

Enseigner en classe maternelle

Faire le point...

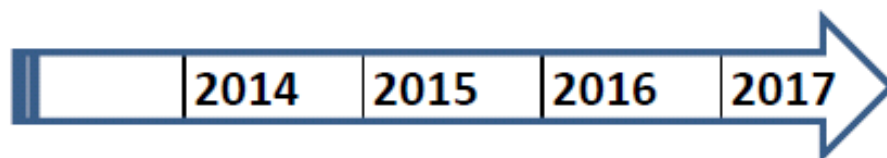
2013

CYCLES ÉCOLE - COLLÈGE

Document Denis CARDINAL sept. 2013

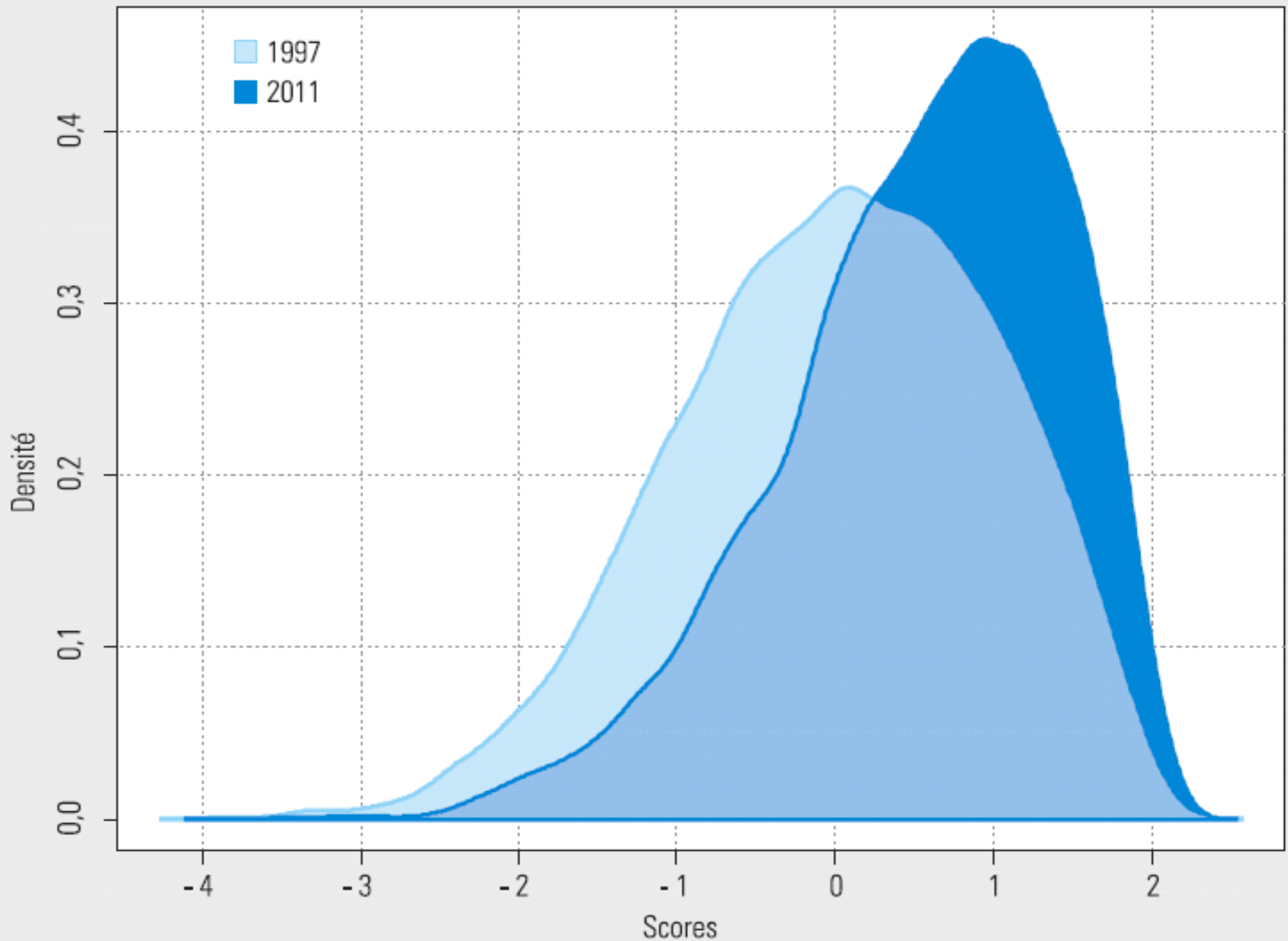
d'après le B.O. du 05/09/2013

Mise en œuvre progressive des programmes



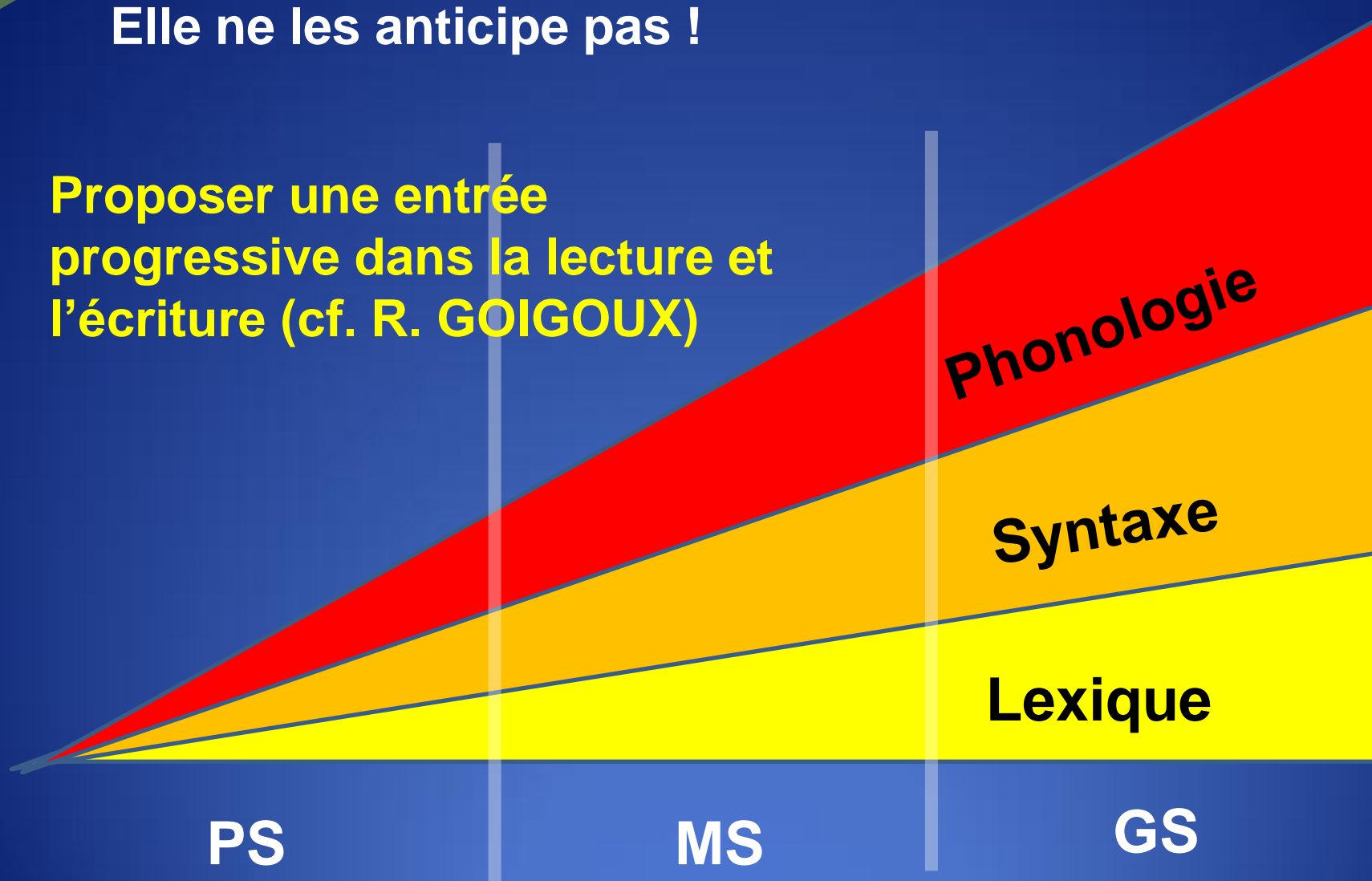
école primaire	école maternelle	apprentissages premiers	CYCLE 1	PS	sept. 2014				
				MS	sept. 2014				
				GS	sept. 2014				
	école élémentaire	apprentissages fondamentaux	CYCLE 2	CP		sept. 2015			
				CE1			sept. 2016		
				CE2				sept. 2017	
		consolidation	CYCLE 3	CM1		sept. 2015			
				CM2			sept. 2016		
				6ème				sept. 2017	
collège	approfondissements	CYCLE 4	5ème		sept. 2015				
			4ème			sept. 2016			
			3ème				sept. 2017		

