

PRESENTATION

Bonjour,

Bienvenu sur cette toute nouvelle interface qui nous permettra de mettre en place l'enseignement à distance.

Dans un premier temps, notre blog servira à diffuser auprès de vos enfants les démarches et contenus qui permettront de les faire progresser.

Il contiendra plusieurs pages : une page d'accueil, une page de généralités qui sera complétée au fur et à mesure et vous permettra de vous familiariser avec le cadre, les méthodes et la philosophie des apprentissages de petite section, le programme de la semaine puis des pages qui déclineront le thème (« le bonhomme de pain d'épice » pour cette première semaine) dans les différents domaines d'activité.

Les documents donnés ne sont en aucun cas coercitifs. Leur rôle est de cadrer un contenu de programme. Vous pourrez les imprimer ou les recopier tels quels. Vous en inspirer en fabriquant ou détournant vos propres jeux ou matériaux de récupération. Vous pouvez aussi transposer une situation de fiche dans la vie réelle de la famille (les livres de la bibliothèque familiale, compter les fourchettes, puzzles de la boîte à jouer, bricoler avec maman ou papa, psychomotricité en faisant du jardinage avec une attention toute particulière à la sécurité...)

Les activités doivent autant que faire se peut s'appuyer sur des manipulations. Les fiches peuvent être mises dans des pochettes plastiques de classeur ce qui permet de recommencer l'activité de nombreuses fois au vellea avant de passer à la version finale.

Pour éviter d'encombrer les serveurs, le travail hebdomadaire sera enlevé et remplacé chaque semaine.

Le mot de passe est réservé aux parents et élèves de PS B et ne doit en aucun cas être communiqué en dehors du cercle de notre classe.

Bon courage à vous parents et à vos enfants durant cette période particulière de confinement.

Le maître

GENERALITES

PROGRAMME DE LA SEMAINE

Semaine 1 / Période 4

LANGAGE : ALBUMS

Dessin animé « Bonhomme de pain d'épice » <https://youtu.be/TiK0-vgEM2Y>

Objectifs : S'approprier une histoire / en reconstituer la chronologie / utiliser les connecteurs temporels / en découvrir différentes variantes.

Démarche : Ouvrir le fichier / Taper l'adresse http / Faire regarder plusieurs fois l'histoire / la faire raconter dans l'ordre par votre enfant (en premier, d'abord, puis, ensuite, enfin) / Couper les vignettes / les décrire / les remettre dans l'ordre de l'histoire de haut vers le bas / Lire ou regarder d'autres variantes de l'histoire.

Marionnettes :

Objectifs : Construire des objets / utiliser des marionnettes pour réinvestir et inventer des scénettes / créer et jouer des dialogues spontanés.

Démarche : Réaliser les petits personnages en vous inspirant de la photo et en faisant participer votre enfant / jouer la scénette en donnant la réplique à votre enfant / introduire le vocabulaire et la syntaxe au moment où l'enfant en a besoin.

LECTURE : Associer des bonhommes identiques

Objectifs : Associer des images en prenant les détails en compte.

Démarche : Faire décrire ce qui différencie les bonhomme de la fiche cadre / découper les vignettes / les faire placer en dessous des vignettes identiques / faire corriger en nommant les différences significatives.

Imagier en lettres capitales

Imagier des ustensiles de cuisine

Objectifs : Mémoriser le vocabulaire des personnages et des ustensiles / nommer quelques initiales en capitales et leur son.

Démarche : Sur écran d'ordinateur, décrire et nommer les images / introduire le nom du personnage ou de l'objet / dire à quoi ça sert / un autre jour, introduire le son de la lettre / les faire prononcer puis retrouver par votre enfant / progressivement et sur plusieurs jours.

Au choix :

Memory personnage 1

Memory personnage 2

Objectifs : Mémoriser le vocabulaire des personnages / leur positionnement spatial / jouer à un jeu régulé / attendre son tour / dénombrer ses cartes.

