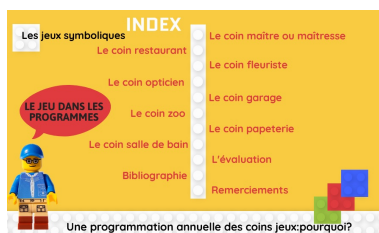


<http://circlillebonne.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1075>



Accompagnement classes multi-âges 2020-2021

- Maternelle - Pédagogie Générale -



Date de mise en ligne : vendredi 25 juin 2021

Copyright © Circonscription Éducation Nationale de Lillebonne - Tous droits

réservés

Depuis septembre 2017, les enseignants des écoles Champ des Oiseaux de Bolbec, E. Triolet de Lillebonne, Les Géants de Grandcamp, P. Julien de Beuzeville la Grenier, Jean de la Fontaine de Port Jérôme sur Seine et l'école primaire de Beuzevillette bénéficient d'un accompagnement qui s'inscrit dans le cadre des classes multi-âges.

2020-2021, fut la dernière année de cet accompagnement faisant l'objet d'une réflexion collective autour de la structuration du langage et de la résolution de problèmes en prenant appui sur les coins d'imitation.

Axes de formation en équipes d'écoles à classes-multi-âges 2020-2021 :

- Accompagner la réflexion d'équipe
- mettre en oeuvre des outils communs
- harmoniser le parcours des élèves
- Structurer l'acquisition du langage et des mathématiques à partir des coins imitation

Les 9 dernières heures de l'accompagnement multi-âges ont été consacrées à la construction d'une ressource numérique, une malle "clé en main" présentant différents coins jeux, réels lieux d'apprentissages, et leur exploitation en langage et en mathématiques.

Cet outil est le fruit du travail de mutualisation des écoles Champ des oiseaux et Hatinguais de Bolbec, de l'école Jean de la Fontaine de Port-Jérôme- sur-Seine, de l'école les Géants de Grand-Camp, de l'école de Beuzevillette, de l'école Pierre Julien de Beuzeville-la-Grenier et de l'école Elsa Triolet de Lillebonne.





Parmi les freins soulevés par les équipes en début d'accompagnement, on retrouvait de façon récurrente le problème du coût de l'installation de nouveaux coins jeux et de leur rotation sur l'année, de l'organisation matérielle, freins en partie levés grâce au travail de réflexion des équipes.

Les leviers à l'utilisation des coins jeux comme lieux d'apprentissages, ont quant à eux, été unanimement la motivation et l'engagement actif des élèves.

Cette ressource est aussi bien destinée aux enseignants débutants qu'aux enseignants plus expérimentés.

Vous trouverez pour chaque coin une exploitation en langage, une exploitation en mathématiques ainsi que tout le matériel nécessaire à son installation.

Ce travail autour des coins jeux permet de mettre en évidence les modalités spécifiques d'apprentissage en maternelle :

-  Apprendre en jouant : pour favoriser la communication, développer l'imaginaire et agir également sur la motivation des élèves.
-  Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes : des problèmes concrets destinés à favoriser la continuité des apprentissages et préparer les élèves aux apprentissages de cycle 2 et 3 (Cf. vidéo G.S. coin Zoo)
-  Apprendre en s'exerçant : l'acquisition du bagage lexical requiert une nécessaire répétition favorisée par le jeu (cf. vidéo opticien).
-  Apprendre en se remémorant et en mémorisant : le jeu est l'occasion de faire un retour sur les acquisitions antérieures, même dans d'autres domaines (Cf. vidéo M.S. zoo, exploitation en langage en lien avec les sciences).

Voici le fruit du travail collectif :

[Les coins jeux pour apprendre](#)

Comme toute ressource, celle-ci est évolutive et destinée à être complétée par d'autres exploitations possibles des coins jeux proposés ou par l'exploitation de nouveaux coins jeux.

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées