

ACCUEIL ET SCOLARISATION DES ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS
 Repères pour construire des progressions d'apprentissages
 PALIER 5

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"> - Dire ce que l'on va faire en utilisant ses propres mots (se projeter). - Prendre la parole en petit groupe. - Parler sur des images. - Réinvestir, en situation de jeux, du vocabulaire entendu. - Mémoriser et redire des comptines simples avec l'aide de l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans le cadre d'un projet de classe (ex : réaliser une recette), expliquer, en situation, ce qu'il faut faire et avec quels ustensiles (on pourra utiliser une vidéo très simple en visionnant chacune des étapes au cours de la réalisation). - Réaliser un imagier de la recette en se servant du TNI. - Proposer de nouveaux albums photographiques documentaires en relation avec les centres d'intérêts du jeune enfant. (animaux, jeux, jouets, personnages...) - Apprendre une comptine à la mascotte avec l'aide de la maîtresse (la mascotte commet des erreurs...)

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 des supports d'écrits d'un genre particulier : <i>albums animés</i>. - Prendre plaisir à parler à partir d'un album. - Agir avec des outils scripteurs pour décorer un support. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux dialogués à partir d'albums comme « Où est Spot mon petit chien ? » (la mascotte pose les questions, les enfants répondent, et vice-versa...). Les enfants doivent pouvoir manipuler le livre eux-mêmes pour se l'approprier et pour éprouver du plaisir. - Introduire des outils scripteurs pouvant se tenir entre les <u>doigts</u>. - Proposer des supports inducteurs (ex : contourner, avec de petits rouleaux, des bouchons collés sur une grande feuille)
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"> - Ramper, s'équilibrer dans des milieux aménagés. - Entrer en relation physique avec les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser le milieu avec du gros matériel (en salle de jeux, dans la cour) de façon à ce que les enfants exercent les actions motrices visées et améliorent leurs réponses (ex : se déplacer sous ou sur des bancs, comme les escargots /marcher d'un bout à l'autre d'une poutre très basse, etc.) - Partager un espace (ex : se blottir dans un carton). - Passer sous les jambes écartées d'un camarade

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 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"> - Agir avec des outils scripteurs pour « <i>décorer</i> » librement un support. - Utiliser des techniques artistiques simples. - Produire et reconnaître des bruits. - Identifier et imiter des bruits de l'environnement connus - Chanter à la mascotte avec l'enseignant. - S'exprimer librement avec son corps sur un fond musical. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des impressions pour faire des fonds (ex : enduire de peinture une plaque de verre avec des rouleaux et réaliser des impressions sur papier, tissu, etc.). L'aide de l'adulte sera nécessaire pour imprimer. - Produire des bruits en agissant sur des feuilles de papier, de plastique, de métal... Les nuancer. - Reproduire un petit « paysage sonore » très simple : (ex : frottement de papier puis de papier métal) - Enregistrer et faire écouter. - Danser librement avec un accessoire sur un fond musical adapté.
<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"> - Reconnaître une petite quantité d'objets (1 et 2). - Percevoir la notion d'algorithme. - Différencier des formes géométriques en 3D - Percevoir les notions de lourd et léger. 	<ul style="list-style-type: none"> - Premiers jeux de cartes : tirer une carte au sort comportant 1 ou 2 grosses gommettes rondes et prendre la quantité de perles correspondant pour faire son collier petit à petit. - Premières comptines numériques (ex : Mr l'ours). - Réaliser des algorithmes avec son corps (<i>mains aux épaules, mains sur la tête, mains aux épaules, mains sur la tête...</i>) - Reproduire un assemblage de solides (grande dimension). - Lourd-léger : introduire les notions au cours d'activités sensorielles et motrices (souffler sur des objets avec une paille, jouer avec des ballons de baudruche, avec des ballons en mousse dans la salle de jeux).

<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... <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"> - Percevoir l'antériorité et la postériorité d'un événement (temps vécu immédiat) par rapport à un autre. - Découvrir de nouveaux espaces proches de l'école. - Désigner et nommer les parties de son visage (yeux, nez, bouche, oreilles...). - Percevoir le concept de « vue » - Découvrir d'autres animaux (vidéos, photographies, albums...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Antériorité-postériorité : utiliser les différents moments de la journée pour faire dire aux élèves (avec appui des photographies) ce qu'ils sont en train de faire, ce qu'ils viennent de faire, ce qu'ils vont faire après.... Là encore, la mascotte pourra être un excellent metteur en scène... - Organiser des sorties qui permettent de renouveler des expériences sensorielles et corporelles dans un nouvel espace (Cf. période précédente). - Comptines à thème mimées (ex : j'ai deux yeux, deux oreilles, un nez, une bouche...). - Faire de belles gouttes d'eau, à l'aide de compte-gouttes, sur des supports transparents et observer ce que l'on voit ; puis glisser un support imprimé sous le support transparent et observer à nouveau ce que l'on voit.² - Réaliser des correspondances terme à terme en situation de jeux ou lors de certains événements (ex : donner une friandise à chaque enfant lors De la journée « anniversaires »).
--	--	--

² Je prépare ma classe de TPS-PS. Vuibert Editions
Pôle Maternelle des Vosges Juin 2015

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

Repères pour construire des progressions d'apprentissages **PALIER 5**

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"> - Se détacher de l'adulte pour agir (ex : choisir un jeu) - Montrer des signes d'intérêt à ce que font les autres. - Commencer à faire preuve de convivialité : dire bonjour, merci spontanément. - Essayer de se déshabiller et se déchausser <i>seul</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir des situations qui permettent aux enfants de faire des choix (ex : choisir seul, parmi plusieurs, l'un des jeux proposés par l'enseignant pour consolider un apprentissage). - Introduire des temps permettant de regarder et de parler ensemble de ce que chacun a pu réaliser au cours d'une activité que ce soit dans les situations de jeux de la classe ou dans celles de la cour (avec, par exemple, des photos numériques projetées). - Encourager les enfants, à user des premières règles de civilité dès que l'occasion se présente pour qu'ils s'en imprègnent et les intègrent progressivement