



**RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Accompagnement à la mise en œuvre des programmes cycle 1 Rentrée 2025

**Français et mathématiques au C1
Académie de Guyane
26/05/25**

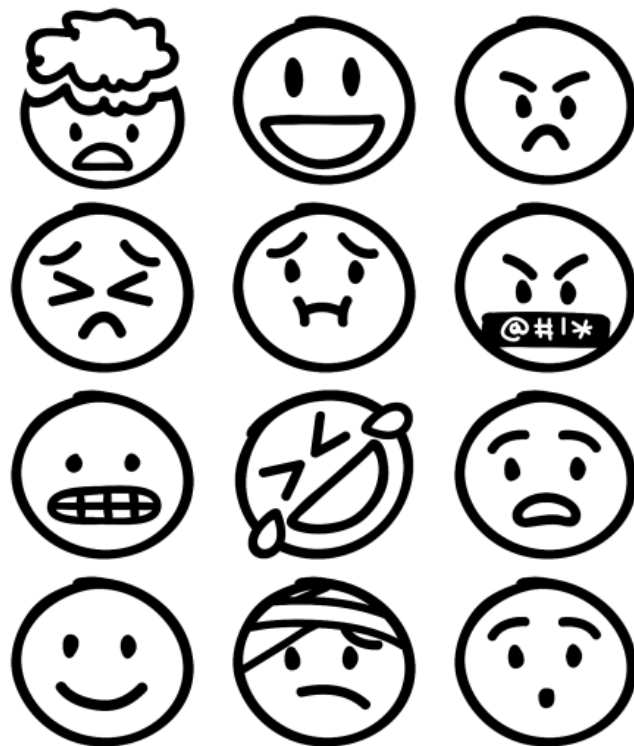
Avec vos élèves ...

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



FÉVRIER 2024



Une activité pour apprendre à réguler ses émotions – 1

J'exprime ma gratitude

Niveau : cycle 1.

Objectif : apprendre à cultiver ses émotions positives, sa gratitude et à les exprimer envers soi, envers son environnement et envers les autres.

Durée : 20 minutes.

Modalités : travail en petits groupes et en classe entière.

Prérequis : compréhension du vocabulaire associé.

Matériel : des images représentant des situations de la vie quotidienne, des albums jeunesse.

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- En groupe classe, expliquer avec des mots simples l'idée de gratitude : capacité à reconnaître et apprécier toutes les choses (extraordinaires ou du quotidien) qui sont bénéfiques. On peut, par exemple, exprimer de la reconnaissance, avoir envie de dire merci lorsqu'on admire un beau paysage ou un arc-en-ciel, lorsque quelqu'un nous aide ou nous accorde de l'attention, etc.
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves : cette activité va nous permettre d'apprendre à exprimer nos émotions positives et à reconnaître ce que les autres nous apportent au quotidien.

2- Mise en activité

Étape 1 : disposer les élèves en demi-cercle. Leur montrer une image/un album et leur demander :

- 1) de décrire la situation sur l'image ou sur la page de l'album ;
- 2) d'identifier la ou les émotions ressenties par le personnage représenté ;
- 3) de réfléchir au sentiment de gratitude (le mot ne sera pas employé avec les élèves les plus jeunes) : « Qui le personnage peut-il remercier pour ce qu'il ressent ? De quelle manière peut-il remercier la personne ou exprimer sa reconnaissance ? »

En transversalité,



Point de vigilance 1



Les fonctions exécutives et les nouveaux programmes



Par Hernandez Mona

La
régulation
des
émotions

Le contrôle
de
l'inhibition

L'activation

La
flexibilité
cognitive

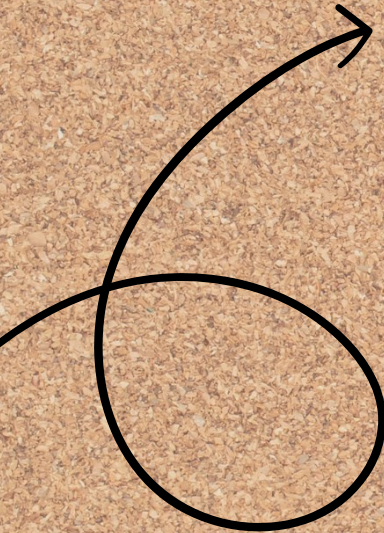
La
planification

La
mémoire
de
travail



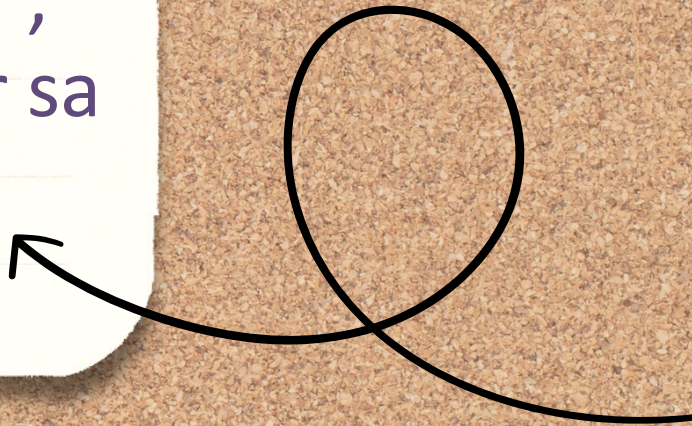


La régulation des émotions



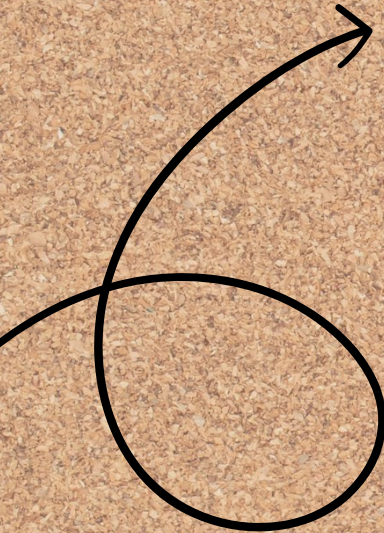
“environnement serein et rassurant”,
“école de l’épanouissement”

“élève se projette avec confiance”,
“valoriser les réussites”, “renforcer sa
confiance en lui-même”

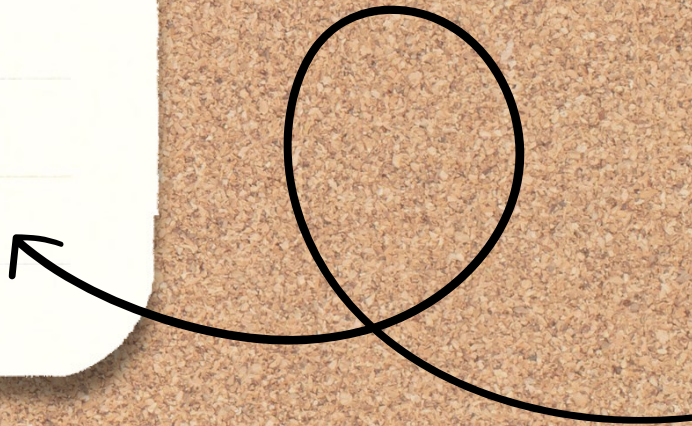




L'activation



“Plaisir d’apprendre”,
“maintenir son
engagement dans la
tâche”, “activités
motivantes et porteuses
de sens”





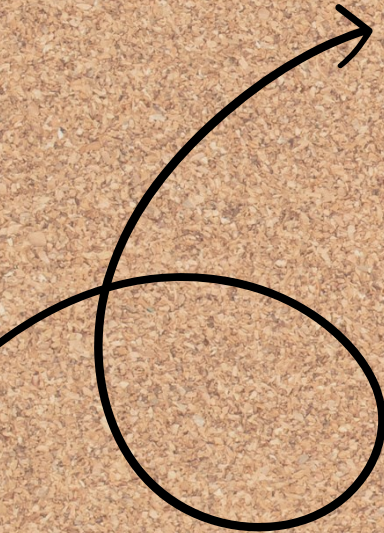
La planification



“structurer”, “manière
réfléchie, planifiée et
progressive”,
“organisation des idées”,
“coordonner”,
“programme mental”

