

JE PRÉPARE MA CLASSE

MOYENNE SECTION

Plus de 80 séances prêtes à l'emploi



- Toutes les disciplines en un seul volume
- Des séquences réalistes
- Des séances détaillées

+ de 20
ressources
clés en main

Je prépare ma classe

Moyenne Section

3^e édition

Sous la direction de **Marc Loison**,

Docteur en histoire de l'éducation et sciences de l'éducation

Maître de conférences honoraire en histoire contemporaine de l'université d'Artois

Ancien conseiller pédagogique chargé de mission académique pour l'éducation prioritaire

Ouvrage coordonné par **Valérie Bouquillon**,

Conseillère pédagogique départementale en maternelle

Danièle Adad, professeure des écoles, EMF affectée en INSPE

Marianne Caron, directrice d'école maternelle

Nadine Dejaigher, conseillère pédagogique, référente maternelle de circonscription (retraitée)

Virginie Duquenoy, directrice d'école maternelle, EMF

Virginie Lambadaris, professeure des écoles, titulaire d'un master 2 en littérature jeunesse

Martine Pawlak, directrice d'école élémentaire, déléguée départementale de l'AGEEM

Ève Santhune, conseillère pédagogique départementale pour la mission maîtrise de la langue

Cyrielle Scicchitano, inspectrice de l'Éducation nationale

Marie-Ange Wilk, directrice d'école maternelle



+ OFFERT

Ressources numériques en ligne

- > Des séances et des séquences personnalisables
- > Des modèles d'emploi du temps

Adresse : www.vuibert.fr/site/220704

Maquette de couverture : Marie Dortier

Maquette intérieure : Marie Dortier

Mise en page : Hervé Soulard

Photographies : AdobeStock®

ISBN : 978-2-311-22070-4

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Le « photocopillage », c'est l'usage abusif et collectif de la photocopie sans autorisation des auteurs et des éditeurs. Largement répandu dans les établissements d'enseignement, le « photocopillage » menace l'avenir du livre, car il met en danger son équilibre économique. Il prive les auteurs d'une juste rémunération. En dehors de l'usage privé du copiste, toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est interdite.

Des photocopies payantes peuvent être réalisées avec l'accord de l'éditeur. S'adresser au Centre français d'exploitation du droit de copie : 20, rue des Grands-Augustins, F-75006 Paris. Tél. : 01 44 07 47 70

© Vuibert – Septembre 2024 – 5, allée de la 2^e DB, 75015 Paris

Site Internet : <http://www.vuibert.fr>



Sommaire

Avant-propos	7
Emploi du temps type	10

PARTIE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Exemples de programmations annuelles

1	L'oral	
	Séquence n° 1 : Catégoriser	17
	Séance n° 1 : Apprendre à catégoriser	19
	Séance n° 2 : Construire des catégories : la catégorie « Animaux »	20
	Séances n° 3 à 5 : Jouer pour catégoriser	21
	Séance n° 6 : Le jeu des devinettes	23
	Séquence n° 2 : Raconter	24
	Séance n° 1 : Lecture de l'histoire et identification des personnages	26
	Séance n° 2 : Raconter l'histoire et rappel de récit	28
2	L'écrit	
	Séquence n° 1 : Découvrir le principe alphabétique	32
	Séance filée n° 1 : Les prénoms	33
	Séance filée n° 2 : Essais d'écriture de mots	35
	Séquence n° 2 : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	37
	Séance filée n° 1 : Messages aux familles	38
	Séance n° 2 : Les photos de notre sortie à la ferme	39

PARTIE 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Exemples de programmations annuelles

3	Les activités physiques	
	Séquence n° 1 : Lancer loin	44
	Séance n° 1 : Familiarisation	45
	Séance n° 2 : Évaluation diagnostique	47
	Séances n° 3 à 6 : Entraînement	49
	Séance n° 7 : Jeu collectif	50

Séquence n° 2 : Construire des déplacements dans des espaces aménagés	52
Séances n°s 1 et 2 : Familiarisation	53
Séances n°s 3 à 6 : Entraînement	56

PARTIE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Exemples de programmations annuelles

