arts visuels – découverte du monde – graphisme</i>	Un atelier autonome ½ classe avec ou sans l'ATSEM	
½ classe + ¼ classe + ¼ classe	½ classe Un atelier dirigé avec le professeur si l'apprentissage conduit accepte un effectif de 15 à 16 élèves maximum. Groupe que l'on peut installer sur deux tables de 6 à 8 élèves pour un regard sur les procédures et les acquis.	¼ classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM	¼ classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM

1/3 classe + 1/3 classe + 1/3 classe intéressant pour classe avec 3 sections	1/3 classe Un atelier dirigé avec le professeur si l'apprentissage conduit accepte un effectif de 10 élèves maximum. <i>maths – lecture – production d'écrits – langage – arts visuels - phonologie</i>	1/3 classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM	1/3 classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM
2/3 classe + 1/3 classe intéressant pour classe avec 2 sections	2/3 classe Un atelier dirigé avec le professeur si l'apprentissage requiert un effectif de 20 élèves		1/3 classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM
	2/3 classe Un atelier autonome avec ou sans l'ATSEM		1/3 classe Un atelier dirigé avec le professeur si l'apprentissage requiert un effectif de 10 élèves
<i>NB : Le professeur travaille soit avec un groupe soit avec un autre pour un temps d'apprentissage</i>			

TRAME D'EMPLOI DU TEMPS

HORAIRES INDICATIFS A ADAPTER	ORGANISATION	ACTIVITES	DUREE MAXIMUM	
8h20-8h40	Accueil	Jeux imitation, société, ateliers autonomes...	20 min	
8h40-8h50	Regroupement	Divers (voir exemples p8)	10 min	
8h50- 9h10	Rotation en 2 groupes : toilettes/classe	Maîtrise de la langue	20 min	
9h10-9h40	Temps d'apprentissage 1 en ateliers	Séance apprentissage	30 min	
9h40-10h10	Temps d'apprentissage 2 en ateliers	Séance apprentissage	30 min	
10h10-10h40	Regroupement-habillage		30 min	
	Récréation			
	Déshabillage			
10h40-11h10	Temps d'apprentissage 3 en ateliers	Séance apprentissage	30 min	
11h10-11h25	Regroupement	Divers (voir exemples p8)	15 min	
11h25-11h30	Habillage – restaurant scolaire		5 min	
	PAUSE REPAS			
	Décloisonnement MS-GS (projets par périodes)			
13h20-13h40	Sieste PS	Regroupement	Divers (voir exemples p8)	20 min
13h40-14h40		Temps d'apprentissage 4 et 5 en ateliers	Maîtrise de langue + autres apprentissages	2 x 30 min
14h40-15h10	PS : lever-toilettes Jeux éducatifs	MS-GS : récréation		30 min
15h10-16h10	Temps d'apprentissage 6 (classe entière) ou 6 et 7 (en ateliers)		Motricité, découverte du monde ou arts	60 min ou 2 x 30 min
16h10-16h25	Regroupement	Lecture offerte	Acculturation	15 min
16h25-16h30	Habillage –sortie			5 min

Emploi du temps de la classe de Petite Section ANNE TAURINYA

⊕

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
8h20	Accueil échelonné dans la classe, conversation familière, échange avec l'enseignant, la famille Rituels individuels : étiquette de présence, rangement d'objets personnels, cahiers.. Activités librement choisies (coins jeux d'imitation, dessin, jeux préparés par l'enseignant, bibliothèque...)			
8h40	Rangement avec accompagnement pédagogique de la maîtresse et passage aux toilettes avec l'ATSEM si nécessaire			
8h45	Regroupement : <u>Rituels collectifs</u> : absents/présents, se situer dans la semaine Comptines, jeux de doigts et chants Présentation de la journée.			
8h55	Passage aux toilettes			
9h	<u>Agir et s'exprimer avec son corps</u> : jeux collectifs, parcours, activités athlétiques, gymniques, jeux de coopération et d'opposition, rondes, jeux dansés, danse			
9h30	Passage aux toilettes pour se laver les mains (en demie classe avec ATSEM)			
9h35	Lecture d'un album, d'une histoire, d'une poésie. <u>Activités langagières autour de la langue de l'écrit et de la littérature</u> (en demie classe, autonomie avec <u>Atsem</u> pour l'autre partie de la classe))			BCD
10h	Récréation			
10h30	Regroupement: mise en place des projets, présentation des ateliers			
10h40	<u>Ateliers dirigés</u> : Activités graphiques, plastiques, langagières, de découverte de l'écrit, de découverte du monde, informatique... <u>Ateliers autonomes</u> : réinvestissement, dessin, jeux libres, transvasements...			
11h10	Regroupement : bilan des activités, analyse des productions, verbalisation			
11h20	<u>Activités d'écoute et réalités sonores</u>			
11h30	Enfants demi pensionnaires avec l'ATSEM Sortie pour les externes			
13h15	Accueil et sieste : passage aux toilettes et installation avec l'ATSEM dans le dortoir			
13h30	SIESTE (DECLOISONNEMENT AVEC LES GS ou les MS)			
14h45	Lever échelonné des enfants, accueil dans la classe : jeux calmes individuels, accès aux différents coins imitation, bibliothèque, construction. Langage en relation duelle ou en petit groupe autour d'un livre, du cahier de vie, dans les coins			
15h	<u>Ateliers scientifiques, technologiques</u> (découverte d'objets, de matières...) en petits groupes			
15h30	Récréation , ou poursuite des activités autonomes dans la classe en cas de mauvais temps			
15h50	Regroupement : Lecture d'un album, d'une histoire, de poésies... Ecoute de musiques			
16h	Bilan de la journée et perspectives			
16h10	Préparation à la sortie			A.Taurinya

EMPLOI DU TEMPS

PETITE ET MOYENNE SECTION

ANNE TAURINYA

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
8h20	Accueil dans la classe : Accrochage des étiquettes de présence, dessin libre, jeux calmes sur les tables, fréquentation libre des coins jeux d'imitation et du coin bibliothèque			
8h40	Rangement de la classe puis moment collectif : rituels (comptage des élèves, présentation de la journée, phrase mystérieuse MS). Echanger, s'exprimer, progresser vers la maîtrise de la langue française (d'abord en groupe classe puis seulement avec les MS (date, phrase mystérieuse) pendant passage aux toilettes pour les PS avec ATSEM)			
9h00	Agir et s'exprimer avec son corps			
9h30	PS : passage aux toilettes pour lavage des mains avec ATSEM Activités langagières autour de la langue de l'écrit et de la littérature		MS Ateliers pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : les réalisations graphiques	
10h00	Récréation			
10h30	PS Ateliers dirigés : activités graphiques, plastiques, langagières, mathématiques, de découverte du monde, informatique....		MS Autonomie Découverte du monde ou Découverte de l'écrit Réinvestissement (L, M, J) Découverte du monde Objets, matière, vivant... (V)	
11h10	La voix et l'écoute : chants, comptines, jeux de doigts, jeux musicaux			
11h20	Echanger, s'exprimer autour de l'album			
11h30	REPAS			
13h40	PS Sieste 15h15 : Accueil dans la classe, jeux calmes, constructions, coin bibliothèque	MS Temps de repos, écoute musicale (au 1^{er} trimestre)		
14h10		Percevoir et classer les sons de la parole		Découvrir les supports du texte écrit BCD
14h20		Ateliers Découverte de l'écrit (Découvrir les supports du texte écrit, découvrir la langue écrite, contribuer à la production d'un texte écrit) ou Ateliers Découverte du monde (formes et grandeurs, temps, quantités et nombres)		
14h50		Arts visuels, Technologie		Découverte du monde (Espace) informatique
15h30	Récréation			
16h00	Progresser vers la maîtrise de la langue française Echanger, s'exprimer autour de l'album (et des différents types d'écrits étudiés en classe)			
16h25	Départ des enfants qui prennent le car et de l'accueil périscolaire du soir			
16h30	Sortie			

