

6

Aménagement de l'espace et du temps



Quel aménagement de l'espace dans la classe pour l'entrée dans l'écrit ?

Domaine « J'acquiers une conscience phonologique »

Les séances proposées se font en groupe-classe, au coin regroupement. Néanmoins, si cela vous est possible, proposez au maximum ces séances en groupe plus restreint : en demi, en tiers ou en quart de groupe-classe. Des créneaux horaires peuvent être utilisés pour cela dans l'emploi du temps : il s'agit par exemple des temps prévus le vendredi après-midi de 13h30 à 14h00.

Domaine « Je reconnais les lettres dans les trois graphies »

Mêmes remarques que pour le domaine précédent.

Domaine « J'écris »

Le coin regroupement

Il servira à mener les activités collectives en grand groupe.

L'espace écriture pour les activités en dirigé

Pour mener les activités en dirigé, nous vous conseillons de faire ces dernières dans le même espace où sont enseignés les gestes de l'écriture : généralement devant un tableau, avec les pupitres disposés en U pour que tous les élèves puissent voir sans effort ce qui est écrit ou affiché au tableau.

Le coin écriture

Traditionnellement, différents coins sont proposés en classe de maternelle : coin construction, coin lecture, coin poupées...

Il serait intéressant de proposer dans la classe un coin écriture qui pourrait comporter :

- un chevalet, sur lequel les élèves pourraient écrire à plusieurs ;
- un tableau avec de la craie ou des feutres pour tableau blanc ;
- des ardoises ;
- des feuilles blanches, des stylos, des crayons à papier, des gommes ;
- des fiches-mots référents (les plans d'un présentoir sont disponibles dans les ressources numériques).



Ce coin permettra aux élèves, en autonomie, de produire des écrits, soit en copiant des mots, soit en prélevant des syllabes dans des mots, soit en les encodant. On les incitera à aller dans ce coin durant l'accueil, ou durant la journée, pour réaliser des exercices de réinvestissement des apprentissages en dirigé.

Idéalement, ce coin devra être bien séparé du coin graphisme/dessin pour que les élèves comprennent qu'écrire, c'est laisser une trace avec des lettres, et que cela est différent du dessin, qui laisse également un message, mais de façon imagée et non codée.



Quel emploi du temps ?

Les séances C.L.É.O. GS sont d'une durée maximum de 30 minutes. Elles vont être menées plusieurs fois par semaine.

Domaine « J'acquiers une conscience phonologique »

Les séquences sont généralement constituées de deux séances.

La première séance se déroule le lundi matin. Elle est menée en groupe-classe. Elle permet une première découverte des notions à apprendre par les élèves.

La seconde séance, qui se tient le mardi matin en groupe-classe, permet de revoir ce qui a été appris, et d'approfondir la notion, en manipulant d'autres syllabes ou sons que ceux vus durant la première séance.

■ **NB** : Dès que possible, n'hésitez pas à proposer ces séances en plus petits groupes.

Domaine « Je reconnais les lettres dans les trois graphies »

Les séquences sont également généralement constituées de deux séances.

La première se déroule le jeudi après-midi en groupe-classe ; elle présente les règles des jeux aux élèves (jeu de l'oie, Bingo, pêche à la ligne...)

La seconde, qui est une séance en autonomie, peut se dérouler durant la mise en œuvre des ateliers : pendant que vous mènerez un atelier dirigé, les élèves, en semi ou complète autonomie, pourront jouer par petits groupes aux différents jeux proposés.

Domaine « J'écris »

La première séance (le lundi après-midi) se fait en groupe-classe. Elle permettra de présenter les fiches-mots référents qui seront utilisées ultérieurement.

La seconde séance (le mardi après-midi) permet de présenter l'activité, en groupe-classe au coin regroupement.

Enfin, la dernière séance (le jeudi matin) sera proposée en dirigé à l'aide des fiches-activités (cf. les ressources numériques).

Ci-dessous, une proposition d'emploi du temps à mettre en place dans la classe¹. Quand les modalités de travail ne sont pas précisées, c'est que la séance se déroule en groupe-classe.