4 Les productions plastiques et visuelles

Séquence n° 1 : Réaliser des compositions avec des outils inhabituels	63
Séance n° 1 : Découvrir des images d'artistes	65
Séance n° 2 : Expérimenter outils et gestes	67
Séance n° 3 : Le répertoire de gestes et traces réalisés avec des outils inhabituels	69
Séance n° 4 : Le domino plastique	72
Séance n° 5 : L'image qui voyage	74
Séquence n° 2 : S'exercer au graphisme décoratif	76
Séance n° 1 : Le répertoire d'éléments graphiques	79
Séance n° 2 : Le mobile graphique	83

5 Les univers sonores

Séquence n° 1 : Chanter	86
Séance filée n° 1 : Chanter ensemble	87
Séance filée n° 2 : Dire des comptines	89
Séquence n° 2 : Explorer des instruments	91
Séance filée n° 1 : Des sons, du rythme	93
Séance filée n° 2 : Jouer ensemble	95
Séquence n° 3 : Affiner son écoute	97
Séance : <i>Les Quatre Saisons. L'hiver</i> , Vivaldi	98

6 Le spectacle vivant

Séquence : Pratiquer quelques activités du spectacle vivant	102
Séance n° 1 : Pour une mise en mouvement	105
Séance n° 2 : Mise en expression	109
Séance n° 3 : Vers la représentation	117

PARTIE 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques

Exemples de programmations annuelles

7 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Séquence n° 1 : Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques.

Construire des collections jusqu'à 6 éléments

124

Séance n° 1 : Les places de parking

126

Séance n° 2 : Les bâtons de sucre d'orge

128

Séquence n° 2 : Décomposer les nombres 2 à 6

131

Séance n° 1 : Les groupes d'enfants

133

Séance n° 2 : L'océan

134

Séance n° 3 : L'échelle du pompier

136

8 Explorer les solides et les formes planes

Séquence n° 1 : Les formes planes

140

Séance n° 1 : Reconnaître tactilement des formes planes (disque, carré et triangle)

142

Séance n° 2 : Nommer les formes planes

144

Séance n° 3 : Reconnaître et nommer les formes planes

146

Séance n° 4 : Reproduire une configuration de formes planes

148

Séquence n° 2 : Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

150

Séance n° 1 : Construire une tour plus haute, plus courte et aussi haute qu'un objet témoin

151

Séance n° 2 : Ranger quatre objets selon leur longueur

153

Séance n° 3 : Comparer des longueurs (comparaison directe)

155

Séance n° 4 : Comparer des longueurs (comparaison indirecte)

157

PARTIE 5 : Explorer le monde

Exemples de programmations annuelles

9 Se repérer dans le temps

Séquence n° 1 : Construire et utiliser une frise journalière pour organiser les moments de son temps personnel