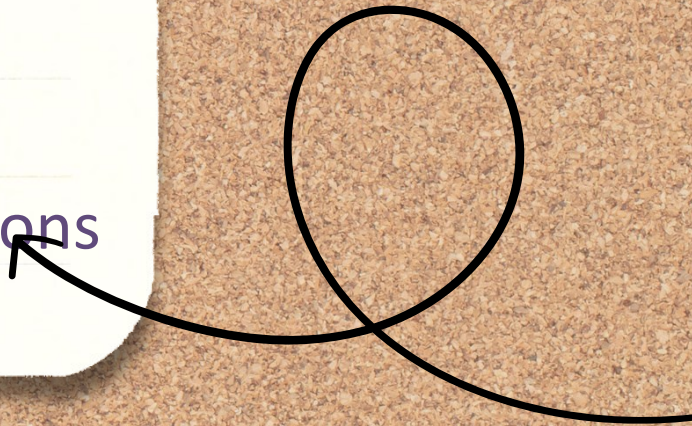


Le contrôle de l'inhibition



“retrouver un intrus”, “s’adapter à ses interlocuteurs”, “suffisamment se décentrer”,
“réalisation d’opérations conscientes”,
“augmenter sa capacité de concentration”,
“climat d’écoute”

“différentes approches”, “passage des intuitions précoces au sens abstrait”



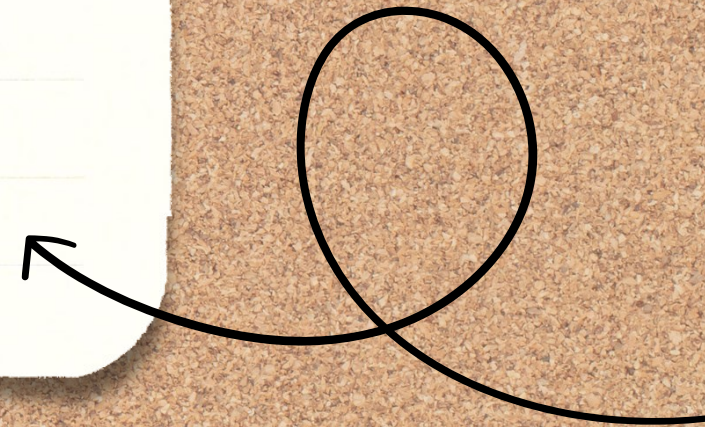
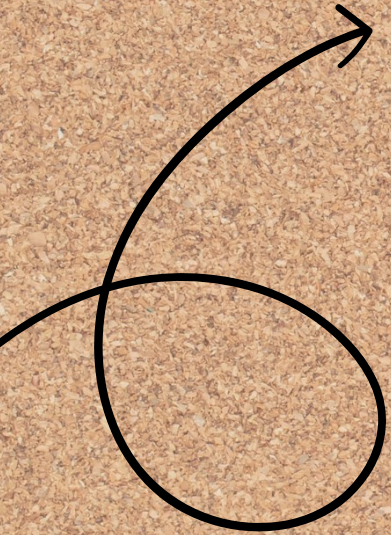


La flexibilité cognitive



“émettre une hypothèse”,

“contextes différents”, “curiosité intellectuelle”, “plaisir de chercher”, “installation d’opérations mentales”, “défis à relever”

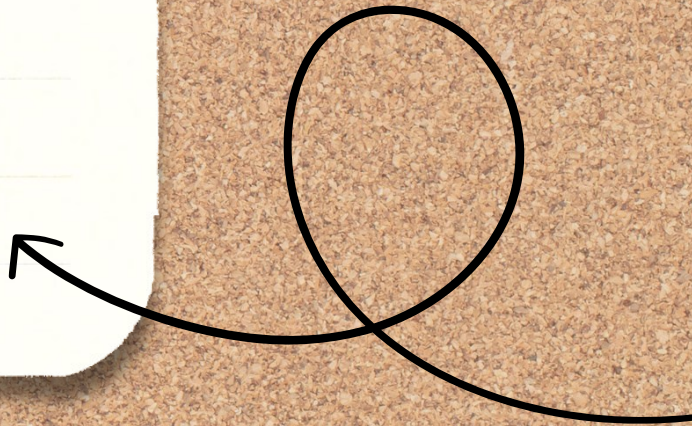
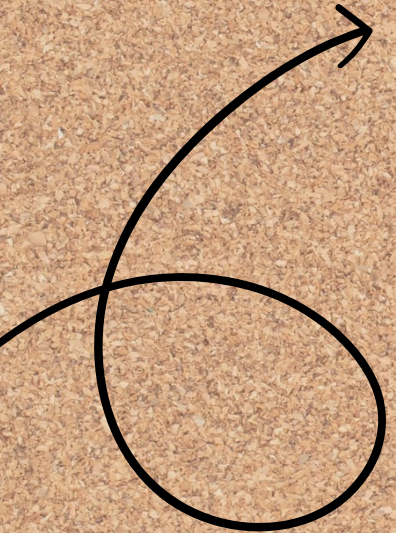




La mémoire de travail



“apprendre vite et
beaucoup”, “ancrer à
long terme”,
“augmenter sa mémoire
auditive”