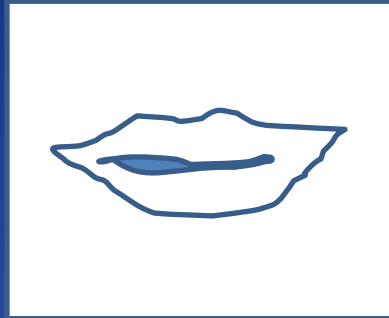
GRAPHIQUE 1 – Distributions des élèves selon leurs performances globales aux tests de début de CP (évolution 1997-2011)



1. La maternelle prépare les apprentissages du CP : Elle ne les anticipe pas !

Proposer une entrée
progressive dans la lecture et
l'écriture (cf. R. GOIGOUX)





Lucien

Mange


un

des



Samedi

Nicolas

achète

du



nutella

à



.

€

CORA

co **ra** **lie**

DECATHLON

DE **BO** **RAH**

ma **man**

M **A** **T** **C** **H**

Aménager l'espace de la classe...

➔ Maintenir la présence des coins-jeux

Pour faire agir...



Coopérer...



Imiter...



Construire...



Expérimenter...



Apprendre...

Intégrer l'usage des outils numériques dans les activités quotidiennes (accueil, atelier spécifique)



alin. Site de jeux éducatifs en ligne pour enfants de 4 à 12 ans et plus : logique, nombre, memory, puzzle, quiz, orientation... - Mozilla Firefox

rique Marque-pages Quits 2

Les jeux de Lulu le lutin malin. Site de jeu... Résultats Google Recherche d'images cor... +

rso-orange.fr/index.htm

Rurales de Pl... Circonscription de Bou... ENQUETE TICE PIAL Mariage de Jean et C... laposte.net : adresse ... Académie de Nancy-M... ViaMichelin: Itinéraire, ... Arena - Accueil

English version

Les jeux de Lulu, le lutin malin

30 août 2013 : du nouveau

	La rentrée des classes	Pour Lulu : des chenilles Envoyez vos tableaux	L'Union européenne Mise à jour du jeu
	Un menu spécial Eté	Tables de multiplication Mise à zéro des scores pour la table de 2	Un menu spécial Pâques

Jeux à partir de 4 ans (Menu détaillé)

<p>Différents menus</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeux (à partir de 4 ans) Jeux (à partir de 7 ans) A vous de faire... Informations Quoi de neuf ? 	<p>Logique, stratégie</p> <ul style="list-style-type: none"> 🕒 Où se cache Tobî ? * 🕒 Où se cache Babou ? 🕒 Le bon ordre * * 🕒 La guirlande de fleurs * 🕒 Le bon rythme * * 🕒 Qui manque ? 🕒 Même chapeau, même forme ou même couleur * * 🕒 Et si on rangeait... * * * 🕒 Le mystère des coffres * * <p>Des lettres, des mots...</p>	<p>Autour du nombre</p> <ul style="list-style-type: none"> 🕒 Le bon choix : les chiffres * * * 🕒 Le train * * 🕒 Des cadeaux pour les amis de Lulu * 🕒 Lulu et le monstre * 🕒 Associe : combien de fruits ? 🕒 Memory des nombres 🕒 Même quantité * 🕒 Le sauvetage de Tobî * 🕒 La promenade des nombres * <p>Orientation, déplacement</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