EMPLOI DU TEMPS MOYENNE SECTION ANNE TAURINYA 2008-2009

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
8h20	Accueil dans la classe , accrochage des étiquettes de présence , dessin libre , jeux calmes sur les tables , fréquentation libre du coin bibliothèque et du coin « poupées ».			
8h40	Rangement de la classe puis moment collectif : rituels (comptage des élèves, date, présentation de la journée) Echanger, s'exprimer, progresser vers la maîtrise de la langue française par demi groupe classe (+ passage aux toilettes avec ATSEM)			
9h00	Ateliers pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : les réalisations graphiques			
9h30	Agir et s'exprimer avec son corps			
10h00	Récréation			
10h30	Ateliers Découverte du monde (L, M, J, J apm) (formes et grandeurs, temps, quantités et nombres)			Ateliers Découverte du monde (espace)
11h10	La voix et l'écoute : chants, comptines, jeux de doigts, jeux musicaux			
11h20	Echanger, s'exprimer autour de l'album			
11h30	REPAS			
13h40	Temps de repos, écoute musicale (au 1^{er} trimestre)			
13h55	Percevoir et classer les sons de la parole			Découvrir les supports du texte écrit BCD
14h05	Ateliers pour découvrir l'écrit (Découvrir les supports du texte écrit, Découvrir la langue écrite, Contribuer à la production d'un texte écrit) par demi groupe pendant le décloisonnement	Ateliers Découverte du monde (formes et grandeurs, temps, quantités et nombres)		
14h30	Percevoir, sentir, imaginer, créer ou bien Découvrir le monde (objets, matière, vivant , environnement , hygiène , santé)			
15h20	Récréation			
15h50	Progresser vers la maîtrise de la langue française Echanger, s'exprimer autour de l'album			
16h20	Départ des enfants qui prennent le car et de l'accueil périscolaire du soir			
16h30	Sortie			

	Modulatrice 20%		Carine SERGENT PEMF Classe de GS	
	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
	Accueil dans la classe avec les ateliers : Production d'écrits / Coin écoute / Technologie / Rituels : date, présence des élèves, cantine / Graphisme – Ecriture / Lecture / Bibliothèque Présentation de la journée Dessin / Ordinateur / Jeux de construction / Mathématiques			
	Ateliers : 1 ^{ère} rotation • Découvrir le monde : manipulation Espace / Temps / Formes et grandeurs • Découvrir le monde : réinvestissement • Graphisme (réinvestissement) • atelier jeux autonomes : espace, formes, puzzles, construction, tamgram... Ateliers : 2 ^{ème} rotation	Langue orale ou Langue écrite (lecture découverte)	Langue orale ou Langue écrite (lecture découverte)	Ateliers : 1 ^{ère} rotation • 1 atelier dirigé : Langue orale ou écrite (lecture découverte) / Phono / Maths / lecture • 2 ateliers autonomes
		<ul style="list-style-type: none"> • Atelier dirigé : Phono ou lecture • Ateliers autonomes : Phono, Lecture ou Maths 	<ul style="list-style-type: none"> • Atelier dirigé : Phono ou lecture • Ateliers autonomes : Phono, Lecture ou Maths 	Ateliers : 2 ^{ème} rotation • 1 atelier dirigé : Langue orale ou écrite (lecture découverte) / Phono / Maths / lecture • 2 ateliers autonomes
	Découverte du Monde Sciences	Graphisme	Graphisme	Ateliers : 3 ^{ème} rotation
PAUSE DE MIDI				
	Ateliers : 3 ^{ème} rotation 4 ^{ème} rotation	Réalités sonores ou Jeux rapides de numération ou phrase du jour		Travail sur la phrase du jour (mot ou phrase servant à la séance d'écriture)
		<ul style="list-style-type: none"> • 1 Atelier dirigé : Atelier Maths : gr 1 et 2 • 1 Atelier atsem : gr 3 et 4 • 2 Ateliers autonomes : Lecture ou Maths Rotation des 4 gr 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Atelier dirigé : Atelier Maths : gr 3 et 4 • 1 Atelier atsem : gr 1 et 2 • 2 Ateliers autonomes : Lecture ou Maths sur ces 2 jours 	Maths / Lecture réinvestissement (par ½ gr.)
	Agir et s'exprimer avec son corps	Découverte du Monde Arts visuels (imaginer/créer)	Découverte du Monde Arts visuels ou informatique	Agir et s'exprimer avec son corps
	Autour de l'écrit, l'album la littérature	Agir et s'exprimer avec son corps	Autour de l'écrit, l'album la littérature	BCD
	L'heure du conte ...		L'heure du conte ...	
	Lecture : langue écrite et découverte du principe alphabétique Maths : structuration espace et temps / quantités et nombres / formes et grandeurs			

Modulatrice 20%		Carine SERGENT PEMF		Classe de GS					
Lundi		Mardi		Jeudi		Vendredi			
Accueil avec ateliers : Présentation de la journée		Production d'écrits / Coin écoute / Technologie / Rituels : date, présence des élèves, cantine / Graphisme – Ecriture / Lecture / Bibliothèque / Dessin / Ordinateur / Jeux construction, société ou math							
Ateliers : 1 ^{ère} rotation • Découvrir le monde : manipulation Espace / Temps / Formes et grandeurs • Découvrir le monde : réinvestissement • Graphisme (réinvestissement) • atelier jeux autonomes : espace, formes, puzzles, construction, langage...		Graphisme dirigé : gr 1 et 3 Atelier lecture : gr 4 Atelier Maths : gr 2 Rotation des 4 gr		Graphisme dirigé : gr 1 et 3 Atelier lecture : gr 2 Atelier Maths : gr 4 sur ces 2 jours		Maths / Lecture réinvestissement		Phonologie les réalités sonores du langage ou Langue orale	
Ateliers : 2 ^{ème} rotation		Graphisme dirigé : gr 2 et 4 Atelier lecture : gr 3 Atelier Maths : gr 1		Graphisme dirigé : gr 2 et 4 Atelier lecture : gr 1 Atelier Maths : gr 3		Phonologie ou Langue orale		Maths / Lecture réinvestissement	
Découverte du Monde Sciences		Réalités sonores par ½ gr + atelier en autonomie		Réalités sonores par ½ gr + atelier en autonomie		Découvrir la langue écrite			
Ateliers : 3 ^{ème} rotation 4 ^{ème} rotation		Jeux rapides de numération ou langue orale ou phrase du jour		Travail sur la phrase du jour (mot ou phrase servant à la séance d'écriture)		Maths / Lecture réinvestissement (par ½ gr.)		Ecriture (par ½ gr.) .dessin mot/phrase	
• Atelier dirigé : soit Atelier lecture : gr 1 et 2 Atelier Maths : gr 3 et 4 • Atelier autonome : Lecture ou Maths Rotation des 4 gr + 2 ateliers en autonomie / réinvestissement pour assurer les rotations sur 4 gr.		• Atelier dirigé : soit Atelier lecture : gr 3 et 4 Atelier Maths : gr 1 et 2 • Atelier autonome : Lecture ou Maths sur ces 2 jours + 2 ateliers en autonomie / réinvestissement pour assurer les rotations sur 4 gr.							
Agir et s'exprimer avec son corps		Découverte du Monde Arts visuels (imaginer/créer)		Découverte du Monde Arts visuels ou informatique (imaginer/créer)		Agir et s'exprimer avec son corps			
Autour de l'écrit, l'album la littérature		Agir et s'exprimer avec son corps		Autour de l'écrit, l'album la littérature		BCD			
L'heure du conte ...					L'heure du conte ...				
Lecture : langue écrite et découverte du principe alphabétique					Maths : structuration espace et temps / quantités et nombres / formes et grandeurs				