En transversalité,



Point de vigilance 2

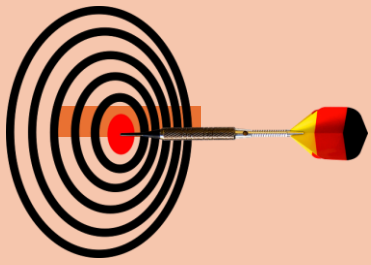
RENTREE SCOLAIRE 2025. 2026

L'ORGANISATION SPATIALE

&

Les nouveaux programmes

**Par
DOL
Julie**



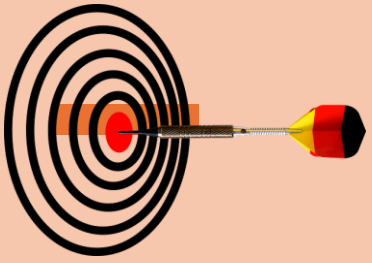
Un outil didactique

**Favoriser
l'autonomie**

**Développer le
langage**

**Mobiliser
le corps**

**Développer la
pensée
mathématique**

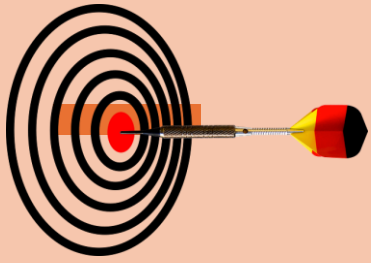


FAVORISER L'AUTONOMIE

**Développer la
confiance en soi**

**Coins fonctionnels:
identifiables et
accessibles**

**Proposer un accès
libre pour
s'entraîner**

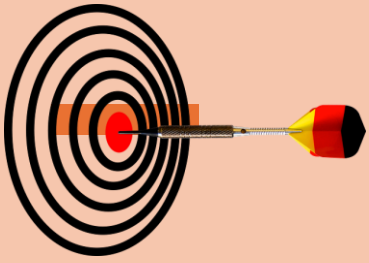


MULTIPLIER LES EXPÉRIENCES

S'appuyer sur
l'expérience personnel de
l'élève

En contexte lors
d'activités
motivantes

Proposer une
régularité
dans les usages



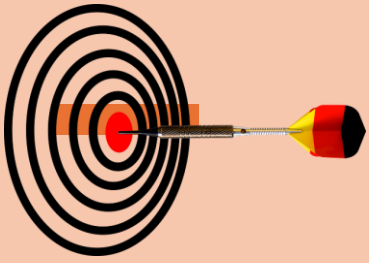
RENFORCER LE LANGAGE

activités qui
mobilisent le langage
en situation puis
d'évocation

situations
d'enseignement
par le jeu

Conversation
individualisée

Échanges
entre pairs

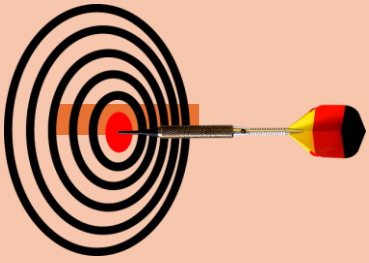


DÉVELOPPER LA PENSÉE MATHÉMATIQUE

**Manipulations et
expérimentations
concrètes**

**Soutenir la
construction des
repères spatiaux**

**Ancrer les activités
autour des situations de
recherches**



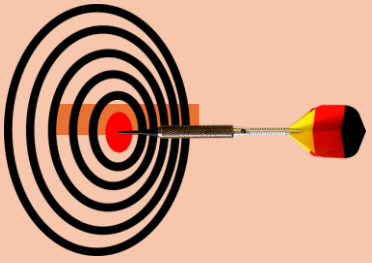
STRUCTURER LES APPRENTISSAGES

**Créer des ponts
entre les coins et
les
apprentissages**

**Rendre explicite
les
enseignements**

**Prendre en compte
les besoins
spécifiques**

**Utiliser le corps pour
comprendre**



PROGRAMMER EN EQUIPE

**Transversalité des
programmations**

**Mutualisation
du matériel**

**Conception de
grilles
d'observations**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique

P1	P2	P3	P4	P5
Dessiner	Construire des objets	Fabriquer des images artistiques	Sculpter	Utiliser toutes les techniques
Tracer	Peindre	Collage	Modelage	

LE COIN ART EN TRANSVERSALITE

Niveau	OBJECTIFS TRANSVERSAUX	ACTIVITÉS ARTISTIQUES PROPOSÉES	COMPÉTENCES GRAPHIQUES VISÉES	LANGAGE MOBILISÉ / DÉVELOPPÉ
Avant 4 ans	Explorer les outils, les matières, les gestes Acquérir le langage oral: <i>developper le vocabulaire</i> <i>Produire des discours variés</i> Passer de l'oral à l'écrit : <i>Guider son geste par le regard lorsqu'il trace</i>	- Peinture au doigt / rouleaux - Traces avec objets (voitures, bouchons) - Fresques collectives - Décoration de formes simples (ronds, lignes)	- Traces linéaires - Points, ronds, gribouillis dirigés - Exploration de la verticalité / horizontalité	- Nommer les couleurs, outils, actions : “je peins”, “je trace” - Répéter des consignes simples - Formuler un choix : “je prends le pinceau bleu”

Niveau	OBJECTIFS TRANSVERSAUX	ACTIVITÉS ARTISTIQUES PROPOSÉES	COMPÉTENCES GRAPHIQUES VISÉES	LANGAGE MOBILISÉ / DÉVELOPPÉ
À partir de 4 ans	Passer de l'oral à l'écrit : Apprendre les gestes de l'écriture Acquérir le langage oral: <i>developper le vocabulaire</i> - Enrichir le vocabulaire lié aux arts et à l'action <i>Produire des discours variés</i> - Décrire une image ou une production	- Tracés à la craie grasse / encre - Collages avec motifs répétitifs - Création de graphismes sur fond préparé - Atelier "invente un monstre graphique"	- Lignes brisées / courbes - Boucles / spirales - Alternance de motifs simples	- Verbaliser son intention : "je fais des vagues" - Décrire les formes et les gestes - Utiliser des connecteurs : "d'abord je... puis je..."

Niveau	OBJECTIFS TRANSVERSAUX	ACTIVITÉS ARTISTIQUES PROPOSÉES	COMPÉTENCES GRAPHIQUES VISÉES	LANGAGE MOBILISÉ / DÉVELOPPÉ
À partir de 5 ans	Passer de l'oral à l'écrit : produire les premiers écrits Approcher l'écriture par le geste graphique Acquérir le langage oral: <i>developper le vocabulaire</i> - Commencer à utiliser un lexique artistique <i>Produire des discours variés</i> - Structurer le discours	Approcher l'écriture par le geste graphique - Structurer le discours - Commencer à utiliser un lexique artistique	- Atelier "graphisme de décor" (paysage, robe, animal) - Reproduction de motifs sur quadrillage - Création d'un abécédaire artistique - Exposition orale d'une œuvre personnelle	- Lignes obliques / ponts / créneaux - Enchaînements graphiques - Précision et régularité du geste

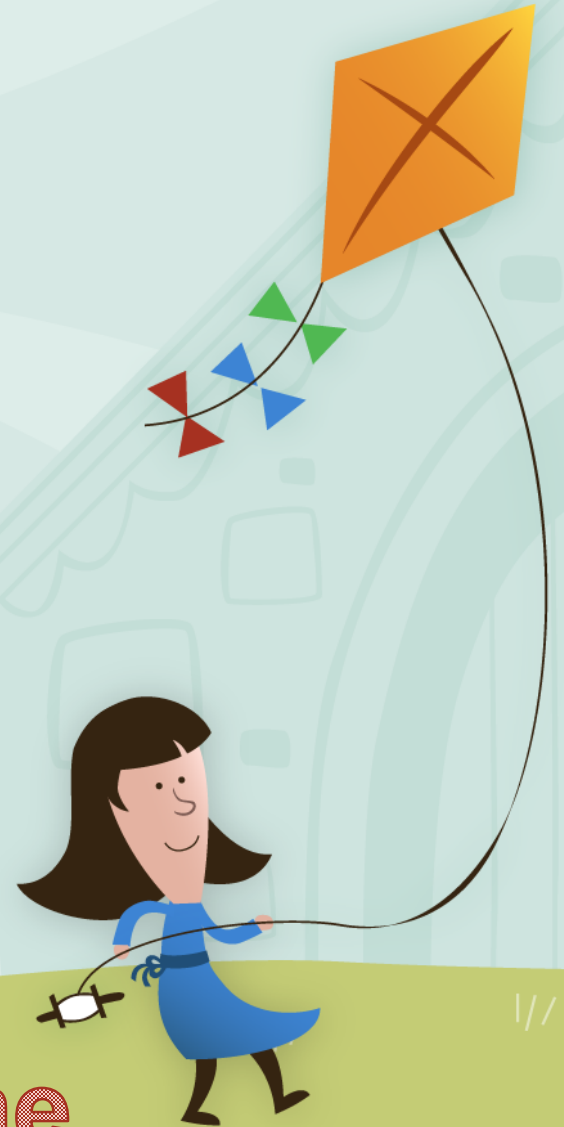
En transversalité,



Point de vigilance 3

Enrichir son vocabulaire

Les points de vigilance :
exemple d'un corpus de mots de la PS à la GS



Par Priam Catherine



« Les limites de mon
langage signifient les
limites de mon monde. »

