

Le coin qui donne satisfaction dans les classes

54 fiches ont été déposées. Voici un petit récapitulatif des fiches-réponses déposées et que vous pouvez consulter sur la plate-forme M@gistère pour vous aider à faire évoluer l'aménagement de votre classe.

	Où est placé ce coin ? Pourquoi ?	Ce coin évolue-t-il ?	A quel moment est-il utilisé ?	Pour quels apprentissages ?	Points forts, points faibles, freins et vigilances
Coin accueil	<ul style="list-style-type: none"> - à l'entrée de la classe, - dans la zone de regroupement (tâche à effectuer), - avec une table (étiquettes), - coin ordinateur 	Oui ou non	<ul style="list-style-type: none"> - matin, à l'arrivée des élèves, - délestage 	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître son prénom, - absents/présents, - graphisme, arts, découverte du monde, - utilisation de la souris et du clavier, - jeux éducatifs, - lecture 	Points forts : <ul style="list-style-type: none"> - accès des parents aux travaux des élèves, - motivation des élèves - moment propice au langage, aux échanges entre pairs
Coin repli sur soi	<ul style="list-style-type: none"> - avec des petits canapés → repos, lecture - près du coin regroupement (réponse aux besoins) 	Non pour certains, oui pour d'autres. Par exemple, là où il y a des livres à disposition, ceux-ci sont renouvelés dans l'année.	<ul style="list-style-type: none"> - accueil - entre 2 activités, à la fin d'une tâche 		Espace à délimiter Point fort : respect des besoins
Coin regroupement	<ul style="list-style-type: none"> - près du tableau - avec les affichages et outils de référence - avec des bancs disposés en U devant le tableau, - dans la classe, ce coin est installé de manière variable : au fond de la classe, au centre de la classe, ... 	Oui : <ul style="list-style-type: none"> - passage des élèves assis sur le tapis à assis sur tapis+bancs, - les bancs sont bougés, - le coin en lui-même ne change pas, mais ce sont les affichages utilisés dans ce coin qui évoluent dans l'année, - la place des élèves change, - ce coin est utilisé 	<ul style="list-style-type: none"> - matin, - plusieurs fois dans la journée, - pour un retour au calme, - passation des consignes, - bilan des activités 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux symboliques, - apprentissage des chants et comptines, écoute, - lecture d'albums, - expression libre, langage, - numération, - mémorisation, - mise en scène, - activités quotidiennes (rituels), - découverte du monde, - écriture, graphisme, 	Points forts : <ul style="list-style-type: none"> - utilisation du tableau par les élèves, - dans une classe multi-niveaux, les élèves ont recours aux affichages des niveaux plus petits si besoin, - harmonisation des affichages dans l'école, - affichages à la hauteur des élèves, - capter l'attention des

		temporairement pour d'autres activités (par exemple, pour des manipulations, des tris, pour installer le coin garage, ...)		- observations collectives	petits groupes, - échanges PE/élèves, Points faibles : - autonomie difficile, - affichages pas toujours visibles de tous quand il y a beaucoup d'élèves, - le grand nombre des affichages Gérer les affichages et les informations utiles.
Coin manipulation, exploration	- au fond de la classe, - espace libre avec 2 établis, - avec un meuble à tiroirs/compartiments (ateliers Montessori)	non	- accueil, - utilisations occasionnelles, - entre 2 activités	- visser, dévisser, clouer, - jeux symboliques, - motricité fine, - graphisme	Points forts : - développement de l'autonomie, - apprendre à partager, Point faible : bruit
Coin imitation	- ces coins sont variés : poupée, cuisine, docteur, dînette, garage, atelier, marchande, canapés, - pièce attenante à la classe (jeu libre), - espace délimité	Oui Ajout ou retrait de jeux, ajout de photos de vie de classe (ex cuisine).	- accueil, - délestage, - en ateliers, dirigé ou non, - en APC	- situations-problèmes : partage, distribution, - tris, apprentissages numériques, - langage, vocabulaire et syntaxe, - manipulation d'objets, - socialisation, vivre ensemble, - découverte du monde, - jeux d'imitation,	Points forts : - échanges entre pairs, - attrait pour les élèves, - vie en collectivité, - autonomie, Points faibles : - bruit, - désordre,
Coin activité graphique	- table - chevalet	Oui, en fonction : - des gestes travaillés,	- accueil (accompagnement	- apprentissage du geste, du sens du tracé, de la	Gérer le passage de tous les élèves (tableau de

	<ul style="list-style-type: none"> - près du matériel et du lavabo, à proximité des outils, - près des vitres (luminosité), - à l'entrée de la classe (piste graphique sur le panneau mural) 	<ul style="list-style-type: none"> - des projets de classe, - des affichages, - des outils et matériaux mis à disposition, - variation du nombre de tables, de chaises, - introduction d'un bac à sable ou d'un panneau au sol 	<ul style="list-style-type: none"> personnalisé), - en autonomie, - atelier spécifique, dirigé, - décloisonnements (arts) 	<ul style="list-style-type: none"> préhension de l'outil, - apprendre à tracer des lignes et des éléments graphiques, se préparer à apprendre à écrire, - arts visuels, - laisser des traces, utiliser le dessin comme moyen d'expression, - entraînement, réinvestissements, imitation 	<ul style="list-style-type: none"> passage dans ce coin) Varier les outils et les matériaux Points forts : - autonomie, - langage, - apprentissage entre pairs (imitation), - concentration
Espace moteur	Structure installée dans une salle à côté de la salle de classe	Oui, la structure est modulable	<ul style="list-style-type: none"> - accueil, - en atelier, - en autonomie (nombre d'élèves limité) 	Apprentissages moteurs	<ul style="list-style-type: none"> Points forts : - échanges entre les élèves, communication - réponse aux besoins

Si vous souhaitez consulter plus en détail les fiches se rapportant à l'un ou l'autre des coins qui donnent satisfaction aux enseignants :

Coin accueil	Fiches n°1 / 5 / 16 / 24 / 36
Coin repli sur soi	Fiches n°2 / 8 / 23 / 54
Coin regroupement	Fiches n°3 / 6 / 10 / 13 / 14 / 17 / 19 / 21 / 22 / 25 / 26 / 27 / 31 / 32 / 38 / 39 / 40 / 41 / 42 / 44 / 45 / 49 / 51 / 52
Coin manipulation, exploration	Fiches n°4 / 7 / 20
Coin imitation	Fiches n° 9 / 11 / 15 / 18 / 43 / 46 / 48 / 50 / 53
Coin activité graphique	Fiches n°28 / 29 / 30 / 34 / 35 / 47
Espace moteur	Fiche n°33