LES ATELIERS

DEFINITIONS

RECOMMANDATIONS

	<i>C'EST</i>	<i>CE N'EST PAS</i>
<i>MODE DE REGROUPEMENT</i>	Un mode de regroupement d'élèves autour d'une activité, au service d'un apprentissage ciblé et programmé.	Mettre les apprentissages au service d'une organisation de classe en groupes figés.
	Varié les répartitions des élèves dans la journée, la semaine selon les intentions pédagogiques.	Une répartition fixe des élèves dans des groupes de couleur.
	Varié les lieux, les espaces de la classe où sont conduits les ateliers d'apprentissage.	
<i>CONCEPTION DES APPRENTISSAGES</i>	Construire les apprentissages en référence aux textes officiels.	Un temps figé où les élèves sont toujours répartis de la même façon pour faire tous la même chose... mais pas le même jour de la semaine.
	Concevoir un temps bien identifié s'inscrivant dans une séquence d'apprentissage : découverte, structuration, entraînement, évaluation.	Toujours les mêmes activités en autonomie (puzzle, pâte à modeler...)
	S'efforcer de construire une pédagogie du projet d'apprentissage.	Eviter une transmission impositive du savoir .
	Varié, différencier les procédés pédagogiques	Une même fiche d'exercice photocopiée faisant l'objet d'une rotation d'élèves systématique
	Varié les durées selon les apprentissages et les répartitions d'enfants.	Un temps fixe de 15 à 45 minutes à tenir absolument.
	Un temps d'apprentissage suivi ou précédé d'une activité en autonomie prévue et organisée. (activité satellite)	Un temps identique pour tous les élèves d'une même classe.
<i>BILAN</i>	Sélectionner quelques productions pertinentes par rapport à l'intention pédagogique. (confrontation orientée)	Regarder collectivement et successivement tous les travaux des enfants.
<i>POSTURE DE L'ENSEIGNANT</i>	Un temps dirigé où l'enseignant travaille avec un groupe d'élèves. Ce temps lui permet d'observer les procédures des élèves. Les autres élèves apprennent l'autonomie.	Un temps où l'enseignant papillonne d'un groupe à l'autre.
		Un temps d'apprentissage confié à l'ATSEM. Toujours le même domaine confié à l'ATSEM.(ex : numération ou graphisme)
	Apporter une réponse à l'hétérogénéité des élèves : travailler plus longtemps avec ceux qui en ont le plus besoin, et faire progresser tous les élèves à leur rythme.	Une répartition strictement équivalente du temps d'enseignement entre les différents élèves.
	Porter un regard attentif sur les différents travaux des enfants.	Ranger les productions sans qu'aucun regard de l'adulte ne soit porté à un moment donné.
<i>EN TPS et PS</i>	L'enseignant organise les ateliers avec souplesse, invite les élèves à participer, les autorise à observer... surtout en début d'année.	

ORGANISATION

DES APPRENTISSAGES

LA PLUPART DES ENSEIGNEMENTS DOIVENT SE PREVOIR EN

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

Une séquence s'étale généralement sur 2 semaines et, l'apprentissage est organisé de façon à proposer une séance, chaque jour, à chaque élève, soit un module de 8 séances suivies environ.

En effet, il faut une permanence pour déclencher l'apprentissage, le saupoudrage ne permet pas à l'élève de s'accrocher ni de démarrer. Donc cela remet en cause l'organisation des ateliers éclatés qui fait durer une seule et même séance sur toute la semaine.

A l'issue de cette séquence, un temps de latence est à respecter pour une meilleure appropriation des contenus par l'élève, jusqu'à la période suivante par exemple.

L'aide personnalisée sur cet apprentissage, se fera donc sur la période suivante. Durant la première semaine de la période, il s'agira de mener les révisions et les évaluations qui définiront les élèves à prendre en aide personnalisée.

UNE SEQUENCE	Mise en projet		Construction des apprentissage et systématisation	Evaluation formative critérée	Régulation	Temps de latence (vacances)	Révisions et évaluation sommative critérée
Objectifs	Un objectif général Projet d'apprentissage + Motivation / investissement de l'élève : Donner du sens aux apprentissages	Repérage de l'enseignant : diagnostic. Elaboration du projet : métacognition et stratégies	x objectifs spécifiques Apprendre, conforter, s'entraîner.	Auto évaluation + évaluation Pour constituer des groupes de régulation	Travail différencié : confortation ou remédiation	Laisser le temps aux élèves de s'approprier les apprentissages	Déterminer les élèves à prendre en aide personnalisée
Déroulement	Situation problème Phase de recherche	Confrontation orientée des productions induisant des apprentissages	x séances avec des groupes hétérogènes	Lisibles par les élèves = critères de réussite sous forme d'icônes	Travail avec des groupes homogènes et des contrats		A mener suivant les périodes de vigilance. A faire lors de la période suivante .

OBJECTIF général : -----

	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Les phases de la démarche	Evaluation diagnostique	1 ^{er} temps d'apprentissage : Pour construire son savoir					Evaluation formative
Objectifs	Mise en projet d'apprentissage						
Compétences							
Organisation		Groupes hétérogènes <ul style="list-style-type: none"> Animation plus efficace Facilite les échanges Dynamise les conflits socio-cognitifs 			Groupes homogènes <ul style="list-style-type: none"> Différenciation Travail sur des objectifs ciblés Adaptation aux compétences des enfants ⇒ Pédagogie de la réussite ⇒ Facilite l'observation fine des comportements, des évolutions = évaluation de chacun		⇒ Constituer des groupes de niveaux
Démarche pédagogique	Evaluation diag. = -Situation problème -Observation des enfants + échanges	<u>Etape 1 :</u> <ul style="list-style-type: none"> Contextualisation Consigne : par l'oral ou par le matériel Formalisation du travail à effectuer : expliciter, verbaliser les règles, ce qu'ils doivent faire 			Pour les enfants qui paraissent comme avoir acquis la compétence : ⇒ séances d'apprentissage / entraînement permettant de continuer à son rythme de : .développer la maîtrise de la compétence .s'améliorer		En fonction du niveau de performance visé : <u>Palier 1 :</u> <u>Palier 2 :</u> <u>Palier 3 :</u>
		<u>Etape 2 :</u> = essais - erreurs • Confrontation orientée dans le jeu • Confrontation orientée en fin de jeu			Pour les enfants qui paraissent comme avoir besoin de plus de temps pour construire leur savoir : ⇒ suite des séances d'apprentissage		
		<u>Etape 3 :</u> Formalisation du ou des savoirs avec les élèves - avec une production orale (mots choisis) - avec une production visuelle (affichages, ..)					
Bilan							

Carine SERGENT / PEMF Mai 2010	Séance 8	Séance 9	Séance 10	Séance 11
	2 ^{ème} temps d'apprentissage : Apprentissage différencié <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="398 331 1043 507" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour le groupe classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conforter la construction du savoir / s'entraîner • Améliorer les performances • Réinvestir, transférer le savoir </div> <div data-bbox="1155 347 1774 497" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour le groupe d'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remédiation : continuer la construction de la compétence, conforter les acquis </div> </div>			Evaluation sommative
Objectifs				
Compétences				
Matériel				
Organisation	Groupes selon les besoins			
Démarche Pédagogique	<p><i>Pour le groupe classe :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travaux d'acquisition en autonomie basés sur une difficulté progressive (cf : feuilles de route individuelles) • Travaux d'entraînement <p><i>Pour le groupe d'aide :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Suite de séances d'apprentissage selon des procédés adaptés • Aide sous différentes formes : reprise à l'identique de situations connues introduction de situations presque similaires mais présentant une nouvelle variable 			<p><i>En fonction du niveau de performance visé :</i></p> <p><u>Palier 1 :</u></p> <p><u>Palier 2 :</u></p> <p><u>Palier 3 :</u></p>

REMARQUES :

- Le nombre de séances par séquence est variable.
- Chaque séquence est constituée par un ensemble d'objectifs cohérents, devant suivre une **progression interne** permettant l'acquisition de la compétence travaillée. **Chaque séance permet donc de travailler un des objectifs préalablement définis.**
- Etayage plus fort de l'enseignant pour le groupe d'aide
- Entraide entre enfants avec accompagnement de l'adulte
- Dans tous les cas, **explicitation systématique des procédures des étapes de la pensée.**