Démarche : Retourner toutes les cartes / chaque joueur retourne 2 cartes à la fois / il les ramasse si elles sont identiques sinon elles sont remises à l'envers / gagne celui qui a le plus de cartes à la fin.

Reconstituer le mot « bonhomme »

Objectifs : Nommer quelques lettres / les identifier / les associer 1 à 1 / les positionner à l'endroit.

Démarche : Nommer les lettres / les faire pointer / les faire nommer / faire associer les lettres en les déposant sous celles du mot / après plusieurs jours, les faire coller.

Chants :

Comptine des 5 sens

Comptine des bruits gestualisés

Objectifs : Mémoriser / Dire / Gestualiser / prendre plaisir à réciter.

Démarche : Dire et faire répéter 2 ou 3 ligne de plus chaque jour / faire réciter en suivant vos gestes / seul.

Graphisme : Coloriage du bonhomme

Objectifs : Colorier sans dépasser / se tenir correctement assis et tenir son crayon en pince de crabe / Repérer les différents secteurs / Changer de couleur.

Démarche : Faire nommer les différentes parties en les montrant du doigt. Donner une couleur et demander de colorier tel secteur avec la couleur / donner une autre couleur pour le secteur suivant / vous pouvez proposer un modèle déjà colorié à suivre.

MONDE :

Sciences de la Nature :

Déplacement des animaux

Objectifs : Classer les animaux en fonction de leur mode de déplacement.

Démarche: Observer dans le jardin, par la fenêtre ou à la télévision des animaux et verbaliser leurs déplacements (rampe, nage, vole, marche) / montrer du doigt toutes les vignettes de ceux qui volent... / classer ensemble dans 3 boîtes ceux qui se déplacent de la même manière.

Pré-chimie :

Cuisiner à votre guise

Exemple 1

Exemple 2 (recettes du pain d'épice)

Objectifs : Transvaser / mesurer / compter / mélanger / observer les transformations de la matière.

Démarche : Associer au maximum vos enfants lorsque vous faites la cuisine / exemple des 2 recettes proposées / remarque, les épices peuvent être remplacés par des feuilles de 4 épices broyées.

Démarche : Faire verbaliser les images / les actions à réaliser / lire les instructions en reformulant / coller une étiquette sur le doseur pour marquer chaque niveau / casser des œufs / observer la transformation liquide-solide lors de la cuisson / et déguster bien sûr...

« C'est pas sorcier » : le chocolat ! <https://youtu.be/jWTtmChsBn0>

Objectifs : Découvrir et s'habituer au format reportage-documentaire / renforcer les notions de transformation de la matière / connaître toute la chaîne alimentaire cacaoyer-produit fini... d'autant que Pâques arrive...

Démarche : Repasser plusieurs fois la vidéo / à chaque fois, demander à votre enfant de raconter ce qu'il a compris / ne pas exiger une mémorisation complète ou une compréhension parfaite, ce qui

compte, c'est de restituer des petites idées qui les ont intéressés / Beaucoup de choses ne sont pas accessibles à leur âge, mais l'intérêt du format est d'intéresser les enfants aux notions scientifiques de manière ludique et entraînant / ensuite, il existe des centaines d'autres épisodes en ligne à choisir en fonction des centres d'intérêt familiaux.

Manipuler les tailles

Objectifs : Nommer les tailles / classer par taille / utiliser un tableau à double entrée progressif.

Démarche : Demander à l'enfant de montrer le petit, le moyen et le grand / plier la feuille pour ne faire apparaître que la première ligne de classement, donner les étiquettes correspondantes, faire corriger en posant des questions sur la taille / progressivement déplier aussi la deuxième ligne etc... / faire coller quand le travail est maîtrisé.

Topographie :

Objectifs : Suivre physiquement un chemin / suivre virtuellement un chemin avec son doigt.

Démarche : Dans la maison ou le jardin, indiquer oralement un chemin « tu remonte le couloir, ensuite tu touches le fauteuil, après tu passes derrière la table, enfin, tu reviens dans la cuisine... sans toucher ni frôler les murs / Sur fiche, demander de pointer le renard puis le bonhomme / expliquer qu'on a pas le droit de toucher les trait (les murs) du labyrinthe / Demander de trouver un chemin avec son doigt pour arriver au petit bonhomme / s'entraîner au feutre velleda, fiche protégée par une pochette plastique / passer au feutre quand maîtrisé.

