

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

1. Cycle unique pour la réussite de TOUS

- École **juste, bienveillante**. S'attaquer aux inégalités de réussites scolaires.

Fondements éducatifs et pédagogiques.

Donner **envie aux élèves d'aller à l'école** pour apprendre, grandir et devenir un être singulier.

L'école engage l'élève à avoir **confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser**, dans sa capacité à **apprendre** et à **réussir** sa scolarité.

- Cadre sécurisant, riche d'**explorations**.

Développement global des enfants : affectif, social, sensoriel, moteur et cognitif.

Initiation aux différents moyens d'expression, et des formes culturelles variées tout en contribuant à la construction de valeurs partagées.

2. École adaptée aux jeunes enfants

S'adapter à la pluralité d'expériences et d'apprentissages AVANT l'entrée à l'école.

2.1. Accueil dans l'école et dans la classe

Lien école familles

Pour amener à comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle.

2.2 progressivité et préparation de la première scolarisation.

3. Modalités spécifiques d'apprentissage

- **Jeu**, situation de **résolution de problèmes**, entraînement etc.

- Observation, imitation.

- Favoriser les **interactions** entre enfants.

3.1. Apprendre en **jouant**

Le jeu favorise la richesse des **expériences** vécues des enfants : symboliques, exploration, construction, **manipulation**, jeux collectifs, jeux de société, jeux fabriqués, inventés.

3.2. apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes.

Mettre les élèves en **réflexion**.

Activités cognitives de haut niveau : fondamentales : donner aux enfants l'**envie d'apprendre** et les rend **autonomes intellectuellement**.

3.3. Apprendre en s'exerçant

Nombreuses répétitions dans des situations variées.

Possible si l'enfant **comprend ce qu'il est en train d'apprendre** et de **percevoir ses progrès**.

3.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant.

L'enseignant organise, catégorise, aide à mémoriser, stabilise les informations et aide à se remémorer.

4. Éthique et professionnalisme des enseignants

Forte ambition pour chaque enfant. **Confiance** en ses capacités de réussite. Écoute et prise en compte de son point de vue et celui de sa famille.

Attitude réflexive / ses propres pratiques

Langage décisif : vecteur des progrès linguistiques, cognitifs et sociaux.

Mise en valeur des compétences des enfants, **essais et réussites**.

Donner les moyens de les exprimer et de les développer par ses interventions et la conception et l'organisation des activités de classe.

4.1. Organisation respectueuse des enfants

Prise en compte des différences, des **besoins** de chacun et des **propositions** des enfants.

Répondre aux sollicitations affectives tout en préparant les conditions de leur **indépendance**.

Organisation lieu, temps et alternance des activités.

Créer les conditions d'une attention conjointe des enfants de la classe, **saisir** occasions de découvertes fortuites, observation, écoute, attention aux réactions des enfants, sans jugement et en **valorisant** dès que possible.

Prévention des difficultés potentielles.

4.2. Le langage de l'enseignant pour apprendre

Être attentif à son propre langage.

Faire évoluer les énoncés des élèves, s'adapter à la diversité des performances langagières.

Reprise de l'énoncé de l'enfant, chercher à comprendre ce qu'il veut dire.

Mise en lien de nouveaux objets ou événements avec ce qu'ils connaissent déjà.

Langage ainsi adressé à l'enfant permet de se construire en tant que sujet, d'exprimer des intentions, des émotions, de se projeter et de se mettre en réflexion.

4.3. Travailler en équipe.

Progressivité des enseignements. Ressources et outils communs construits ensemble.

Répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels : choix de situations varié et cohérent.

*Support **numérique** ok, à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une **activité réelle**.*

Préférer situation inscrites dans un vécu commun / aux travaux sur fiches exercices formels.

Projet d'école : prise en compte de la pluralité des publics, contexte d'enseignement et tire parti des ressources de son environnement.

Dialogue / familles

Travail avec ASEM, RASED et partenaires extérieurs à l'école.

4.4. Penser l'évaluation comme un processus.

Outil de **régulation**.

Pas instrument de prédiction.

Elle informe sur l'**ÉVOLUTION** de chaque élève (progrès au fil année / attendus fin de cycle)

Processus continu : observation attentive, interprétation au quotidien de ce que l'enfant dit ou fait.

Mettre en valeur le **cheminement** de chaque enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même.

Être attentif à ce que chacun peut faire seul, avec l'aide des autres ou avec son soutien. Carnet de progrès

**** *document accompagnement : évaluation.*

L'élève doit :

- identifier ses réussites
- en garder des traces
- s'en souvenir en les évoquant
- de les revisiter afin de percevoir leur évolution

Les enseignants rendent EXPLICITES pour les parents les démarches, les attendus et les modalités d'évaluation.

Donner à voir la cohérence et les liens qui existent au sein du projet d'apprentissage.

Évaluation comme outil de travail essentiel au sein des équipes et moyen de communication avec les familles.

5. Architectures des domaines d'apprentissage

Enjeu central :

APPRENDRE ENSEMBLE POUR VIVRE ENSEMBLE

Devenir élève de manière très progressive

5 domaines, 3 pôles.

Pôle LANGAGE mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : stimulation, structuration du langage, entrée progressive dans la culture de l'écrit

Fonctions et fonctionnement de l'écrit. Commencer à produire des écrits. S'approprier une première culture littéraire. Découvrir le principe alphabétique.

Développer les interactions entre action, sensations, imaginaire, sensibilité et pensée.

- **Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique**

- **agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques**

Les enfants s'engagent dans l'action de manière de plus en plus intentionnelle et font leurs premiers pas dans des parcours culturels et artistiques.

Bases d'une première culture mathématique, scientifique et technologique

- organiser et prendre des repères

1. Organiser et structurer les quantités : construction du nombre ; comparer, trier, identifier des formes et des grandeurs ; se repérer dans le temps et l'espace

2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : première compréhension et

susciter le questionnement des enfants.

Chaque domaine :

- définition générale

- objectifs visés

- donne des éléments de progressivité

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

Liste les attendus de fin de cycle

APPRENDRE ENSEMBLE POUR VIVRE ENSEMBLE

Premiers jalons de la formation du citoyen

Respect de soi

Attention aux autres

Entraide

Coopérer

S'engager dans l'effort

Persévérer grâce à ses encouragements et ceux de ses pairs

L'enseignant incite et encourage :

- essais personnels

- initiatives

- à progressivement faire des choix

Guider la réflexion du groupe pour que **chacun** puisse élargir sa manière de voir et de penser.

Trouver sa place dans le groupe

Se construire comme sujet

Éprouver le rôle du collectif dans la construction des apprentissages

1 comprendre la FONCTION DE L'ÉCOLE

Se familiariser avec une manière d'apprendre spécifique

Prendre de la distance par rapport à l'expérience immédiate

Introduit à une compréhension du monde

Appréhender la diversité des usages du langage

Construction progressive d'une posture d'élève.

L'enseignant rend lisibles les attendus scolaires par des mises en situations et des explications qui permettent aux enfants de les identifier et de se les approprier.

Éviter incompréhensions et malentendus.

Aider à produire EN RETOUR des formes langagières plus évoluées. (note perso = Boisseau)

Donner les moyens aux enfants de comprendre ce qu'ils font à l'école, ce qu'ils y apprennent et pourquoi ils l'apprennent.

Les enfants développent une première **pensée critique**.

Rôle des adultes, fonctions des espace de la classe et de l'école et règles qui s'y rattachent.

2 se construire comme INDIVIDU SINGULIER dans un groupe.

Découvrir le rôle du groupe dans son propre cheminement, participer projets communs, apprendre à coopérer.

Partage des tâches, responsabilités et initiatives.

L'enfant se voir signifier ses **droits**

- s'exprimer, jouer, faire des erreur, être aidé, protégé

Et des **obligations**

- attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel

Les rituels construisent et instituent l'appartenance à un groupe classe (évolution dans le temps, pour garder du **sens**)

Première sensibilité aux expériences **morales** : empathie, expression juste / injuste, questionnement des stéréotypes ...

Identifier et exprimer verbalement **émotions et sentiments**

Chacun doit développer estime de soi et entraide et partage avec les autres.

3 s'approprier des OUTILS, construire des REPÈRES

Identifier les objets d'apprentissage, modalités de travail, le type d'activité cognitive et langagière

Repères temps, espace

Habitudes de travail transférables

Que les enfants ressentent le **lien entre les différentes séances**, la **continuité** entre les situations d'apprentissages.

Faire expliciter la tâche par les élèves, reformuler, expliquer à d'autres (*tutorat, transmission, communication entraide*)

Attitude ACTIVE des enfants dans la réception des informations.

Faire des liens avec les antécédents connus et remobilisés.

Différencier tâche à accomplir et activité cognitive requise.

Aider à identifier les différentes **étapes** de l'apprentissage.

Définir les **critères de réussites** pour que chacun se situe sur le chemin (réalisé et visé)

PS : l'enseignant élucide l'activité scolaire pour que progressivement les élèves s'en emparent.