Emploi du temps C.L.É.O. GS				
	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
8h20-8h40	ACCUEIL : Mise à jour des tableaux de présence, élaboration de la date Activités libres : jeux à règles, jeux de construction, jeux symboliques, coin bibliothèque, coin écriture – remédiation ; phrase du jour			
8h40-9h00	Rituels du matin : nombre de présents/absents ; le jour d'aujourd'hui, d'hier, de demain ; comptines ; passation des consignes			
9h00-9h30	Ateliers Rotation 1 Langage oral AD 1/3 groupe-classe	Ateliers Rotation 1 Nombres AD 1/3 groupe-classe	Ateliers Rotation 1 Prod. d'écrits (séance 3 « J'écris » C.L.É.O GS) AD 1/3 groupe-classe	Ateliers Rotation 1 Explorer le monde/ formes et grandeurs AD 1/3 groupe-classe
9h30-10h00	Ateliers Rotation 2			
10h00-10h30	RÉCRÉATION (30 min)			
10h30-10h40	Retour au calme, chants + mise en ateliers			
10h40-11h10	Ateliers Rotation 3			
11h10-11h30	Cs Phono. (séance 1 C.L.É.O. GS)	Cs Phono (séance 2 C.L.É.O GS)	Univers sonores	Univers sonores
11h30-12h00	Activités physiques Collaborer, coopérer, s'opposer	Activités physiques Activités à visée expressive ou artistique	Activités physiques Adapter ses équilibres et ses déplacements	Activités physiques Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
11h30-13h20	INTERCLASSE (repas, sieste et/ou jeux calmes, passage aux toilettes)			
13h20-13h30	Accueil			
13h30-14h00	Lexique (séance 1 « J'écris » C.L.É.O. GS)	Langage oral/écrit (séance 2 « J'écris » C.L.É.O. GS)	Reconnaissance des lettres (séance 1 « Je reconnais les lettres dans les trois graphies » C.L.É.O. GS)	Cs. phono/lexique/ reconnaissance des lettres (remédiations)
14h00-14h30	Graphisme/Geste d'écriture AD 1/2 groupe-classe	Graphisme/geste d'écriture AD 1/2 groupe-classe	Langage oral/écrit AD 1/2 groupe-classe	Langage oral/écrit AD 1/2 groupe-classe
14h30-14h40	Rituels mathématiques			
14h40-15h00	Lecture d'album et compréhension de récit	Lecture d'album et compréhension de récit	Lecture d'album et compréhension de récit	Lecture d'album et compréhension de récit
15h00-15h20	RÉCRÉATION (20 min)			
15h20-15h50	Ateliers tournants AD 1/4 groupe-classe dans le domaine des activités artistiques : 1 rotation/jour sur la semaine			
15h50-16h00	Bilan de la journée, respiration en pleine conscience (ou bâton de parole pour verbaliser ses 3 « plaisirs » du jour)			

¹ Merci à Karine Hoarau pour la conception de cet emploi du temps.



Quelle programmation ?

Voici une proposition de programmation annuelle pour les trois domaines : conscience phonologique, reconnaissance des lettres dans les trois graphies, et production d'écrits.

Comme nous l'avons déjà précisé, nous avons choisi d'organiser l'année scolaire en quatre grandes étapes, qui ne recouvrent donc pas les cinq périodes traditionnelles. De cette manière, vous pourrez gérer avec souplesse le rythme des apprentissages sans avoir l'impression de faire une course contre le temps.

Il est prévu, en moyenne, qu'une séquence soit mise en œuvre chaque semaine dans les trois domaines. Cependant, si des aléas ou des impératifs dans l'année scolaire sont à prendre en compte, cela pourra être fait sans avoir de conséquences problématiques sur la progression dans les apprentissages.

Une année scolaire compte 36 semaines, la programmation ci-dessous compte 24 séquences : ce différentiel vous permettra d'ajuster votre programmation au rythme de vos élèves et aux événements particuliers (sortie scolaire, période de Noël, épidémie de varicelle...) qui impactent le cours des apprentissages. Il faut également prendre en compte le fait qu'en début d'année surtout, la mise en route d'un nouveau mode de fonctionnement de la classe prend du temps : les élèves doivent adopter des nouvelles habitudes de travail, faire connaissance avec le matériel et intégrer de nouveaux types d'activités. Tout ceci est chronophage ; c'est pourquoi, il vaut mieux prévoir de laisser du temps au temps, sans stress et sans précipitation.

PROGRAMMATION PAR DOMAINE

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5	Séquence 6	
J'acquiers une conscience phonologique	Étape 1 ... en découvrant les syllabes	Je scande et je compte les syllabes des prénoms.	Je scande et je compte les syllabes de mots référents.	Je repère la syllabe d'attaque de mon prénom.	Je repère la syllabe d'attaque de différents prénoms.	Je repère la syllabe d'attaque de mots référents.	Je double la syllabe d'attaque d'un mot pour en faire un nouveau.
	Étape 2 ... en manipulant les syllabes	Je repère la syllabe finale des prénoms.	Je repère la syllabe finale de mots référents.	Je repère une syllabe dans un mot.	J'identifie la même syllabe dans des mots différents.	Je supprime une syllabe dans un mot pour en former un nouveau.	J'ajoute une syllabe dans un mot pour en former un nouveau.
	Étape 3 ... en jouant avec les sons	J'identifie les sons-voyelles en début de mot.	J'identifie les sons-voyelles en fin de mot.	J'identifie des sons-consonnes en début de mot (F, J, L, M, N, R, S, V, Z).	J'identifie des sons-consonnes en fin de mot (F, J, L, M, N, R, S, V, Z).	Je classe des mots commençant par le même son-voyelle.	Je classe des mots commençant par le même son-consonne.
	Étape 4 ... en discriminant des phonèmes	Je classe des mots qui riment.	Je remplace la consonne initiale d'un mot pour en former un nouveau.	Je trie des mots comportant le même son-voyelle.	Je trie des mots avec le même son-consonne.	Je repère la place d'un son-voyelle (au début, au milieu, à la fin d'un mot).	Je repère la place d'un son-consonne dans plusieurs mots.

