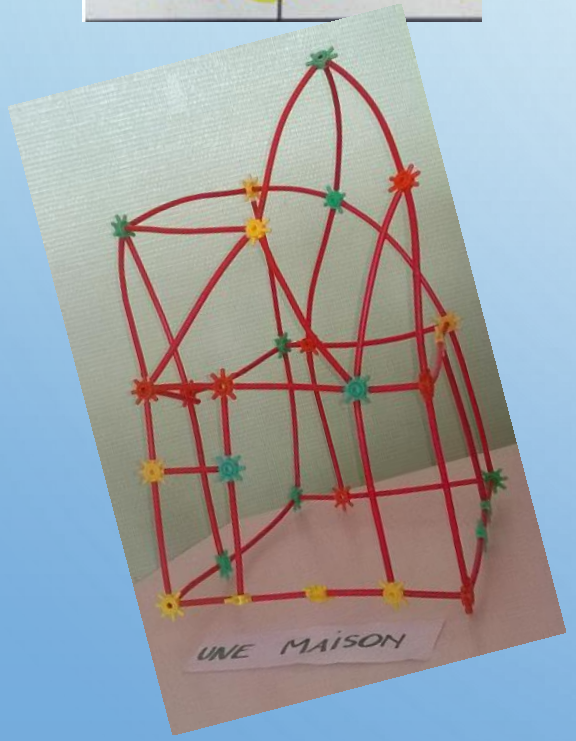
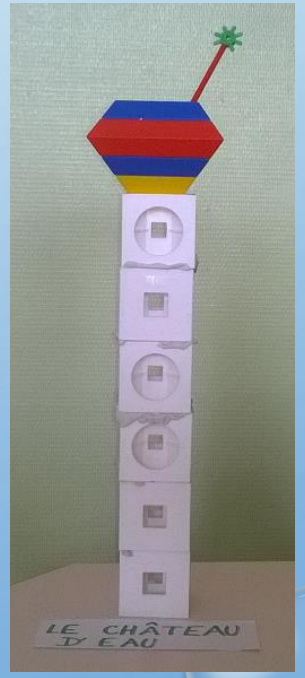

UNE MAISON

Semaine de l'école maternelle
du département du Pas-de-Calais
Du 4 au 9 mars 2019
Développer la créativité
à l'école maternelle

LE TERRIL
LE CAVALIER


LE CHÂTEAU D'EAU

LA CRÉATIVITÉ =

Une compétence clef
pour devenir un individu inventif

dans ses attitudes,
sa façon d'être.

Être capable de:

- Proposer des solutions,
- Se poser de nouvelles questions,
- Innover,
- Prendre des risques,
- Sortir de sa « zone de confort »,
- Être flexible,

- **Se former tout au long de sa vie.**

Être créatif, c'est « être capable de réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste ».

Todd Lubart, Psychologie de la créativité, Cursus Armand Colin, 2010.

LES PROJETS DE LA CLASSE

- En appui sur un nouveau prêt de classe mobile : 6 robots « BlueBot » et 2 barres de programmation.

UN PROJET EN PARTENARIAT AVEC LA COMMUNE:

LA RECONQUÊTE DU CAVALIER.

L’amélioration de notre environnement, cela nous concerne tous !

Depuis 2015, la Municipalité a mis en place des actions (verger maraude, verger pédagogique, création d’un arboretum, équipements dans les espaces verts, etc...) afin des créer des liens nouveaux pour une cité plus verte.

La ville a notamment obtenu le label “J’agis pour la biodiversité” en 2016 et les récentes félicitations de Monsieur Dominique Robillard, vice-président de la CALL, aux enfants Annaysiens pour leur implication sur l’environnement.

Avec l’aménagement récent de la résidence « Le Maresquai » et pour le développement de la biodiversité, elle s'est lancée, avec le concours des Conservatoires d’espaces naturels des Hauts-de-France et de l’association Canopée Reforestation, dans un vaste projet de reconquête du cavalier classé à l’UNESCO, par des projets participatifs avec les habitants et les élèves de l'école PERI CURIE pour une mise en valeur et le respect de cet espace naturel partagé…

OPÉRATION « PRAIRIE FLEURIE »
2016 - 2017

OPÉRATION « PLANTONS UN ARBRE »
2017 - 2018

Plantation de 734 arbustes fruitiers et d'ornement.

•Cette volonté d'intégrer les scolaires à ce projet : « j'agis pour la biodiversité » en proposant plusieurs actions étalées sur plusieurs années nous permet d'assurer une continuité dans les apprentissages, d'éduquer les élèves à la protection de l'environnement et de faire le lien entre le PASSE et l'AVENIR .)

Article paru dans la voix du nord du 20/03/2018

•Ainsi, l'adjoint à l'enfance, à l'éducation et à la culture, Albert Dancoisne précise :

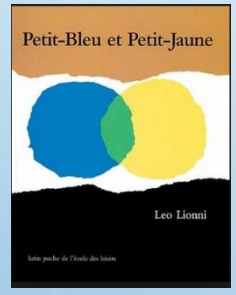
•*« Parmi les objectifs de ce projet citoyen de plantations il s'agit ensemble de comprendre et respecter son environnement, son importance, sa diversité, son fonctionnement.*

•*Au-delà de la protection de la faune et de la flore, nous sensibilisons à l'aménagement du cavalier afin de favoriser une liaison douce entre les quartiers ».*

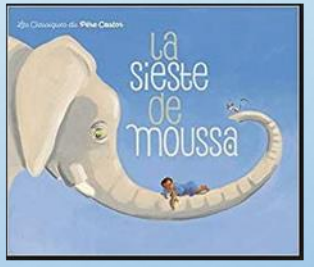
Avec le site du cavalier, c’est une première étape dans une démarche plus globale de mise en réseau des territoires entre le parc Souchez Aval et le parc du Canal de la Deûle, pour conduire un projet de cheminement de balades piétonnes ou cyclistes et de détente de proximité et sensibiliser ainsi à la préservation de la nature ayant pour support les anciennes voies de chemin de fer minier. Tout cela devra s’inscrire dans le projet intercommunal de chaînes des parcs pour une véritable mise en valeur de ce patrimoine issu de l’histoire minière de la région.

OPÉRATION « WAGONNET FLEURI »
2018 - 2019

PROJET BLUEBOT :
CODER POUR COMPRENDRE

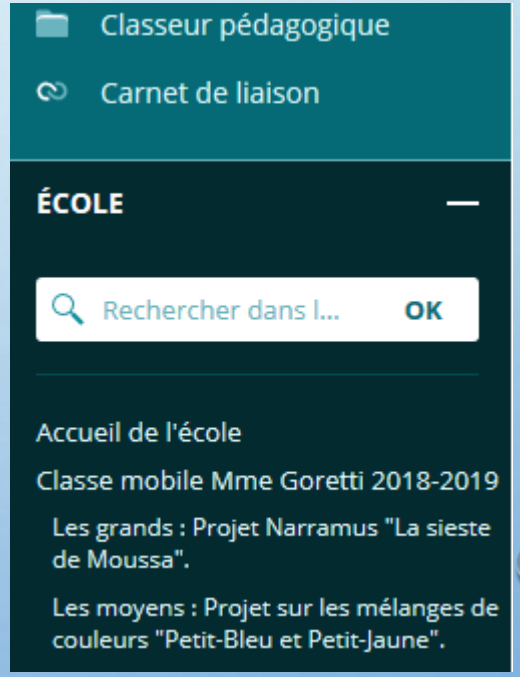


MS



GS

PROJET BLUEBOT :
CODER POUR COMPRENDRE



Consultable sur l'ENT

Projet BLUEBOTS sur les mélanges de couleurs chez les Moyens

Par CATHY GORETTI, publié le mercredi 16 janvier 2019 13:40 - Mis à jour le jeudi 21 mars 2019 09:54 En ligne

Album support de ce projet: " Petit bleu petit jaune" de Léo LIONNI

Les élèves ont réalisé des mélanges de couleurs à partir de différentes techniques et matériaux en Arts Plastiques

(cf Blog de la classe) .

Prolongement : la mise en place d'un projet d'initiation à la programmation avec les Bluebots (petits robots programmables directement sur le dos ou grâce à une barre de programmation)

Démarche :

ETAPE 1: CORPS + TBI

Point de départ et arrivée = couleur identique .

Parcours simple : déplacement en ligne droite + 1 rotation.

Fléchage simultané au TBI;

ETAPE 2: Utilisation du robot

- Découverte et programmation sur le dos du robot .

- Découverte de la barre de programmation et essais d'utilisation.

Parcours : les différents mélanges de couleurs. (ex: départ : Jaune / étape : rouge / arrivée: orange)

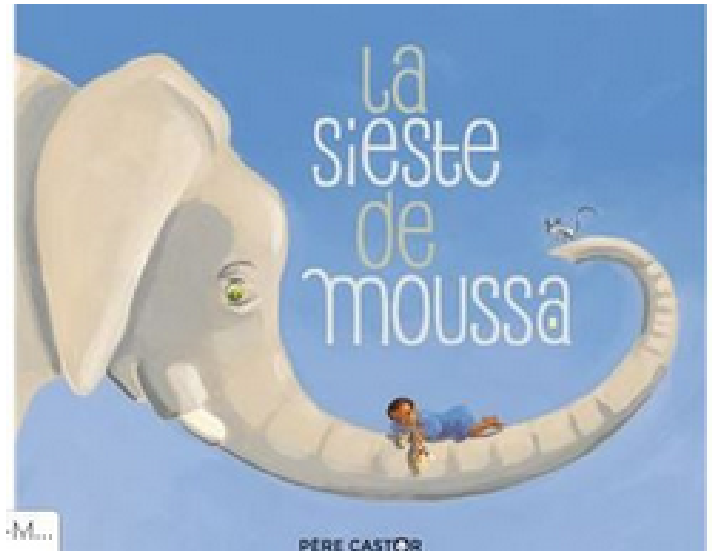
ETAPE 3: Prolongement

- Eviter des obstacles (" intrus" : couleurs absentes dans le mélange souhaité)

- Construction du nombre: planifier directement (sans comptage) le nombre de cases / flèches à utiliser.