Ludwig Wittgenstein



Enrichir son vocabulaire en transdisciplinarité

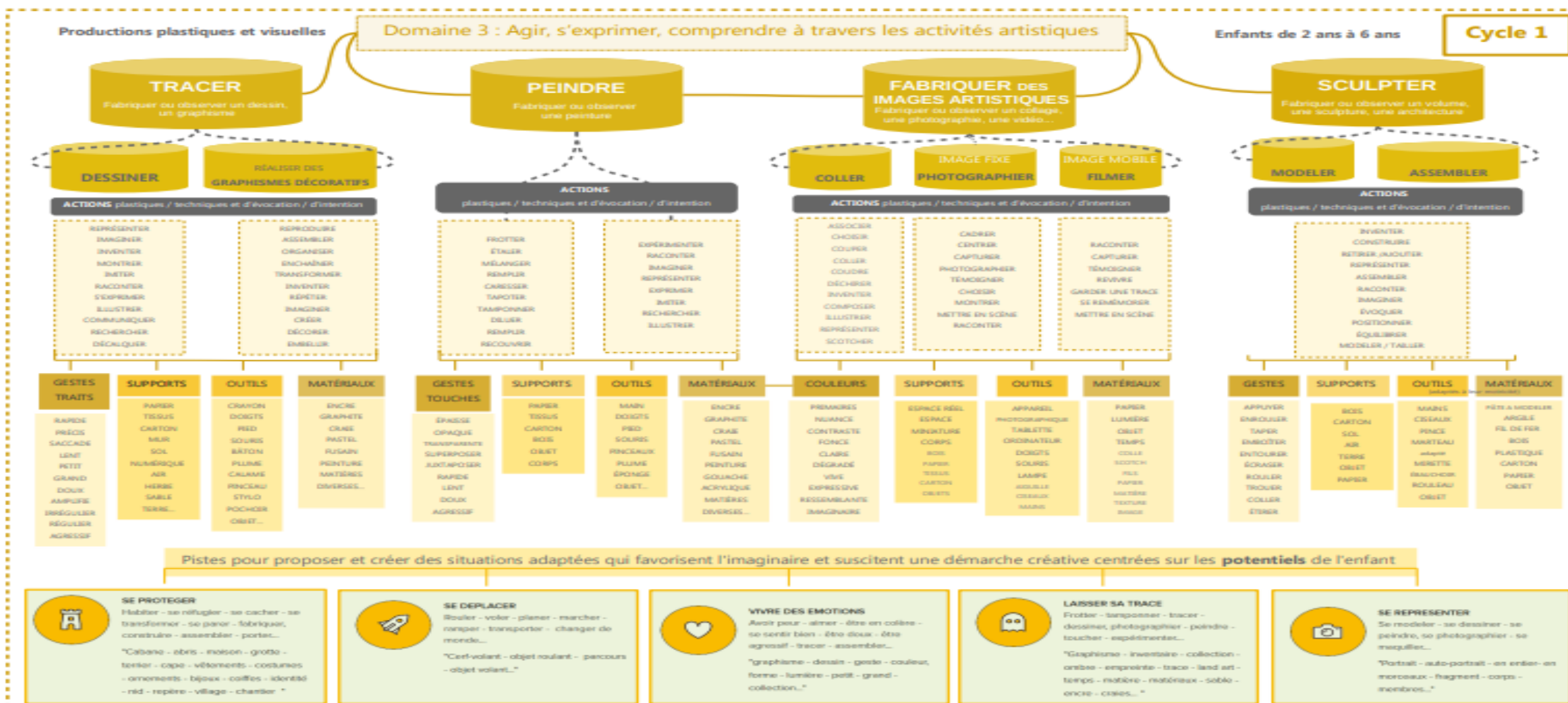


Quand Arts et langage fusionnent !!!





Un corpus de mots à ventiler en PS, MS, GS !



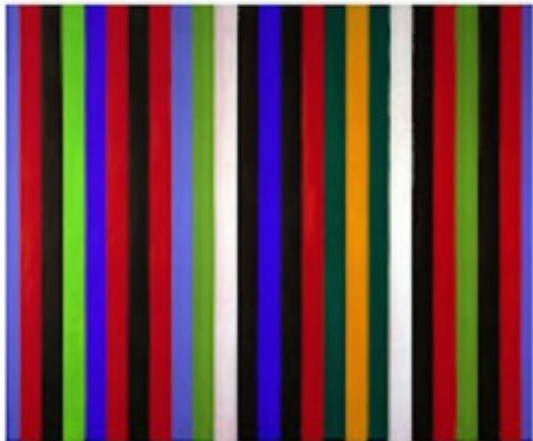
En petite section :

Fabriquer des images artistiques

Gene DAVIS



Né en 1920
Artiste américain

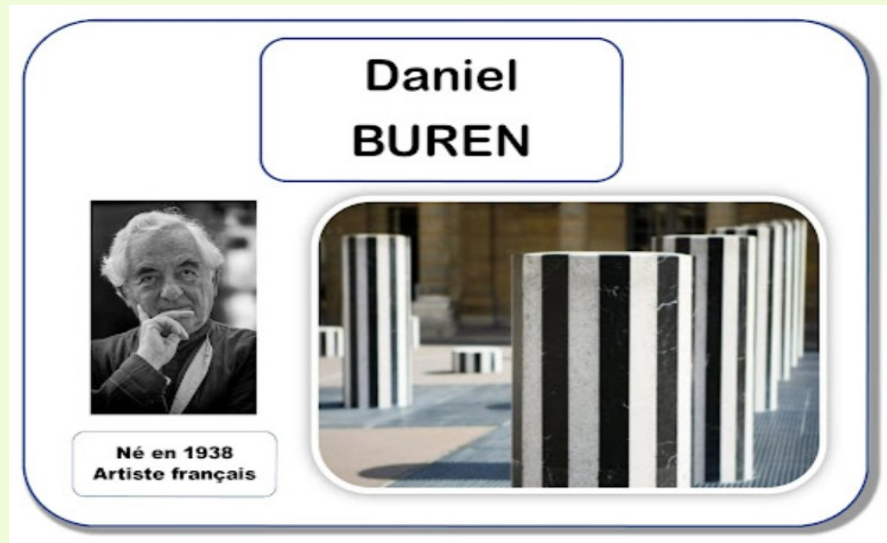


NOMS	VERBES	ADJECTIFS	ADVERBES
Trait	tracer	verticale	haut
bande	coller	verticaux	bas
papier	continuer	multicolore	lentement
couleur	changer	bleu	doucement
feutre	décoller	noir	
colle	imiter	rouge	
cahier	répéter	blanc	
	décorer	jaune	
	appuyer	vert	
		orange	
		grand	
		vive	



En moyenne section :

Fabriquer des images artistiques



NOMS	VERBES	ADJECTIFS	ADVERBES
cylindre	coller	blanc	Du haut
volume	rouler	noir	Vers le bas
colle	poser	bicolore	
rouleau	choisir	vertical	
contraste	représenter	Foncé	
miniature		clair	
papier			
carton			



En grande section :

Peindre



NOMS	VERBES	ADJECTIFS	ADVERBES
Bille	Etaler	Lent	Du haut
Papier	Mélanger	vive	Vers le bas
Peinture	Recouvrir	Acrylique	Lentement
Feutre	Rouler	Violet	
Paire de ciseaux	Superposer	Bleu	
Pluie	Colorier	Jaune	
	Découper	Orange	
	Pleuvoir	Vert	
	Abriter		
	Descendre		



L'ECOLE

- La salle de classe (73 mots)
- Le travail (107)
- Les autres (42)
- La bibliothèque (19)
- La salle de musique (10)
- La salle audio-visuel / informatique (8)
- Les coins :
 - o Garage / train (85)
 - o Cuisine (36)
 - o Chambre (26)
 - o Marchande (36)
 - o Déguisements (52)
 - o Bricolage (37)
 - o Ferme, zoo (10)

LA CUISINE, LA NOURRITURE

- Les gâteaux et les crêpes (85)
- La salade de fruits (9)
- La soupe aux légumes (20)
- A la cantine (31)

LES ANIMAUX

- Les animaux domestiques (109)
- A la ferme (90)

LA FETE

- Le carnaval (75)
- La fête de l'école (41)

LES MOTS DU TEMPS

- L'heure / Le calendrier (88)
- La météo (39)

LES SORTIES

- Au zoo
- En forêt
- A la mer
- Les véhicules, les transports
- Les métiers
- Les activités scientifiques