Mise en projet

« je sais jouer au jeu du portrait »
(en posant des questions,
avec des cartes)

Traces du contrat :

- Parties réussies à l'oral
- Éléments retrouvés avec les cartes symboles des propriétés et des non propriétés

Objectifs généraux

- développer le raisonnement logique
- acquérir une méthodologie dans la phase de recherche et la pratique du questionnement
- opérer des transferts de compétences d'un jeu à l'autre

Gisèle JEGOU / PEMF, mai 2010

Objectifs opérationnels**1- participer à un jeu oral d'identification :**

- établir les critères de reconnaissance d'un élève de la classe
- poser des questions pertinentes pour identifier 1 élève choisi
- limiter le nombre de questions
- mémoriser les informations données
- déterminer l'élément manquant et poser la question correspondante

2- identifier les caractères d'un ensemble d'éléments et les représenter pour les utiliser dans un jeu de portrait oral ou représenté

- trier des objets et en indiquer les critères
- établir un classement en fonction du tri
- identifier les 4 caractères de l'objet (bloc logique)
- déterminer et lire la symbolisation des différents caractères (forme, couleur, taille, épaisseur)
- énoncer les 4 caractères d'un élément
- utiliser les cartes symboles (propriétés) pour caractériser un élément
- retrouver un élément (bloc logique) à partir des cartes symboles
- utiliser les cartes pour participer au jeu du portrait et réduire le nombre de questions à poser
- repérer un bloc logique par les propriétés qu'il a ou qu'il n'a pas
- utiliser les cartes propriétés et de non propriétés pour identifier un bloc ou le caractériser
- utiliser la déduction logique pour limiter le nombre de questions, pour retrouver un bloc logique représenté

Temps d'apprentissage	TRACES DE L'APPRENTISSAGE	EVALUATIONS	REGULATIONS
<p>Séance 1 : jeu oral d'identification d'un élève du groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> - poser des questions pour retrouver l'élève choisi par la M. - comment limiter le nombre de questions ? - déterminer les « caractères » d'un enfant - des questions inutiles à poser. Vers la déduction logique - un enfant choisit un élève et essaie de répondre aux questions <p>Séance 2 : Tri des blocs logiques et mise en tableau du résultat</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe : tri des blocs logiques (carrés, ronds, triangles) - comparaison des résultats/ échanges /critères de tri - classement et rangement des blocs en fonction des 4 caractères dégagés : forme, couleur, taille, épaisseur - mise en tableau des 36 blocs logiques <p>séances 3 et 4 : jeu du portrait sans et avec utilisation des cartes symboles des propriétés</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier un bloc à partir des questions posées - procéder de façon ordonnée. <i>Constat : difficile de mémoriser les informations données par les réponses</i> - → utilisation de cartes symboles : comment représenter les différentes propriétés ? Recherche facilitée par leur utilisation en MS - identification d'1 bloc avec 4 cartes et inversement - idem en situation représentée 	<p>Nombre de questions posées pour identifier un élève</p> <p>Différents tris obtenus Mise en tableau des blocs en fonction des critères de classement retenus</p> <p>Utilisation des cartes symboles (1 jeu de cartes par enfant)</p> <p>Repérage d'1 bloc représenté à partir de 3symboles, de 4 symboles</p>	<p>diagnostique : Participation au jeu oral</p> <p>Formative : Identification d'éléments en fonction de 3 critères puis de 4 critères</p> <p>Gisèle JEGOU / PEMF, mai 2010</p>	<p>Groupe d'aide : aide individualisée ou en petit groupe : verbalisation des caractères, lecture et utilisation des cartes symboles pour l'identification des blocs et pour apprendre à éliminer les critères non retenus</p> <p>Verbalisation de la déduction logique</p>

<p>séances 5 et 6 : introduction et utilisation des cartes symboles de non propriétés (<i>lecture et association des 2 types de cartes</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - comment représenter la réponse non à une question posée ? (ex : ce n'est pas un carré) - utilisation de cartes symboles avec une croix rouge (réponses non aux questions posées dans jeu du portrait : sur table, au tableau) - jeu d'identification avec cartes de propriétés et de non propriétés : jeu à 2 avec les 2 séries de cartes - jeu de questions /réponses entre élèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ identification et mémorisation des caractères pour répondre ➤ sélection et organisation des questions en fonction des réponses ➤ identification du caractère d'après une réponse positive ou négative ➤ désignation du bloc en fonction des cartes sélectionnées <p>Séance 7 : évaluation sommative Identifier un élément du tableau d'après les cartes symboles représentées</p>	<p>1 jeu de cartes par enfant</p> <p>1 jeu de cartes symboles OUI (propriétés) par enfant ou pour 2</p> <p>1 jeu de cartes symboles NON (non propriétés) par enfant ou pour 2</p> <p>situations représentées (voir documents)</p>	<p>Sommative : Identification en situation. représentée</p>	<p>En petit groupe, pour la mise en place d'une procédure et d'une méthodologie : éliminer les cartes inutiles, se repérer dans le tableau des 36 blocs logiques</p> <p>Entraînement à 2 avec un élève tuteur</p>
--	---	--	---

Gisèle JEGOU / PEMF, mai 2010

Objectifs :

- Réfléchir sur la langue / - Construire un concept : définir un mot « habitation », le distinguer de l' « abri »
- Catégoriser ; enrichir le vocabulaire des différentes habitations / - Se justifier, argumenter

Séances	Procédures	Activité GS	Activité MS	Organisation / traces
Séance 1 Inventaire des connaissances	<p><i>Elément déclencheur : lecture de l'album : « verdurette cherche un abri »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -lister, écrire les propositions -amener les élèves à préciser -relire la liste pour faire émerger le notion d'habitation (GS) -relire quelques mots d'une même catégorie pour la faire émerger -indiquer par des repères les indications données par élèves (organiser les propositions) 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner des noms d'abris • Se justifier, expliquer • Donner la définition du mot « habiter » • Compléter la liste • Essayer de trouver une ou plusieurs catégories 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner des noms d'habitations, • Se justifier, expliquer • Poursuivre la liste • essayer de trouver une ou 2 catégories : indiquer les mots qui vont ensemble 	<ul style="list-style-type: none"> 1- le groupe de GS 2- le groupe de MS
Séance 2 Tri, classement catégorisation	<p>Partir de la première liste : <i>contextualisation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -relire, demander de justifier l'objet de cette liste -codifier les catégories trouvées 	<ul style="list-style-type: none"> • préciser et retrouver les catégories trouvées • compléter ces catégories : <i>habitations des vacances, d'ailleurs</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • retrouver les 2 catégories à partir de la lecture : <i>habitations des animaux, des gens</i> • compléter la liste des habitations des animaux 	<ul style="list-style-type: none"> 1- le groupe de GS 2- le groupe de MS
Séance 3 Conceptualisation	<p>Présentation du résultat de chaque groupe avec les traces des 2 séances</p> <ul style="list-style-type: none"> -affichage des écrites et codages et relecture des différents noms 	<ul style="list-style-type: none"> • indiquer les catégories trouvées aux MS • échanger et constater • compléter la liste des MS 	<ul style="list-style-type: none"> • indiquer les catégories trouvées aux GS • échanger et constater 	<p>Tout le groupe classe</p>