PROJET BLUEBOTS à partir de NARRAMUS : nouvelle méthode de lecture sur l'Apprendre à Comprendre et à Raconter chez les Grands.

Par CATHY GORETTI, publié le mercredi 16 janvier 2019 13:10 - Mis à jour le lundi 28 janvier 2019 12:28 En ligne



L'album support de cette méthode est : " La sieste de Moussa" de Sylvie CEBE et Roland GOIGOUX .

L'histoire de Moussa a été travaillée en classe en petits groupes sur le temps de Décloisonnement .

2 Photos

La sieste de Moussa permet d'apprendre aux élèves de GS de maternelle à comprendre et raconter une histoire, compétences essentielles pour une entrée réussie en lecture et en production d'écrits en élémentaire.

La réussite des élèves en lecture dépend grandement de leurs compétences initiales en compréhension de textes entendus.

De même, leurs performances en production d'écrits sont nettement meilleures lorsqu'ils ont appris au préalable à élaborer un discours décontextualisé.

Narramus est une méthode conçue pour aider à mettre ces deux compétences au cœur des apprentissages.

Issu de la littérature de jeunesse, La sieste de Moussa est un conte écrit et illustré par Zémanel, édité par Père Castor (Flammarion).

Il raconte l'histoire d'un petit garçon, Moussa, qui décide de faire une sieste. Mais plusieurs animaux viennent successivement lui rendre visite et l'empêchent de dormir. Cependant Moussa est malin et va trouver une solution pour tous les faire partir, enfin... presque tous!

Apports de la méthode pour les élèves:

- mémoriser le vocabulaire,

- acquérir de nouvelles tournures syntaxiques,

- retenir les idées principales de l'histoire,

- s'interroger sur les pensées des personnages,

- comprendre l'implicite du récit !

Différents supports utilisés : les outils numériques (TBI, ordinateur) , les fichiers audio et vidéo, les photos à ranger dans la " boîte à mémoire de mots de Moussa" , la maquette , le livre avec des textes sans puis avec illustrations ...

PROLONGEMENT: la mise en place d'un projet d'initiation à la programmation avec les Bluebots (petits robots programmables directement sur le dos ou grâce à la barre de programmation) .

Démarche:

ETAPE 1: Déplacements avec le CORPS + codage simultané avec les flèches au TBI.

- Réalisation de parcours simples en ligne droite , incluant une rotation . Un tableau par épisode.

Moussa et sa maison / + ses jouets en bois et son doudou girafe / + la souris / + le chat / + le chien / + le lion / + l'éléphant .

- Compétence langagière: raconter chaque épisode quand on tombe sur la case.

ETAPE 2 : Découverte de la Bluebot .

ETAPE 3: Réalisation de parcours complexes (en plusieurs étapes) .

- Création du jeu: Qui chasse qui?

Moussa veut faire la sieste(point de départ) , mais il est dérangé par... un bruit occasionné par un animal (étape) . Pour le chasser , il fait appel à ... un autre animal (arrivée) . A chaque nouvel ajout, l'élève doit justifier son choix.

Il doit aussi s'entendre avec ses camarades et travailler en collaboration (l'élève 1 programme la première partie du parcours sur le dos de la bluebot , l'élève 2 programme la partie suivante)

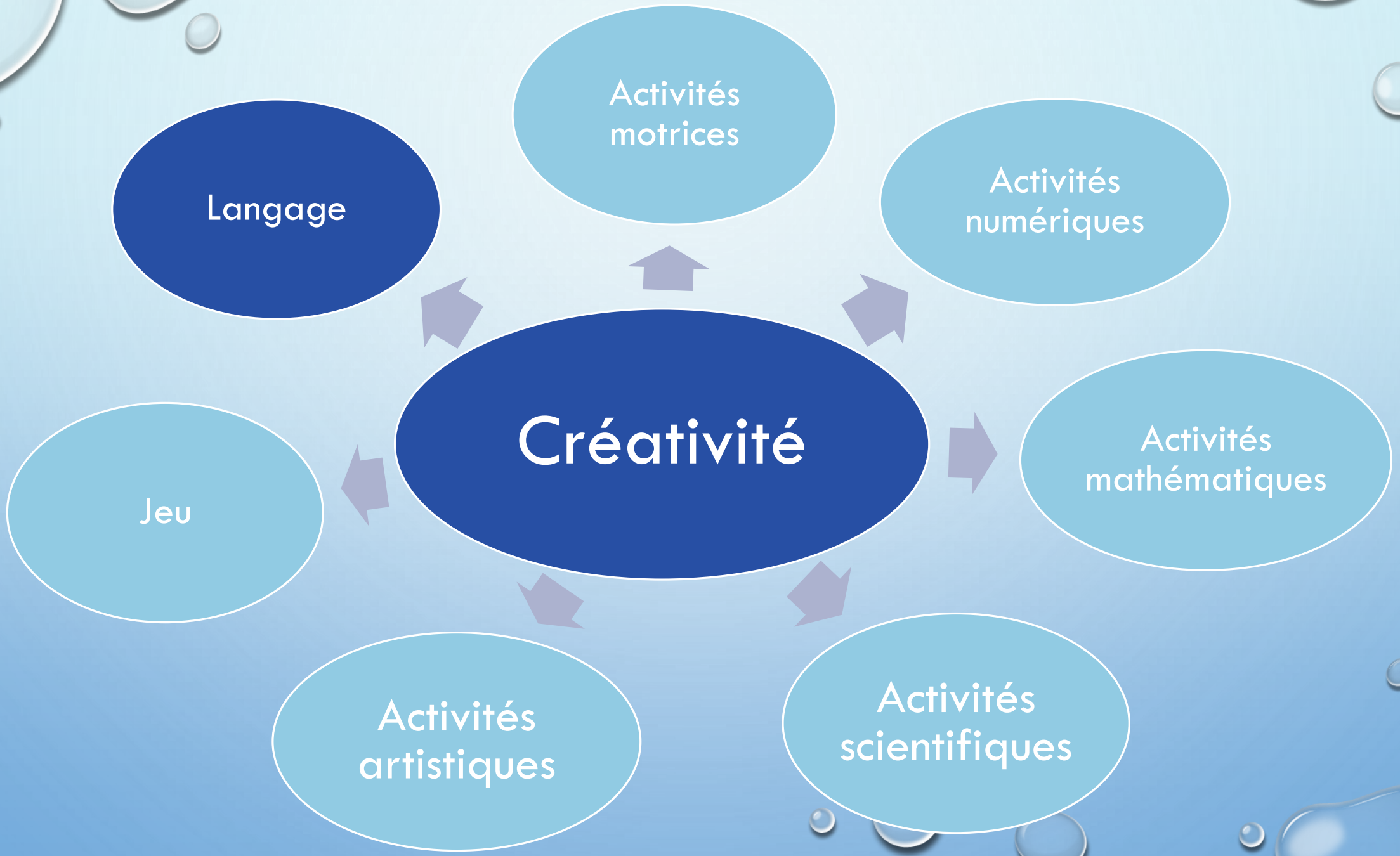
Il doit planifier le déplacement, mémoriser, restituer les étapes du récit, comprendre les rapports de causalité : **Coder pour Comprendre .**

Emergence d'un besoin :support des flèches et de la barre de programmation pour se souvenir de l'ensemble du parcours et pour corriger les erreurs de programmation .

ETAPE 4: Planification d'un parcours pour retracer et raconter l'intégralité du récit.

- Intégration de la tablette pour permettre la réalisation d'un parcours en plus de 10 étapes .

- Validation par la fonctionnalité supplémentaire offerte (traçage du parcours) .


Créativité
Langage
Activités motrices
Activités numériques
Activités mathématiques
Activités scientifiques
Activités artistiques
Jeu

LANGAGE

Compétences transversales développées dans toutes les activités qui vont être présentées.

Élément fondamental pour comprendre, expliquer…

Créativité

• Langage oral

Acquisition de vocabulaire spécifique :
- spatial, temporel,
- sur la mine, le vivant, les objets, la matière…

Langage en situation et d'évocation.

Raconter une histoire.

Savoir s'exprimer correctement selon la situation.

Utiliser des connecteurs de temps et de causalité.

Savoir expliciter sa démarche, justifier son choix, émettre des hypothèses.

Interagir, échanger, coopérer.