IDEES DE CORPUS PETITE SECTION

UN ACCIDENT, LA MALADIE

LE JARDIN DE L'ECOLE

LE QUARTIER, LE VILLAGE

MOI ET MA FAMILLE (52)

L'ECOLE

- La salle de classe
- Le travail
- Les autres
- La bibliothèque
- La salle audio-visuel / informatique
- Les coins :
 - o Garage / train
 - o Cuisine
 - o Chambre
 - o Marchande
 - o Déguisements
 - o Bricolage
 - o Ferme, zoo

LA GRANDE MOTRICITE

- Dans la salle de jeux
- Dans la cour
- Les clubs de sport

LA CUISINE, LA NOURRITURE

- Les gâteaux et les crêpes
- A la cantine

LES ANIMAUX

- Les animaux domestiques
- A la ferme

LA FETE

- Le carnaval
- La fête de l'école

LES MOTS DU TEMPS

- L'heure / Le calendrier
- La météo

LES SORTIES

- Au zoo
- En forêt
- A la mer
- Les véhicules, les transports
- Les métiers
- Les activités scientifiques

IDEES DE CORPUS MOYENNE SECTION

UN ACCIDENT, LA MALADIE

LE JARDIN DE L'ECOLE

LE QUARTIER, LE VILLAGE

MOI ET MA FAMILLE (52)

L'ECOLE

- La salle de classe
- Le travail
- Les autres
- La bibliothèque
- La salle de musique
- La salle audio-visuel / informatique
- Les coins :
 - o Garage / train :
 - o Cuisine
 - o Chambre
 - o Marchande
 - o Déguisements
 - o Bricolage
 - o Ferme, zoo
 - o Dessins
 - o Mathématiques / Construction
 - o Sciences
 - o Production d'écrits

LA GRANDE MOTRICITE

- Dans la salle de jeux
- Dans la cour
- Les clubs de sport
- A la piscine

LA CUISINE, LA NOURRITURE

- Les gâteaux et les crêpes
- A la cantine
- Soupe de légumes
- Salade de fruits
- Les dangers domestiques

LES ANIMAUX ET L'ENVIRONNEMENT

- Les animaux domestiques
- A la ferme
- Préhistoriques
- Marins

LA FETE, LES COMMEMORATIONS

- Le carnaval
- La fête de l'école
- Les fêtes calendaires

LES MOTS DU TEMPS

- L'heure / Le calendrier
- La météo

LES SORTIES

- Au zoo
- En forêt
- A la mer
- Les véhicules, les transports
- Les métiers
- La sécurité routière

MOI, MA FAMILLE ET MES AMIS

- Les émotions
- Les règles de vie
- Le respect

LE JARDIN DE L'ECOLE

LA GEOGRAPHIE

- Mon quartier
- Ma ville
- Mon pays
- Le monde et l'univers

LE CORPS HUMAIN

- Les parties du corps
- Les maladies
- L'hygiène
- Les vêtements

IDEES DE CORPUS GRANDE SECTION

MÉMOIRE & STIMULATION



Pour qu'un mot s'inscrive
dans mon vocabulaire actif,
je dois le répéter 70 fois.



Jouons avec les mots, catégorisons, créons des
cartes mentales, fabriquons des phrases avec
des cartes lexicales, utilisons-les aussi dans les
dictées à l'adulte pour aider à mémoriser.



Les principes des nouveaux programmes

L'Académie de Guyane
vous propose de prendre
connaissance des éléments
fondamentaux suivants ...



Programme Cycle 1 Pour le développement et la structuration du langage oral et écrit



Acquérir le langage oral



Enrichir
son vocabulaire



Développer
sa syntaxe



Articuler
distinctement



Produire
des discours variés

Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire



Acquérir les habiletés phonologiques
et le principe alphabétique

S'éveiller
à la diversité linguistique



Écouter et comprendre
différentes formes d'écrits



Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à écrire



Apprendre le geste d'écriture



Produire de premiers écrits



Programme Cycle 1 Pour l'acquisition des premiers outils mathématiques



Découvrir les nombres



Exprimer une quantité par un nombre

Exprimer un rang ou une position
par un nombre



Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

Explorer les solides et les formes planes



Explorer des grandeurs : la longueur, la masse



Se familiariser avec les motifs organisés

Novembre 2024

Un enseignement explicite

**Programme
d'enseignement pour
l'acquisition des
premiers outils
mathématiques
du cycle 1**

BO du 31 octobre 2024

EXPLICITE

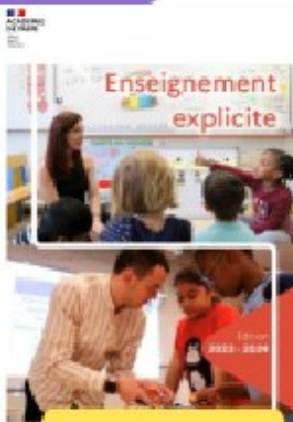
STRUCTURÉ

PROGRESSIF

Un enseignement explicite

Actions de l'enseignant et des élèves dans les cinq phases de l'enseignement explicite

EXPLICITE



Lien

1 DIRE

L'ouverture de l'activité

L'enseignant réactive les connaissances préalables, précise ses objectifs d'apprentissage (facilite le transfert en mémoire à long terme) et les distingue de la tâche à accomplir. Il insiste sur les points clefs et limite toute information superflue.

2 MONTRER

Verbaliser les différentes stratégies ou procédures possibles.

Modelage (je fais)

L'enseignant réalise une tâche « **en mettant un haut-parleur sur sa pensée** », il rend visible l'activité mentale inobservable (quoi, comment, quand, pourquoi...). Il peut inciter les élèves à prendre une part active en les associant à la démarche en cours : « Comment je fais ensuite ? », donner des exemples et des contre-exemples, expliciter les critères de réussite.

EXPLICITE



Actions de l'enseignant et des élèves dans les cinq phases de l'enseignement explicite

3 GUIDER

Phase délicate et longue

La pratique guidée (nous faisons)

Les élèves réalisent des tâches de même nature que celles montrées lors du modelage. L'enseignant circule, favorise les interactions entre les élèves, fait éventuellement pratiquer l'enseignement mutuel, il s'assure de la maîtrise progressive de la notion par les élèves.

4 SUPERVISER

La pratique autonome : (vous faites)

Les élèves réalisent les tâches pour consolider et automatiser. Cette phase débute lorsqu'une grande majorité d'élèves a acquis une maîtrise suffisante. L'enseignant circule, fournit des explications, des rétroactions personnalisées pour faire prendre conscience des progrès et des points à travailler.

Rétroaction par un questionnaire précis : « Peux-tu me répéter avec tes mots ? », « Explique comment tu es arrivé à cette solution » ; « Pourquoi es-tu d'accord avec la proposition d'Untel ? » ou « Comment la modifier ou la préciser ? ».

Privilégier la procédure au résultat. L'élève doit être capable d'expliquer sa procédure, la conscientiser pour l'expliquer. Cela permet également une mémorisation des procédures.

Pour les ateliers
s'assurer d'un étayage suffisant avec référents accessibles et utilisables par les élèves. Prévoir une différenciation en utilisant les variables didactiques sur une même situation problème.