<p><i>Séance 4</i> Renforcer les connaissances <i>Affichage des différentes catégories</i></p>	<p>Affichage des différentes listes et codages : Synthèse des découvertes Proposer des images Représenter les différentes catégories avec les images proposées</p>	<ul style="list-style-type: none"> • identifier l'habitation, associer nom et images • trier les images, • les regrouper par catégorie 	<ul style="list-style-type: none"> • retrouver l'image d'habitation (sauf animaux) correspondant au nom de la liste (vocabulaire connu) • retrouver des paires d'images 	<p>1-par groupe de 2 pour les GS 2-en demi-groupe (8 élèv.) pour les MS</p>
<p><i>Séance 5</i> Approfondissement dans une catégorie</p>	<p>Enrichir le vocabulaire des catégories -proposer un apport lexical avec documents : « les maisons du monde » Gallimard découverte, (GS) -situer les différentes régions évoquées et expliciter certaines particularités -apporter des images d'animaux domestiques (MS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • découvrir, décrire, comparer • nommer 	<ul style="list-style-type: none"> • retrouver et découvrir le nom des différents animaux montrés en images • identifier, nommer les lieux de vie 	<p>1-le groupe des GS 2-le groupe des MS</p>
<p><i>Séance 6</i> Mémoriser, renforcer ses connaissances</p>	<p>Jeu de description et de devinette (GS) -proposer un jeu où il s'agit de décrire une habitation pour la faire deviner aux autres -aider à trouver une stratégie jeu d'association (MS) -organiser le jeu d'association -proposer d'autres lieux de vie (animaux sauvages)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • s'entraîner à décrire • ne pas oublier et procéder par ordre • poser des questions 	<ul style="list-style-type: none"> • associer animal et son lieu de vie • découvrir d'autres lieux de vie pour les animaux sauvages connus 	<p>-Individuel (GS) et collectif -le groupe des MS</p>
<p><i>Prolongement</i> Mémoriser, renforcer ses connaissances</p>	<p>Jeu de memory (MS) Gisèle JEGOU / PEMF, mai 2010</p>	<ul style="list-style-type: none"> • être tuteur d'un petit groupe de MS • participer au jeu des définitions lors du service 	<ul style="list-style-type: none"> • participer au jeu de memory • indiquer le nom du lieu de vie de l'animal retourné 	<p>1 élève de GS pour 3 MS</p>

<p>S'approprier le langage</p>	<p>Titre de la séquence :</p>	<p>3^{ème} Période</p>	<p>Classe : MS / GS.</p>
<p>Christine CHAUMERLAC / PEFM</p>	<p>Langage autour de l'album « Va-t'en Grand Monstre Vert ! »</p>		
<p>Projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A la suite de la découverte de cet album, réaliser un petit livre individuel. 			<p>Nombre de séances : 9 séances</p>
<p>Objectifs :</p> <p>Echanger, s'exprimer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire des hypothèses sur le contenu d'un album et les exprimer de façon compréhensible par tous. • Dire ce que l'on pense de l'album, du personnage. <p>Comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer la structure du texte - résumer l'histoire <p>Maîtrise de la langue</p> <p><u>Enrichir et structurer des lexiques variés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les parties du visage - les couleurs - lexique et expressions liés à la peur <p><u>Enrichir la syntaxe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire un personnage : Utiliser des phrases complètes : GS + V + C Pour les groupes nominaux permettant de décrire une partie du visage : utiliser un nom + un adjectif (GN élargi). - Utiliser des phrases à l'impératif. 		<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echanger, s'exprimer : <ul style="list-style-type: none"> - Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole. - Justifier une préférence en utilisant « parce que ». - Relater un événement inconnu des autres : faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations. Dans tous les cas, ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques. • Comprendre : Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images. • Progresser vers la maîtrise de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> - Construire des phrases de plus en plus longues correctement construites. (MS) - Produire des phrases complexes, correctement construites. (GS) - Comprendre, acquérir un vocabulaire pertinent : caractérisation des personnages, émotions et sentiments ressentis. (GS) - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements...) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné. (MS) 	

Christine CHAUMERLAC / PEMF	Séance 1 Découverte globale de l'album	Séance 2 Découvrir et comprendre l'histoire	Séance 3 Apprentissage « lexique »	Séance 4 Apprentissage « lexique »
objectifs	<p>Echanger, s'exprimer</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire des hypothèses sur le contenu d'un album et les exprimer de façon compréhensible par tous. <p>Maîtrise de la langue Syntaxe : GS + V + C : le monstre a ... Je pense que, ... Je vois, j'ai remarqué que... Présentatif : <i>c'est, il y a</i> Emploi du pronom « il » lexique : couleurs</p>	<p>Echanger, s'exprimer</p> <ul style="list-style-type: none"> Dire ce que l'on pense de l'album, du personnage. <p>Comprendre - repérer la structure du texte (adjonction, soustraction) - résumer l'histoire</p> <p>Maîtrise de la langue Syntaxe : J'ai aimé, je n'ai pas aimé... <i>parce que...</i> lexique : qualifier le monstre <i>gentil, méchant, affreux, effrayant</i> (<i>amusant, drôle, sympathique, repoussant</i>) Les mots inconnus : <i>ébouriffé</i></p> <p>Syntaxe : « C'est l'histoire d'un monstre. Il apparaît et disparaît. » Ou « C'est l'histoire d'un monstre <u>qui</u>... »</p>	<p>Maîtrise de la langue Enrichir et structurer des lexiques variés : - les couleurs</p>	<p>Maîtrise de la langue Enrichir et structurer des lexiques variés : - les parties du visage</p> <p>Enrichir la syntaxe : Décrire un personnage : Nom + adjectif (la tête d'un monstre)</p>
Organisation matérielle	Groupe classe Album	Groupe classe – puis travail en atelier Album – Fiches « mémo » pour le cahier de vie	Groupe –classe Papier affiche – Livre « Bleus » de A. Rosenstiehl	Groupe –classe Papier affiche – Fiches « mémo » pour le cahier de vie
Déroulement	<p>1) Découvrir la couverture et les illustrations du livre. - On s'intéresse d'abord à la forme du livre. Comment le livre est-il fabriqué ? rapprochement avec les livres animés. - Décrire les illustrations. (lexique : couleurs, parties du visage)</p> <p>2) Emettre des hypothèses sur l'histoire. - De qui parle-t-on ? - Que raconte l'histoire ?</p> <p>3) Ecouter l'histoire.</p> <p>4) Valider les hypothèses (présence du monstre, apparition, disparition du personnage)</p>	<p>Travail collectif</p> <p>1) Après relecture du texte, les élèves interrogent l'adulte sur le sens des mots inconnus. 2) Donner son avis sur l'album. Dire pourquoi « on a aimé » ou « on n'a pas aimé ». 3) Donner son avis sur le personnage du monstre. Caractériser le personnage. 4) Identifier la construction de l'album : le monstre apparaît puis disparaît. Proposer une phrase pour résumer l'histoire.</p> <p>Travail individuel</p> <p>Trace écrite : - dessiner le personnage du livre, - dicter une phrase pour donner son avis sur le livre.</p>	<p>1) Relire l'album. 2) Demander aux élèves de relever les couleurs. Commencer une liste. S'interroger sur le bleu turquoise. 3) Compléter la liste par d'autres couleurs que connaissent les élèves. 4) S'intéresser aux teintes et nuances de bleu, par exemple. Pour compléter les propositions des élèves, travailler à partir du matériel utilisé en arts visuels (papiers, craies, peintures, crayons...). Observer les différentes nuances et teintes et les nommer. 5) Réaliser un affichage collectif.</p>	<p>1) Relire l'album. 2) Demander aux élèves de relever les différentes parties du visage évoquées dans le livre. Leur demander également quels sont les mots qui indiquent comment dessiner les parties du visage : « <i>rond, pointues, tordues ébouriffés...</i> » Dessiner les parties du visage décrites par les élèves. 3) Amener les élèves à trouver d'autres mots pour décrire une partie du visage et ainsi en transformer la représentation. <i>cheveux ébouriffés</i> : deviennent <i>cheveux raides, bouclés, en brosse, longs, ...</i> Leur rappeler la lecture « offerte » : « Max et les Maximonstres » ; les élèves peuvent s'inspirer des illustrations du livre pour compléter l'évocation Dessiner les éléments au fur et à mesure. 4) Retour sur l'affichage collectif réalisé et reformulation Cette affiche servira aux élèves pour dessiner des monstres et créer leurs propres personnages.</p>
Traces		<p>Dans la classe, sur une affiche : - photocopie de la couverture - carte du personnage et étiquette mot</p> <p>Fiche « mémo » pour le classeur de vie. (dessin du personnage par l'élève, phrase dictée à l'adulte pour donner son avis)</p>	Affiche « lexique » avec le nom des couleurs	Affiche « lexique » : dessins et mots
Evaluation		Evaluation formative – aide individualisée		