164

Séance n° 1 : Temps de la maison, temps de l'école

167

Séances n° 2 et 3 : Moments et temps de la journée

169

Séances filées n° 4 et 5 : Chronologie des temps de la journée

171

Séance n° 6 : La frise journalière

173

Séquence n° 2 : Situer les événements les uns par rapport aux autres

176

Séance filée : Les bandes dessinées

177

10	Se repérer dans l'espace	
	Séquence n° 1 : Percevoir l'espace grâce aux jeux de construction	181
	Séance n° 1 : Jeux de construction et construction de l'espace	182
	Séance n° 2 : Reproductions et descriptions	183
	Séquence n° 2 : Associer motricité et espace	185
	Séance n° 1 : Représenter un parcours de motricité	186
	Séance n° 2 : Installer un parcours à partir de sa représentation	187
	Séquence n° 3 : Associer numérique et espace	189
	Séance n° 1 : Les robots	191
	Séance n° 2 : Repérage sur quadrillage	193
11	Découvrir le monde du vivant	
	Séquence n° 1 : Découvrir la graine	197
	Séance n° 1 : Graine ou pas graine ?	199
	Séances n°s 2 et 3 : L'investigation	201
	Séance n° 4 : La graine a germé	204
	Séquence n° 2 : Découvrir le vivant grâce à un élevage d'escargots	206
	Séances n°s 1 et 2 : Découverte de l'escargot et de sa morphologie	208
	Séance n° 3 : Comment réaliser une escargotière ?	210
12	Explorer la matière	
	Séquence n° 1 : Découvrir l'eau	213
	Séance n° 1 : Ça flotte, ça coule	215
	Séance n° 2 : Structuration du savoir	217
	Séquence n° 2 : Modeler la matière	219
	Séance n° 1 : Utiliser la pâte à modeler pour réaliser un objet	221
	Séance n° 2 : Adapter son geste pour obtenir une forme souhaitée	223
	Séquence n° 3 : Découvrir le vent	224
	Séance n° 1 : Jouer avec le vent dehors	225
	Séance n° 2 : Faire du vent pour faire bouger des objets	226
13	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	
	Séquence n° 1 : Percer la matière	229
	Séance n° 1 : Percer le papier cartonné	231
	Séance n° 2 : Percer le polystyrène	233
	Séance n° 3 : Percer le contre-plaqué	235
	Séance n° 4 : Élaboration de la trace écrite	236
	Séquence n° 2 : Choisir une pince pour attraper la matière	237
	Séance : Découvrir les bacs et les pinces	239

Avant-propos

Les programmes de l'école maternelle de 2021¹ définissent cinq domaines d'apprentissage. Le domaine « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » réaffirme la place primordiale du langage à l'école maternelle comme condition essentielle de la réussite de tous les élèves. La stimulation et la structuration du langage oral d'une part, l'entrée progressive dans la culture de l'écrit d'autre part constituent des priorités de l'école maternelle et concernent l'ensemble des domaines.

Les domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » et « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » permettent de développer les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité et la pensée.

Enfin, les deux derniers domaines « Acquérir les premiers outils mathématiques » et « Explorer le monde » s'attachent à développer une première compréhension de l'environnement des enfants et à susciter leur questionnement. En s'appuyant sur des connaissances initiales liées à leur vécu, l'école maternelle met en place un parcours qui leur permet d'ordonner le monde qui les entoure, d'accéder à des représentations usuelles et à des savoirs que l'école élémentaire enrichira.

Aussi, dans la continuité des programmes de 2020 redéfinissant les missions de l'école maternelle, le présent ouvrage vise prioritairement à :

- identifier les principales difficultés d'ordre didactique (au sens « cheminement des apprentissages, contenus d'enseignement et faisabilité des programmes ») auxquelles les enseignants débutant à l'école maternelle sont susceptibles d'être confrontés ;
- y apporter des réponses concrètes d'ordre pédagogique à travers des séquences, des séances d'apprentissage, des suggestions ou des pistes d'activités.

Les programmes de 2021 rappellent que l'école maternelle organise des modalités spécifiques d'apprentissage et qu'il incombe aux enseignants de travailler en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle. Ils insistent par ailleurs sur la nécessité pour l'enseignant, au sein d'une même classe, de prendre en compte, dans la perspective d'un objectif commun, les différences entre enfants, tout en veillant à pratiquer une évaluation positive permettant d'identifier les réussites de l'enfant, d'en garder des traces et d'en percevoir l'évolution.

1. *Bulletin officiel* n° 25, 24 juin 2021. De nouveaux programmes en français et en mathématiques, de la maternelle à la fin du cycle 2, devraient entrer en vigueur à la rentrée 2024. Au moment où nous rédigeons cet ouvrage, ils sont encore à l'état de projet dont nous avons tenu compte dans l'élaboration des séquences et séances d'apprentissage.

En conformité avec cet ensemble de préoccupations, cet ouvrage propose des activités au croisement des grandes compétences constituant le socle commun et des domaines d'apprentissage de l'école maternelle. Ces activités visent à :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral et l'écrit) ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : productions plastiques et visuelles, univers sonores, spectacle vivant ;
- acquérir les premiers outils mathématiques (découvrir les nombres et leurs utilisations, explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées) ;
- explorer le monde (se repérer dans le temps et l'espace, explorer le monde du vivant, de la matière et des objets).