• Langage écrit

Coder un chemin
→ Flèches orientées
→ Images, dessins, photos
→ Maquette

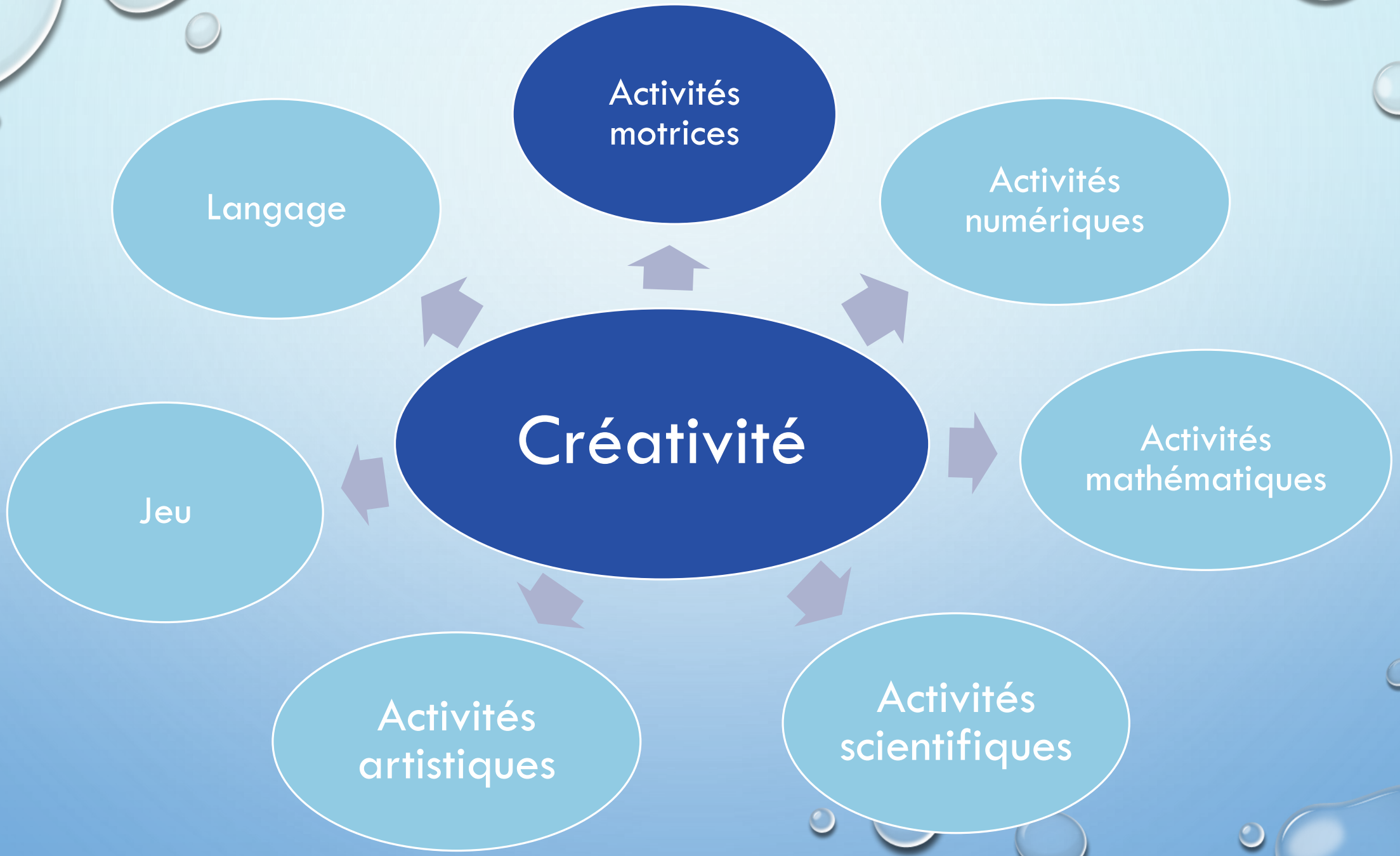
Écrire le nom : des bâtiments, des personnages, des outils du jardinier et du mineur.

Décrypter les panneaux:
→ Code de la route
→ Nom de la ville
→ Nom des résidences

Dictée à l'adulte:
→ Expériences vécues
→ Sorties (quartier, Lewarde, plantations) pour diffusion sur le blog de l'ENT

Écrire, rédiger des phrases.

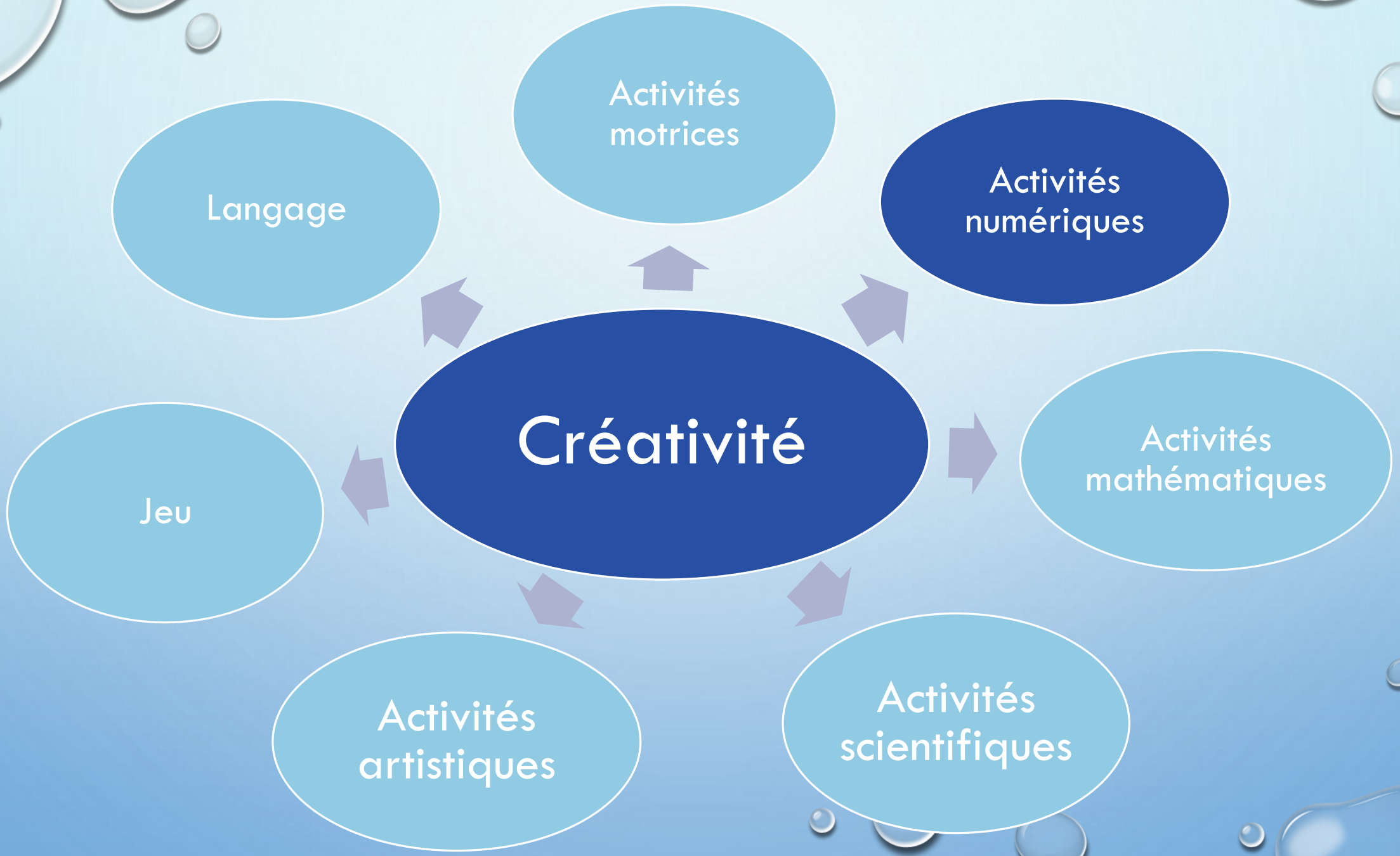
Traces:
→ Affiches collectives
→ Cahier d'expériences (résumés, dessins)


Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

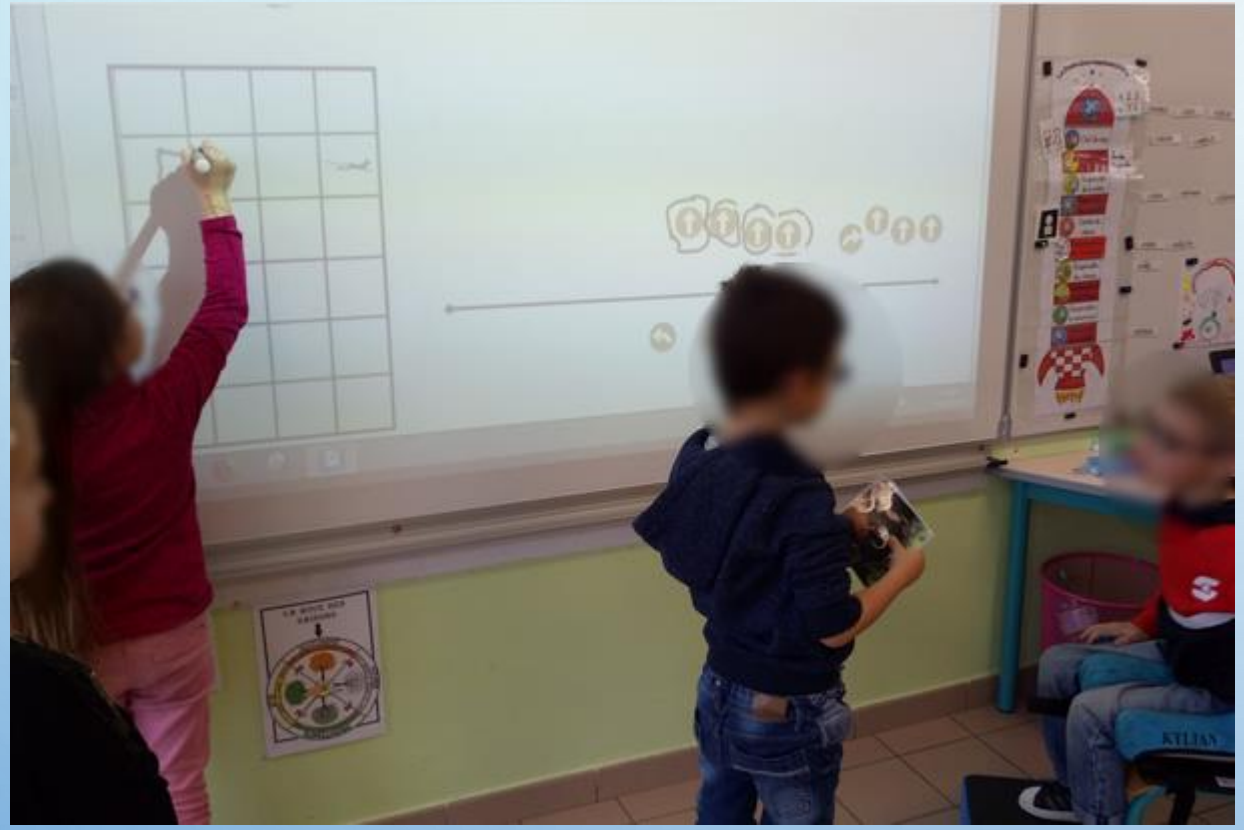
ACTIVITÉS MOTRICES : PARCOURS EN EPS

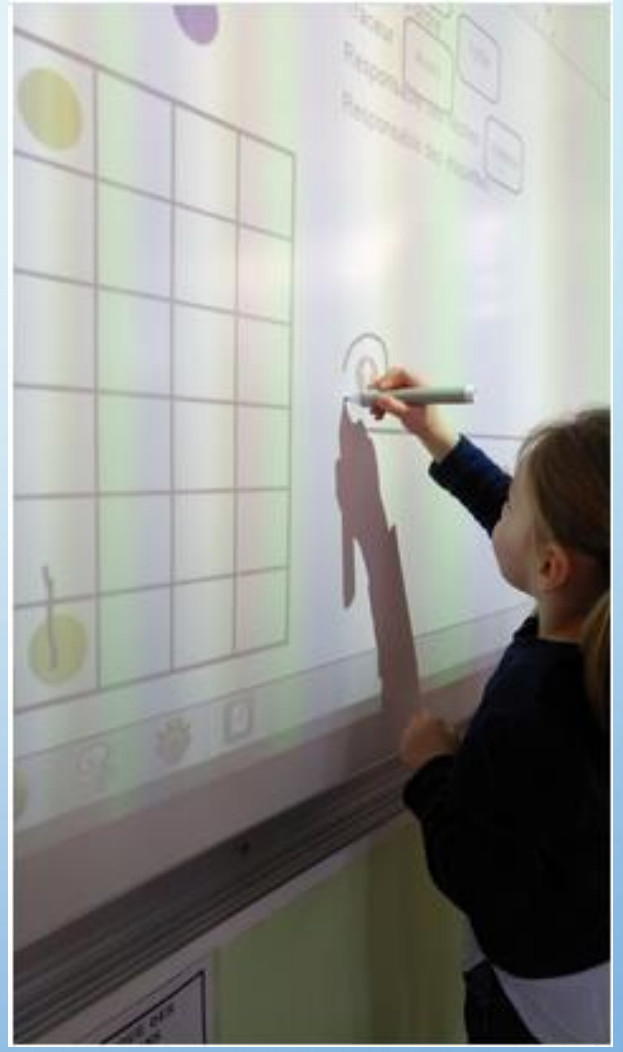
ACTIVITÉS MOTRICES : JEU DU ROBOT

Créativité

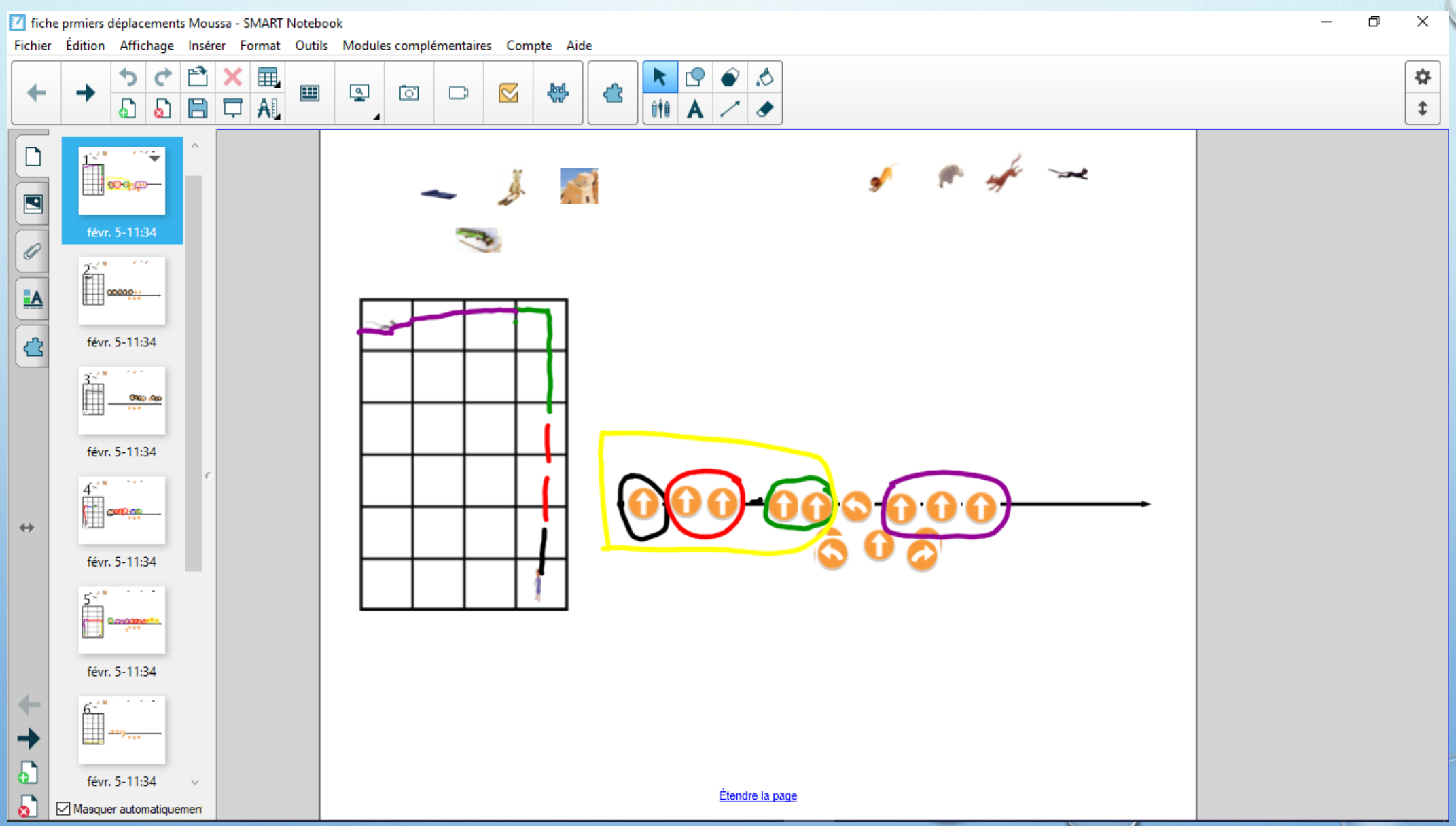

Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : UTILISATION DU VPI POUR LE JEU DU ROBOT

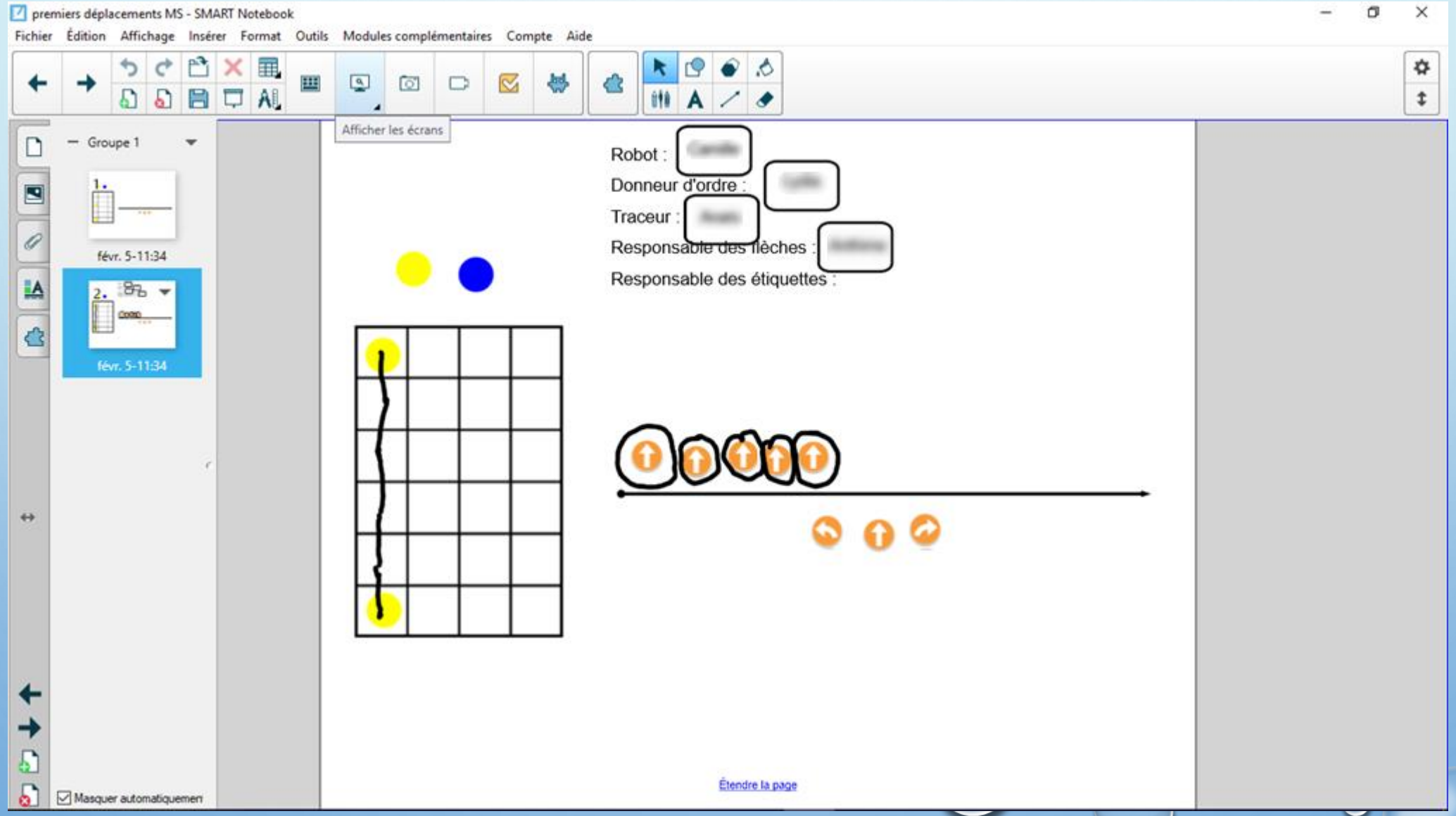




ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : AVEC LES GS SUR VPI

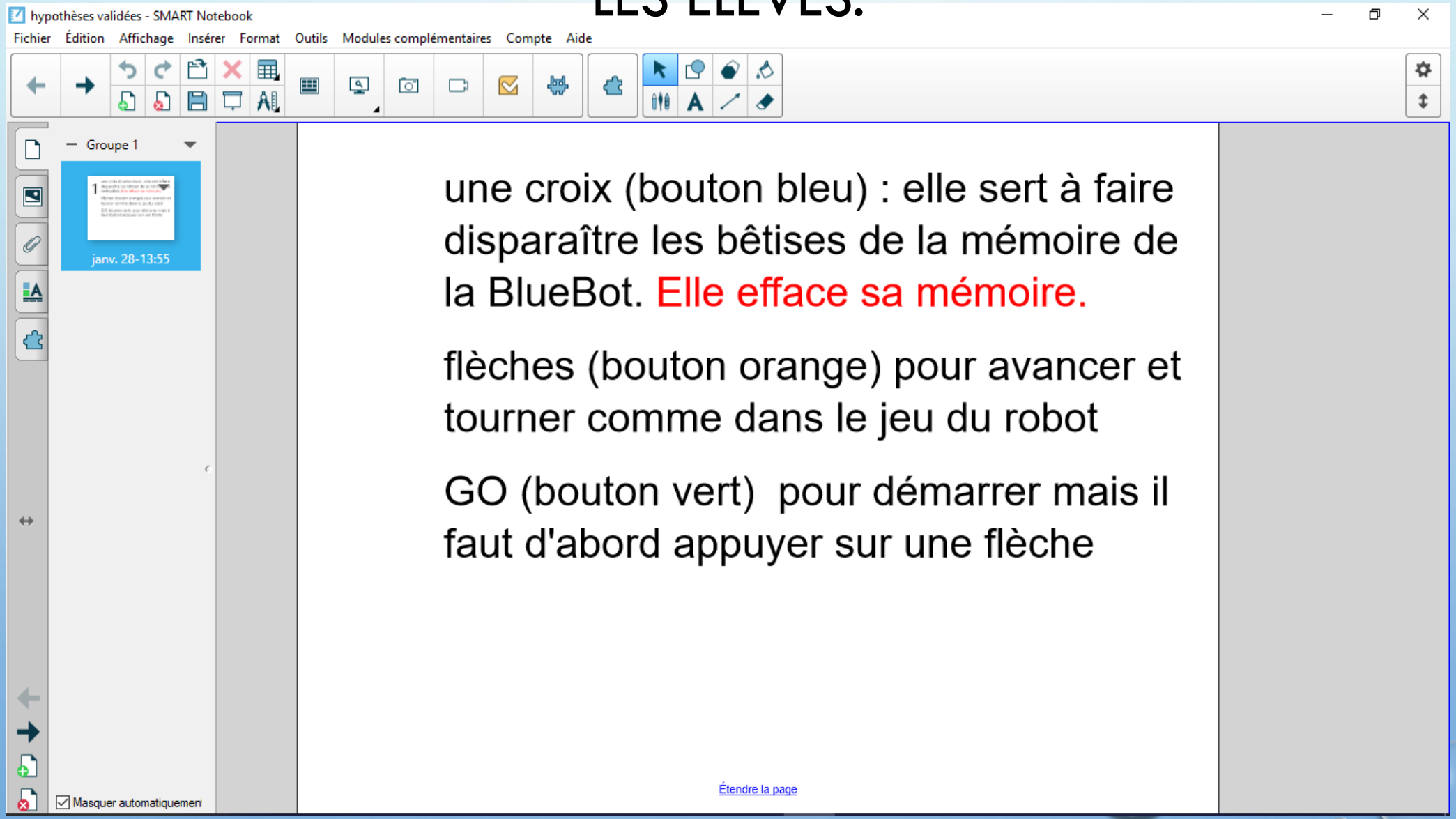


ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : AVEC LES MS SUR VPI



ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : SÉANCE DE DÉCOUVERTE DU ROBOT

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : UTILISATION DU VPI POUR LA COLLECTE ET LA VALIDATION DES HYPOTHÈSES ÉMISES PAR LES ÉLÈVES.



POUR DÉVELOPPER ET STIMULER LA CRÉATIVITÉ EN CLASSE

Démarche

Amener les enfants à découvrir une situation, c'est le temps de la rencontre.

Mettre en situation grâce à l'exploration, l'action et la collecte.

Explorer les actions possibles grâce à l'étayage de l'adulte.

Verbaliser, prendre le temps d'observer et mettre en relation.

Garder des traces, mémoriser.

Permettre de nouvelles mises en situation.

Exemple de sa mise en œuvre lors de la séance de découverte.

Rencontre avec l'objet robot.

Emission d'hypothèses sur l'action réalisée en fonction du choix du bouton.

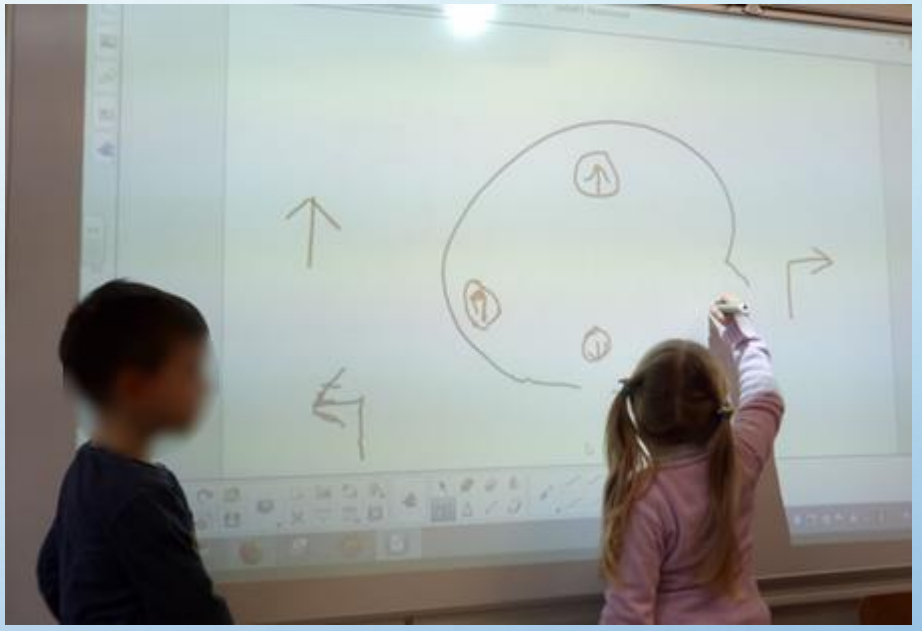
Que fait le robot réellement ?
= phase de validation.

Affiches collectives (hypothèses validées, dessin du robot).

Répétition des manipulations avec l'oral qui accompagne le geste pour expliciter sa démarche.

Mise en application dans la suite du projet.

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : DESSIN COLLECTIF DE LA BLUEBOT AVEC LE VPI



ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : UTILISATION DE LA BLUEBOT

PLANIFICATION DU DÉPLACEMENT:
AIDE AU REPÉRAGE AVEC UNE FIGURINE
PUIS PROGRAMMATION SUR LE DOS DU ROBOT SOUS LA DICTÉE DU VÉRIFICATEUR

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : UTILISATION DE LA BLUEBOT

PHASE DE VÉRIFICATION:
SUIVI DU PARCOURS SUR LE QUADRILLAGE ET DU CODAGE AVEC LES FLÈCHES.