Christine CHAUMERLAC / PEMF	Séances « décrochées » Enrichir le lexique (mise en réseau)	Séance 5 Apprentissage « syntaxe »	Séance 6 remédiation	Séance 7 Réinvestissement
objectifs	<u>Maîtrise de la langue</u> Enrichir et structurer des lexiques variés : - le lexique lié à l'expression de la peur <u>Enrichir la syntaxe :</u> Décrire un personnage : Nom + adjectif (la tête d'un monstre) Interroger l'adulte sur le sens des mots inconnus	<u>Comprendre</u> Mémoriser la structure syntaxique du récit pour pouvoir la restituer le plus fidèlement possible. <u>Maîtrise de la langue</u> Acquérir des structures de phrases de plus en plus complexes. <u>Syntaxe :</u> Décrire un personnage : Groupe nominal élargi (Nom + adjectif) + phrase GS + V + C Utiliser l'impératif, des injonctions.	<u>Maîtrise de la langue</u> <u>Syntaxe :</u> Décrire un personnage : Groupe nominal élargi (Nom + adjectif) + phrase GS + V + C <u>lexique :</u> couleurs, parties du visage + qualificatifs	<u>Comprendre</u> - Dresser le portrait d'un personnage <u>Maîtrise de la langue</u> <u>Syntaxe :</u> Décrire un personnage : Groupe nominal élargi (Nom + adjectif) + phrase GS + V + C <u>lexique :</u> couleurs, parties du visage + qualificatifs
Organisation matérielle	Groupe classe Albums	Atelier Album	Atelier Cartes jeux	Atelier Fiches élèves (photocopies feuilles A4)
Déroulement	Albums mis en réseau sur le thème des monstres : « Max et les Maximonstres » - Maurice Sendak Du bruit sous le lit – Mathis Un monstre sous le lit – David Wood 1) lecture offerte puis échanges (le thème du livre, la compréhension de l'histoire, les mots inconnus) 2) deuxième lecture : Demander une écoute attentive : il faut retenir les mots qui évoquent l'expression de la peur. 3) Les élèves proposent les mots ou expressions qu'ils ont retenus. Echanges autour du lexique : rapprocher les mots de la même famille, classer les expressions (la moins effrayante, la plus effrayante...) Ecrire les mots sur une affiche « mémo » de chaque album lu.	1) Première partie de l'album Après plusieurs lectures, demander aux élèves de raconter l'histoire en reprenant les phrases du récit. Pour chaque illustration montrée, l'élève est amené à restituer des phrases comprenant des groupes nominaux élargis. « Grand monstre vert a » 2) Deuxième partie de l'album : il s'agit de faire disparaître le monstre. Reformuler l'histoire en utilisant « <i>Va-t-en</i> » ou « <i>Pars</i> ». Solliciter les enfants pour qu'ils trouvent d'autres façons d'ordonner au monstre de partir. « <i>Disparais, sauve-toi, déguerpis, sors, envole-toi...</i> » Allez ouste, hors de ma vue... »	<u>Groupe d'aide</u> A partir d'une série de cartes où des monstres différents sont simplement représentés : 1) Distribuer les cartes. L'enseignant décrit une carte et l'enfant qui détient la carte décrite doit la montrer à ses camarades. L'enseignant encourage l'élève à reformuler les critères énoncés. 2) Les éléments énoncés par l'enseignant peuvent concerner deux cartes. Comment départager les élèves ? Il faut aider l'adulte à ajouter un élément supplémentaire à la description.	<u>Groupe autonome</u> 1) L'élève dessine un monstre. Il le présente à l'enseignant (prise de notes). 2) Après cet « entraînement », il présente son personnage devant ses camarades en le décrivant. <u>Groupe d'aide</u> L'enseignant apporte une aide individualisée ou travaille sur un dessin réalisé collectivement par le petit groupe. Aide à la verbalisation.
Traces	Affiches « mémo » du lexique relevé pour chaque album	Affiches : les dessins qui retracent l'apparition du monstre		Trace écrite élève : dessin et phrases dictées à l'adulte (dans le cahier de vie)
Evaluation		Evaluation formative Aide individualisée		Evaluation formative Aide individualisée

Christine CHAUMERLAC / PEMF	Séance 8 Transfert	Séance 9 évaluation		
Objectifs	<u>Comprendre</u> - Décrire un personnage	<u>Comprendre</u> Mémoriser la structure syntaxique du récit pour pouvoir la restituer le plus fidèlement possible.		
	<u>Maîtrise de la langue</u> Réinvestir le lexique propre aux différentes parties du visage et du corps pour décrire un personnage. Utiliser une syntaxe élaborée.	<u>Maîtrise de la langue</u> Acquérir des structures de phrases de plus en plus complexes. <u>Syntaxe :</u> Décrire un personnage : Groupe nominal élargi (Nom + adjectif) + phrase GS + V + C		
Organisation matérielle	Atelier	Atelier Images séquentielles		
Déroulement	1) Rechercher en BCD des livres sur le thème des monstres. 2) Choisir un livre et décrire le personnage (présentation à l'enseignant ou à ses camarades).	Remettre en ordre 6 images séquentielles pour reconstituer la première partie du récit : l'apparition du monstre. Restituer l'histoire en s'appuyant sur la suite des images.		
Traces		Trace écrite élève : la fiche « images séquentielles » (cahier de vie)		
	Aide individualisée	Evaluation formative		

LE PROJET D'APPRENTISSAGE

VERBALISATION ET METHODOLOGIE

Le positionnement de l'élève :

Le « devenir élève » est particulièrement important à la maternelle. L'enfant doit comprendre les fonctions de l'école, acquérir des attitudes d'élève mais aussi « apprendre à apprendre », « apprendre à penser »... Progressivement il est souhaitable qu'il investisse l'apprentissage plutôt qu'il ne le subisse, qu'il donne du sens aux activités menées, qu'il « s'apprenne » (Emilia Ferrero), qu'il soit acteur de son apprentissage, qu'il soit en **projet d'apprentissage** .

La démarche du projet d'apprentissage :

- Lors des séances d'apprentissage de la séquence, à partir d'une situation problème choisie par le maître en fonction des objectifs de la séquence et de la zone proximale de développement, les élèves sont mis en recherche. La confrontation de deux ou trois productions d'enfants choisies par l'enseignant en fonction des objectifs ou des besoins des élèves permet de dégager « le comment » (et non pourquoi) pour construire le savoir et dégager l'(es) objectif(s) d'apprentissage qui est alors affiché en projet dans la classe et parfois adapté à chaque enfant sous forme de contrat.
La démarche et notamment la phase méta cognitive est à adapter selon les objectifs poursuivis et les possibilités de réflexion , de langage... de l'enfant .
- Tout au long de la séquence les objectifs seront complétés et intégrés par l'élève. La trace de ce projet se constituera ainsi progressivement . Cette trace du projet sera « lisible » par les élèves afin qu'ils puissent le plus souvent donner du sens aux activités pratiquées et utiliser les objectifs comme critères lors des phases d'auto puis de co-évaluation. Il sera aussi possible de l'exploiter lors des aides différenciées ou personnalisées.
- Ne pas confondre la pédagogie du projet d'apprentissage avec la méthodologie du projet de vie ou de production ou de classe...

Exemple de projet d'apprentissage de graphisme : le rond

1 **Situation problème** : « Faites des ronds ».

2 **Situation de recherche**, ils font des ronds sans autre consigne.

3 **Confrontation orientée** : L'enseignant choisit quelques productions : réussies parce que.../échouée parce que ...