Actions de l'enseignant et des élèves dans les cinq phases de l'enseignement explicite

5 SOUTENIR

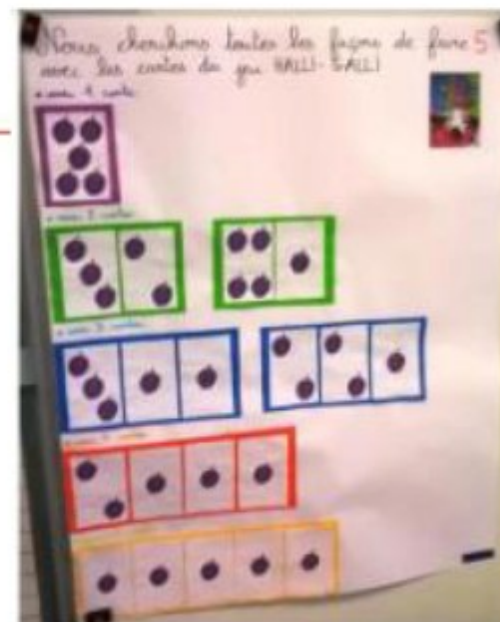
La clôture

L'enseignant fait une synthèse des points à retenir, éventuellement avec la collaboration des élèves, et produit une trace écrite. Il annonce les objectifs de la prochaine séance

Révisions fréquentes pour maintenir dans la mémoire à long terme.

Phase d'institutionnalisation permet d'ancrer et mémoriser les apprentissages.
Qu'avons-nous appris ?
Garder trace des apprentissages

EXPLICITE



Le travail en équipe

L'objectif est de créer
un espace de discussion
et de mutualisation.



**PROGRAMME
DU JOUR**



Accueil



Vocabulaire

RÉCRÉATION



PLANIFICATION

1 PROGRAMMATION ANNUELLE

5 PROGRESSIONS PERIODIQUES

1 CORPUS

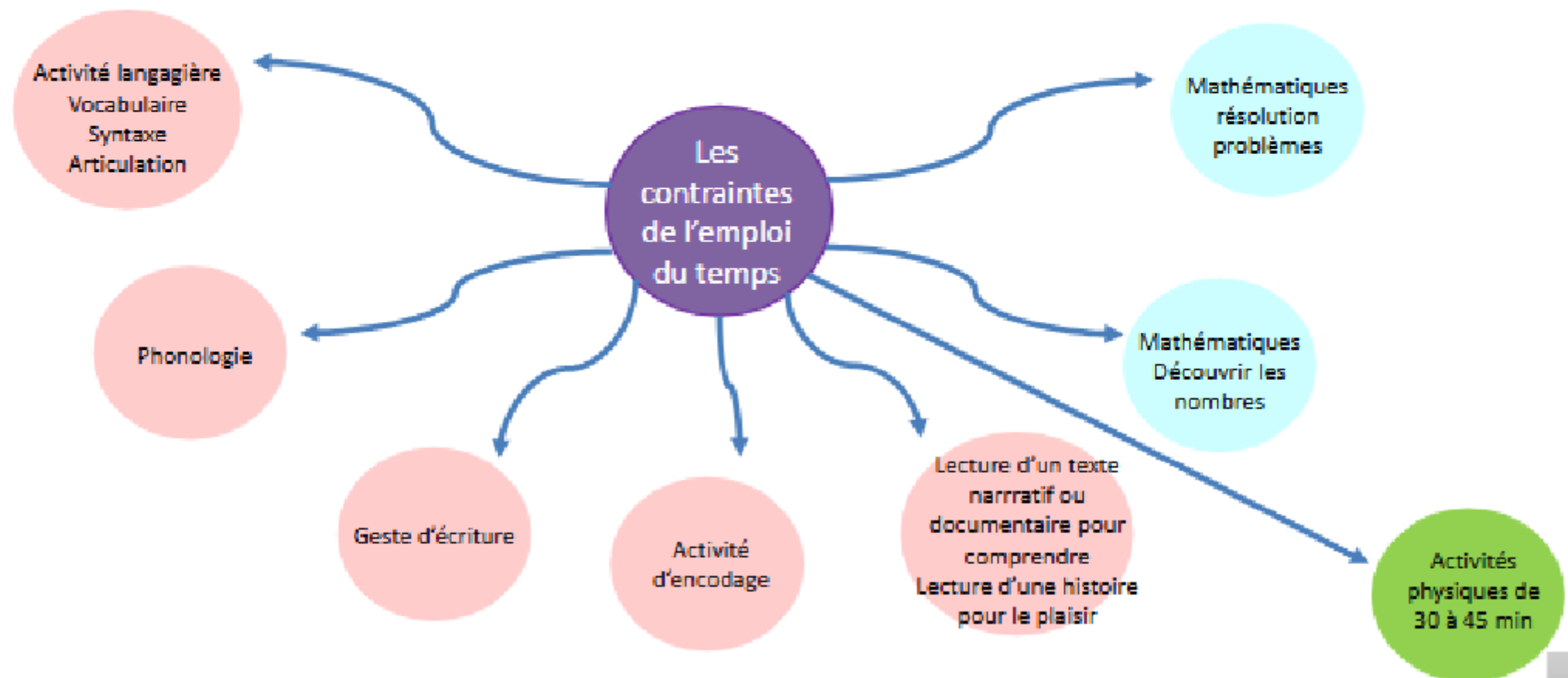
1 EVALUATION

- Créée par l'équipe éducative
 - PS & MS = 2 corpus / période
 - GS = 3 corpus / période
- ✓ = 1 séquence (contextualisation, décontextualisation, recontextualisation)
- ❖ Une grille
- ❖ Des outils adaptés au niveau



L'emploi du temps

Ce qui doit apparaître chaque jour dans l'emploi du temps pour chacun des élèves



LES ETAPES POUR ORGANISER SON ESPACE CLASSE

Étape	Objectif pédagogique	Pistes concrètes
Observer les besoins des élèves	Comprendre les niveaux de développement, les besoins d'autonomie, d'exploration et de sécurité.	Observer les déplacements, les temps de concentration, les interactions dans les coins.
Définir les fonctions des espaces	Organiser l'espace selon les domaines d'apprentissages et les activités régulières.	Prévoir coins langage, graphisme, construction, manipulation, repos, regroupement.
Choisir les emplacements stratégiques	Minimiser les distractions et favoriser les transitions fluides.	Placer les coins calmes loin des coins moteurs ; positionner les espaces proches des ressources utiles.
Délimiter visuellement les espaces	Aider les élèves à repérer et respecter les fonctions des lieux.	Utiliser meubles bas, tapis, marquages au sol, affiches visuelles pour chaque coin.
Organiser le matériel en libre accès	Favoriser l'autonomie et la responsabilisation.	Étiqueter avec mots et images ; placer à hauteur des enfants ; limiter le matériel pour éviter la surcharge.
Prévoir des espaces évolutifs	S'adapter aux projets, aux saisons, aux progrès des élèves.	Modifier les coins selon les thèmes ; faire évoluer les outils disponibles ; intégrer les productions d'élèves.
Ritualiser les usages	Sécuriser les élèves par des repères constants.	Instaurer des routines : nombre d'enfants par coin, durée, rangement, prise de parole.
Impliquer les élèves dans l'aménagement	Donner du sens aux règles et aux espaces.	Faire évoluer l'espace avec eux ; recueillir leurs idées ; les responsabiliser dans l'entretien des coins.

Clé en main

**Les propositions suivantes
ont pour objectif de vous
faire économiser du temps
de préparation.**

Autour des émotions



Une activité pour apprendre à réguler ses émotions – 1

J'exprime ma gratitude

Niveau : cycle 1.

Objectif : apprendre à cultiver ses émotions positives, sa gratitude et à les exprimer envers soi, envers son environnement et envers les autres.

Durée : 20 minutes.

Modalités : travail en petits groupes et en classe entière.

Prérequis : compréhension du vocabulaire associé.

Matériel : des images représentant des situations de la vie quotidienne, des albums jeunesse.

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- En groupe classe, expliquer avec des mots simples l'idée de gratitude : capacité à reconnaître et apprécier toutes les choses (extraordinaires ou du quotidien) qui sont bénéfiques. On peut, par exemple, exprimer de la reconnaissance, avoir envie de dire merci lorsqu'on admire un beau paysage ou un arc-en-ciel, lorsque quelqu'un nous aide ou nous accorde de l'attention, etc.
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves : cette activité va nous permettre d'apprendre à exprimer nos émotions positives et à reconnaître ce que les autres nous apportent au quotidien.

