

ACCUEIL ET SCOLARISATION DES ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS
Repères pour construire des progressions d'apprentissages
PALIER 6

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"> - Prendre la parole en grand groupe. - Parler avec l'adulte d'un événement vécu à partir de photographies (langage d'évocation). - Mémoriser et redire des comptines simples avec l'aide de l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> - Inviter les enfants à prendre la parole devant les autres à propos d'un projet (le projet donne du sens aux échanges). - Expliquer aux autres comment on a fait pour réaliser une construction ou toute autre réalisation. - Evoquer une sortie, un événement à partir de photographies. - Raconter une petite histoire à partir des illustrations d'un album adapté. La capacité d'évocation des jeunes enfants étant limitée, le rôle de l'enseignant consiste à nourrir cette capacité

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 nouveau. - Prendre conscience du rôle de l'écrit. - Agir avec des outils scripteurs pour imiter des tracés simples 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduire des livres d'art (ex : mes 10 premiers tableaux. Nathan) - Inviter les enfants à s'exprimer sur des reproductions d'œuvres d'art en images (photographies, cartes postales, affiches...). - Ecrire devant les enfants en commentant, en expliquant à quoi ça sert, pour qui on écrit, pourquoi, etc. Exemples : légendes de photographies, de dessins.
AGIR, S'EXPRIMER CMPRENDRE 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"> - Prendre des risques mesurés dans un milieu sécurisé (ex : monter, descendre). - Participer à des petites rondes, des petits jeux. 	<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 : monter un petit plan incliné en tenant un objet). - Introduire des jeux, des rondes où les enfants ne seront pas plus de trois au début (ex : mon petit lapin ; Jean Petit qui danse...).

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 CMPRENDRE 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 imiter des tracés simples. - S'intéresser à la création de collections. - Frapper un algorithme sonore très simple (maracas, tambourin, maracas, tambourin ...). - Chanter à la mascotte avec l'enseignant et quelques enfants. - Imiter des postures corporelles proposées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer des « images » variées de collections dans des albums, sur des tablettes numériques, dans les autres classes... - Participer à la fabrication d'une première collection collective de classe (boutons, bouchons, tissus, etc.) - Distinguer et imiter des cris d'animaux, des bruits d'éléments sonores de la vie quotidienne, - Réconforter la mascotte (qui pour l'occasion sera toute triste...) en lui chantant une petite berceuse (en petits groupe).
<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"> - Exprimer une petite quantité (1 et 2). - Construire des collections de 2 objets. - Construire une collection, en fonction d'une propriété : couleur, forme (3D), ... - Distinguer certaines formes - Affiner sa perception de l'algorithme 	<ul style="list-style-type: none"> - Montrer avec ses doigts, le nombre d'objets perçus dans une collection (1 ou 2) - Dire le nombre d'objets cachés dans une boîte après les avoir touchés (1 ou 2) - Donner à la mascotte le nombre d'objets qu'elle souhaite (1 ou 2). - Constructions en suivant une consigne simple (« fabriquer une tour uniquement avec des briques jaunes et bleues »). - Chercher des solides identiques par le toucher (objets cachés dans une boîte), puis par la vue. - Jeux de Kim en faisant varier les objets (crayons de couleur, petites voitures, cubes...) - Jeux de cartes (ex : réaliser des paires) - Réaliser des algorithmes plus complexes avec son corps (Cf. palier 5) puis essayer à des algorithmes avec des objets (grosses perles).

EXPLORER LE MONDE

LE TEMPS ET L'ESPACE

- 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...

LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE

- 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.

- Se repérer dans la journée (matin, après-midi).
- Reproduire une suite simple
- Faire suivre un parcours à un personnage (début et fin matérialisés)

- Percevoir des goûts différents (pareil, pas pareil)
- Percevoir le caractère dangereux de certaines actions.

- Prendre les enfants en photos dans différentes activités tout au long de la journée puis s'en servir dans des activités d'échange.
- Reproduire une suite de 3 images bien distinctes
- Faire traverser la rivière à la mascotte, à de petits personnages (les chemins sont matérialisés par l'adulte).
- Mise en place de projets spécifiques autour de la découverte d'aliments (fruits, produits laitiers, légumes...)
- Echanges autour d'albums, de photos, de vidéos simples présentant des situations de danger (non traumatisantes...)

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

Repères pour construire des progressions d'apprentissages **PALIER 6**

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">- Commencer à ranger des jeux avec les camarades sans l'adulte.- Essayer de se déshabiller, de s'habiller et se déchausser seul	<ul style="list-style-type: none">- Ranger les coins jeux au moment de l'accueil.- Ranger le matériel utilisé au cours des activités- La mascotte ne sait pas s'habiller pour sortir : il faut lui montrer...