S'estimer, éprouver de la confiance en soi pour s'engager dans une activité et y persévérer

Identifier, nommer, exprimer sa pensée, des envies, des émotions, des sentiments

Se situer dans les différents moments d'apprentissage, les différents champs d'activité

Comprendre ce que l'école attend (engagement dans l'activité, utilisation d'outils, réflexivité)

Respecter les autres, coopérer, s'entraider, trouver sa place d'élève dans le respect des autres

Identifier les rôles et fonctions des différents personnels

Comprendre que les règles de fonctionnement de l'école et de la classe sont nécessaires aux apprentissages et à la vie collective

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Ensemble d'activités mises en œuvre :

écouter, réfléchir, essayer de comprendre, lire et écrire (quand il saura le faire)

- langage **ORAL** : interaction : en production, en réception, pour COMMUNIQUER, comprendre, apprendre, réfléchir. Écouter langues parlées, découvrir les caractéristiques de la langue française
- Le langage **ÉCRIT** présenté aux élèves progressivement jusqu'à ce qu'ils commencent à l'utiliser. S'habituer à une forme de communication particulière dont ils découvriront les spécificités et le rôle (garder trace, réfléchir, anticiper, s'adresser à un destinataire absent .

4 objectifs pour chacune de ces composantes (8 au total)

ORAL

1. Oser entrer en communication
2. Comprendre et apprendre
3. Parler ensemble et réfléchir
4. Commencer à prendre la langue comme objet

ÉCRIT

1. Entendre de l'écrit et comprendre
2. Découvrir la fonction de l'écrit
3. Commencer à produire des écrits et en comprendre le fonctionnement
4. Découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire tout seul

L'ORAL

1. Acquisition du langage dans sa famille, interactions, l'enfant est actif.

Aide de l'enseignant pour apporter matériaux linguistiques qui l'aident à progresser

Structurer peu à peu son dialogue

Mobiliser langage en réception pour apprendre, comprendre, organiser de nouvelles connaissances

Entamer le chemin d'une conscience de la langue, mots et unités sonores

2. Objectifs visés et éléments de progressivité

- Réduire les écarts

- Le discours de l'enseignant est moyen d'apprendre et de comprendre

- Échanger avec les autres conduit à s'adapter à chacun et à se questionner

// conquêtes en vocabulaire.

- écouter d'autres sonorités d'autres langues, et agir, progressivement sur les matériaux sonores du français

OBJECTIFS

1. OSER ENTRER EN COMMUNICATION

- permettre à chacun de dire, parler, exprimer un avis, annoncer une nouvelle dans une école où chaque enfant se sent BIEN

- Entrer en communication

- Faire comprendre que l'école est lieu de vie et de partage

**** *document accompagnement des programmes une année d'école maternelle avec les petits*

Ne pas rejeter le NON-VERBAL. Attention particulière aux enfants qui ne prennent pas la parole ou non-francophones. Démarrage avec eux de la production orale.

Petits groupes de langage

Temps de langage **quotidien** privilégié avec l'enseignant (ponctuels ou petits groupes homogènes) la **fréquence est DÉCISIVE**

Choix précis par l'enseignant de situations pour induire et valoriser l'expression par le langage.

Jeux de fiction pour aider élèves ou où non parleurs.

Équité entre les enfants à l'école.

Conditions et moyens de réussite de tous les élèves :

- 1ère scolarisation = conditions de bien-être mises en place; jouer avec eux, habillage, récréation ... Établir la CONFIANCE. Montrer que l'école lieu de vie et de partage

Non verbal pris en compte.

Valoriser, encourager les prises de parole (respecter les centres d'intérêt et créer / favoriser les interactions)

- petits groupes de langage

Temps de langage privilégié avec enseignant **quotidien**

support : Objet, dessin, photos, livres, coins jeux etc

Passer de ce qu'ils voient (commentaires) progressivement à ce qu'ils ne voient pas (évocation)

Être **PLUS** attentif à la **participation** qu'au contenu, au départ.

-actions de renforcement linguistique

Élèves allophones. Travailler sur la CONFIANCE. Vocabulaire et activités sur la langue

- **jeux de faire semblant**

Imiter, mimer, faire agir et parler des personnages (figurines) puis jeux de rôle

- un enfant devant le groupe

Réciter une comptine

Et enfants + grands : pour annoncer, expliquer, raconter, exposer

2. COMPRENDRE ET APPRENDRE

Moment de réception = moments langagiers à part entière

Les élèves **absorbent** ce qui est à leur portée et vont progressivement vers des objets nouveaux d'apprentissage

Nombreuses activités cognitives : Reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales / histoires fictives, , relier des éléments entendus / vus

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

- langage pour soi (**Auto langage**)

Il contribue à la **construction de la pensée**

Aide à réguler ses actions

Valoriser ces verbalisations

- histoires entendues SANS le support des livres

Quand il lit, le non verbal de l'adulte aide à comprendre

(Contes dès la MS : son seul discours mobilise leurs images mentales) + Films d'animation : supports d'histoires entendues, qui, RÉPÉTÉES, Favorisent appropriation de fictions longues et complexes

(ici mention numérique, tablettes, histoires écoutées)

Comprendre successions aventures, liens, relations entre les événements

- le savoir sur le savoir

S'engager dans les apprentissages et pouvoir utiliser le langage pour dire et comprendre ce qui est en jeu.

L'enseignant, son rôle :

Verbaliser les enjeux, les activités, les progrès, les connaissances, **ce qui reste à apprendre**, les manières de procéder, est essentiel aux apprentissages de tous

3. PARLER ENSEMBLE ET RÉFLÉCHIR

langage d'évocation

Langage à plusieurs est fondateur

Argumenter, expliquer, questionner, porter de l'intérêt à l'avis des autres,

Mettre à distance, progressivement, l'expérience, pour la représenter par le langage et la pensée.

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- évocation : rappeler ce qui a été vécu collectivement ensemble à l'école, **vécu commun**

Se situer dans les apprentissages et à l'école pour pouvoir raconter à sa famille

nb : mention : journal sur tablettes numériques

- projets

Dès la MS, évoquer le futur ... Projets de classe (sorties, construction etc)

Enseignant est initiateur mais **les élèves vivent et parlent le projet** en l'anticipant et le construisant

- un enseignant qui induit la réflexion

Faire passer par le langage pour les moments de **questionnement**

Dès la MS, écouter, réfléchir avant de parler. Développer l'habitude d'utiliser le langage pour comprendre le monde et les autres.

Reformuler le langage des élèves (syntaxe)

Enregistrements audio pour revenir sur les échanges et les poursuivre

- échanges à propos de la compréhension des histoires et de la littérature de jeunesse

Dire ce que l'on a compris ou retenu.

* succession événements

* personnages

* explorer la tension narrative, progressivement, ou sur les repères temporels

4. COMMENCER À PRENDRE LA LANGUE COMME OBJET

Prendre du recul par rapport au langage - Centrer l'attention sur le **vocabulaire** pour élargir sa connaissance (GS travail sur petites unités sonores, syllabes)

Dès MS, découvrir l'existence d'autres langues (les locuteurs se comprennent !!)

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- le vocabulaire

Dans des échanges verbaux **contextualisés**.

Passer de la représentation de l'événement aux relations entre les faits. (Jusque vers 8 ans)

L'enseignant paraphrase, reformule, contraste, compare.

Vocabulaire mobilisé et fréquenté, répété lors des situations concrètes de vie de classe

GS vocabulaire + spécifique

- éveil à la diversité linguistique

Prendre conscience de la diversité (DVD, comptines, histoires connues)

- sensibilisations aux sonorités du français oralisé

Attirer l'attention sur les sonorités de la langue : textes en langage non-ordinaire, poésies, comptines, chants pour repérer régularités phonétiques

Comparer des mélodies, identifier selon la mélodie ou la scansion des syllabes

- découverte des unités non-signifiantes de la langue : syllabes et phonèmes

Jeux phoniques, prendre l'habitude jouer avec les mots (découper volontairement en syllabes, repérer des syllabes identiques SANS support imagé ni écrit) ; petits groupes élèves

Courtes séances en GS

L'ÉCRIT

1. Définition générale

Écrit = outil culturel qui permet de communiquer (signes, chiffres, schémas, plans, mots, phrases, textes).

Représenter des situations pour un destinataire.

Parole adressée, transformée, fixée sur un support matériel.

S'approprier l'écrit en tant qu'activité langagière

- éviter écarts de réussites entre élèves
- cibler des objectifs et des modalités d'apprentissage qui garantissent au maximum les réussites ultérieures du lire-écrire (activités complexes et parfois abstraites)

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

Les petits imitent les adultes écrivant.

L'école donne à tous la culture commune de l'écrit basée sur la maîtrise du langage

8 objectifs :

- 1 comprendre de mieux en mieux des écrits à leur portée
- 2 découvrir nature et fonctions de ces tracés (écrits) pour quelqu'un
- 3 commencer à produire des textes écrits
- 4 découverte du principe qui gouverne l'alignement des lettres dans un mot

Fin de cycle premiers écrits autonomes, tracés tâtonnants comme le langage à leur entrée à l'école ...

- objectif 5, entendre de l'écrit et comprendre

Fréquentation de la langue de l'écrit (très différente de la langue orale de communication)

Accoutumer les élèves à cette réception de langage écrit afin d'en comprendre le contenu

L'enseignant choisira les textes et organisera leur progressivité (longueur, difficulté d'accès) : grande place à la littérature de jeunesse

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- La littérature de jeunesse et de fiction

Première culture littéraire : rencontre avec des textes, variés, organisée par l'enseignant.

Contes, albums, histoires, textes explicites (accès direct au texte) textes complexes (l'enseignant mène le travail de dévoilement du sens)

Écoute quotidienne : repérer personnages, caractères, structure récit, faire appel à des référents culturels)

Les habituer à l'activité d'**interprétation**.