Jouer au jeu de dames

Objectifs : Entrer dans un jeu régulé / comprendre son rôle / anticiper / élaborer des stratégies.

Démarche : pour motiver l'enfant, arrangez vous pour qu'il gagne 2 fois sur 3, ne jamais trop le distancer, perdre des coups faciles qui aideront l'enfant à s'approprier les règles du jeu.

Numération

Objectif : Dénombrer en situation naturelle et vérifiable

Démarche : Compter le nombre de personne dans la famille / mettre les fourchettes... à table en précomptant dans le tiroir / vérifier que tout le monde a bien sa fourchette pour manger / sinon, tout remettre dans le tiroir, recompter le nombre d'adulte puis le nombre de fourchettes / progressivement y ajouter les autres couverts.

Bataille de cartes

Objectifs : Dénombrer jusqu'à 3 / reconnaître les chiffres jusqu'à trois / les constellations doigts jusqu'à trois / comparer des nombres / entrer dans un jeu régulé traditionnel.

Règle : Prendre un jeu de cartes classique et ne garder que les 1, 2, 3, rois / l'as compte comme un simple 1 / distribuer 5 cartes à chaque joueur en tas et à l'envers / retourner la carte du dessus au centre / celui qui a la plus forte remporte la mise / en cas d'égalité on rempile avec une nouvelle carte et la plus forte remporte tout ce qui est au centre / le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes.

Démarche : Nommer les chiffres en comptant les figures / nommer les chiffres sans compter / quand on trouve, on accumule les cartes sinon le parent la garde, si on a plus de cartes gagnées (6 sur 10 par exemple) on est vainqueur / jouer à la bataille en faisant dire à l'enfant qui a gagné. En cas de doute, on compte les figures, puis on recompte sur ses doigts : 2 c'est 1 doigt en moins que 3 donc c'est plus faible, donc c'est 3 qui gagne.

Jouer à la bataille avec les cartes « petit / moyen / grand »

TECHNOLOGIE : Construire un bonhomme en clippo

Objectifs : Réinvestir le vocabulaire des parties du corps / faire une construction représentative d'un modèle connu.

Démarche : Réaliser l'exercice avec des clippos, legos, kaplas, cubes, formes de couleurs en papier ou carton, peintes ou coupées dans des catalogues / faire montrer les parties de son corps / nommer les parties montrées / effectuer un modèle en nommant et dénombrant les parties : 2 jambes, 1 tête... / construire des bonhommes / faire corriger en nommant : « Que manque-t-il ? Il manque une jambe, peux-tu la rajouter ? »

ART : Paysage du bonhomme

Objectifs : Créer / utiliser différents médiums / utiliser différents outils.

Démarche : S'inspirer très librement de l'œuvre / utiliser ce que vous avez : feutre, encre, peinture, café... / rouleau, pinceau, pochoir / techniques : découpage, collages, empreintes, pochoirs, pulvérisation...

Couper aux ciseaux des bandes de 2 cm de largeur

Objectifs : Couper en 1 seul coup en ouvrant grands les ciseaux.

Démarche : Tenir la bande au plus près en pince de crabe / utiliser correctement les ciseaux (vers le haut, pouce / majeur, ou pouce / index-majeur dans le même trou.

Galettes de pâte à modeler

Objectifs : Faire des boules / aplatis / éventuellement en faire des bonhommes.

SPORT : Yoga des animaux <https://youtu.be/LmyZOIhhh8A>

Objectifs : sauter, ramper, bondir, développer la motricité fine des mains.

Démarche : lézard (traverser la pièce en rampant) / kangourou (en sautant à pieds joints) / lapin (bondir alternativement sur pieds joints et mains jointes) / grenouille (bondir accroupi) / chat (à 4 pattes).