Au début de chaque séquence d'apprentissage, les activités ou situations proposées à titre d'exemple sont définies par référence aux objectifs du domaine d'apprentissage considéré, ainsi qu'aux attendus de fin de cycle. Sont également définis les objectifs langagiers et les critères observables tout au long de la séquence. Enfin, conformément aux programmes de 2020 invitant l'équipe pédagogique à aménager l'école afin d'offrir aux enfants un univers stimulant leur curiosité et répondant à leurs besoins, des indications sont données à propos de la préparation organisationnelle, matérielle et spatiale de la classe.

Pour répondre concrètement aux attentes des enseignants, débutant ou non, dans une moyenne section, les auteurs, pour la plupart conseillers pédagogiques ou enseignants maîtres formateurs, après avoir éprouvé dans des classes toutes les activités décrites, ont opté pour une présentation des séquences ou séances sous forme de fiches de préparation de classe. Pour chacune d'entre elles, sont indiqués :

- la description de la séance ;
- le rôle de l'enseignant ;
- les observables comme outils d'évaluation positive ;
- les traces ;
- les variables didactiques¹.

De plus, à des fins de prolongement, l'enseignant trouvera à l'issue de la plupart des séquences quelques pistes :

- d'ouverture vers une autre discipline ;
- de transfert de compétences.

Nous souhaitons que cet ouvrage, résolument ancré dans la pratique quotidienne de classe et dont les exemples d'activités ont été effectivement mis en pratique, devienne un outil de référence tant pour les maîtres confrontés aux réalités pédagogiques et didactiques que pour les formateurs en instituts nationaux supérieurs du professorat et de l'éducation (INSPE), bientôt transformés en écoles normales supérieures du professorat (ENSP), ou en circonscriptions primaires.

1. Ces variables didactiques ainsi que les programmations annuelles et la logique interne de construction des séquences permettront à l'enseignant d'aborder progressivement les apprentissages. En conséquence, nous estimons que l'indication de niveaux de difficultés pour chacune des séances ne serait pas pertinent.

Par ailleurs, la mise en œuvre éditoriale de cet ouvrage n'aurait pas été possible sans l'aide précieuse de Saffa Merabet, Michel Ringeisen et de Sandrine Henry, que je tiens ici personnellement à remercier.

Marc Loison,

Maître de conférences honoraire
de l'université d'Artois
Directeur de collection



Exemple d'emploi du temps en moyenne section

Horaires	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi												
8 h 50-9 h	Accueil individualisé des élèves en classe : activités libres, jeux sur les tables, inscription au tableau des présents Complément au petit déjeuner et passage aux toilettes, si besoin, avec l'ATSEM Ouverture de quelques espaces de la classe (choisis par l'enseignant) Objectifs : favoriser la communication en relation duelle avec l'enfant															
9 h	Activité ritualisée n° 1 Activité ritualisée avec un domaine et un objectif ciblé en fonction de la programmation annuelle Exemples dans le domaine MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : – mise en place du tableau des présents et savoir dire « je suis présent(e) », « il ou elle est absent(e) » ; – mise en place du tableau des responsabilités de la classe. Présentation des ateliers et des espaces ouverts															
9 h 15	Temps d'apprentissage n° 1 Domaine : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE <i>Il est possible de prévoir une séance par semaine, comme ci-dessous, ou de procéder par apprentissage massé (voir la programmation EPS), soit :</i> Lundi-mardi : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées Jeudi-vendredi : jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer <i>Il sera alors nécessaire de reprendre ensuite les deux autres domaines lors de la période suivante.</i> <table><tr><td>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées (4 ateliers)</td><td>Activités à visée expressive et esthétique</td><td>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</td><td>Jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer</td></tr><tr><td>Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement</td><td></td><td>Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement</td><td></td></tr><tr><td>L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».</td><td></td><td>L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».</td><td></td></tr></table>				Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées (4 ateliers)	Activités à visée expressive et esthétique	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer	Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement		Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement		L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».		L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées (4 ateliers)	Activités à visée expressive et esthétique	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer													
Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement		Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement														
L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».		L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».														