2- Mise en activité

Étape 1 : disposer les élèves en demi-cercle. Leur montrer une image/un album et leur demander :

- 1) de décrire la situation sur l'image ou sur la page de l'album ;
- 2) d'identifier la ou les émotions ressenties par le personnage représenté ;
- 3) de réfléchir au sentiment de gratitude (le mot ne sera pas employé avec les élèves les plus jeunes) : « Qui le personnage peut-il remercier pour ce qu'il ressent ? De quelle manière peut-il remercier la personne ou exprimer sa reconnaissance ? »

Une activité pour apprendre à réguler ses émotions – 2

Contracter/décontracter son corps pour réguler ses émotions

Niveau : cycle 1.

Objectif : apprendre à réguler ses émotions désagréables à l'aide des capacités naturelles des muscles.

Des liens peuvent être faits avec les compétences : « accroître sa connaissance des émotions », identifier ses émotions » ainsi qu'avec les apprentissages en sciences ou en éducation physique sur les muscles et le mouvement.

Durée : 2 x 30 minutes (cette séance est découpée en deux parties : la première séance concerne plutôt des apprentissages en sciences et la deuxième vise directement l'objectif de régulation des émotions).

Modalités : activité en classe entière, au sein d'une séance de motricité.

Prérequis : connaître les sept émotions de base : joie, amour, peur, colère, tristesse, dégoût, surprise ; savoir identifier ses émotions (les nommer, décrire leur intensité plus ou moins forte, les ressentis associés agréables ou désagréables) ; renforcer son attention à l'aide de ses sensations corporelles.

Matériel : des objets de poids différents et de tailles différentes : une bille, un ballon baudruche gonflé, un ballon de basket, une plume, un sac de graines, un seau avec des cailloux, un livre léger, un livre lourd, un crayon... (Si possible, choisir des objets qui ont tous des couleurs différentes pour éviter un classement par couleur).

Deux cerceaux ou deux caisses par groupe d'élèves pour les classements.

Proposition de déroulé de l'activité (partie 1)

1- Phase de mise en projet

- Rappeler ou faire rappeler par les élèves ce qui a été fait précédemment sur les émotions.
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves : découvrir comment fonctionne notre corps et en particulier nos muscles.



GRILLE D'EVALUATION

CORPUS : COIN ARTS « le trait vertical »

Un exemple de grille d'évaluation

VOCABULAIRE		ELEVES					
		Taylor	Julien	Sarah	Lesly	Kéjiana	Cynthia
NOMS	Bille						
	Papier						
	Peinture						
	Feutre						
	Paire de ciseaux						
	Pluie						
VERBES	Parapluie						
	Etaler						
	Mélanger						
	Superposer						
	Colorier						
	Découper						
	Pleuvoir						
	Abriter						
ADJECTIFS	Descendre						
	Lent / rapide						
	Vive / pâle						
	Acrylique						
	Violet						
	Jaune						
	Orange						
ADVERBES	Vert						
	Haut / bas						
SYNTAXE							
Enoncer une phrase S/V							
Enoncer une phrase S/V/C							
Comprendre une consigne							
Comprendre une consigne et la restituer							
Oser prendre la parole en groupe							
Poser des questions sur un objet							
« Qu'est-ce que c'est ? »							
Savoir répondre "C'est... ; ce sont..."							
Entrer en communication							
Donner la fonction d'un objet							

A insérer dans la construction de la séquence

Questions ouvertes pour développer la réflexion des élèves

- Qu'est-ce que tu vois ? Qu'est-ce que c'est ?
- À quoi ça te fait penser ? Que pouvons-nous faire avec ça ?
- Qu'est-ce que ça nous apprendrait de faire ça ?
- Que savons-nous déjà faire qui nous aiderait à réaliser ça ?
- Que devons-nous faire exactement ?
- Qu'apprendra-t-on alors ? À quoi ça peut bien servir ?
- As-tu bien regardé partout ? Qu'as-tu entendu ?
- Qu'est-ce que ça veut dire ? Qu'est-ce que tu as compris ?
- Qu'est-ce qui est important ? Y a-t-il des indices utiles ?
- De quoi ça parle ? Qu'est-ce qu'on te demande de faire ?
- Qui pourrait t'aider ? Quel est ton plan ?
- Qu'est-ce qui se ressemble ? Qu'est-ce qui est différent ?
- Que sais-tu là-dessus ? As-tu déjà fait quelque chose de semblable ?
- Est-ce que ça t'est déjà arrivé ? Qu'est-ce que ça te rappelle ? (...)

Gagné, P.-P. , Leblanc N., Rousseau A. (2009).

Apprendre... une question de stratégies : Développer les habiletés liées aux fonctions exécutives. Chenelière Education.

Exemples d'activité pour développer les fonctions exécutives au Cycle 1 :

La sollicitation de la mémoire de travail en classe

Le memory

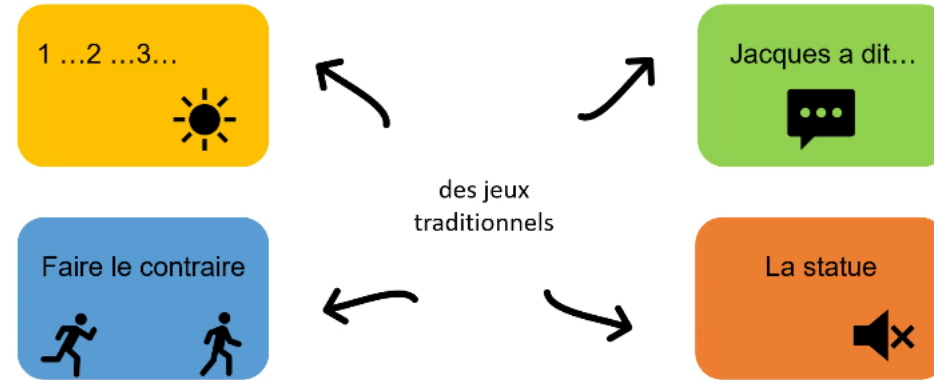


<https://www.potiondevie.fr/gagner-au-jeu-memory/>

- Connaître la règle du jeu
- Situer des objets dans un plan, les uns par rapport aux autres
- Savoir quand vient son tour
- Observer ce que font les autres joueurs pour gagner
- Comprendre les relations entre les cartes
- Connaître le lexique relatif aux cartes et aux consignes de jeu, le vocabulaire spatial
- Etc.

canotech
PAR RÉSEAU CANOTE

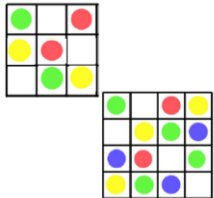
Rendre explicite la sollicitation de l'inhibition en classe



canotech
PAR RÉSEAU CANOTE

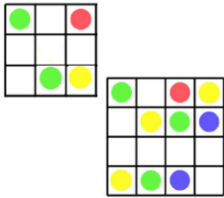
Situation 1 (PS) :

Compléter la grille. Dans chaque ligne, dans chaque colonne, tous les jetons sont de couleurs différentes. 1 jeton à compléter par ligne (colonne).



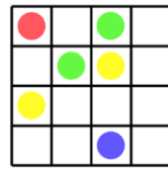
Situation 2 (MS-GS) :

Compléter la grille. Dans chaque ligne, dans chaque colonne, tous les jetons sont de couleurs différentes. Il y a plus de jetons à positionner.



Situation 3 (GS) :

Compléter la grille. Dans chaque ligne, dans chaque colonne, tous les jetons sont de couleurs différentes. Il y a beaucoup de jetons à positionner.