Les élèves discutent à propos de ces productions...

4 Et on élabore **le projet d'apprentissage de niveau 1** avec eux : on veut des ronds fermés / on les veut distincts les uns des autres / on en veut des gros et des petits.

Ces étapes sont symbolisées sur une affiche en classe avec des icônes pour que ce soit lisible.

5 Plus tard dans la période on élaborera **le niveau 2** qui affichera clairement son objectif d'écriture : « faire des ronds pour apprendre à écrire des « o » ». On pourra imaginer : faire des ronds sur une ligne / entre deux lignes / les faire en partant du haut et en tournant à gauche.

6 Et encore plus tard **le niveau 3** en accumulant les consignes : faire des ronds sur une ligne en tournant dans le bon sens / entre deux lignes en tournant dans le bon sens / finir le rond en lui ajoutant sa boucle pour faire le « o ».

7 **L'évaluation** sera une **auto évaluation et co-évaluation** car l'élève pourra comparer sa production à l'affiche de projet. Il mettra alors un point vert ou un rouge, sur sa feuille de route individuelle (fiche A4 reproduisant l'affiche projet mais avec la colonne d'évaluation en plus).

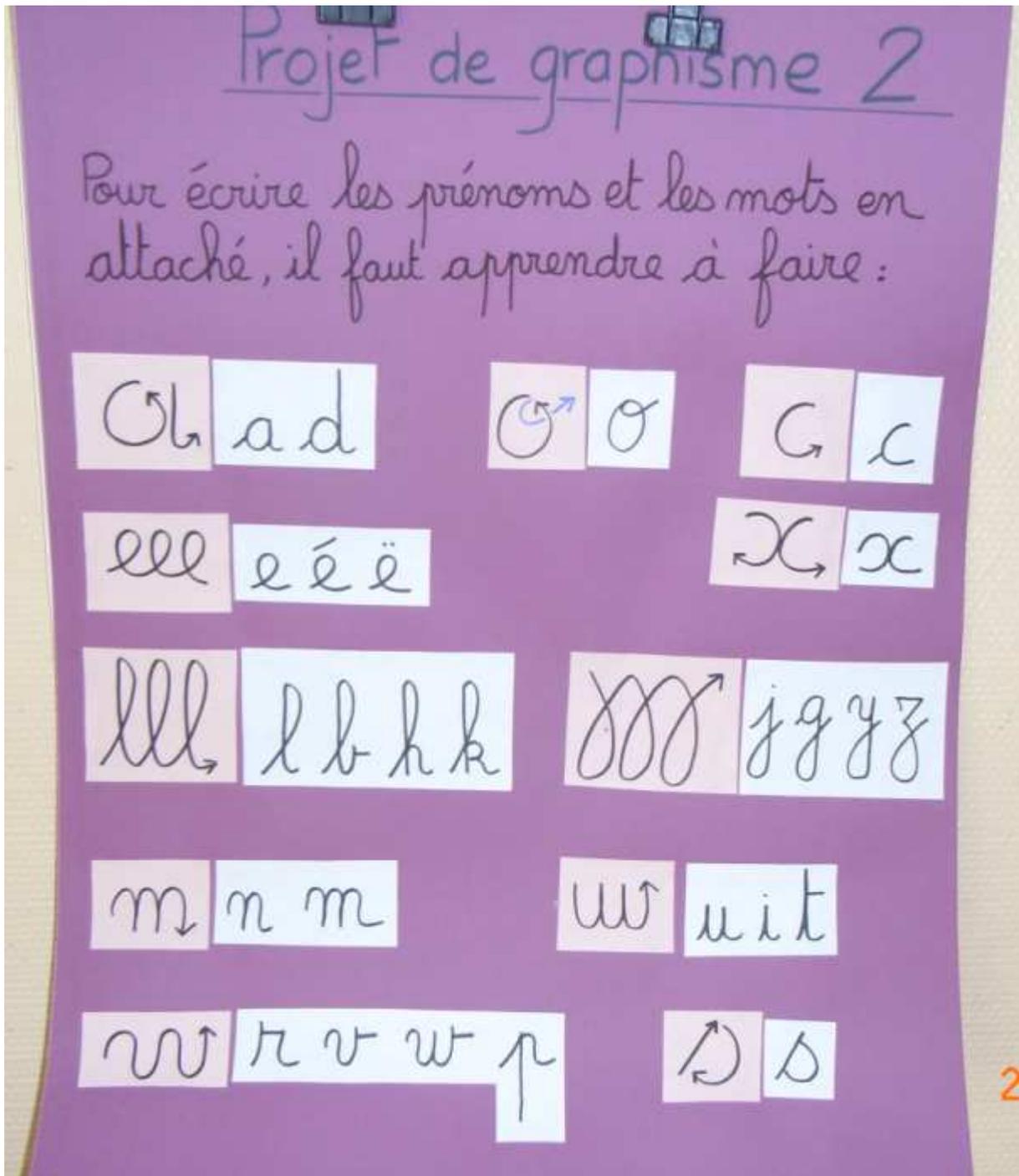
Attention le bonhomme qui sourit et celui qui fait la grimace sont à proscrire totalement car ils mêlent, dans l'esprit de l'enfant, son estime de soi et l'affectif de sa relation avec l'adulte à sa capacité ponctuelle à réussir ou non une action.