Horaires	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
9 h 45	Temps d'apprentissage n° 2 MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS • Temps d'apprentissage dirigé par l'enseignant : l'oral / l'écrit • Activités autonomes d'entraînement, de réinvestissement dans les espaces dédiés de la classe (exemple : espace graphisme, espace écrivain, espace lecture, espace jeux autonomes, espace création, espaces mathématiques, espace jeux de construction, espace sciences...) <i>L'ATSEM peut prendre en charge un groupe pour une activité de réinvestissement.</i>			
10 h 15	Activité ritualisée n° 2 Activité ritualisée avec un domaine et un objectif ciblé en fonction de la programmation annuelle Exemples dans le domaine ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES Mémoriser la comptine numérique, décomposer/recomposer les nombres, résoudre de petites énigmes... Mise en place du tableau des absents : dénombrer			
10 h 30	Passage aux toilettes – Habillage – Récréation			
11 h	Activité ritualisée n° 3 Exemples dans le domaine MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : – utilisation de la boîte à mots de la classe pour réinvestir les mots appris en contexte ; – utilisation de la boîte à devinettes pour poser des questions.			
11 h 15	Temps d'apprentissage n° 3 ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES • Temps d'apprentissage dirigé par l'enseignant : découvrir les nombres et leurs utilisations ou explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées • Ateliers autonomes d'entraînement, de réinvestissement dans les espaces dédiés de la classe			
11 h 45	Activité ritualisée n° 4 : pour jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons Exemple : autour de la boîte à comptines L'enseignant proposera également des comptines, des chansons ou des poésies en langue vivante étrangère.			
12 h	Habillage – Sortie			

Horaires	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
13 h 30	Accueil individualisé – passage aux toilettes <i>Décloisonnement avec l'enseignant de petite section</i> Domaine : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS Activités de rappel de récit pour comprendre des textes lus par l'adulte et apprendre à raconter Temps d'apprentissage en groupes restreints n° 4 dirigé par l'enseignant de la classe : – connaissance du principe alphabétique de la langue – connaissance des lettres de l'alphabet ; – acquisition et développement de la conscience phonologique : activités autour de la syllabe ; – ateliers d'essais d'écriture : commande de mots.			
15 h	Passage aux toilettes – Habillage – Récréation			
15 h 30	Temps d'apprentissage n° 5 AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES : productions plastiques, spectacle vivant, univers sonore EXPLORER LE MONDE : se repérer dans le temps et l'espace, découvrir le monde du vivant, explorer la matière, utiliser, fabriquer, manipuler des objets, utiliser des outils numériques <i>Pour ces deux domaines, il est possible de prévoir une séance par semaine ou de procéder par apprentissage massé (en fonction de la programmation annuelle).</i>			
16 h 15	Activité ritualisée n° 5 : jeux pour affiner son écoute – UNIVERS SONORE			
16 h 30	Habillage – Sortie			

PARTIE 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1 L'oral

Séquence n° 1 : Catégoriser 17

Séquence n° 2 : Raconter en produisant les dialogues des personnages, à partir d'un album avec un récit en randonnée 24

2 L'écrit

Séquence n° 1 : Découvrir le principe alphabétique 32

Séquence n° 2 : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement 37

L'oral. Programmation annuelle. MS

Objectifs et éléments de progressivité	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre				
	Reprendre des formulations ou des fragments de propos entendus				
	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies				
Comprendre et apprendre	Reformuler pour se faire mieux comprendre				
	Reconnaître, rapprocher, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives				
	Produire les dialogues des personnages à partir d'un album*				
Échanger et réfléchir avec les autres	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner				
	Produire des énoncés plus complets avec des prises de paroles plus longues				
	Commencer à poser des questions				
	Expliquer les choses				
	Décrire, à l'oral, un objet ou une image pour exercer les élèves à l'observation attentive				
	Accroître le vocabulaire, notamment en catégorisant*				
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Discriminer les sons et acquérir une conscience syllabique				
	Repérer la syllabe en décomposant et frapper une suite sonore				
	Identifier des syllabes communes à plusieurs mots				
				Fusionner, supprimer une syllabe dans un mot, ajouter, substituer, inverser...	

Indépendamment ou en complément des compétences transversales, certaines d'entre elles sont à mobiliser prioritairement durant des périodes spécifiques. Rien n'empêche toutefois de les anticiper voire de les poursuivre.