Entrer dans compétences de lecteurs : univers littéraires, trame narrative.

Lecture AVEC et SANS activité d'exploration du contenu.

- compréhension

Choix d'équipe enseignante et chaque enseignant fait ses choix dans cette sélection commune

Mise en réseau de ces livres, entrée en résonance

Comprendre l'**implicite**, expliciter états mentaux des personnages, relations de causalité, travailler sur les **inférences et l'implicite des textes** et les **contenus culturels non-dits**.

Fin de cycle : écoute sans support imagé

Observer la fréquentation du coin bibliothèque : élèves entrés dans culture voulue par l'école (ils vont spontanément raconter, même à leur façon, en prenant et feuilletant un livre)

- l'écoute répétée

Réitération de l'écoute d'un même texte

Enregistrement, cd, et supports numériques (logiciels présentant des livres feuilletés, dits, expliqués)

- objectif 6 découvrir la fonction de l'écrit

Les signes écrits valent du langage.

fonction : Recevoir / envoyer un message.

Les élèves spectateurs d'un écrit adressé constatent les effets produits sur les destinataires. (dans les familles, mais pas dans toutes : réduire les écarts)

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

Lutter contre les difficultés précoces.

Faute de le voir dans sa famille, l'élève vit à l'école le spectacle de l'enseignant et de ce qu'il fait avec l'écrit, pourquoi et comment il le fait.

- spectacle de l'enseignant qui écrit

Devant les élèves, il montre tout le processus d'écriture : sens, contenu, destinataire et forme.

Écrire à d'autres (parents, classe etc) **pour de vrai**. Situations **réelles** d'échanges. *note perso Twitt_classe*

Ce qui est important ce n'est pas le contenu mais l'enjeu culturel.

- les effets de l'écrit

S'exprimer sur des lectures entendues.

À quoi servent les différents écrits rencontrés ?

Plus comprendre les effets de l'écrit que d'en reconnaître visuellement la forme, les supports.

Les élèves doivent saisir ce qui se passe quand on sait lire / écrire pour se projeter sur de futurs savoir faire en construction, notamment au CP.

- objectif 7 Dictée à l'adulte et toutes les phases qui y conduisent permettent de prendre conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l'écrit.

Expériences précoces de productions décrites, sous tutelle.

Pas de pré-lecture.

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- productions de textes, dictée à l'adulte (Dès la MS)

Textes longs, destinataires réels, cahier de vie, compte rendu, invention

Comprendre le souci permanent d'être compris. **Sentir différence entre registre oral et registre écrit.**

Correspondance chaîne orale / chaîne écrite : sentir la correspondance de l'une à l'autre.

***** document accompagnement productions d'écrits avec dictées à l'adulte de la MS au CE1*

- explorations de textes écrits

Sous forme de jeux et de premières expériences, prendre des premiers indices dans les textes écrits,

Repères langagiers, graphiques. Longueur texte entendu / lecture entendue.

Jouer avec les premiers repères dans l'écrit.

- objectif 8 découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire

L'écrit code l'oral (les sonorités) et pas seulement le sens.

La maternelle ne vise PAS l'apprentissage systématique des relations entre formes orales et formes écrites.

Importance de la **relation phonème - graphème** (et non pas l'inverse!!)

Comment une parole se transforme en écrit ?

Il s'agit donc de **partir de l'écriture** dans cet apprentissage, seulement si l'élève a développé en parallèle une conscience phonologique et sait identifier les unités sonores de la langue.

Sont ainsi rendues possibles les premières écritures autonomes.

- Découverte fonctions écrits
- Productions en tutelle
- Manipulation unités sonores non significatives : réinvestir cette habileté // principe alphabétique qui fait le lien entre forme orale et forme écrite.
- // dès la MS, entraînement tracé cursive
- Découverte des correspondances entre les 3 écritures (manuscrites ou traitement de texte)

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- Démonstrations - explications de l'adulte

L'enseignant explique en écrivant le principe alphabétique. La fréquence augmente progressivement

Bruiter les syllabes, puis à l'intérieur de la syllabe le premier phonème. Il dit le nom de la lettre puis en évoque sa forme.

Les lettres s'attachent dans un ordre non aléatoire

De même, il peut expliciter ce qui se joue lorsqu'il lit. Devant eux, il déchiffre, de gauche à droite (utiliser un cache)

- l'entraînement pour l'écriture cursive.

Distinguer exercices graphiques (geste moteur) et écriture.

PS : exercice pour contrôler et guider leurs gestes par le regard = entraînement à la maîtrise des gestes moteurs mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive.

MS et GS entraînement en motricité + entraînement aux gestes propres à l'écriture.

Expliciter cet entraînement et ses finalités.

MS écriture prénom capitales. Fin MS écrire en cursive. GS nom et prénom

**** *document accompagnement : modèles écritures scolaires*

Construire valeur symbolique des lettres

- Composante sémantique (sens)
- Composante symbolique (code alphabétique)
- Composante motrice (dextérité graphique)

Pas d'apprentissage systématique de l'écriture en capitales.

MS et GS = correspondance entre les 3 écritures et entraînement à la transcription.

Clavier ordinateur par exemple et en binôme (l'un dicte l'autre écrit) pour ressentir lien entre oral et formes écrites

- valoriser les premiers essais d'écriture, sans laisser croire qu'ils sont lisibles.

Commande de mots (nom personnages des albums par exemple) ensuite oralisés par l'enseignant (bruités)

Dès la MS

**** *document accompagnement écrire en maternelle*

- premières productions autonomes d'écrits

Écrire en GS en utilisant tout ce qui est à leur portée, plus ils écrivent plus ils ont envie d'écrire.

Inciter

Accepter tout tâtonnement (même écritures mêlées)

Retour sur ces écrits avec l'adulte (intention, forme) et écrit normé écrit au-dessous

Mettre à disposition tous outils pour entraîner à la copie : feuilles, ordinateurs, tablettes, tableaux correspondances entre lettres, textes connus)

Constituer un recueil des premiers écritures

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

1. Oser entrer en communication

- oser parler à la école
- parler un français oral standard
- utiliser le langage dans des jeux à plusieurs
- expliquer raconter dire une poésie tout seul devant le groupe.

2. Comprendre et apprendre

- être attentif lors de l'écoute d'une histoire longue sans support et la comprendre
- raconter une histoire
- identifier ce qu'on attend à l'école

3. Parler ensemble et réfléchir

- parler du passé et participer verbalement à un projet
- reformuler pour mieux se faire comprendre
- s'intéresser à l'avis des autres
- discuter en défendant un point de vue, en posant des questions
- proposer des solutions pour résoudre un problème
- échanger sur ses productions, sur celles des autres

4. Commencer à prendre la langue pour objet

- s'intéresser aux mots nouveaux qu'on rencontre pour les comprendre et les utiliser
- écouter et repérer des régularités dans la langue française
- commencer à manipuler des syllabes et discriminer des groupes de sons
- s'intéresser à d'autres langues que le français

5. Entendre de l'écrit et comprendre

- être attentif lors de lectures et relectures de textes écrits
- comprendre un texte illustré, lu par l'enseignant
- commencer à comprendre des textes écrits sans autre aide que l'écrit entendu
- feuilleter un album connu pour raconter ou se raconter une histoire

6. Découvrir la fonction de l'écrit

- vouloir utiliser l'écrit pour dire quelque chose à quelqu'un
- utiliser l'écrit pour garder trace
- demander la lecture d'un écrit pour en comprendre le contenu
- savoir qu'eux mêmes ont commencé à apprendre à écrire-lire et qu'ils continueront au CP

7. Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

- participer à la production d'un écrit en commençant à dicter
- savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
- Savoir qu'il fait améliorer un écrit pour que ceux qui lisent le comprennent

8. Découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire

- regarder l'enseignant quand il écrit et chercher à comprendre ses explications
- connaître les correspondances entre les 3 écritures
- copier un texte connu (une ou plusieurs phrases) à l'aide d'un clavier
- écrire son prénom et son nom en écriture cursive
- essayer d'écrire tout seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres, qui, étant lus reproduisent au moins partiellement la sonorité du mot
- savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorsque le mot est complet, que les lettres sont dans l'ordre et reconnaissables
- essayer d'écrire seul ou à deux un "texte" une ou plusieurs phrases en utilisant divers procédés

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

1. Définition générale

Expériences corporelles, particulières et signifiantes, qui contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants,

- **Épanouissement** d'un sujet au corps sensible : exploration, expression, communication et compréhension. Elles mobilisent, stimulent, enrichissent l'**imaginaire**, et sont l'occasion d'éprouver des **émotions**, des **sensations nouvelles**.

- Explorer possibilités physiques, élargir et affiner habiletés motrices, maîtriser de nouveaux équilibres, pour développer habileté de leurs conduites.

Construire latéralité, l'image orientée de leur propre corps et mieux se situer dans l'espace et le temps.

- Affirmer leur **autonomie**, se mettre en jeu au sein d'un collectif et se confronter à des difficultés à leur mesure.

- Développer la **coopération**.

Établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences.

Contribuer ainsi à leur socialisation.

- Éducation à la santé : éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort. Mieux connaître son corps pour le respecter.

- Permet à l'enseignant d'encourager toutes les tentatives, de **mettre en évidence la plus petite des réussites**. **Valoriser, encourager**. Construire une plus grande estime de soi-même. Prendre confiance en soi. Repousser ses limites.

