

ACCUEIL ET SCOLARISATION DES ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS
Repères pour construire des progressions d'apprentissages
PALIER 4

DOMAINES		PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	L'ORAL	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégier le langage d'action pour aider le tout petit à développer sa maîtrise du langage. - Lui parler et traduire en paroles ce qui se passe, ce qu'il expérimente, ce qu'il éprouve. - Utiliser un « parler professionnel » modélisant et facilitant pour l'enfant. - Accueillir avec bienveillance tous les « essais » de communication verbale ou non verbale (accepter ses approximations langagières) et essayer de le comprendre. - Introduire une mascotte pour capter l'attention, favoriser les échanges, aidera à gérer les émotions. La mascotte est aussi très utile pour initier un projet. - Utiliser des photographies des enfants en activités et d'événements vécus à l'école (excellents supports de langage). - Mettre en place une pédagogie du projet (dans laquelle l'enfant peut prendre des initiatives, exprimer des choix, commencer à faire avec les autres...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Parler avec ses mots, de ce que l'on a fait dans une activité en utilisant des structures simples. - Réutiliser, avec le guidage de l'adulte du vocabulaire entendu en situation. - Echanger avec l'adulte à partir de photographies qui impliquent d'autres que soi. - Répondre aux questions de la mascotte de la classe devant d'autres enfants. - Dire des comptines avec la mascotte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Langage en situation dans les coins jeux, dans des activités de manipulation - Proposer des albums photographiques documentaires en relation avec les centres d'intérêts du jeune enfant. (animaux, jeux, jouets...) - Jeux (en groupe restreint) au cours desquels la mascotte sollicite les enfants (ex : en relation avec un projet, la mascotte doit deviner ce qui se cache dans des petites boîtes. Pour cela, elle interroge les enfants) - Comptines pour...

DOMAINES		PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
	L'ECRIT	<ul style="list-style-type: none"> - Le choix des albums de littérature jeunesse tiendra compte, en début d'année, des besoins de toucher et de manipuler des jeunes enfants et, tout au long de l'année de leurs centres d'intérêts. - Les objets, outils scripteurs ne seront introduits qu'en cours d'année, la priorité allant à l'expérience sensorielle. - Le libre accès aux différents supports et outils sera favorisé. - Les pistes graphiques doivent être présentes tout au long de l'année. Ce sont des supports indispensables pour les activités graphiques (1m40 environ de hauteur, posées si possible au ras du sol¹). 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et explorer des supports d'écrits d'un genre particulier : les imagiers sonores. - Manifester du plaisir pour les livres. - <i>Agir avec des outils scripteurs pour laisser des traces et affiner son geste</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer avec les enfants (individuellement ou en très petits groupes) les nouveaux albums installés dans le coin livres. Les commenter, <i>mettre des mots</i> sur les bruits entendus, etc. - Les faire circuler dans les familles - Installer les élèves à des pistes graphiques verticales mais aussi horizontales. - Introduire des outils scripteurs variés susceptibles d'être saisis à pleine main. - Varier les supports en privilégiant toujours les grands formats pour répondre aux capacités des très jeunes enfants (Cf. genèse de l'acte graphique).
AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE		<ul style="list-style-type: none"> - Plus les enfants sont jeunes, plus ils ont besoin de déambuler, de traîner, transporter, démolir, reconstruire. - En début d'année, les expériences motrices vont l'aider à stabiliser la marche et à s'équilibrer. - Réfléchir à des espaces d'action qui ne se limitent pas à la salle de classe et proposer des activités motrices tous les jours matin et après-midi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser librement du petit matériel (lancer, faire rouler, transporter, remplir, assembler...). - Faire évoluer son geste sous l'impulsion de l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à organiser des séances plus structurées en laissant toujours suffisamment de temps aux enfants pour découvrir le matériel librement et se l'approprier. - Proposer du matériel varié et adapté, si possible peu bruyant : petits ballons en mousse, quilles en caoutchouc, anneaux, boîtes à empiler, paniers, etc.

¹ Site Eduscol : L'école maternelle accueillir de très jeunes enfants. Guide et recommandations. DGESCO
Pôle Maternelle des Vosges Juin 2015

