

La maternelle

Approches et méthodes pédagogiques à la maternelle

Selon le MEES, la classe de maternelle se doit de rencontrer les objectifs d'un triple mandat. « Soit de faire de la maternelle un rite de passage qui donne le goût de l'école, favoriser le développement global de l'enfant en les motivant à exploiter l'ensemble de ses potentialités et jeter les bases de la scolarisation, notamment sur les plans social et cognitif, qui l'inciteront à continuer à apprendre tout au long de sa vie. »¹ Ce sont là les principaux objectifs sur lesquelles la classe de maternelle a été bâtie.

I. Fonctionnement de la classe au quotidien

Feuille de route maternelle
Semaine du 19 au 23 octobre 2020

	Lundi 4 ^e	Mardi 5 ^e	Mercredi 6 ^e	Jeudi 1 ^{er}	Vendredi 2 ^e
Période 1	Causerie/routine Jeux savants	Routine Jeux savants	Routine Collation	Education physique	Routine Clair de lune
Période 2	Collation d'octobre	Collation d'octobre	Musique	Routine Collation	Collation
Période 3	Activité avec Mme Marilynne	Education physique	Jeux savants d'octobre	La potion de Géraldine Gribouilles	et chauve-souris!
Période 4	Détente Bob, le Fantôme	Détente Bob, le Fantôme	Détente Raconte-moi l'alphabet Y, y	Détente Autoportrait d'octobre	Détente Clair de lune et chauve-souris!
Période 5	Collation Jeux libres Heure du conte	Collation Jeux libres Heure du conte	Collation Jeux libres Heure du conte	Collation Jeux libres Heure du conte	Education physique
Comment ça va?					
Messages	Bonne semaine! - Mme Karine				

N.B. Prendre note que l'horaire est à titre indicatif et peut être sujet à changement et ce, sans préavis. -Merci!

- Horaire à titre indicatif : il est variable selon le pouls de la classe, les thèmes et les activités école.

¹ Source : MEES, http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/PFEQ/prform2001-040.pdf

2. Approche et méthode

L'approche préconisée pour la classe de maternelle est de type « développementale » et est basée sur le jeu. Pour y arriver, l'enseignante utilise différentes pratiques pédagogiques tel que l'enseignement collectif, en sous-groupe et en individuel. Également, la planification se fait selon différents thèmes liés aux fêtes (l'Halloween, Noël, etc.), au temps (le temps des pommes, de la cabane à sucre, etc.) ou encore selon les intérêts des élèves (les dinosaures, l'hôpital, etc.).

Voici un aperçu des méthodes utilisées

La causerie : La causerie du matin permet l'acquisition des connaissances se rapportant au développement langagier, affectif et social. De fait, elle permet d'une part de parler de soi-même et de ses caractéristiques personnels. D'autre part, elle permet le développement d'habiletés sociales par les diverses formules de politesse, les attitudes verbales et non verbales ainsi que des gestes de participation positive. Enfin, elle permet l'utilisation des pronoms et des temps de verbe appropriés au langage oral, la participation active à la discussion ainsi que l'écoute active.

La routine du matin : La routine du matin permet aux élèves de mieux se situer dans le temps et avoir les repères nécessaires pour ainsi réduire les risques d'anxiété. De fait, le « calendrier » permet l'apprentissage de nombreuses notions tel que : les jours de la semaine, les mois de l'année, les saisons, les nombres (0 à 31), le nombre de jour d'école (fête du jour 100), la météo, se situer dans la journée à l'aide du menu du jour, etc. La routine est effectuée avec l'ami du jour qui sera choisi au hasard. Ce dernier se verra attribuer des tâches au courant de la journée et quelques privilèges (détente dans la cachette secrète, etc.).

Le message du matin : Ce message fait généralement référence à quelque chose qui se passera ans la journée, à la météo ou à tout autre chose se rapportant au thème en cours. Ainsi, avec ce message, les élèves travaillent la reconnaissance des lettres (majuscule et minuscule) et de leur son. Il permet également de travailler les concepts et les conventions propres au langage écrit.

Les jeux savants (ceux de septembre) :

À l'aide de ces différentes activités, les élèves développent des connaissances diverses qui les amènent à développer leur capacité réflexive et leurs stratégies d'apprentissage.

Casse-tête: Les jeux d'assemblage permettent l'acquisition des connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur.

Écriture provisoire: Les gestes associés à l'émergence de l'écrit permettent l'acquisition des connaissances se rapportant au développement langagier.

Dictée à l'adulte: Les notions liées à la langue et au récit permettent l'acquisition des connaissances se rapportant au développement langagier.

Le jeu des pommes: Les jeux mathématiques de dénombrement permettent l'acquisition de connaissances se rapportant au développement cognitif.