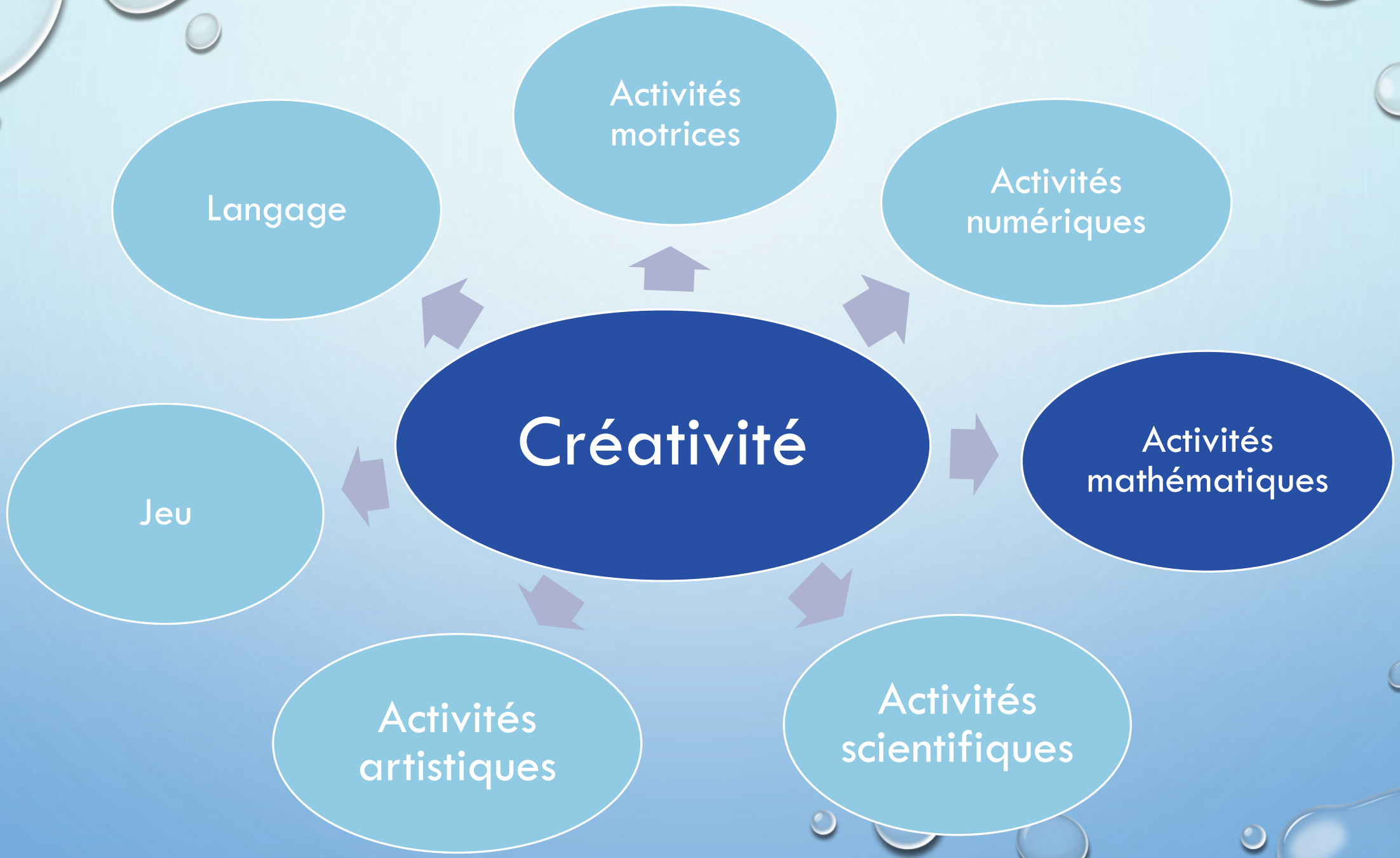
ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : AVEC LA BARRE DE PROGRAMMATION

PHASE DE PRÉPARATION:
ALLUMER LE ROBOT ET APPARIEMENT EN BLUETOOTH DE LA BARRE DE PROGRAMMATION, REPÉRAGE POUR PLACER LES ÉTIQUETTES SUR LE QUADRILLAGE.

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES : AVEC LA BARRE DE PROGRAMMATION

PLANIFICATION DU DÉPLACEMENT SUR LA BARRE, VALIDATION.

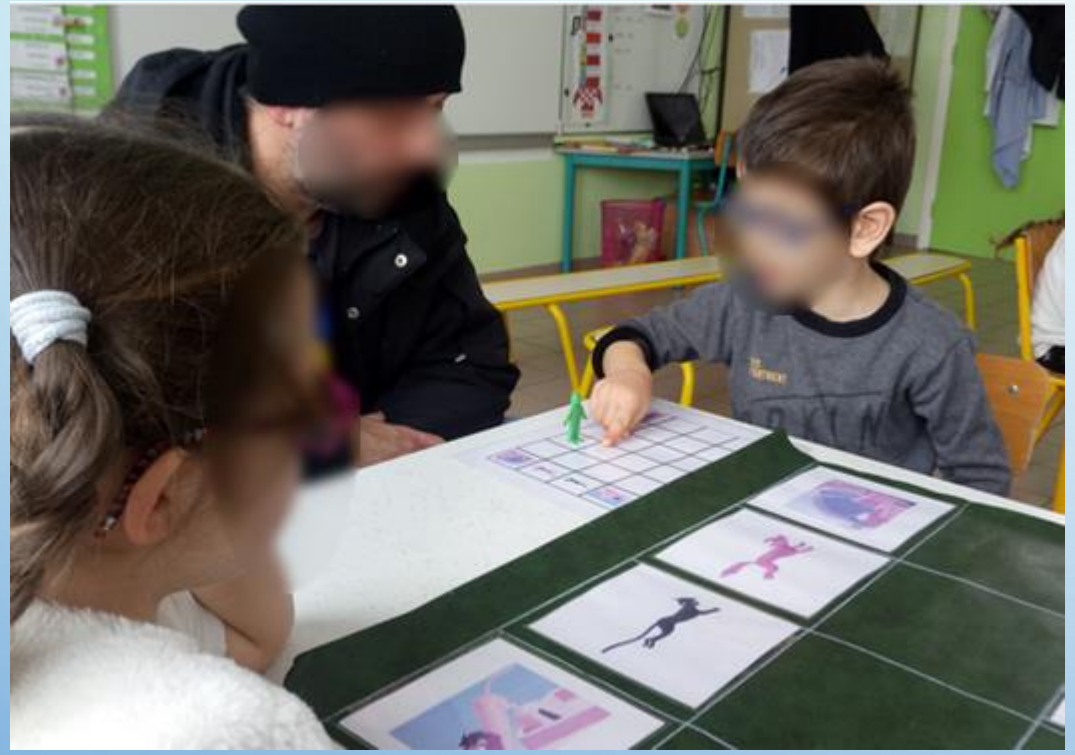
Créativité


Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : CONSTRUCTION DU NOMBRE.

ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : REPÉRAGE DANS L'ESPACE

ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : ANTICIPATION DU DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE DANS LE QUADRILLAGE.

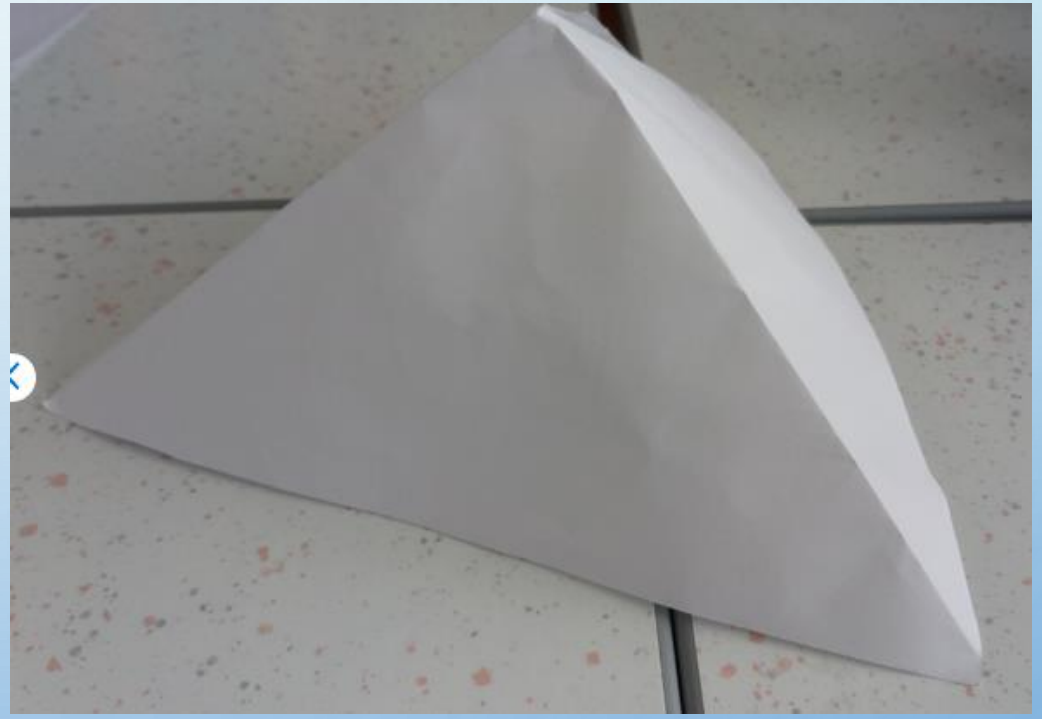


ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES

ÉMERGENCE DE CONFLITS SOCIO-COGNITIFS.

ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : RELATIVISATION DU STATUT DE L'ERREUR, RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

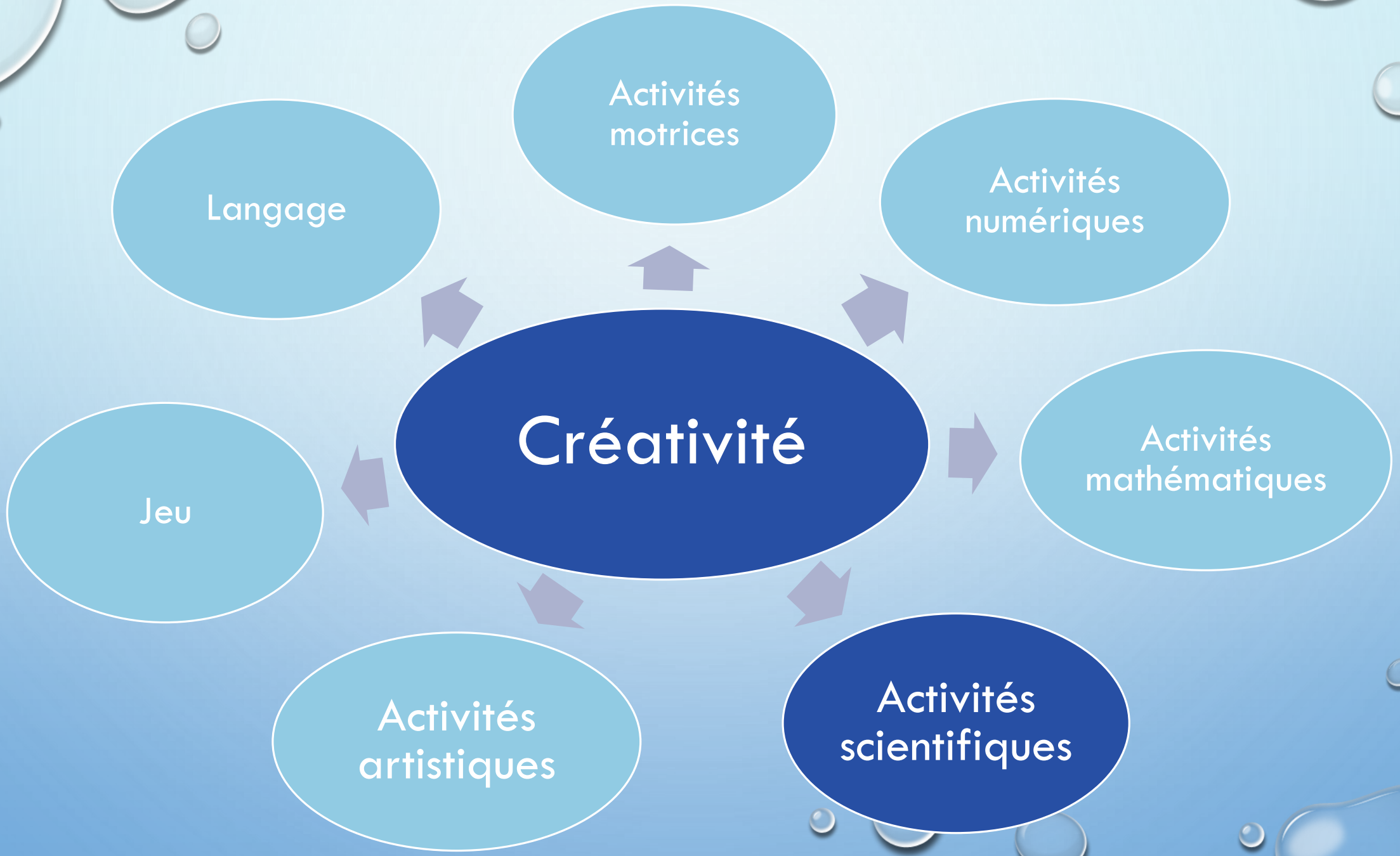
ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : EXPLORER LES FORMES ET GRANDEURS



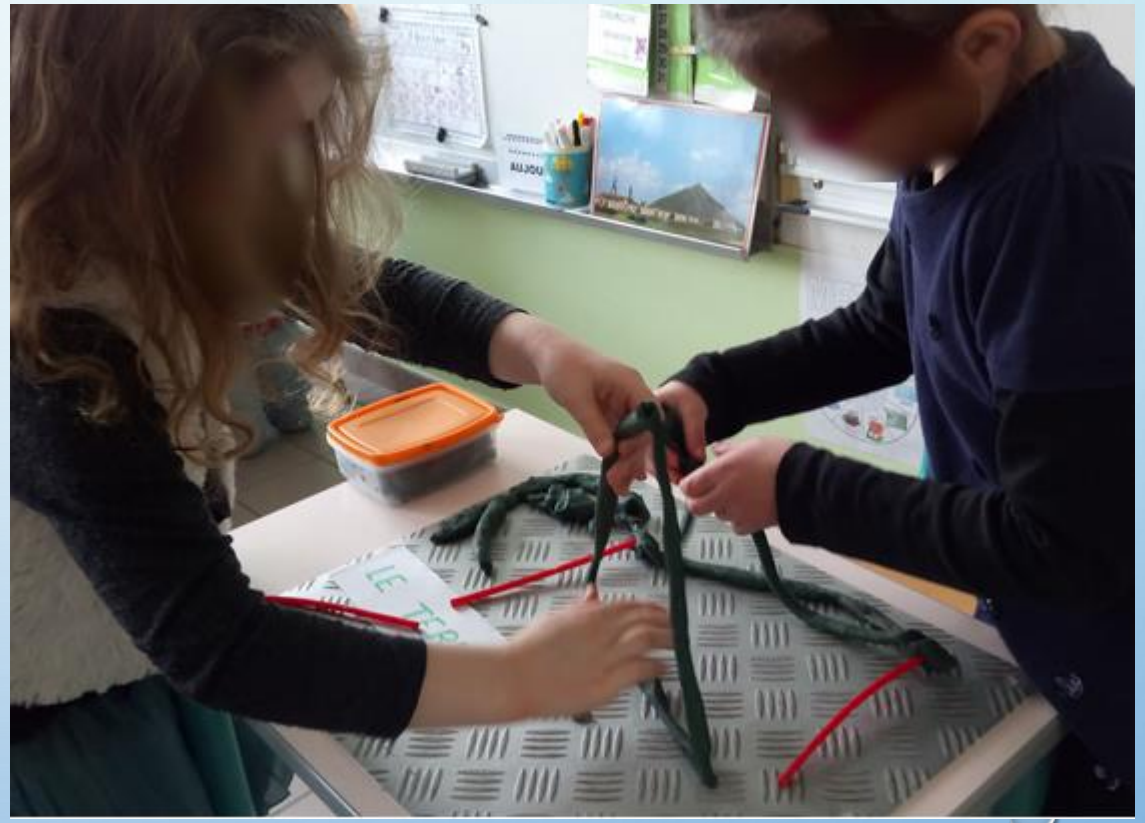
CONSTRUCTION DE MAQUETTES POUR LE PROJET « JE RACONTE MON PATRIMOINE ».

ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES : COMPARAISON DE LONGUEURS.

Créativité


Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES : REPRÉSENTATION EN VOLUME DE L'ESPACE



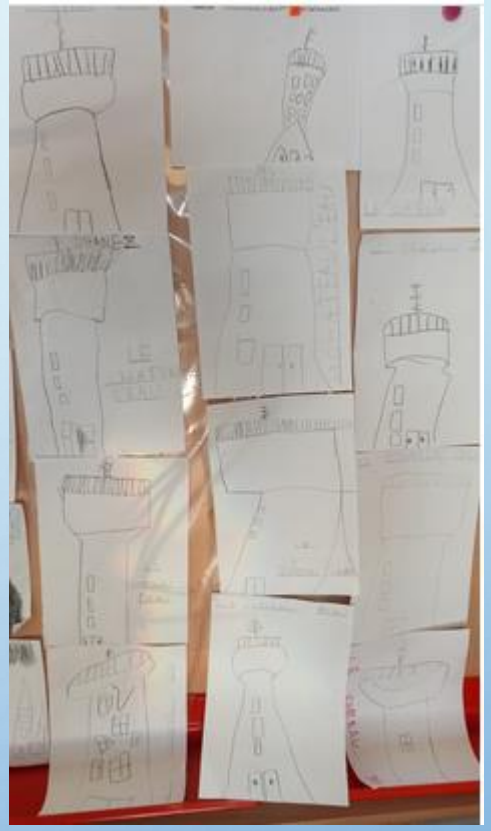
Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir.

ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES : REPRÉSENTATION EN VOLUME DE L'ESPACE