Investir des espaces familiers ou inhabituels, stimulants et sécurisants,

Cette exploration s'articule avec des situations LANGAGIÈRES. Aiguiser la curiosité, se donner des intentions.

Mettre en relation actions et résultats obtenus, éducation aux conduites de décision.

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

Respecter les différents de niveau de développement moteur.

L'enseignant programme des activités adaptées pour permettre d'atteindre 4 objectifs :

2.1 engager des efforts et y prendre du plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets

Éprouver son rapport au monde et aux objets qui l'entourent

- locomotion, manipulations, projections d'objets.

- conduites motrices motivées par le **plaisir** de faire, liées sensations et émotions, aux obstacles rencontrés.

Expérimenter les propriétés des objets à manipuler, à explorer. Il découvre de possibles utilisations (lancer attraper faire rouler), vise à reproduire un effet donné, réalisé au hasard des tâtonnements. Percevoir et anticiper la trajectoire d'un objet (se situer dans l'espace)

Créer ou s'approprier des intentions qui donnent du **sens à ses apprentissages**. **Plaisir** de s'investir.

Enchaîner des comportements moteurs,

Le vécu est interprété, commenté dans le groupe, l'intentionnalité devient alors plus affirmée.

Cela l'amène à se dépasser, à faire mieux.

Les conduites motrices : situations ciblées, ludiques, avec des buts à atteindre, **perceptibles et clairs** afin d'orienter l'activité de l'enfant en concrétisant ses réussites et **MATÉRIALISANT SES PROGRÈS**.

2.2 construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

Respecter le temps avec lequel chacun va s'engager dans l'activité.

Respecter le temps d'observation nécessaire à certains.

Attention, à l'inverse, à ceux qui s'engagent sans mesurer les risques potentiels.

Découvrir ses possibles, **explorer**, étendre ses limites.

Conduites motrices inhabituelles, développer de nouveaux équilibres, découvrir des espaces inconnus, Enrichir ces explorations avec du matériel :

- équilibre

- modes de déplacements

Attention portée sur la sécurité : de soi, des autres,

L'enseignant structure l'espace : obstacles, moyens de guidage, buts à atteindre.

Comprendre ainsi le sens du progrès, par des critères accessibles aux enfants.

Activités en extérieur doivent aussi être proposées.

2.3 développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Mettre en jeu un corps expressif, entrant en communication avec les autres

- improvisations, invention, création ; Avec / sans musique - Avec / sans objet

Mobiliser et enrichir l'imaginaire

Peu à peu, provoquer le plaisir de dialoguer corporellement avec un partenaire.

Explorer / observer / structuration

S'inscrire dans une réalisation de groupe.

Rondes et jeux dansés pour le plaisir d'évoluer ensemble // s'approprier ainsi par le mouvement les notions de pulsation, structures rythmiques et phrasés + patrimoine

Construire un rapport sensible à son propre corps ouverts sur perceptions, émotions, attentif aux autres.

Rencontre de diverses références culturelles et appréhension **par l'action** de démarches d'artistes qui l'aident à nourrir et affirmer peu à peu ses propres intentions.

2.4 collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies

Première découverte des jeux moteurs en collectif

Apprendre à :

- s'approprier les différents modes d'organisation

- partager le matériel

- comprendre les différents rôles à jouer

- les règles communes qui permettent de jouer, avec plaisir

- accepter ces contraintes minimales puis évolutives pour rechercher des solutions afin d'atteindre l'objectif donné

Jeux simples : un seul rôle, actions réalisées en parallèle

Puis aller vers des rôles différents, stables, qui emmènent les enfants vers la **collaboration**.

Enfin sont proposées des situations proposant un réel **antagonisme** des intentions ou une réversibilité des statuts des joueurs.

Faciliter la compréhension des enfants par des repères clairs et facilement perceptibles.

Pour les plus grands, entrer au contact du corps de l'autre : coopérer ou s'opposer.

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

- assurer les conditions d'une **réelle pratique** : objectif quotidien prioritaire : la quantité d'activité 30/45 mn par jour

Cycle de 12 à 15 séances : garantir **exploration par tous** et conquête / construction de conduites motrices significatives.

Programmation collective d'école nécessaire : richesse et continuité éducative

Projet d'école : projets de complexité progressive, mobilisant les 4 objectifs.

- construire l'efficacité des actions

Dans les situations conçues, riches et stimulantes, l'attention est plus portée sur la manière dont le matériel sera utilisé pour favoriser affinement et diversification des conduites motrices.

Respect du temps de chacun.

Valoriser, observer, mettre en commun, pour enrichir les propositions du groupe.

Soutenir, rassurer, guider, encourager. **Il ne se substitue pas aux tâtonnements.**

Les critères de réussite doivent être perceptibles et les progrès doivent être identifiables, l'élève doit prendre la mesure des nouvelles possibilités acquises.

- développer l'expression

Espace créé pour que l'enfant s'engage en CONFIANCE

- situations : improvisations individuelles, susciter la divergence, valoriser la créativité

Reprendre les situations des autres, relancer

L'enseignant s'engage lui-même

Enrichir, transformer ses mouvements : hauteur, vitesse, énergie, contrastes, silences, arrêts

Échanges, dialogues avec un partenaire

Univers musicaux multiples

Phases de structuration pour construire des repères et amener à la mémorisation d'une proposition, la conserver, l'affiner, la montrer en dépassant peu à peu l'improvisation

Expérimenter tous les rôles, dépasser les stéréotypes

Enrichir de l'histoire des arts, spectacle vivant ou œuvre picturale etc.

- relier l'individu au groupe

Règles minimales (engagement de tous) et puis évolution en fonction des observations,

Actions engagées // effets obtenus

Élaborer stratégies de réussite comprendre comment mieux réussir

- créer une dynamique d'apprentissage

Dépasser le seul plaisir de jouer pour construire un **PROJET D'APPRENTISSAGE**

accorder du **SENS** à ce que l'on fait, se projeter

Parler de ce qui a été vécu, expliciter les propositions

Amener l'enfant à prendre de la distance, enchaîner des conduites afin d'atteindre un but donné

- exprimer **RESSENTI** (par dessin, corps, parole)

- nommer (actions, activités, objets)

- formuler un projet : ce qu'il a **ENVIE** d'apprendre

Moment de verbalisation avant ou après la séance, en classe et productions de traces écrites

L'enseignant provoque ainsi la mise à distance de l'action pour mieux y retourner, s'y engager avec des intentions plus affirmées

4. ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

4.1 engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son plaisir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets

- mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacle, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à attraper quelqu'un ou à lui échapper
- donner des trajectoires multiples à des objets de tailles, de formes ou de poids différentes pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir
- affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller plus haut, plus loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner
- ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire

4.2 construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés

- coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descente, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé
- réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des "acrobaties", montrer aux autres des "exploits"
- mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité
- se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des "trésors" cachés, réaliser des déplacements et projeter des itinéraires
- s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer avec ou sans objet flottant

4.3 développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- s'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions
- être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.
- mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
- alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement

4.4 collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies

- agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun
- élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui
- construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

1 définition générale

Univers artistiques sonores, plastiques et corporels

Rôle décisif pour **égalité** d'accès aux arts du visuel, du son et aux arts du spectacle vivant.

- établir des liens entre cheminement et résultat
- construire un rapport esthétique au monde

Production OU réception :

- les manières exploratoires et conventionnelles de représenter ou d'évoquer des éléments du monde,
- de donner forme à des émotions, sensations, sentiments
- verbaliser, décrire ses démarches, commenter ses réalisations

Afin de **comprendre les enjeux des apprentissages** dans ce domaine

Permettre à tous les enfants de **diversifier** leurs pratiques et leurs **références artistiques**

Formes, textures, couleurs sont appréhendées dans leur matérialité mais aussi dans ce qu'elles évoquent, suscitent, provoquent.

Pratiques diversifiées et rencontres avec des œuvres, les enfants vont les **explorer**, les agencer, dans des intentions de plus en plus affirmées au cours du cycle

Diversité des actions motrices pour développer ses capacités motrices et sensorielles

Ainsi, par des actions plastiques, en apprenant à cacher, mettre ensemble, entourer, détourner, élever... les enfants pourront dès la PS **engager les compétences liées à l'imaginaire, à la créativité et à la pensée**.

La maîtrise des outils pour dessiner, couper, coller etc. favorise la possibilité de mener à terme des réalisations.

Rencontre avec des œuvres, **apprendre à «lire» une œuvre** et images animées

ne pas enfermer les élèves dans des activités de reproduction, amener lors de recherches organisées sur des documents, à **interroger** des œuvres, des productions diverses, des démarches, pour apprendre à représenter, c'est-à-dire traduire par des traces une intention, mais aussi inventer, imaginer.

2.1.1 de la trace au dessin

- encourager les manifestations graphiques spontanées (// construction de soi)
- puis engager les enfants dans des contextes nouveaux, variés et évolutifs = curiosité, envie d'essayer
- ritualiser les séances d'apprentissages dans des temps et des espaces définis, expliciter les enjeux (laisser trace, expérimenter, exposer), le choix des outils et supports proposés.
- donner un cadre qui permet aux enfants de **distinguer les activités** spontanées des activités structurées, d'établir des **liens** avec d'autres séances.