*Points développés dans l'ouvrage dans le cadre de séances.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. L'écrit. Programmation annuelle. MS

Objectifs et éléments de progressivité	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Écouter de l'écrit et comprendre	Écouter des lectures à voix haute et commencer à en parler				
	Témoigner de sa compréhension : autour des personnages de l'histoire, de leurs aventures,				
	et progressivement de leurs états mentaux autour des connaissances du monde (animaux, nature, habitat...)				
Découvrir la fonction de l'écrit	Comprendre que l'écrit transmet, donne ou rappelle des informations et fait imaginer				
	Au travers d'écrits courts, réalisés devant les enfants et transmis :				
	annoter les dessins, écrire les prénoms des enfants				
			noter les événements importants dans le calendrier, rédiger un pense-bête		
	Adresser un message aux familles				
	au travers d'écrits courts imprimés utilisés et/ou transmis :				
	les fiches comptines				
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	En dictée à l'adulte, puis avec les enfants qui sont prêts				
	En dictée à l'adulte, à partir de textes sus par cœur puis en production :				
	Les chants, poésies, comptines				
			Adresser un message aux familles*		
				Réaliser un affichage avec des photos*	
				Écrire la suite d'une histoire	
	De manière autonome :				
Découvrir le principe alphabétique	s'entraîner dans l'espace dédié et utiliser le cahier d'écrivain				
	Commencer à comprendre la relation entre une lettre et un son				
	Faire régulièrement entendre le son des lettres par le « bruitage » des mots et les jeux phoniques autour des rimes et des syllabes*				
	Premiers essais d'écriture de mots*				
Commencer à écrire tout seul	Commencer à écrire tout seul				
	Rencontrer régulièrement des mots dans les trois graphies (capitales, script, cursive)				
	Réaliser des exercices graphiques				
	Peinture au pinceau de plus en plus fin				
	S'entraîner aux tracés : repasser puis reproduire				
		Premiers entraînements en cursive : morceaux de mots familiers, copie			

Indépendamment ou en complément des compétences transversales, certaines d'entre elles sont à mobiliser prioritairement durant des périodes spécifiques. Rien n'empêche toutefois de les anticiper voire de les poursuivre.

*Points développés dans l'ouvrage dans le cadre de séances.

1

L'oral

Séquence n° 1 : Catégoriser 17

Séance n° 1	Apprendre à catégoriser	19
Séance n° 2	Construire des catégories : la catégorie « Animaux »	20
Séances n° 3 à 5	Jouer pour catégoriser	21
Séance n° 6	Le jeu des devinettes	23

Séquence n° 2 : Raconter en produisant les dialogues des personnages, à partir d'un album avec un récit en randonnée 24

Séance n° 1	Lecture de l'histoire et identification des personnages	26
Séance n° 2	Raconter l'histoire et rappel de récit	28

Virginie Lambadaris
Cyrielle Scicchitano

Séquence n° 1

Catégoriser

- Séance n° 1 : Apprendre à catégoriser
- Séance n° 2 : Construire des catégories : la catégorie « Animaux »
- Séances n°s 3 à 5 : Jouer pour catégoriser
- Séance n° 6 : Le jeu des devinettes

Description de la séquence

► Objectif du domaine d'apprentissage

Oser entrer en communication.

► Attendus de fin de cycle

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

► Critères observables

Endosser des postures de locuteur/interlocuteur : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole ; écouter ses pairs.

Savoir expliquer comment opérer en situation de réalisation.

Nommer des propriétés, des qualités.

Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).

Contraster par les points de différence (éléments ou caractéristiques).

Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).

Opposer des caractéristiques par l'utilisation de mots contraires.

► Objectif langagier

Entre 4 et 5 ans, l'élève est capable de :

- de comprendre, de mémoriser, de réemployer les mots des *corpus* enseignés.
- d'organiser en catégories et en réseaux, ici ce sont les fruits, légumes, véhicules : *une pomme, un citron, des cerises ...* sont dans la catégorie fruits.
- de diversifier les pronoms employés comme le **on** : *On a placé dans la catégorie « animaux » le mouton, le poussin, la vache ...*
- d'utiliser le passé composé : *On a placé, on a mis ensemble, j'ai posé l'image ...*
- de dire ce qu'il a fait.