Le bricolage semi-dirigé (avec suggestions de bricos liés au thème): L'observation et la manipulation d'objets permettant la fabrication et le montage d'un tout permettent l'acquisition de connaissances se rapportant au développement cognitif.

Le jeu "Le verger": Les jeux de règles permettent l'acquisition des connaissances se rapportant au développement affectif et social.



Les ateliers (ceux d'octobre) : À travers l'atelier de la sorcière et du chat, les élèves ont travaillé la motricité fine en devant tracer le modèle. De plus, ils ont appris à tracer des spirales qu'ils ont par la suite découpées pour faire la queue du chat. Dans le cahier citrouille, les élèves ont travaillé l'observation à partir de différentes activités (compléter les dessins, trouver les erreurs, labyrinthe, etc.). En effet, ils devaient trouver les erreurs et compléter les dessins. Avec les yeux de Grégoire (yeux de fantômes), ils ont travaillé les concepts de spatialisation: en haut, en bas et au milieu. Enfin, le jeu de table ont permis aux élèves de faire preuve d'esprit sportif en acceptant de gagner et perdre.

La lecture interactive : La lecture permet la présentation d'une variété d'album jeunesse lié au thème en cours. De plus, elle permet à l'enseignante de se donner comme modèle de lecteur pour ainsi favoriser de bonnes habitudes et de bonnes stratégies en lecture. De plus, elle permet aux élèves de porter attention au message, de tenir compte des concepts de temps, d'espace et de quantité, d'exprimer sa compréhension, de produire des idées nouvelles, d'anticiper et d'utiliser le mot exact.

Projet dirigé : Le projet dirigé est variable selon les thèmes. C'est généralement un projet touchant à la fois le bricolage, diverses techniques d'art ainsi que diverses notions mathématiques. Ces projets sont effectués en plusieurs étapes et sont toujours amorcés par une lecture d'un album jeunesse (histoire et/ou documentaire).

Les jeux libres/ jeux symboliques : Les jeux libres ainsi que les jeux symboliques, permettent aux élèves de construire leurs compréhensions du monde, communiquer en utilisant les ressources de la langue, d'interagir de façon harmonieuse avec les autres, d'organiser leurs idées et de produire des idées nouvelles. Ces jeux sont variables selon les moments de l'année et toujours en lien avec le thème en cours.

Le chant et la danse: Ces formes d'expression permettent aux élèves de se développer sur le plan moteur, sur le plan affectif ainsi que sur le plan cognitif.

Les présentations : Trois fois durant l'année scolaire, les élèves ont à préparer une courte présentation orale à l'aide de leur portfolio numérique². Ce dernier permet aux élèves ainsi qu'à leurs parents de visualiser les divers projets, de faire une rétroaction sur les apprentissages faits en classe et ainsi avoir une idée de la progression et du cheminement de leur enfant. De fait, ces présentations se font donc à l'aide d'un support visuel pertinent et signifiant pour les élèves.

Les expériences scientifiques : Les élèves, à l'aide de diverses activités « scientifiques », observent, manipulent différents objets, recherchent des explications et des conséquences (sur la matière, les éléments et les phénomènes naturels). Ainsi, ils apprennent à utiliser les stratégies cognitives et métacognitives.

*Il est à noter qu'à travers toutes les activités proposées, chacune des six compétences du préscolaire liées au PFEQ sont soit ciblées ou sollicitées. Tout est mis en œuvre afin de faciliter l'apprentissage de l'autonomie (routine de début et fin de journée, déplacement, habillage, vestiaires, casiers, etc.) des élèves et que chacun aient les outils nécessaires en regard de leur passage prochain en 1^{re} année.

3. L'aménagement de la classe

La classe est aménagée de manière à la fois ludique et calme. La combinaison des couleurs bleue et jaune favorise les apprentissages. Le bleu est une couleur apaisante et créative tandis que le jaune est une couleur qui symbolise la réussite et la joie de vivre. De plus, elle aide à se concentrer. Quant au vert, c'est la couleur de l'équilibre, elle inspire confiance. Les différentes aires de jeux bien identifiées permettent aux élèves de se repérer de manière autonome.

² Source : Récit national au préscolaire : <http://recitpresco.qc.ca/portfolio/>

Les affichages sur les murs sont faits au fur et à mesure des apprentissages et sont placés de manière à ce que chacun des élèves puisse les voir.



Par ailleurs, on y retrouve les aires suivantes : rassemblement, jeux symbolique, bricolage, écriture, peinture, iPad, centre d'écoute, jeux de tables, casse-tête, construction, lecture, etc. Les aires suivantes changent d'endroit selon les besoins du thème en cours : mathématiques et sciences.