- En expérimentant des contraintes matérielles diverses, les enfants apprennent à s'adapter à des supports présentant des résistances variées (différentes textures de papier, de cartons, tableaux traditionnels, tablettes numériques, ardoises...), à des outils (plumes, feutres, stylets, crayons...) et des médiums (fusain, pastel, sanguine, peinture...) différents, dans des plans différents (au sol, sur table, sur plan incliné...).

Base d'un premier répertoire graphique de traces et de formes = voir évolution du tracé
importance des moments d'échanges avec le groupe

Le dessin

Temps de dessin libre nécessaire. Espace dédié. Dessins accueillis par la parole de l'adulte qui en assure le pouvoir de communication.

// temps plus structurés qui viennent les enrichir.
expérimenter outils et favoriser temps échange duel et/ou collectif

- Se rapprocher des réponses apportées par les plasticiens, les illustrateurs d'albums par des problèmes qu'eux-mêmes se sont posés
 - consignes ouvertes (mutualiser les productions)
- exploiter les opportunités issues de la vie de la classe (sorties, observations scientifiques, histoires ...) pour varier = imaginer ou reproduire

conserver ces dessins : voir les progrès, reprendre / prolonger un dessin,
les critères devront être clairs et explicités = ressemblance, maîtrise de l'outil, pouvoir évocation, qualités plastiques

Le graphisme décoratif et artistique

différent des activités graphiques préparatoires à l'écriture
choisir parmi traditions culturelles et d'époques variées
répertoires d'images, de motifs divers où ils puisent pour apprendre à reproduire, assembler, organiser,
enchaîner à des fins créatives mais aussi **transformer et inventer** dans des compositions

entraînement à

- l'exécution de tracés volontaires,
- une observation fine et à la discrimination des formes,

développement d'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée.

// compétences perceptives et affinent leurs gestes, en maîtrisent la trajectoire, le mouvement, l'amplitude et la vitesse.

Avec le guidage de l'enseignant, ils s'exercent à l'utilisation efficace et ergonomique des outils scripteurs.
Ces compétences faciliteront la maîtrise des tracés de l'écriture.

2.1.2 les compositions plastiques, planes et en volume

- matériaux, des médiums, des procédés techniques, dans des utilisations qui peuvent être tout à fait nouvelles
- en exploiter les qualités et les ressources expressives pour étaler, modeler, tailler, découper, déchirer, assembler, et commencer à se projeter dans l'action avec des **intentions**, faire des **choix** de matériaux, de supports, d'outils

observer les productions pour dépasser, réorienter les productions premières

- développer une meilleure connaissance des ressources afin de prendre ensuite des **initiatives**, de **créer** des réponses nouvelles, de transformer les matériaux en ajustant progressivement ses gestes en fonction de leurs propriétés physiques et plastiques, mais aussi de leurs **intentions**.

- couleur = mélanges, nuances, camaïeux, superpositions, juxtapositions, utilisation d'images, de médiums différents (craies, encre, peinture, pigments naturels ...).

Des collections d'images, d'objets, relatives à la couleur vont donner lieu à des comparaisons, à des critères de sélection pour servir de réservoir d'idées lors des productions plastiques.

// **lexique** approprié pour décrire les actions (foncer, éclaircir, épaissir...), les effets produits (épais, opaque, transparent...).

appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire, cartons...)

trois dimensions : la recherche de l'équilibre et de la verticalité.

(**consigne présentée comme problème à résoudre** (collage de papier en volume) transforme la représentation habituelle du matériau utilisé)

détournement d'objets, ils s'autorisent des expressions singulières.

établir des relations entre leurs productions et des œuvres de référence, pour identifier des procédés, des qualités plastiques, des effets.

Non pas réaliser une production en conformité avec un modèle mais d'apprendre ainsi à anticiper, développer progressivement des intentions en prenant conscience des moyens pour y parvenir.

// échanges langagiers pour découvrir la variété des propositions, s'en saisir pour faire avancer sa propre production. Elles peuvent être réalisées seul ou en petit groupe.

2.1.3 observer, comprendre et transformer des images

distinguer le réel de sa représentation // à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils sont confrontés

Caractériser les différentes images (fixes ou animées) et leurs fonctions

L'observation des œuvres, reproduites ou originales // une pratique qui leur permet de rechercher des résonances avec leur propre monde d'images, d'exercer leur capacité à produire des images, de s'éprouver individuellement et de partager cette expérience avec les autres.

L'enseignant les sollicite pour leur faire préciser ce qu'ils perçoivent, ressentent dans l'intention de les engager dans une première interprétation des images. Comparer des images, animées ou non

L'école donne aux enfants l'occasion de se familiariser avec les images et les objets qui présentent une dimension affective, esthétique et cognitive.

L'enseignant met des œuvres en réseau, dans le cadre d'un projet ou en lien avec des moments de la vie de la classe. Ces mises en réseau sont l'occasion de tisser des relations entre des œuvres, de faire exister concrètement une culture commune à l'ensemble du groupe. Elles favorisent l'ouverture à la pluralité des expressions artistiques, des techniques, des cultures du monde.

- se poser des questions
- créer eux-mêmes des relations
- choisir ce qui peut être exposé
- justifier, exprimer les raisons de son choix

Les visites dans les lieux culturels sont préparées en amont : présentation de reproductions, questionnement sur des aspects caractéristiques de l'œuvre, formels ou narratifs (position des personnages, gamme chromatique, médiums...), comparaison de deux tableaux sur un même thème...

Les œuvres, en nombre réduit, sont choisies au regard des objectifs.

Les enfants **apprennent à regarder en questionnant** ce qu'ils voient, lors d'échanges langagiers, ou encore par le dessin.

2.2 Univers sonores

matériaux sonores que les enfants vont découvrir, apprendre à reconnaître et produire dans le plaisir de la découverte.

Ils sont l'objet :

- exploration
- expression
- évocation
- communication

et vont être expérimentés dans des agencements de plus en plus complexes.

Ils doivent être

- identifiés,
- décrits et
- caractérisés avec davantage de précisions au cours du cycle au travers d'activités qui visent à les rapprocher et à les comparer.

Les enfants vont chercher à en imiter certains, s'exercer à en produire d'autres.

Enrichir les possibilités de création et l'imaginaire musical, personnel et collectif, des enfants. Elle les confronte à la diversité des univers musicaux dans le cadre de démarches qui leur permettent de les découvrir, de se les approprier et d'inventer.

Les activités d'écoute // production sont interdépendantes participent de la même dynamique qui mobilise l'écoute, la voix et l'ensemble du corps.

Création d'un lexique du "sonore" et du "musical" adapté (hauteur, amplitude, durée du son, timbre...) pour apprendre à décrire les sons et les voix avec précision, nommer des sensations, des ressentis.

- l'imitation (notamment avec la voix),
- la comparaison et
- les analogies ("c'est comme une trompette qui ferait...").

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

découvrir la richesse de sa voix, les incite à jouer avec afin d'en dépasser les usages courants

// mobilisation du corps, exploration ludique de la voix (par le chuchotement, cris, voix parlée, voix chantée, respirations, bruits, imitations d'animaux, d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...)

Les enfants apprennent ainsi à écouter leur voix, à être attentifs

- Chanter en chœur avec les autres élèves de la classe ou de l'école respirer, gérer son propre confort vocal,

ils expérimentent également progressivement certains rôles différenciés (intervention rythmique au cours d'un chant, courte intervention en tant que soliste...) dans une organisation commune.

répertoire de comptines et de chansons adapté à leur âge

L'apprentissage d'un chant se fait par entraînement : audition/répétition de fragments successifs en dialogue avec les élèves afin de progressivement construire l'ensemble du chant.

// compréhension du texte et explicite avec les enfants la structure des chants.

// attention sur des jeux sonores (allitération, ...), des effets de sens comiques ou absurdes. Dans le rôle du chef de chœur, l'enseignant donne des indications sur l'interprétation (articulation, rythme, accentuation, respirations, prosodie, déplacement dans l'espace ...) ses intentions.

Au cours de la scolarité maternelle, l'enseignant élabore des codages simples, parfois appuyés sur un répertoire de signes gestuels au cours de ces activités.

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

plaisir de la découverte de sources sonores variées et sont liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants

Recherche exploratoire = percussions corporelles, objets variés, parfois de la vie quotidienne, des instruments de percussions...

Elles permettent progressivement aux enfants de maîtriser leurs gestes afin d'en contrôler les effets.

Par l'utilisation comparée d'instruments simples, ces activités les conduisent à apprécier les effets produits de manière à les regrouper dans des familles (les instruments que l'on frappe, que l'on secoue, que l'on frotte, dans lesquels on souffle...).

Elles sont également l'occasion de déterminer la localisation de sources sonores et d'émettre des hypothèses sur l'origine de certains sons.

Ces activités amènent progressivement les enfants à mieux maîtriser la pulsation, le tempo, le rythme, l'intensité et les nuances.

interprétations, inventions, tenir des rôles alternés

Elles peuvent être associées aux activités vocales et aux activités d'écoute, tout comme aux activités de langage (sonorisation de la lecture d'un album...)

Construire et affiner l'écoute

- sensibilité,
- discrimination
- favorisent la mémoire auditive

// bases des premières références culturelles
// développement de l'imaginaire.

Proposer des œuvres de style varié qui suscitent l'étonnement, la surprise, provoquent des réactions, et les amènent ainsi à s'intéresser à des formes musicales qui ne leur sont pas familières
- porter attention à ce qu'ils entendent et à le décrire par des mots.

2.3. le spectacle vivant

danse, cirque, mime, théâtre, marionnettes...