► Préparation organisationnelle, matérielle et spatiale de la classe

Organisation de la classe

La séance est à réaliser en groupe de 6 élèves maximum, en atelier dirigé.

Un groupe homogène est à privilégier.

Matériel

Séance n° 1

- Différentes cartes de différentes catégories (personnages de contes vus en classe, animaux, véhicules, fruits, légumes, aliments...) : *ours, chat, voiture, avion, pain, orange, fraise, cochon, loup, Petit chaperon rouge, Boucle d'or...*
- Affiches : une par catégorie, avec une image placée en haut de l'affiche, signifiant la catégorie.

Séance n° 2

- Les cartes-images de la séance n° 1.
- Cartes de *chien, poule, renard, mouton, vache, oiseau*.
- Affiche de couleur par catégorie.

Séances n° 3 et suivantes

- Les cartes images des séances n°s 1 et 2 : (5 cartes de chaque catégorie).
- Des cartes images pour qu'il y ait 6 catégories (*animaux, fruits, légumes, personnages, véhicules, matériel de classe*) et au moins 6 cartes dans chacune.
- Pour le jeu des 7 familles, seulement 4 cartes par familles.

Séance n° 6

Idem.

Pour les séances de langage, une table ronde ou ovale est à privilégier pour une meilleure circulation de paroles.



Séance n° 1

Apprendre à catégoriser

Description de la séance



15 à 20 minutes.



Étape 1.

Présentation des cartes par l'enseignant et les élèves doivent essayer de les nommer.



Étape 2.

L'enseignant présente les différentes catégories aux enfants (*personnages de contes vus en classe, animaux, véhicules, fruits, légumes, aliments...*).

Chaque enfant, chacun son tour, prend une carte, la nomme. Le groupe décide alors de la catégorie dans laquelle la placer. La carte est alors placée sur la bonne affiche-catégorie, l'enseignant valide.

Cartes à télécharger



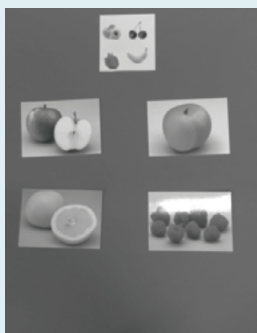
<https://lienmini.fr/220704-02>

► Rôle de l'enseignant

- En phase 1, l'enseignant apporte les mots de vocabulaire s'ils ne sont pas connus par les élèves.
- En phase 2, il régle l'activité.

► Observables comme outils d'évaluation positive

1. L'enfant prend part à l'activité proposée.
2. Il participe à la tâche langagière en répétant les paroles de l'enseignant.
3. Il emploie le vocabulaire activé lors de la séance.
4. Il est aussi capable d'écouter ses pairs.
5. Il est capable de dire ce qu'il fait et utilise le « JE ».



Exemples d'affiches réalisées.

Séance n° 2

Construire des catégories : la catégorie « Animaux »

Description de la séance



15 minutes à 20 minutes.



Étape 1.

- Toutes les cartes des différentes catégories sont étalées faces visibles sur la table.
- Présenter la situation aux enfants : « Nous allons réaliser la catégorie des animaux, vous allez chacun prendre une carte, la cacher. » L'enseignant demande à chacun de nommer la carte, le groupe valide et la place sur l'affiche.



Étape 2.

Chaque enfant, à tour de rôle, doit prendre une carte de la catégorie et expliquer son choix, devant ses camarades, en essayant de trouver des points communs ou en opposant les caractéristiques.

► Rôle de l'enseignant

L'enseignant aidera les élèves dans un premier temps à verbaliser les caractéristiques de la carte choisie, si l'enfant n'y arrive pas on pourra proposer aux autres élèves de l'aider.

► Observables comme outils d'évaluation positive

- L'enfant prend part à l'activité proposée.
- Il participe à la tâche langagière en répétant les paroles de l'enseignant.
- Il catégorise correctement en rapprochant des points communs ou en opposant des caractéristiques.

► Trace

L'affiche réalisée, après le passage de tous les groupes, pourra être gardée et affichée dans la classe pour mémoire de l'atelier.