DOMAINES	PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> AGIR, S'EXPRIMER C'EST COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES </p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les activités qui sont mises en place permettent la multiplication des expériences sensorielles, celles-ci passant forcément par le corps. - L'enseignant adopte une posture permissive et bienveillante. - Il propose, là aussi, un environnement stimulant qui permet aux élèves d'être confrontés à des situations riches et variées. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>-Agir avec des outils scripteurs variés pour laisser des traces et affiner son geste.</i> - <i>Découvrir</i> des « techniques » artistiques simples avec l'adulte. - <i>Produire</i> des bruits avec son corps. - Chanter en même temps que l'enseignant, la mascotte, et d'autres enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduire des outils scripteurs variés susceptibles d'être saisis à pleine main. - Varier les supports en privilégiant toujours les grands formats pour répondre aux capacités des très jeunes enfants (Cf. genèse de l'acte graphique). - Jeux vocaux : improvisations, imitations d'onomatopées (cric, crac, plouf, boum, pan, clic...) en jouant sur l'intensité. - Jeux sonores avec d'autres parties du corps (pieds, genoux, bouche...) - Reproduction de petites formules rythmiques très simples. (ex : cric-plouf) (cric-plouf-pan)
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE </p>	<p>NOMBRES, FORMES ET GRANDEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> - La construction des concepts liés au nombre, aux formes et aux grandeurs se réalise à partir de la manipulation. Les enfants doivent pouvoir d'abord multiplier les manipulations et expérimenter sans contraintes spécifiques. - L'enseignant accompagne leurs actions par le langage. Il « met des mots » sur leurs activités. - Il sollicite sans imposer, il suggère, valorise, encourage. - Il propose un environnement stimulant qui permet aux élèves d'être confrontés à des situations riches et variées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités par estimation visuelle : trop, assez, pas assez... - Percevoir la notion de taille : petit, grand. - Manipuler des objets gigognes librement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités, par estimation visuelle, dans des activités ludiques de transvasements, de remplissage (coin eau, sable, graine...) - Comparer des tailles en appariant des objets (ex : bouchons-bouteilles, boîtes-couvercles...).

<p>LE TEMPS ET L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La construction des concepts de temps et d'espace prend beaucoup de temps. - Elle passe obligatoirement par l'expérience corporelle : ces notions doivent être vécues pour pouvoir être perçues. - Elles sont difficilement perceptibles avant 3-4 ans. La notion de temps exige la maîtrise d'autres concepts (succession, antériorité, postériorité, durée...). Elle n'est accessible que dans le présent pour le très jeune enfant (le temps vécu). - Il en est de même pour l'espace qui doit être vécu, exploré, avant d'être perçu puis conçu (abstraction) - Le rôle de l'enseignant est de créer une accumulation d'expériences qui seront, très progressivement, assorties de prises de repères. - L'action de l'enfant sera toujours accompagnée par le langage de l'adulte qui pourra le questionner, s'étonner, l'encourager... 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer, en situation, une succession dans le déroulement de la matinée. - Reconnaître des lieux de l'école (photos). - Se déplacer sur un parcours comme l'a fait la mascotte (itinéraires TRES simples). 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire dire, l'activité qui va suivre en s'appuyant sur la frise du temps de la matinée (succession de photographies). - Prendre des photographies des enfants en activités dans des lieux différents de l'école et les visionner ensuite en petits groupes.
<p>LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand ils arrivent à l'école maternelle, les jeunes enfants ont déjà des représentations du monde qu'il faut prendre en compte. - Ils aiment observer, découvrir des réalités sensorielles diverses, monter, démonter, toucher...La première année de scolarisation peut donc déjà être l'occasion d'expériences variées dans ce domaine. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des propriétés par le toucher (ex : chaud-froid) - S'intéresser à certains animaux proches de l'environnement des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux et expériences sensorielles variés dans les espaces réservés aux expérimentations - S'appuyer sur des « images » et utiliser les supports numériques (vidéos, photographies, albums...) pour faire découvrir des animaux domestiques, certains animaux de la ferme, de la forêt... (mode de déplacements, cris, nourriture...). - Proposer aux familles de faire une vidéo de l'animal de compagnie de leur enfant et la visionner.

APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE : UN ENJEU DE FORMATION CENTRAL POUR LES ENFANTS

Repères pour construire des progressions d'apprentissages **PALIER 4**

PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
<ul style="list-style-type: none"> - Devenir élève est un long processus. L'entrée à l'école maternelle fait rupture dans les histoires individuelles : ruptures affectives plus ou moins difficiles mais aussi ruptures dans les pratiques, les modes de faire et de dire. - Adopter des postures bienveillantes, sécurisantes et encourageantes en direction des enfants mais aussi de leur famille. - Proposer plutôt qu'imposer les activités tant que cela est nécessaire (Cf. différences individuelles) 	<ul style="list-style-type: none"> - Etablir des relations non agressives avec les autres. - Apprendre à partager du matériel. - Participer jusqu'au bout à de courts moments collectifs. - Solliciter, demander de l'aide à l'adulte (ex : exprimer ses besoins). - Apprendre à se laver les mains, seul (e). - Commencer à s'inscrire dans des rituels (ex : signaler sa présence) - Commencer à différencier les filles et les garçons (construction de l'identité sexuée) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les situations de jeux, de vie de la classe, et les événements particuliers pour apprendre aux enfants à vivre ensemble et à devenir plus autonomes. - Concevoir des situations de jeux où les enfants sont obligés de partager du matériel (ex : en salle de jeux → jouer ensemble avec le même gros carton). - Introduire un tableau de présence (il pourra aussi contribuer à distinguer les filles des garçons) - Introduire des poupées de sexe différent, des albums adaptés à l'âge des enfants (ex : Fille ou garçon ? Sabine De Greef. Alice Editions).