- mettent en jeu du corps de l'enfant et suscitent de nouvelles sensations et émotions.
- mobilisent,
- enrichissent l'imaginaire de l'enfant en transformant ses façons usuelles d'agir et de se déplacer, développant un usage du corps singulier, éloigné des modalités quotidiennes et fonctionnelles.
- expression poétique du mouvement, d'ouvrir leur regard sur les modes d'expression des autres, sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti.
- musicalité du mouvement
- énergies différentes
- silences corporels
- élans, des rythmes variés

imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées.

puis vers des propositions collectives, entrer en relation avec les autres

Grâce aux temps d'observations et d'échanges avec les autres, les enfants deviennent progressivement des spectateurs actifs et attentifs

Chaque fois que c'est possible, il est judicieux d'inscrire dans la conception du projet, une restitution du travail engagé en présence de spectateurs extérieurs à la classe (enfants d'une autre classe, d'une autre école, adultes...). Progressivement, **la perspective de ces moments de production crée du lien entre les séances, oriente les différents essais des enfants, donne du sens au projet.**

- entrer en relation avec des imaginaires d'auteurs et des œuvres d'artistes comme autant de rapports poétiques différents au monde.
- Les rencontres avec des artistes du spectacle vivant permettent aux enfants de s'approprier par l'action leurs démarches, d'explorer des modes singuliers d'écriture du mouvement.
- permettre aux enfants de mettre en relation différentes sources d'inspiration et différents champs artistiques.

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir :

liberté d'expression et contraintes créatrices

climat de confiance pour que chacun se donne **l'autorisation d'essayer et mesure qu'il en est capable**

moments d'exploration individuels et collectifs

faire varier les entrées :

- objectifs, outils, supports, instruments
- une ou plusieurs contraintes

pour soutenir la **créativité** et enrichir les réalisations

temps d'échanges

- observer, comparer, mettre en lien
- utiliser un lexique spécifique

productions collectives pour coopérer : diversifier tout en respectant sa singularité

outils pour garder des traces : cahier découvertes artistiques, dossier numérique : recherches individuelles et collectives : expositions, présentations : montrer la dynamique en cours plus que le produit fini

valoriser le travail des enfants (mise en espace, explicitation du projet)

Sont facilités le **dialogue et l'échange** entre enfants de différentes classes et avec les parents en matérialisant certaines démarches et objectifs d'apprentissage.

Rencontre avec des œuvres, reproduites ou originales mises en lien avec les expériences et les réalisations des enfants : varier les œuvres, les faire se rencontrer

utiliser et solliciter un lexique précis, que les œuvres soient musicales, visuelles ou chorégraphiques afin d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs sentiments ainsi que leur questionnement et leur compréhension.

Dans la classe un espace évolutif est dédié à l'affichage de reproductions d'œuvres d'art ou à des collections d'objets et les élèves encouragés à participer à sa conception.

favoriser la curiosité et l'ouverture à la richesse des expressions artistiques, des techniques, des formes, propres à différentes époques et à différentes cultures.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Univers plastiques et visuels

- Savoir utiliser différents outils, médiums, supports pour réaliser des traces en adaptant son geste.
- Faire des choix dans l'utilisation des outils en fonction du projet de la classe.
- Résoudre un problème (assembler des matériaux, organiser un espace...).
- Utiliser le dessin pour représenter (personnages, animaux ...), imaginer (situations, illustrations, expression personnelle).
- Réaliser une composition en reproduisant un graphisme ou en créant des graphismes nouveaux avec différents outils scripteurs.
- Réaliser des productions plastiques seul ou en petit groupe en choisissant des matériaux, en les combinant, en deux ou trois dimensions, en réinvestissant des techniques et des procédés plusieurs fois éprouvés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. - Rapprocher des œuvres entre elles et des productions d'élèves en donnant des critères.

Univers sonores

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Tenir sa place dans des activités collectives (chœur, jeux de rythmes...).
- Écouter un extrait musical ou une production d'élèves, puis dialoguer avec les autres pour donner ses impressions ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Le spectacle vivant

- Investir un espace scénique pour explorer le mouvement dans ses différentes composantes d'espace, de temps et d'énergie et transformer ainsi ses modes d'actions usuels.
- Choisir une proposition personnelle, s'en souvenir, s'inspirer de la proposition d'un autre pour la reproduire ou la transformer.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour s'inscrire dans le temps et l'espace collectifs d'une construction de groupe et y trouver sa place.

ORGANISER ET STRUCTURER DES QUANTITÉS

1. Définition générale

Prise en compte des acquis à l'entrée à l'école :

- intuition des grandeurs et collections d'objets divers (beaucoup / pas beaucoup)
- discrimination de petites quantités 1 2 3 (notamment configurations culturellement connues)
- comptine numérique

À travailler : **cardinalité** (exprimer la quantité) et **ordinalité** (exprimer un rang)

La cardinalité ne se voit pas. Cette construction est lente et difficile pour l'enfant. Idem pour ordinalité dont l'acquisition se fait en parallèle (petite antériorité de la cardinalité)

- apprendre le code verbal : nom des nombres
- apprendre la forme écrite (chiffres)

Permettent à la quantification de devenir précise.

Temps et confrontation à de nombreuses situations :

- pré numériques : tris d'objets, énumération de collections
- numériques : quantification, rang

Établir et consolider la précision des quantifications par l'élaboration du nombre comme moyen de

- contrôler
- mémoriser
- utiliser une quantité et un rang

dans le cadre d'activités diverses

Aboutir au code définitif : le dernier mot-nombre

Jusqu'à 10 / 20 en GS

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

Construire le nombre comme mémoire de la quantité

Stabiliser la connaissance des petits nombres

Construire le nombre comme mémoire de la position

Activités diverses :

- Comparer des quantités
- Les mémoriser
- Communiquer des informations sur les quantités à l'oral et à l'écrit en passant d'un code analogique (doigts, dessin ...) à un écrit normé (écriture chiffrée GS)

Il ne s'agit pas de construire numération ni opérations

2.1. Construire le nombre comme mémoire de la quantité

Première fonction du nombre

Concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection d'objets

Étape 1 : **estimation perceptive et globale** (plus, moins, pareil, beaucoup / pas beaucoup)

Puis progressivement, **prise en compte des quantités**

- Comparer des collections
- Produire une collection de même cardinal qu'une autre

Correspondance terme à terme ou par méthode approchée (collection intermédiaire)

Le nombre en tant que mémoire de la quantité est stabilisé lorsque l'enfant peut l'associer à n'importe quelle collections d'objets

Temps de toute l'école maternelle pour composer et décomposer les nombres (étape essentielle que de décomposer le nombre)

2.2 stabiliser la connaissance des petits nombres

Construction des quantités jusqu'à 10

Stabiliser =

- Donner
- Montrer
- Évaluer
- Ou prendre 1, 2 ou 3
- Composer
- Décomposer 2 ou 3

Activités variées et diverses :

- composition / décomposition
- reconnaissance des constellations du dé
- reconnaissance et expression d'une quantité avec les doigts de la main
- correspondance terme à terme avec une collection de cardinal connu
- comptage d'une collection

Dessins, constellations, doigts = étapes vers la symbolisation ultérieure, ils permettent les **représentations mentales**

Peu à peu le mot-nombre permet de fonder des invariances

Après 4 ans, jusqu'à 10

+ production d'une collection de même cardinal qu'une autre

2.3 construire le nombre comme mémoire de la position

Dans une collection organisée

Il faut que soit défini le sens de lecture, un sens de parcours.

// connaissance de la comptine numérique à l'oral

// et à l'écrit, connaissance écriture chiffrée

Réciter la suite orale des mots-nombres

Pour être utilisée elle doit être stable, ordonnée, segmentée et suffisamment longue

Elle est travaillée pour elle-même

C'est un **réservoir** de mots ordonnés

La connaître permet aux enfants de percevoir la régularité de la construction du nombre

(Avant 4 ans, jusque 5 ou 6 et jusque vers 30 en GS)

Comptines numériques

Livres à compter

Également y recourir dans résolution de situations problèmes pour **éviter que les enfants associent usage des mots-nombres à une simple NUMÉROTATION des objets.**

Écrire les mots-nombres

Activités : jeux, calendrier : premières relations mot-nombre / représentation chiffrée

Apprentissage rigoureux du tracé (// lettres) mais **pas trop précoce, lorsque le besoin se fait sentir**

Lecture / écriture chiffres sont progressives sur le cycle, à partir de 4 ans

Dénombrer

**** *document d'accompagnement*

Dépasser la perception intuitive. L'enfant devra développer des **procédures** de dénombrement.

Éviter le COMPTAGE-NUMÉROTAGE.

Bien distinguer ordinalité et cardinalité lors des activités de dénombrement

Savoir à acquérir : toute quantité s'obtient en ajoutant 1 à la quantité précédente (ou ôtant 1 à la quantité supérieure) et que sa dénomination s'obtient en avançant de 1 dans la suite des nombres ou l'écriture des chiffres

Mobiliser = Suite des nombres // tâche d'énumération

L'énumération est la capacité à parcourir une fois (et une seule fois) tous les objets d'une collection

Synchroniser suite des nombres et pointage

On fera varier les dispositions des objets à dénombrer, afin de mobiliser des stratégies variées

(Déplacer dans une boîte, faire bouger ou non, organisée ou pas)

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

3.1 organiser des situations pour apprendre

Manipuler les quantités dans de nombreuses situations de vie de classe : rituels, jeux symboliques, jeux de constructions, jeux à règles, préparer le matériel ...