Projet d'apprentissage de l'écriture bâton GS

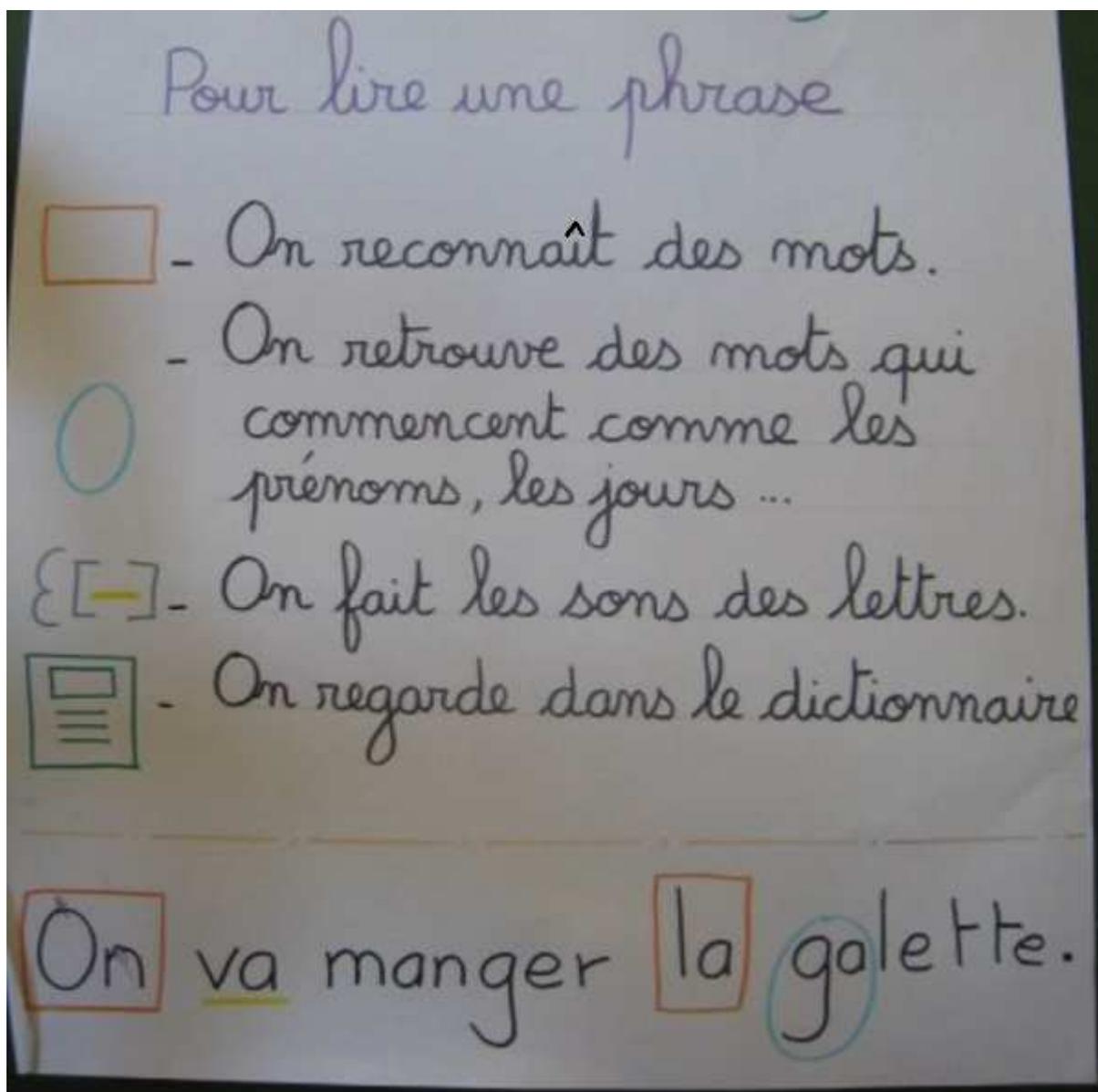


Carine SERGENT / PEMF Mai 2010

Projet d'apprentissage de l'écriture liée GS



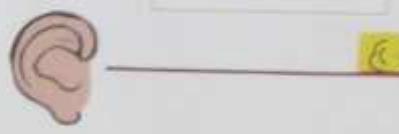
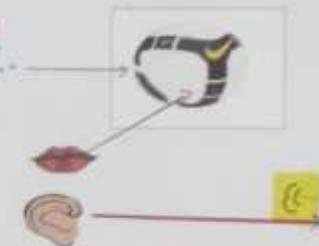
Projet d'apprentissage : Lecture découverte en GS



Projet d'apprentissage :

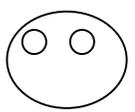
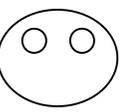
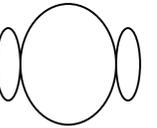
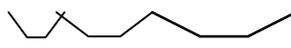
Trouver des sons à la rime en GS

Pour trouver des mots qui riment,
Il faut :

1. Choisir un mot. 
2. Dire le mot. 
3. Ecouter le son qui est à la fin. 
4. Choisir un autre mot. 
 - Dire le mot.
 - Ecouter le son qui est à la fin.
5. Si on entend le même son, on les met ensemble. 
6. Si on n'entend pas le même son, on barre, on repose l'étiquette. 

Carine SERGENT / PEMF Mai 2010

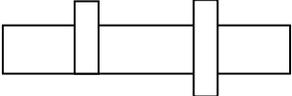
RECONNAISSANCE DES MOTS PAR LA VOIE INDIRECTE : LA LONGUEUR

Période de vigilance	Compétence	Projet d'apprentissage			
			La longueur des mots	L'élève	La maîtresse
MS P2	Reconnaître des mots très courts		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <p>le la un de à ...</p>		
	Trier des corpus de mots : petits, moyens, grands.		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin-right: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 70px; height: 20px; margin-right: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px;"></div> </div>		
MS P4	Compter les lettres.		<p>1, 2, 3 ...</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px; margin-right: 10px;"></div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>		
	Emettre des hypothèses sur le nombre de syllabes.		<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px;"></div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 5px;">  </div>		

P2 = période 2 (novembre, décembre)

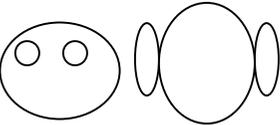
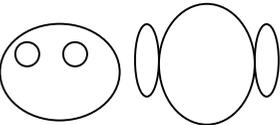
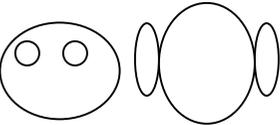
J. AGRAPART IEN et C. WAECKEL-DUNOYER CPC

RECONNAISSANCE DES MOTS PAR LA VOIE INDIRECTE : PARTICULARITES GRAPHIQUES ET ORTHOGRAPHIQUES

Période de vigilance	Compétence		Projet d'apprentissage		
			Les lettres particulières	L'élève	La maîtresse
GS	Repérer les grandes lettres.				
MS	Repérer les lettres particulières : ç, x, z, y, w...		Alexandre nez		
	Repérer certains signes : l', ê, ë.		forêt école Noël		
	Repérer les lettres doubles.		elle Juliette		
	Retrouver les lettres « affectives », celles de son prénom, celles de « maman, papa », le prénom de la maîtresse...		Camille papa maman Nathalie		

J. AGRAPART IEN et C. WAECKEL-DUNOYER CPC

RECONNAISSANCE DES MOTS PAR LA VOIE INDIRECTE : LES ANALOGIES

Période de vigilance	Compétence		Projet d'apprentissage		
			Les analogies	L'élève	La maîtresse
MS P2	L'initiale		loup lundi livre Florian Fatima France		
MS P4	Les débuts de mots		maman mardi matin		
GS	Les fins de mots		lundi mardi Léo Théo		
<p><u>Les activités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérage dans les textes - Tri de mots - Chasse aux intrus - Comptages divers... 					

J. AGRAPART IEN et C. WAECKEL-DUNOYER CPC

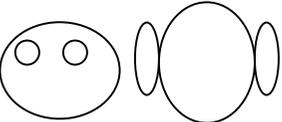
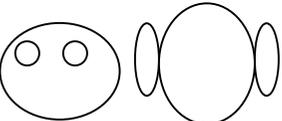
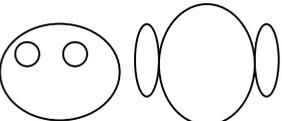
RECONNAISSANCE DES MOTS PAR LA VOIE INDIRECTE : LE DECHIFFRAGE niveau 1 (Travail sur la syllabe)

Préalable : A partir du travail en phonologie, il faut que l'élève ait compris que les mots sont composés de syllabes et que lire c'est recomposer les syllabes pour trouver les mots.

Période de vigilance	Compétence	Projet d'apprentissage						
		Déchiffrer niveau 1		L'élève	La maîtresse			
P3 GS	Epeler les lettres de petits mots connus.		ma ∞	la ∞	le ∞	a ○		
	Reconnaître quand une lettre peut faire une syllabe à elle seule.		a ○ ∨	o ○ ∨	p ○ ∨	m ○ ∨		
	Assembler deux lettres pour faire une syllabe.		ma ∞	pa - pa ∞ ∞ ∞	pi - le ∞ ∞			
	Retrouver ces syllabes connues dans des mots.		ma-mie ∞ ∨	pa - pi ∞ ∞ ∨ ∨				

J. AGRAPART IEN et C. WAECKEL-DUNOYER CPC

RECONNAISSANCE DES MOTS PAR LA VOIE INDIRECTE : LE DECHIFFRAGE niveau 2 (Travail sur le mot)

Période de vigilance	Compétence	Projet d'apprentissage			
		Déchiffrer niveau 2	L'élève	La maîtresse	
GS	Passer de la lettre au phonème, des phonèmes à la syllabe et des syllabes au mot. Combiner les lettres pour trouver la valeur syllabique sur des mots très simples...		A - mi ○ ○ ∨ ∨ □		
	sur des mots de deux syllabes,		Pa - pa pa - pi tu - tu ○ ○ ○ ○ ○ ○ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ □ □ □		
	sur des mots de trois syllabes.		ba - na - ne tu - li - pe ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ ∨ □ □		

- L'objectif de la maternelle n'est pas de balayer beaucoup de phonèmes et de syllabes mais de faire comprendre aux élèves le procédé du déchiffrage.
- Le déchiffrage de niveau 3 qui va diversifier et complexifier les phonèmes à déchiffrer, s'aborde au CP.
- Au CE1 on travaille particulièrement la vitesse de lecture.

J. AGRAPART IEN et C. WAECKEL-DUNOYER CPC