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5	Séquence 6	
Je reconnais les lettres dans les trois graphies	Étape 1 ... particulièrement avec les lettres capitales	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres capitales des prénoms</i>).	Je reconstitue un mot avec des lettres capitales.	Je joue au jeu du record (<i>lettres capitales</i>).	Je joue au Bingo (<i>lettres capitales</i>).	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres capitales</i>).	Je joue au jeu de l'oie (<i>lettres capitales</i>).
	Étape 2 ... particulièrement avec les lettres scriptes	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres scriptes des prénoms</i>).	Je joue au jeu du record (<i>lettres scriptes</i>).	Je joue au Bingo (<i>lettres scriptes</i>).	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres scriptes</i>).	Je joue au jeu de l'oie (<i>lettres scriptes</i>).	Je joue au Memory (<i>capitales/scriptes</i>).
	Étape 3 ... particulièrement avec les lettres cursives	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres cursives des prénoms</i>).	Je joue au jeu du record (<i>lettres cursives</i>).	Je joue au Bingo (<i>lettres cursives</i>).	Je joue à la pêche à la ligne (<i>lettres cursives</i>).	Je joue au jeu de l'oie (<i>lettres cursives</i>).	Je joue au Memory (<i>capitales/cursives</i>).
	Étape 4 ... en mixant lettres capitales/scriptes/cursives.	Je joue au jeu de l'oie (<i>capitales/scriptes/cursives</i>).	Je joue au Bingo (<i>capitales/scriptes/cursives</i>).	Je joue au Memory (<i>scriptes/cursives</i>).	Je joue au Memory (<i>capitales/scriptes/cursives</i>).	Je joue à la pêche à la ligne (<i>capitales/scriptes/cursives</i>).	Je joue au jeu du record (<i>capitales/scriptes/cursives</i>).

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5	Séquence 6	
J'écris...	Étape 1 ... à partir d'une phrase de référence	J'écris comment je m'appelle.	J'écris si je suis une fille ou un garçon.	<i>Zoé est fâchée.</i>	<i>Imran et Loan sont contents.</i>	<i>Le loup mange de la soupe.</i>	<i>La sorcière prépare une potion.</i>
	Étape 2 ... avec des syllabes	J'écris un mot en doublant une syllabe.	J'écris un mot monosyllabique à partir d'autres mots.	J'écris un mot bisyllabique à partir de mots monosyllabiques.	J'écris un mot avec des syllabes d'attaque.	J'écris un mot bisyllabique avec les syllabes d'autres mots.	J'écris un mot trisyllabique avec les syllabes d'autres mots.
	Étape 3 ... en encodant	J'encode le début d'un mot avec une voyelle.	J'encode des mots d'une syllabe.	J'encode une syllabe dans des mots de deux syllabes.	J'encode une syllabe dans des mots de plusieurs syllabes.	J'encode un mot de deux syllabes.	J'encode un mot de trois syllabes.
	Étape 4 ... en légendant une image	Je légende une image de fruits et légumes.	Je légende une image de jouets.	Je légende une image de personnes avec des vêtements.	Je légende une image de la classe.	Je légende une image de la cour d'école.	Je légende une image de la ferme.



Les activités du guide sont très nombreuses : comment tout faire dans l'année ?

Rappelons un principe adopté dans toute la collection C.L.É.O. : le rythme de travail étant variable d'une classe à l'autre, cet outil offre un éventail d'activités largement suffisant pour faire face à cette diversité.

Pour rappel, chaque semaine de classe compte habituellement trois séquences C.L.É.O. GS. Si vous optez pour cette organisation, vos élèves devraient au moins explorer les trois quarts des séquences proposées.

Cependant, cette proportion recouvrira des disparités d'un domaine à l'autre, selon le rythme de vos élèves.

Vous prendrez donc, au cas par cas, un certain nombre de décisions propres à votre classe, comme, par exemple :

- mettre en œuvre un ou deux domaines en entier et quelques séquences par ailleurs ;
- mettre en œuvre les trois quarts de tous les domaines (aller au moins jusqu'à la séquence 4).

C'est pourquoi, la proposition de programmation ne doit pas être suivie aveuglément : elle est conçue comme un cadre de travail « standard » qui sera adapté au contexte spécifique de votre classe (niveau moyen des élèves, dates des vacances, priorité d'actions du projet d'école, etc.).