► Variables didactiques

- Pour des enfants en difficulté, l'enseignant pourra proposer moins de cartes.
- À l'inverse, pour des élèves en réussite, on peut ajouter des cartes (correspondant à la catégorie et des intrus).
- La même séance pourra être proposée avec des catégories différentes : fruits, légumes, véhicules, personnages de contes...

Séances n^{os} 3 à 5

Jouer pour catégoriser

Description de la séance



15 minutes à 20 minutes.

Chaque jeu proposé pourra faire l'objet d'une séance.



Jeu 1 : À chacun sa catégorie

- Toutes les cartes sont étalées sur une table. On demande aux enfants de choisir chacun une catégorie, en la verbalisant :
 - les animaux (poule, chat, chien, vache, loup, mouton, panda, lion...);
 - les fruits (orange, citron, pomme, poire, fraise, kiwi...);
 - les légumes (haricot, petit pois, tomate, pomme de terre, courgette, poivron...);
 - les véhicules (voiture, avion, moto, vélo, train, hélicoptère...);
 - le matériel de classe (feuille, stylo, peinture, pinceau, colle, crayon de couleur...);
 - les personnages (Boucle d'Or, le Petit Chaperon Rouge, les trois petits cochons, les trois ours, le loup, le Petit Poucet...).
- L'enfant constitue son paquet de cartes pour réaliser sa catégorie. Les paquets de cartes catégorisées sont déposés au centre de la table, faces cachées.
- L'enseignant explicite alors le jeu : « Un enfant choisit au hasard un paquet de cartes, sans le montrer aux autres. Il nomme chaque carte, en les déposant sur la table. Un autre joueur choisi par l'enseignant doit donner la catégorie. »
- La validation s'effectue par le groupe.



Jeu 2 : Le jeu des 7 familles

- Un jeu des 7 familles peut être organisé avec les différentes catégories présentées (familles évoquées dans le jeu 1).
- Seules 4 cartes par famille seront mises dans le jeu, pour que la partie ne soit pas trop longue (exemple : famille des fruits : pomme, poire, banane, orange).



Jeu 3 : Continuer une catégorie

- Des catégories sont commencées. Les enfants doivent les continuer.
- On pourra, pour complexifier, y adjoindre des intrus.
- Pour aider les élèves en difficulté : leur donner plus de cartes peut les aider à mieux représenter la catégorie demandée.

► **Rôle de l'enseignant**

- Il doit s'assurer que les enfants ont compris la règle du jeu.
- Il pose les questions qui visent à faire expliciter l'élève.

► **Observables comme outils d'évaluation positive**

- Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).
- Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).
- Contraster par les points de différences (éléments ou caractéristiques).

► **Variables didactiques**

Les catégories pourront alors changer ou s'affiner : tout ce qui est vert, les animaux de la ferme, d'Afrique...

JE PRÉPARE MA CLASSE

MOYENNE SECTION

Plus de 80 séances prêtes à l'emploi

Destiné aux professeurs des écoles, stagiaires ou débutants, aux étudiants et aux formateurs, cet ouvrage vous accompagnera et vous aidera à préparer votre classe au quotidien.

Des outils pratiques pour couvrir tous les domaines d'apprentissage

- **1 emploi du temps** type en moyenne section.
- Plus de **10 programmations annuelles** intégrant les objectifs et éléments de progressivité.
- **28 séquences** réalistes, accompagnées de pistes d'ouverture et de transferts de compétences.
- Plus de **80 séances** détaillées et facilement applicables.
- **De nombreuses activités**, toutes testées sur le terrain.

Ressources numériques offertes en ligne

- Des séances et des séquences personnalisables.
- Un modèle d'emploi du temps.
- Des ressources téléchargeables, prêtes à l'emploi, sont disponibles au fil des séances via QR code (tableaux, images, etc.).

Une équipe d'auteurs spécialistes, au plus près des réalités de la classe : professeurs en INSPE, conseillers pédagogiques et enseignants maîtres formateurs.

Dans la même collection :



19,90 €

ISSN : 2116-9616

ISBN : 978-2-311-22070-4