Les sudokus

4			3
1	3		
		2	
2		3	4

Exemple de programmation en PS (1/3)

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES						
Choisir différents outils mediums supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste						
Période 1 Mon livre de traces	Dessiner : FAIRE DES TRACES					
	Effectuer des opérations plastiques			Exprimer ce que l'on perçoit avec le vocabulaire adapté		
	Gestes et variation	Supports et matériaux	Outils	Connaître des notions plastiques		Avoir quelques références culturelles
	PETIT ET GRAND GESTES FROTTER, POSER, APPUYER, TAPOTER, GRIFFER, FAIRE ROULER	PAPIERS CARTON CRAIE PASTEL PEINTURE x 3	DOIGT MAIN POCHOIR OBJETS : VOITURE, EPONGE, Rouge bleu jaune	IMAGINER RACONTER REPETER GARDER UNE CLASSE	SURFACE REPETITION EMPREINTES	ARTISTES LES POINTS VENDERBOGAARD
	S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF	Réaliser des compositions personnelles en réalisant des graphismes		Décrire une image, exprimer son ressenti Observer et décrire des œuvres du patrimoine Collectionner les objets		
		POINT TRAITS				
Période 2 : PEINDRE Mes décorations de Noël	Construire des objets : LA PEINTURE FABRIQUER OU OBSERVER UNE PEINTURE					
	Effectuer des opérations plastiques			Exprimer ce que l'on perçoit avec le vocabulaire adapté		
	Gestes et variation	Supports et matériaux	Outils	Connaître des notions plastiques		Avoir quelques références culturelles
	RAPIDE ET LENTS GESTES FROTTER ETALER CARESSE TAPOTER JUXTAPOSER	PAPIER CARTON CRAIE PEINTURE x 6 GOUACHE	LES OUTILS PRECEDENTS + GROS PINCEAU ROULEAU OBJET : brosse à dent, Paille Bleu et jaune = vert Rouge et jaune = orange Bleu et rouge = violet	REEMPLIR RECOUVRIR IMITER HAUT BAS	SURFACE REPETITION EMPREINTES + COMPOSITION QUADRILLAGE	Artistes LA LIGNE VERTICALE RAILEY BUREN
	S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF	Réaliser des compositions personnelles en réalisant des graphismes		Décrire une image, exprimer son ressenti Observer et décrire des œuvres du patrimoine Collectionner les objets		
		LIGNES VERTICALES LIGNES HORIZONTALES				

Exemple de programmation en PS (2/3)

Période 3 Mes œuvres graphiques	Fabriquer des images artistiques : LE COLLAGE					
	Effectuer des opérations plastiques			Exprimer ce que l'on perçoit avec le vocabulaire adapté		
	COULEURS	Supports et matériaux	Outils	Connaître des notions plastiques		Avoir quelques références culturelles
	COULEURS PRIMAIRES CLAIR FONCE	PAPIER CARTON PANNEAUX MATIERE : sable coton PEINTURE acrylique COLLER	LES OUTILS PRECEDENTS + CISEAUX OBJET : paille peigne	CHOISIR RACONTER COLLER COUPER DECHIRER MONTRER GARDER UNE TRACE	SURFACE FRONTIERE MATIERE	ARTISTE <i>Quadrillage en collage CONT</i>
	S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF	Réaliser des compositions personnelles en réalisant des graphismes		Décrire une image, exprimer son ressenti Observer et décrire des œuvres du patrimoine Collectionner les objets		
Le quadrillage		Décrire l'œuvre et les étapes de réalisation				
Période 4 Mes sculptures	Réaliser des productions en volume : SCULTER					
	MODELER et ASSEMBLER					
	Effectuer des opérations plastiques			Exprimer ce que l'on perçoit avec le vocabulaire adapté		
	Gestes et variation	Supports et matériaux	Outils	Connaître des notions plastiques		Avoir quelques références culturelles
	APPUYER	PAPIER CARTON PATE A MODELER PEINTURE acrylique CRAIE	LES OUTILS PRECEDENTS + Nécessaire à pate à modeler Rouleau, couteau, spatule	CONSTRUIRE REPRESENTER RETIRER AJOUTER ASSEMBLER MODELER POSITIONNER	SURFACE MATIERE : argile PLEIN / VIDE	
	S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF	Réaliser des compositions personnelles en réalisant des graphismes		Décrire une image, exprimer son ressenti Observer et décrire des œuvres du patrimoine Collectionner les objets		
LES CERCLES LIGNES OUVERTES /FERMEES		Expliquer ce qu'on a représenté				

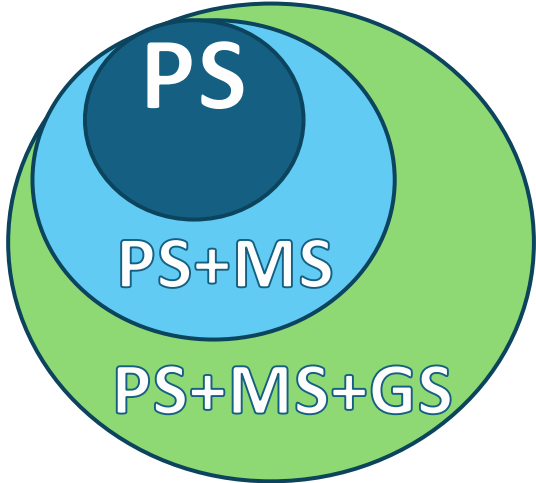
Exemple de programmation en PS (3/3)

Période 5 MES PRODUCTIONS LIBRES	REUTILISER TOUTES LES METHODES APPRISES				
	Effectuer des opérations plastiques			Exprimer ce que l'on perçoit avec le vocabulaire adapté	
	Gestes et variation	Supports et matériaux	Outils	Connaître des notions plastiques	Avoir quelques références culturelles
	RAPIDE ET LENTS	PAPIER CARTON OBJETS : BOULES PEINTURE GOUACHE CRAIE	LES OUTILS PRECEDENTS + GROS PINCEAU ROULEAU OBJET : BROSSSE A DENT, PEIGNE	CHOISIR COLLER DECHIRER MONTRER GARDER UNE TRACE	SURFACE REPETITION EMPREINTES + COMPOSITION
	S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF	Réaliser des compositions personnelles en réalisant des graphismes		Décrire une image, exprimer son ressenti Observer et décrire des œuvres du patrimoine Collectionner les objets	
		LES LIGNES BRISEES		Expliquer les étapes de réalisation de son œuvre et ce qu'elle représente	

Premier palier de corpus de mots

Les corpus de mots de la PS à la GS

PS, 2*5=10 corpus	MS, 2*5=10 corpus	GS, 3*5=15 corpus
Les émotions, 6 mots	Les émotions, 12 mots	Les émotions, 20 mots
La famille, 6 mots	La famille, 12 mots	Sciences, 20 mots
La classe, 6 mots	La classe, 12 mots	La classe, 20 mots
L'espace, 6 mots	L'espace, 12 mots	L'espace, 20 mots
Le temps, 6 mots	Le temps, 12 mots	Le temps, 20 mots
« Traces à suivre », 6 mots	Activités artistiques, 12 mots	Activités artistiques, 20 mots
Agir avec son corps, 6 mots	Agir avec son corps, 12 mots	Agir avec son corps, 20 mots
Consigne, 6 mots	Consigne, 12 mots	Consigne, 20 mots
Coin jeu, 6 mots	Coin jeu, 12 mots	Coin jeu, 20 mots
Comptines, 6 mots	Comptines, 12 mots	Comptines, 20 mots
« Narramus », 6 mots	« Narramus », 12 mots	« Narramus », 20 mots
« Oralbum », 6 mots	« Oralbum », 12 mots	« Oralbum », 20 mots



Dernier palier
de corpus
de mots



PS : 750 mots
MS : 1500 mots
GS : 2500 mots

Ressources

- Académies de LILLES et NANCY
- PPT élaboré en partie par les IEN BOICEL/WAYA et les DE LEGROS/KONG
- Les Guides EDUSCOL :