démarrer Cadrage R 2013 Microsoft PowerPoint ... Les jeux de Lulu le lut... FR Rechercher sur l'ordi 98% 19:03

Eviter l'invasion de l'écrit

Ecrits
fonctionnels

Comptines
simples

Ecrits
« de la
vie »

Lexique
actif

« 40
mots »

lié à un projet
de classe

lié aux objectifs
du maître

↳ Limiter la durée des phases
collectives en grand groupe

↳ Limiter les exercices sur fiches

2. Devenir élève

- Un cadre :
Ecole = culture de l'écrit
... et cela se voit !



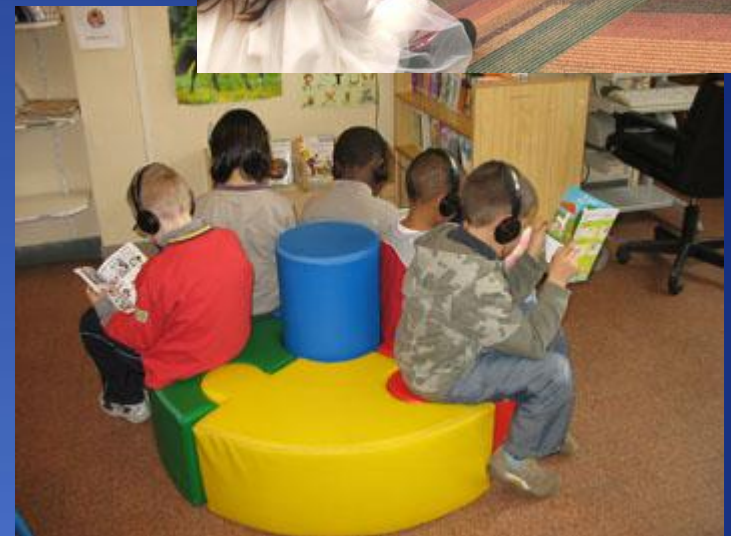
- Une finalité première :
Apprendre à apprendre
avec les autres !

COOPERATION

3. Culture scolaire :

- pratiquer une entrée dans la culture de l'écrit :

➔ l'importance du récit.



➔ l'importance de la restitution orale du récit

➔ pratiquer la dictée à l'adulte

• se détacher de l'expérience immédiate

Expérimenter :

Coin-sciences,
plantations, élevages,
jardin scolaire...

Explorer l'environnement de l'élève:

Naturel, social, culturel,...

Découvrir du monde

Devenir autonome en prenant soin de soi :

Alimentation, hygiène,
habillement

Conserver des traces:

Affichages, cahier de
vie, dessin, photos,...

- Découvrir l'univers des mots et des symboles

Lexique

Prénoms, jours,
lexique
« scolaire », écrits
« de la vie »

Syntaxe

Consignes

L'alphabet

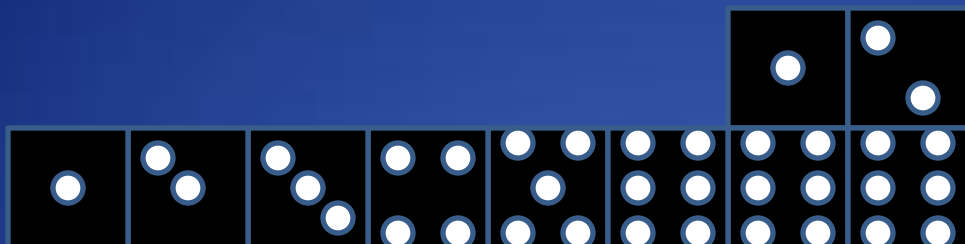
NUMERATION :
Numéro, rang,
quantité...