- Matériel riche et varié (jetons, cubes, boîtes, bouliers etc.)

L'action ne suffit PAS : les actions proposées souvent donner lieu à des questionnements qui invitent l'enfant à

- prévoir,
- Anticiper
- Choisir
- Décider
- Essayer
- Recommencer

Résoudre un problème ou les questions que suggère l'activité

Dès la PS, donner du SENS aux nombres par leur utilisation dans la résolution de problèmes articulés avec des jeux, ds situations vécues, mimées ou racontées.

Anticiper un résultat pour favoriser la RÉFLEXION, la prévision et oblige à élaborer des stratégies.

L'objectif est que l'enfant perçoive le nombre comme un outil efficace pour comparer, mémoriser et communiquer des informations sur une quantité, réaliser une collection, comparer des dimensions, repérer et hiérarchiser des positions

De nombreuses occasions de chercher, collaborer, préserver et éprouver la satisfaction de la réussite.

Fin cycle : anticiper un résultat d'une action sur des quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) SANS recours aux opérations.

3.2 organiser la progressivité des apprentissages et évaluer

Pas seulement papier-crayon !!

Observer essais, tentatives (jeu, atelier, séance collective)

L'enseignant adapte pour faire progresser les procédures de résolutions des enfants face aux quantités

3.3 s'appuyer sur la langage oral et écrit

Accompagner ces apprentissages progressifs de verbalisations nombreuses

- décrire les situations, établir les relations, aider les enfants à justifier et argumenter
- introduire un vocabulaire spécifique que les enfants s'approprient
- organiser des temps de bilan pour diffuser certaines procédures
- institutionnaliser pour fixer les connaissances acquises en situation

L'écrit est une partie intégrante de l'activité mathématique (marques, inscriptions, dessins, collage de vignettes ...) ; trace écrite pour garder en mémoire

4. ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Évaluer et comparer globalement des grandeurs de toutes natures : longueur, collections d'objets

- Situer les collections comme petites, grandes, très grandes puis les classer de manière de plus en plus précise.
- Comparer globalement des grandeurs en utilisant « plus que, moins que, pareil, autant, plus petit que, plus grand que ».
- Avoir compris que la cardinalité ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Associer des quantités à des symboles, verbaux ou écrits

- Associer des quantités à des représentations non conventionnelles et conventionnelles, analogiques puis symboliques.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Quantifier des collections jusqu'à 10 : les composer et les décomposer par manipulations effectives puis, peu à peu, mentales.
- Montrer autant de doigts que d'objets, et réciproquement.
- Évoquer ces mêmes quantités à partir des symboles verbaux ou écrits.
- Utiliser le nombre pour exprimer une quantité.
- Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux et écrits (dessins, schémas, écriture chiffrée), conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Dénombrer une collection

- Utiliser l'énumération dans le comptage-dénombrement.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un.
- Associer le dernier mot nombre prononcé à la quantité dénombrée.
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30.

Situer une position ou un rang dans une série

- Utiliser un nombre pour dire la position dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans une liste, pour comparer des positions : déterminer qui est le plus en avant (par exemple le troisième ou le cinquième).
- Dire ou produire des suites orales de 1 en 1.

Résoudre des problèmes portant sur les quantités

- Résoudre des problèmes de comparaison, d'ajout, de retrait, de partage sans recourir aux opérations formelles.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour aller à des quantités ne dépassant pas 10.
- S'engager seul ou à plusieurs dans une procédure de résolution, la mener à son terme et commencer à en rendre compte.
- S'appuyer sur un écrit pour rendre compte de la démarche utilisée.

COMPARER, TRIER, IDENTIFIER, DES FORMES ET DES GRANDEURS

1. Définition générale

Tout objet est caractérisé par plusieurs dimensions relevant de

- la géométrie
- ou des grandeurs (longueur contenance masse)

Très tôt, **discernement INTUITIF**.

on ira vers la construction de connaissances et repères sur ces formes et ces grandeurs

Approche des formes planes, objets de l'espace, grandeurs par

- la coordination d'actions sur les objets (comparaison, construction, puzzle)
- l'approche soutenue par la langage.

Ces connaissances, limitées, se construisent à partir de nombreuses **expériences sensori-motrices**

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

- Observations, tris, comparaisons pour mieux distinguer différents types de critères
 - forme
 - taille
 - masse
 - contenance
- Repérer quelques caractéristiques des formes géométriques pour décrire et définir sommairement
- Reconnaître, distinguer des volumes puis des formes planes (+ difficile à appréhender)
- Appréhender la notion de ligne

Utiliser un vocabulaire précis (enseignant) carré / cube ; sphère, pyramide, cylindre, etc

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

3.1 des PUZZLES pour affiner la perception des contours et des formes

Appréhension tactile et visuelle

Encastements

Diversité qui permettra de confronter les enfants à des propriétés fondamentales de la géométrie

3.2. De activités dans l'espace et le plan

Activités pour construire la coordination des gestes et du regard sur les volumes et les formes planes et permettent d'appréhender des propriétés géométriques

- Emboîtements,
- encastements de formes,
- construire des formes complexes ayant une signification (personnage, maison ...) ou non

(empilement)

- reconnaître des formes avec / sans contrôle visuel
- colorier, découper des formes
- tracer (gabarit par exemple, pochoir ou contours)
- activités variées sur les tracés
- pliages, assemblages

Pour conserver la mémoire d'objets et de formes

3.3 des comparaisons pour construire des grandeurs

Construction d'un concept par comparaisons variées

- rassembler
- ordonner
- estimation perceptive directe
- comparaison directe ou indirecte

Construire le sens de la grandeur indépendamment de celui de la mesure (toise non graduée, balance Roberval, transvasement ...)

// expérimenter la déformation (modéliser des cylindres pâte à modeler de plus en plus longs, conservation de la masse)

4. ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Différencier et classer les objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.
- Reconnaître et nommer quelques solides : cube, pyramide, sphère, cylindre...
- Associer des solides à leurs empreintes et réciproquement.
- Reconnaître, classer et nommer les formes simples : carré, triangle, cercle, rectangle...
- Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle : puzzle, pavage, assemblage de solides.
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

Prise en compte des acquis avant l'entrée à l'école

- perceptions **intuitives** de certaines dimensions spatiales et temporelles de leur environnement immédiat
- acquisitions de certains repères, développement de certaines attentes et souvenirs passé récent // rythme de vie ou entions fortes

Amener les enfants à considérer temps et espace comme des dimensions relativement indépendantes des activités en cours, et commencer à les traiter comme telles.

Création de nouveaux repères, nouvelles attentes, nouveaux souvenirs au sein de la classe et lors des apprentissages
// par le biais du langage

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

Le temps

- construction de repères temporels
- sensibilisation aux durées. Activité (avant/après), journée, semaine, mois, saisons

Engager les enfants à identifier des moments récurrents et les dissocier du moment où ils se produisent.
Maîtrise progressive des cycles de la vie quotidienne : anticiper, se remémorer

- Chronologie construite / vie sociale et vie de la classe. Notamment lors de l'élaboration de projets
- marques temporelles acquises progressivement : lors des activités notamment les livres, les histoires, descriptions, événements

Introduction seulement aux calendrier, sablier, horloge

L'espace

Acquisition des connaissances liées aux

- déplacements
- distances
- repères spatiaux

lors des activités

Ouverture à des environnements nouveaux

Progressivement passage du déplacement effectués, réels, à des déplacements **représentés** ou évoqués, projetés

Restituer un déplacement ou réaliser un déplacement

Relier déplacements et la représentation de ceux-ci

On peut commencer à coder des déplacements (formes géométriques)
Intérêt du dessin pour représenter un déplacement

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

Le temps

Stabiliser les premiers repères temporels

// activités récurrentes de la vie quotidienne

Importance organisation régulière du temps à l'école et ses rituels

Premier travail d'évocation et d'anticipation

Emploi du temps construit avec les élèves

Introduire les repères sociaux

Dès MS : jours de la semaine, leurs variations pour préciser éléments de la vie scolaire

Peu à peu, relier moments de la journée // heure

Consolider la notion de chronologie

En MS, chronologie faisant intervenir période + large : la semaine

Éléments vécus, illustrés ou évoqués

Supports : élevages, plantations, fabrications diverses pour distinguer les étapes, les ordonner, les reconstituer, les compléter.

- antériorité

- succession

- simultanéité

// formulations verbales

Mise en ordre de photos par exemple

GS événements patrimoniaux dinosaures, architecture proche, famille ... Sans souci de prise en compte de la durée

Vers la notion de durée

Vers 4 ans, mise en place de la notion de manière **subjective**

Matérialiser le temps en visualisant son écoulement

Courir, comparer des durées, ranger en un temps donné, fabriquer un sablier de même durer qu'un autre ...

L'espace

Le temps de l'exploration

Explorer, parcourir, observer les positions d'éléments fixes ou mobiles dans un espace aménagé

Anticiper des itinéraires

Langage

Prises de repères

Organisation de repères par chacun, par l'action ou le langage

La modélisation de l'espace

Mieux structurer l'espace

Relier espace réel et espace représenté ou évoqué

Prendre en compte les relations entre les objets, les personnes

Productions ou compréhension de représentations de l'espace, toujours accompagnées de verbalisations, explications

L'extension de l'espace

L'enseignant fait varier la taille des espaces dans lesquels les enfants vont agir.