4. Présentation des outils et du matériel utilisé

Le matériel utilisé à la maternelle est varié, ludique et adapté aux différents besoins de la clientèle. En voici d'ailleurs un bref aperçu :

→ **Le portfolio numérique³** : Le portfolio numérique est un outil essentiel. Il permet, d'une part, de faire le « pont » entre l'école et la maison. Les parents ont l'opportunité de voir à tous les jours les activités, les projets, les progrès ainsi que le cheminement scolaire de leur enfant. Pour chacun des projets qui y sont déposés, on y retrouve une courte description l'expliquant, les compétences qui y sont rattachées et autres références nécessaires. De plus, les parents, les enfants et l'enseignante peuvent y ajouter des commentaires. D'autre part, le portfolio numérique permet aux parents d'avoir une discussion avec leurs enfants sur les apprentissages faits en classe. Il permet donc une meilleure rétroaction. La plateforme utilisée est québécoise et sécuritaire.

→ **Le calendrier** : Permet à la fois des notions liées au domaine des mathématiques et des sciences.

→ **TNI** : Permet l'apprentissage des notions liées au domaine de la langue. Il peut également servir pour les mathématiques, les sciences, l'univers social, l'éducation à la santé, etc.

→ **Tableau d'ateliers** : Permet aux élèves de repérer aisément l'atelier qu'ils doivent faire. De plus, ce tableau leur permet de reconnaître le nom et le numéro de leurs amis car ils y sont identifiés à l'aide d'une photo.

³ Source : Récit national au préscolaire : <http://recitpresco.qc.ca/portfolio/>

→ **Système d'émulation** : L'affichage de règles de vie claires et concrètes est nécessaire. Dans la classe, la règle est affichée avec d'un côté la conséquence positive et de l'autre, la conséquence négative. De plus, le système d'émulation (orage, nuage, soleil et arc-en-ciel) est placé juste à côté ce qui permet d'y faire référence lorsque nécessaire.

→ **Matériel de manipulation** : Divers matériels de manipulation est offert aux élèves afin de leur permettre de développer autant la motricité fine que des habiletés cognitives.

→ **Trousse pédagogique** : Différentes trousse sont utilisées telles que : Voyage autour du monde avec Pénélope, Raconte-moi l'alphabet, Chante-moi l'alphabet et Gigote. Pour la trousse de Pénélope, les élèves développent leur sens des responsabilités en prenant soin, le temps d'une fin de semaine d'un toutou pour lequel Pénélope leur a demandé de devenir leur gardien. En échange, Pénélope leur envoie une carte postale des pays visités. Pour cette partie, la collaboration des parents a été importante. En effet, lors de différents voyages effectués par les parents, ceux-ci envoient à la classe de maternelle des cartes postales décrivant les pays visités et signée par Pénélope. Une façon riche de s'ouvrir sur le monde et de renouveler les apprentissages.



→ **L'affiche des anniversaires** : L'affiche des anniversaires comporte les mois, les dates ainsi qu'une photo de chacun des élèves. Cela leur permet d'apprendre à se connaître, à se situer dans le temps et mesurer le temps qui passe. De plus, l'anniversaire des élèves est souligné au calendrier lors de la routine du matin. Aussi, l'élève fêté reçoit, pour un soir, un sac d'anniversaire contenant des albums jeunesse dont c'est l'anniversaire du héros, un toutou pour la nuit, une carte d'anniversaire, un petit gâteau, des friandises, etc.



→ **Espace personnel** : Chaque élève possède un petit casier dans lequel il y range son manteau, ses bottes, couvre-tout pour le dîner et autres effets personnels. À l'étage de la classe, chacun d'eux ont un petit casier dans lequel ils y rangent les étuis à crayons, la boîte à collation ainsi que les écouteurs. Ils ont également un crochet pour le couvre-tout des arts et un autre pour le sac à dos. Enfin, dans la classe, les élèves sont répartis en six équipes de six couleurs différentes. Ils s'y retrouvent donc facilement et rapidement. Cette façon favorise l'apprentissage de l'autonomie.

→ **Le coin lecture** : Le coin lecture a pour but d'initier les élèves à la lecture en leur proposant des livres variés et en nombre suffisant (plus de 50 livres sont disponibles à chacun des thèmes). On y retrouve des documentaires, des contes, des albums, parfois de la poésie, des « recherche et trouve » etc. Les livres changent selon le thème en cours et sont souvent utilisés comme amorce aux activités proposées.

→ **Les iPads** : Deux iPads sont mis à la disposition des élèves, souvent lors des jeux libres ou lors des ateliers, selon le cas. Les applications choisies pour les élèves visent à la fois de développer le domaine langagier (applications de livres, d'histoires séquentielles, lettres et sons, etc.), les mathématiques (applications de casse-tête, jeux de mémoire, sériation, dénombrement, etc.), les sciences (application « Les petits Débrouillards », etc.) ainsi qu'en univers social (applications faisant référence à l'ouverture sur le monde).