

Etre autonome et faire preuve d'initiative – en maternelle vers le PALIER 1 et 2



Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations – PALIER 3

a

APPRENDRE A APPRENDRE	DEVENIR ELEVE	S'APPROPRIER LE LANGAGE dans sa transversalité	LES GRANDS DOMAINES DE L'ECOLE MATERNELLE	OUTILS
DEVENIR AUTONOME	<p>Comprendre et respecter des consignes simples. Devenir autonome Se construire une attitude d'élève Développer une autonomie affective et relationnelle Développer une autonomie physique et organisationnelle Développer une autonomie cognitive</p>	<p>Entrer en relation avec d'autres enfants et des adultes. S'exprimer et participer à un échange. Prendre l'initiative de poser des questions et exprimer son point de vue.</p>	<p>Enrichir le vocabulaire, la syntaxe, l'oral scriptural et l'acculturation pour progressivement entrer dans l'écrit et la communication.</p>	<p>Feuille de route CR- animaux PS → Programme 2008 – devenir élève → Pôle Maternelle 37</p>
UTILISER LES AIDES	<p>Identifier les adultes et leurs rôles. Oser demander de l'aide. Apprendre à organiser son temps et planifier son travail : utiliser les aides collectives (affichages) méthodologiques (démarches, schémas...) et outils individuels (cahier de vie ; outil de référence personnalisé ; matériel personnalisé...)</p>	<p>Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente : ex. pictogrammes vers l'écrit ; apprendre à écouter une consigne... Formuler en se faisant comprendre une question, une demande.</p>	<p>Utiliser des schémas de référence (ex. parcours en motricité). Apprendre à rechercher les documents ressources (ex. ouvrages documentaires, albums, outils numériques) Observer, s'approprier les réponses (motrices, gestuelles, verbales...) des pairs.</p>	<p>Apprendre à utiliser le sommaire dans un documentaire</p>

Chercher l'information

Traiter l'information	RECONNAÎTRE CE QUI EST IMPORTANT	<p>Rechercher, sélectionner des informations utiles. Identifier à l'oral les informations et les propositions utiles ou inutiles dans une situation. Retrouver, hiérarchiser les idées, Identifier les tâches, mettre de l'ordre dans la logique d'une situation.</p>	<p>Rester dans l'échange en relation avec le sujet traité. Relater un évènement inconnu des autres ; ajuster son propos pour se faire comprendre.</p>	<p>Nommer avec exactitude. Conceptualiser, Catégoriser Comprendre une histoire lue par l'enseignant. La raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.</p>	<p>Quelles activités pour enseigner la compréhension de la GS...</p>
	REPRESENTER	<p>Etre autonome dans son travail : Se construire une représentation mentale d'une situation. Schématiser ...</p>	<p>Analyser un texte : Suite à l'écoute attentive d'une histoire se construire une image mentale grâce à de la manipulation (images, lieux, personnages, objets... : Cf. Raconte Tapis) ... garder une trace.</p>	<p>Vivre, représenter, conceptualiser : Concevoir une représentation schématique (suite de dessins...) des tâches à réaliser ou déjà vécues. Situations problèmes en découverte du monde : après avoir manipulé ou vécu, représenter une expérience par exemple en mathématiques, en sciences, en « motricité »...</p>	<p>fiches outil permettant de décomposer les étapes de l'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raconte Tapis • le jeu de la marchande en PS • Fiche élève pour utiliser le Raconte Tapis
	SE CONNAÎTRE	<p>Savoir s'auto évaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis. Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations d'apprentissage variées.</p> <p><u>Eprouver de la confiance en soi et contrôler ses émotions</u> Repérer quelques-uns de ses progrès et les noter sur le cahier personnel avec l'aide de l'enseignant. Repérer ce que l'on sait faire et ce que l'on peut expliquer aux autres. Repérer ses propres domaines de réussite. <u>Dire ce que j'apprends vers dire ce que je sais</u> Apprécier ses progrès dans les différents domaines d'activité Connaître quelques critères de réussite de l'activité engagée</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Principe d'éducabilité • Affiche critères de réussite d'une tâche : <ul style="list-style-type: none"> - Découverte du monde - Découvrir l'écrit - Devenir élève - Devenir élève en PS

APPRENDRE A MÉMORISER	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif S'engager dans un projet individuel	S'appuyer sur des supports auditifs ; kinesthésiques (associer la gestuelle du corps à la mémorisation : jeux de doigts, déplacements, frappés...) ; visuels		
		Comptines ; poésies Reformuler, retrouver les étapes d'une histoire (cf. Raconte Tapis)	Jeux chantés Retrouver les étapes de l'apprentissage (fiche outil des élèves). Apprendre à dégager les idées importantes et retenir le vocabulaire spécifique. Maîtriser la chaîne numérique stable et exacte. Construire l'image mentale du nombre. Fréquentation d'imagiers, d'abécédaire qui isolent les mots et les présentent avec une illustration.	<u>Apprendre et mémoriser une comptine en MS</u> (séquence d'apprentissage)