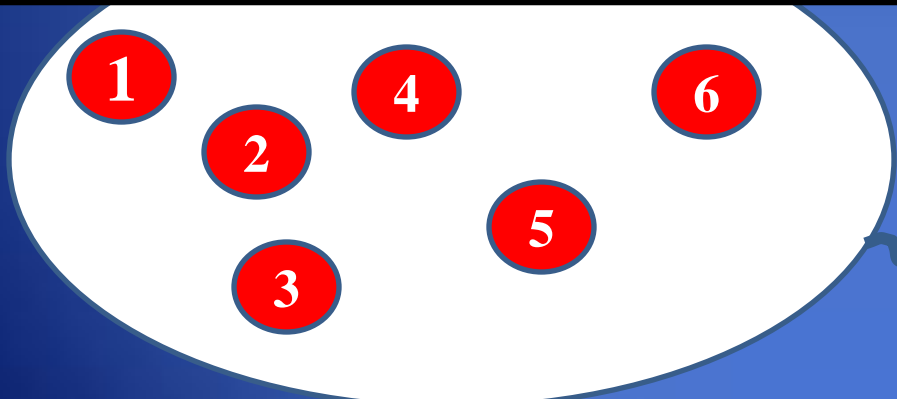
**Bande
numérique**



La bande numérique... Vrai ou faux ami ?



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



« Six ! »

6

CARDINAL

Un support pour mémoriser l'ordre des nombres

Un outil de calcul

« Un deux trois quatre cinq six sept huit neuf dix onze douze »



5 filles et 4 garçons

Principe
de la
chaîne
sécable

Ça fait 9
élèves !

• Conjurer la double solitude

Site d'école

ECOLE

FAMILLE

PERISCOLAIRE



ENT



4. PROGRAMMES...

• Communication

Ateliers de langage

Quotidiens

Pour tous

Vocabulaire,
syntaxe

En réception

TICE, coin écoute,
récit magistral

En production

Oral restitué
Langage « d'évocation »
Jeux de langage

• Geste d'écriture

MAJUSCULE SCRIPTE

→ *vers la cursive*

Cahier
d'écriture
en GS

Pas de travail
autonome
avant que le geste
ne soit assuré

Introduction
progressive du stylo à
plume en GS

- **Clarté cognitive**

Ritualisation des
compétences
instrumentales

Un matériel
d'apprentissage
familier aux élèves

<http://www.atelier-montessori.com>

S'autoriser à
« montrer » ce qu'il
faut faire ou
comment il faut faire.

**Pédagogie
explicite**

4. FAIRE CLASSE...

- ni activisme, ni formalisme ...

Donner du sens
aux
apprentissages

PROJET DE CLASSE

13

- Être un « maître de langage »



- Quantité des messages
- Mélange « consignes, rappels à l'ordre, enseignement »
- intensité de la voix

14

- Parler à... Parler de... Parler avec ...

Situations
fonctionnelles
de langage



15

• langage hors situation

→ Photographie

→ Film

→ Cahier de vie

→ Affichages

→ Images
séquentielles

16

• Maîtriser son parler
professionnel

Effet de la parole
du maître sur le
climat de la
classe

17

• Faire apprendre sans « faire la leçon »

➔ L'importance des **référentiels** (affichages, cahiers ...)

➔ L'importance du **matériel d'activité**

➔ L'importance de **l'engagement personnel** de l'élève

• Mobiliser différents modes de travail

Le jeu

Les
problèmes
de
découverte

Les
activités
dirigées

L'imprégnation
culturelle

Situation
d'apprentissage

L'entraînement
autonome

EVALUATION



• Observer les élèves



Observer les élèves en situation (grilles)



**Proposer des situation formelles avec
« traçabilité » (support papier, photo d'une
réalisation, enregistrement...)**



Utiliser des appréciations positives

- Ne sait pas encore faire
- Sait faire avec l'aide de l'adulte
- Sait faire seul