Expériences sur les objets constituant ces espaces,

- Construire

- Observer

faire évoluer ses premières représentations spatiales structurées

Travail sur la maquette, toucher, déplacer des objets,
Relier toujours à l'expérience vécue,
Transmettre des informations sur l'espace à d'autres
Organiser des correspondances entre espace vécu et espace représenté

Découvrir différents milieux

Environnement proche (classe, école quartier) vers espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne)
- observation des constructions humaines.

Questionnement sur le monde, recherche d'informations photos, documentaires, internet

// attitude responsable

// expériences des enfants, découverte des pays, des cultures pour donner des repères et ouvrir à la diversité

// diversité des langues

4. ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Le temps

- Situer des événements vécus par le groupe les uns par rapport aux autres et portant sur la journée, la semaine, le mois.
- Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser les repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine, de l'année.
- Anticiper, planifier une réalisation en identifiant les étapes nécessaires et en imaginant leur succession ou leur simultanéité.
- Concevoir et ordonner un déroulement à partir de suites de photographies.
- Évaluer approximativement la durée d'un événement en le comparant à d'autres.
- Narrer des événements réels ou fictifs à l'oral ou en dictée à l'adulte en utilisant des marqueurs temporels.
- Comprendre la situation temporelle des événements dans un récit et leur situation relative (antériorité, postériorité, simultanéité).

L'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux ; les orienter par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères.
- Se situer ou situer des objets à partir d'images, de photos, d'un film court en identifiant les relations entre images (prises de vues, cadrage) et repères de l'environnement.
- Représenter en volume un espace vécu à partir des photos d'objets ou de l'environnement (sans tenir compte de l'échelle prise en charge par l'enseignant).
- Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation.
- Décrire un itinéraire réalisé ou projeté, la position d'un objet, en utilisant des marqueurs spatiaux.
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser la surface de la feuille à bon escient.
- Commencer à identifier différents milieux.

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

1. Définition générale

Prise en compte des acquis avant l'entrée à l'école

Constructions de sortes de théories qui leur permettent de prendre des repères dans la vie quotidienne
À l'école, **exploration** de multiples situations

Les démarches engagées sont constitutives de ce domaine

- familiarisation avec des objets ou phénomènes partagés dans la classe
- **questionnement** qui s'ouvre et s'affine : agir, essayer, constater, formuler, représenter, ré-essayer

Aider les enfants à trouver, comprendre, construire des principes ou des généralités à travers les cas particuliers des manipulations et des expériences

2. Objectifs visés pour les élèves et éléments de progressivité

- donner l'habitude aux enfants de **regarder différemment ce qui auparavant était familier** : devenir curieux, **s'interroger, faire des hypothèses, comparer et contraster**

- donner des clés pour résoudre des problèmes, apporter des réponses à leurs questions, ouvrir des champs d'apprentissage

Construction d'ATTITUDES et de CONNAISSANCES

2.1. Le vivant

Entre 3 et 4 ans, les enfants différencient animé / inanimé (par mouvements, partie du corps, états mentaux, actions). Pour eux :

- Animés = vivant

- Pas vivant = mort, inactif ou absent

A l'école ils commencent à construire des catégories relevant de critères rationnels

Élevage et soins aux animaux (Naissance, besoins, déplacements, croissance, reproduction, mort) : L'enfant se pose des questions

Élargir aux soins donnés aux végétaux

Élargir ainsi la catégorie des êtres vivants

Identifier, nommer, regrouper les animaux

- caractéristiques (poils, plumes, écailles)

- déplacements

- milieux de vie

Activités physiques à l'école : mieux connaître et maîtriser son corps (en prendre soin, bien-être, il leur appartient)

Identifier, nommer, désigner les parties du corps

Éducation à la santé // hygiène de vie

Questions nutritionnelles // éducation au goût

Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles : 5 sens

Pus grands : protection du vivant et de son environnement

2.2 les objets

L'utilisation d'instruments et d'objets

Développer une série d'habiletés

Manipuler

Découvrir les usages

Coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une souris d'ordinateur, *agir sur une tablette numérique*

Progression et complexification tout au long du cycle

Ordonner une série d'actions

Occasions d'appréhender des phénomènes physiques (ressorts, aimants, poulies, engrenages, plans inclinés ...)

Agir de nombreuses fois pour constater les régularités qui sont les manifestations des phénomènes physiques (gravité, attraction entre 2 pôles aimantés, effets de la lumière, - ombres, miroirs- instruments optiques simples - loupes-)

Prendre conscience des risques liés à l'usage des objets (prévention accidents domestiques)

Les usages des outils numériques

Contact avec les nouvelles technologies

Donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser

Tablette, ordinateur, appareil photo

Recherches ciblées et accompagnées sur internet

Évocation des mondes en réseau : communiquer

Les regroupements d'objets

"Mettre ensemble ce qui va ensemble"

Comprendre que tout objet peut appartenir à plusieurs catégories

Les regroupements, problématisés et commentés, sont ensuite complexifiés progressivement.

- tri sur critère perceptif (couleur, taille, forme ; avec association / dissociation)

- critère thématique (transports, vêtements ...)

- fonctionnel (ce qui est présent le jour d'un anniversaire par exemple)

Critères croisés avec des plus grands

Classer en fonction des catégories définies au préalable

catégoriser = **exercer la flexibilité intellectuelle de l'enfant et guide ainsi ses premiers pas vers l'abstraction**

La construction d'objets

Acquérir des savoir-faire nécessaires lors de projets technologiques

Monter / démonter dans les jeux de construction et réaliser des maquettes = première découverte du monde technique

La fabrication d'objets doit avoir une place ESSENTIELLE

Projet de réalisation : choix outils, matériaux adaptés, actions techniques spécifiques

Projets à partager, montrer, discuter

2.3 la matière

Appréhender le concept de matière par **l'action** directe sur les matériaux

Découvrir et s'exercer régulièrement à des actions variées

Transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer

Appréhender les effets de sa propre action

- Eau, bois, terre, sable, air

- papier, carton, semoule, tissu

Les actions qui conduisent à des mélanges, des dissolutions, des transformations mécaniques ou sous l'effet de la chaleur (changement état de l'eau) pour approcher progressivement les propriétés de ces matières et matériaux

Autant de discussions autour de ces propriétés pour les classer, désigner, définir

3. Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

3.1. Des situations qui QUESTIONNENT les évidences premières

Amener l'enfant

- à s'étonner

- à s'interroger,

- à identifier

- à nommer ce qu'il observe

Situations qui visent à perturber et faire évoluer ce que les enfants pensent savoir du monde qui les entoure

**** *document d'accompagnement banque de situations*

Questionner les évidences premières

Mise en situation de résoudre des problèmes

Adopter une posture de chercheur, caractéristique de la démarche scientifique

Dispositifs différents pour favoriser les **interactions**, le **cheminement de la pensée de chacun**
Dépasser ses représentations initiales

3.2. des connaissances qui s'organisent grâce au langage

Privilégier **l'action, l'observation et la problématisation** pour aboutir à la construction et l'organisation de premières connaissances pour permettre aux élèves de progresser dans leur compréhension du monde.
Attention portée sur un vocabulaire précis et spécifique

Les élèves sont incités à **verbaliser**, prévoir des résultats, raconter leurs expériences, s'écouter les uns les autres

Dessiner ce qu'ils ont observé

Apports de connaissances en lisant la documentation nécessaire

Présenter (avant) et faire le bilan (après) pour **engager chacun et se situer dans les apprentissages**

3.3. des apprentissages pensés sur le temps du cycle

TEMPS donné aux **découvertes**, à la **réflexion**, aux **confrontations avec les autres**, aux **essais**, aux **re-essais**.
valoriser et **s'appuyer sur les trouvailles des enfants**

Le parcours d'apprentissage doit être pensé en équipe + Penser l'aménagement de la classe dans ces objectifs

3.4. les modalités de représentation

langage oral, écrit; codes analogiques et conventionnels

Le dessin

Valoriser les premières tentatives : tout premier partage des représentations du réel
représentations mises en regard avec photos, images, films, documentaires ou fictionnelles
Distinguer monde réel / monde fictif

Plus grands : dessin d'observation avec retours langagiers; commentaires, reprises de brouillons
Conquérir ainsi leur représentation du monde en particulier distinguer dessin de fiction et un dessin du réel

Les comptes rendus d'expériences

Dès GS,

- enregistrement oral des observations ou
- écriture (dictée à l'adulte)
- recours à des ouvrages documentaires

moyens de

- mémoriser ces connaissances,
- structurer les relations spatiales et temporelles,
- rendre compte de liens de causalité
- ou de corrélation

Toutes ces observations sont supports de

- discussions
 - tentatives de représentations par la photographie, croquis, schéma
- représentations qui deviennent elles-mêmes objets de discussion

Lors de ces échanges, l'enfant met en ordre ses premières connaissances du monde

4. ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

4.1 Le vivant

- Commencer à identifier ce qui est vivant.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Regrouper des représentations d'animaux selon des caractéristiques communes et les nommer. - Situer et nommer les différentes parties du corps humain.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

4.2 Les objets

- Regrouper des objets par catégories en définissant des critères.
- Classer des objets en fonction de catégories imposées ou connues.
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des jeux de construction ; construire des maquettes simples.
- Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

4.3 La matière

- Manipuler, désigner, reconnaître, classer des matériaux. - Connaître quelques propriétés des éléments (eau, air).