

PREPARER

sa journée de classe

Cycle 1

Avant de préparer ma journée : j'ai déjà écrit... !

- des **programmations** annuelles par domaine
- des **progressions** pour les domaines qui nécessitent une hiérarchie dans les apprentissages (*graphisme, maths, phonologie ...*)
- la programmation de ma période en cours

Une possibilité : le thème et/ou le projet

- J'ai choisi un **thème** : pour motiver, décorer ma classe, faire du lien entre des apprentissages (*thème saisonnier, les oiseaux, les pirates, les contes ...*).

thème à l'année ↙ ↘ thème par période/mois

- J'ai écrit un **projet** : j'ai une production finale, un objectif précis de réalisation (*créer une boîte à histoires, inventer un film animé, préparer une sortie, créer une exposition, écrire un courrier ...*)

Je choisis les domaines qui permettent d'atteindre l'objectif final du projet. Les autres sont indépendants.

ANTICIPER

bien avant sa journée de classe !

En planifiant ma journée, je me pose ces questions pour chaque activité :

1) **Pourquoi** je propose cette activité ?

2) Quel est mon **objectif** pédagogique ?

C'est le but ultime de l'enseignant, par ex "je veux qu'ils comprennent l'histoire". C'est très général.

3) Quels **domaines** sont concernés ?

Il y a un domaine principal mais ne pas oublier que pour chaque séance un objectif langagier est mis en jeu : lexicque, syntaxe, types de langage (raconter, décrire, argumenter...)

4) Et les **rituels** ...

Ils doivent travailler des compétences précises. Toute activité peut être rituelle : quoi de neuf ?, écoute musicale, découverte d'artistes...

Les classiques (date, météo, présents, absents) sont à interroger : compétences travaillées ? adaptées aux enfants ? sont-ils utiles pour tous ? tout au long de l'année ?

5) Si c'est une **activité de transition**

regroupement, habillage, toilettes, ...

- je fais attention à sa durée
- je réfléchis à la rendre pédagogique

INTENTION PÉDAGOGIQUE



Pour chaque activité, je définis les compétences que les élèves vont travailler.

1) Se référer aux **programmes** et aux **observables, indicateurs de progrès**, qui donnent une idée de progression

Programmes



Observables



2) **Reformuler** de façon simple :
"L'élève apprend à ..."

Ex : dans les IO, on peut lire : "Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques".

La compétence travaillée dans la séance de maths serait
"Comparer une collection de 3 objets terme à terme"

3) **Réfléchir** aux compétences langagières.

Dans n'importe quelle séance (sciences, art, sport, maths), le langage est travaillé. On note exactement le lexique vu (appris ou réinvesti) pour ne pas l'oublier !

4) Attention au nombre de compétences travaillées !

Une ou deux, ça semble déjà bien. Les autres sont en réinvestissement

5) Inscrire ces compétences dans le cahier journal.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

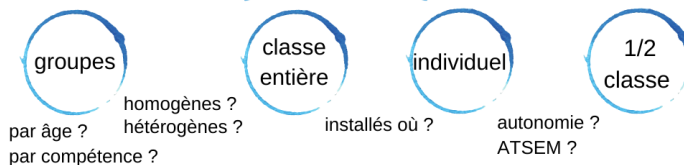
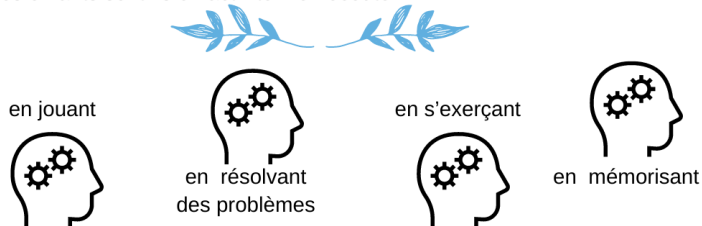
Pour chaque séance, je réfléchis aux modalités pédagogiques

La séance est-elle motivante? Ludique?

Fait-elle sens pour les enfants ?

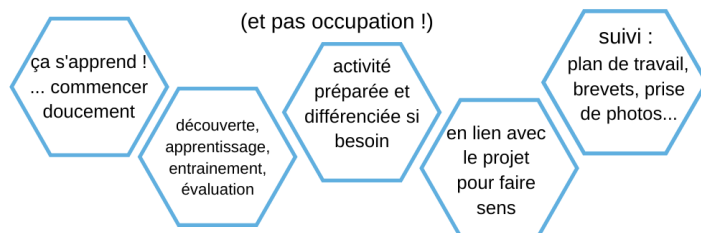
(lien av le projet de classe, av un projet personnel, proche de leur vécu)

Les enfants sont-ils en activité ? en écoute ?



AUTONOMIE

(et pas occupation !)



MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT



Le matériel, c'est essentiel !

Dans le cahier journal, prévoir ce dont on aura besoin (+ fiche de prep. éventuelle)

Vérifier si le matériel permet réellement le travail de la compétence

=> si on veut entrainer la correspondance entre graphies :

- *carte lexique avec les 3 graphies*

+ *cartes lexique avec une seule graphie*

Préparer le matériel avant l'arrivée des élèves, (et pas lors de l'accueil) et l'organiser.

- *couvercle de ramette avec matériel dedans, un par enfant*

- *regrouper les photocopies avec des pinces ou trombones*

- *un plateau par séance*

Préparer une liste détaillée à l'ATSEM, si besoin : quantité, couleurs, types de pinceaux ...

Penser à la taille des supports : images ou textes pas trop petits, ni trop gros.

Prévoir la bonne quantité de matériel.

Utiliser du matériel attrayant : imprimer sur feuille de couleur, vérifier et réparer régulièrement les jeux, soigner la présentation de ses jeux...

Matériel numérique :

- supports visuels au TNI/VPI = guidage des élèves

- chargement des tablettes

- vérification des mises à jour

MATÉRIEL