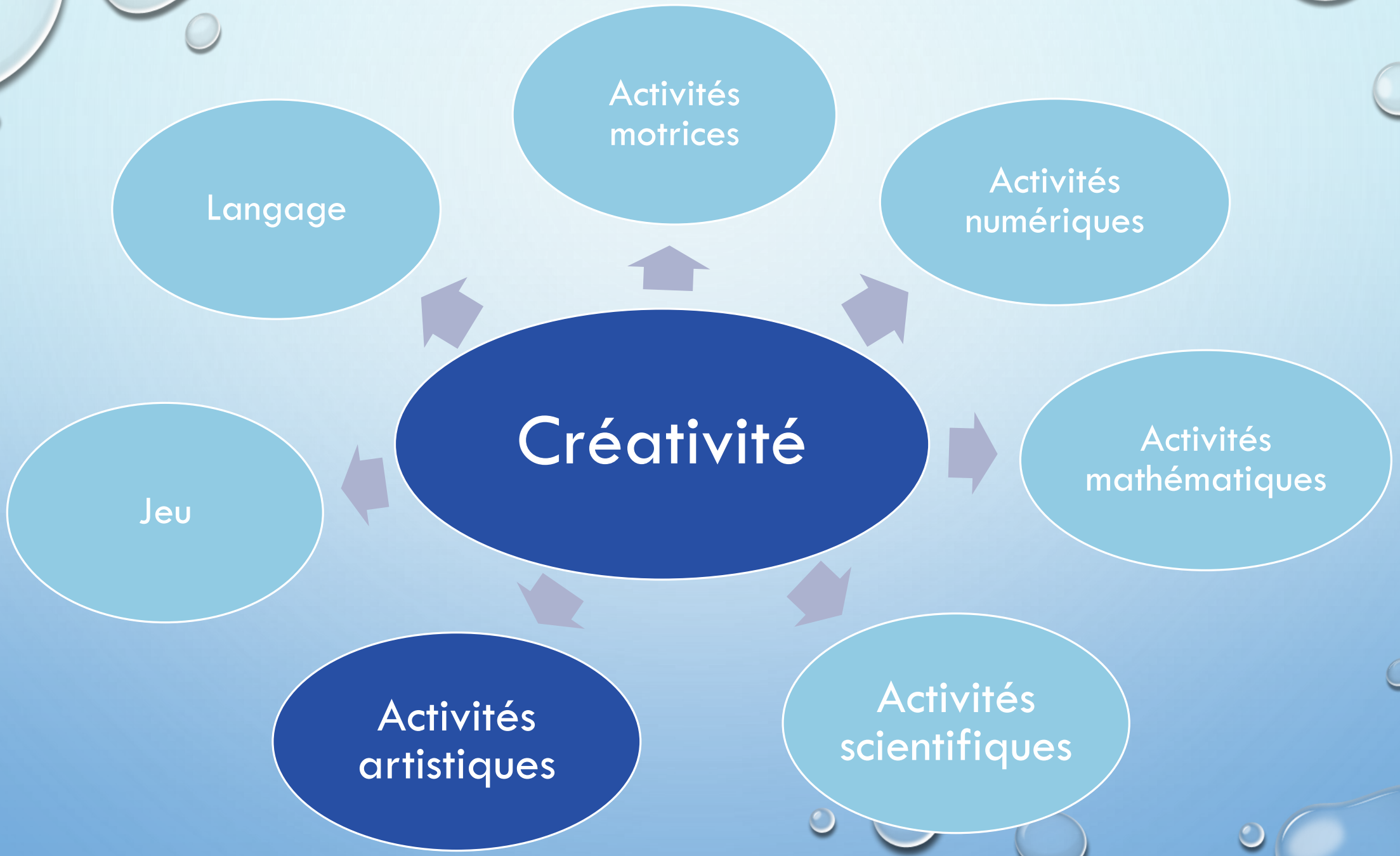
Travail collaboratif et résolution de problèmes … d'équilibre.

ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES : UTILISATION DE DIFFÉRENTS PROCÉDÉS ET MATÉRIAUX POUR LA RÉALISATION DES MAQUETTES.

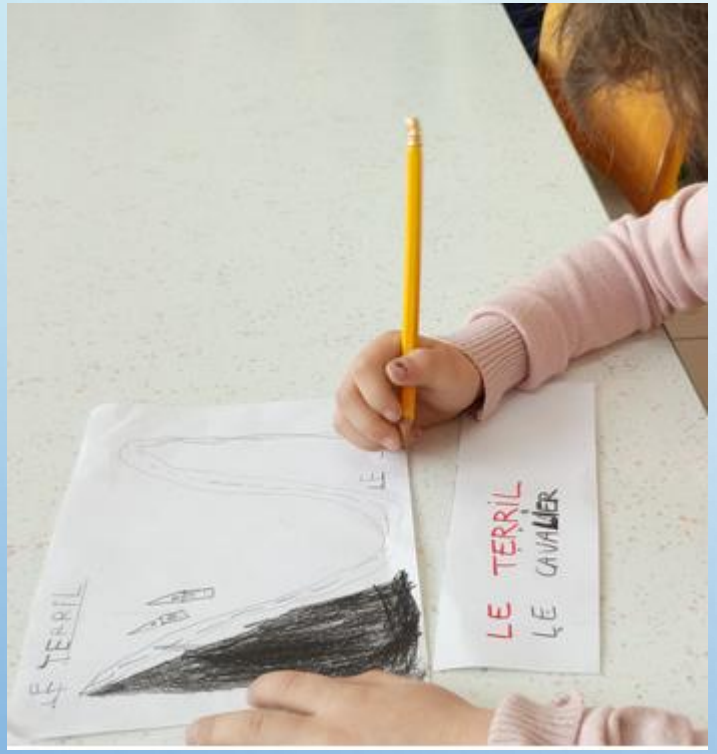
ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES : REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DE L'ESPACE.



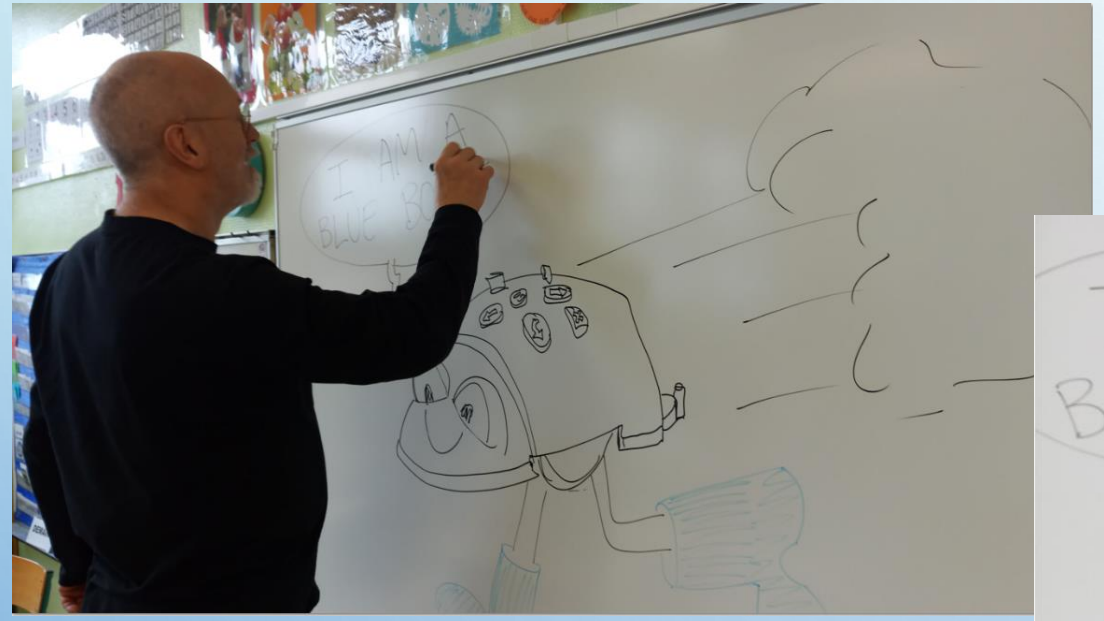
Créativité

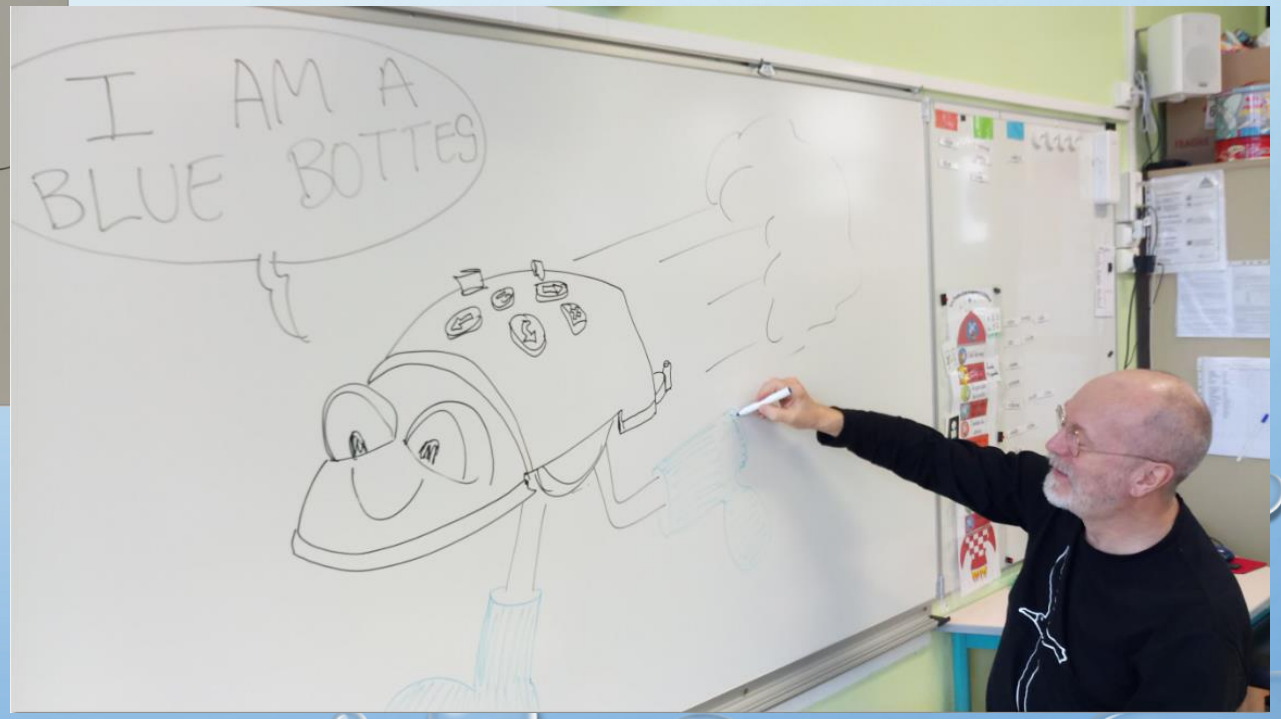

Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

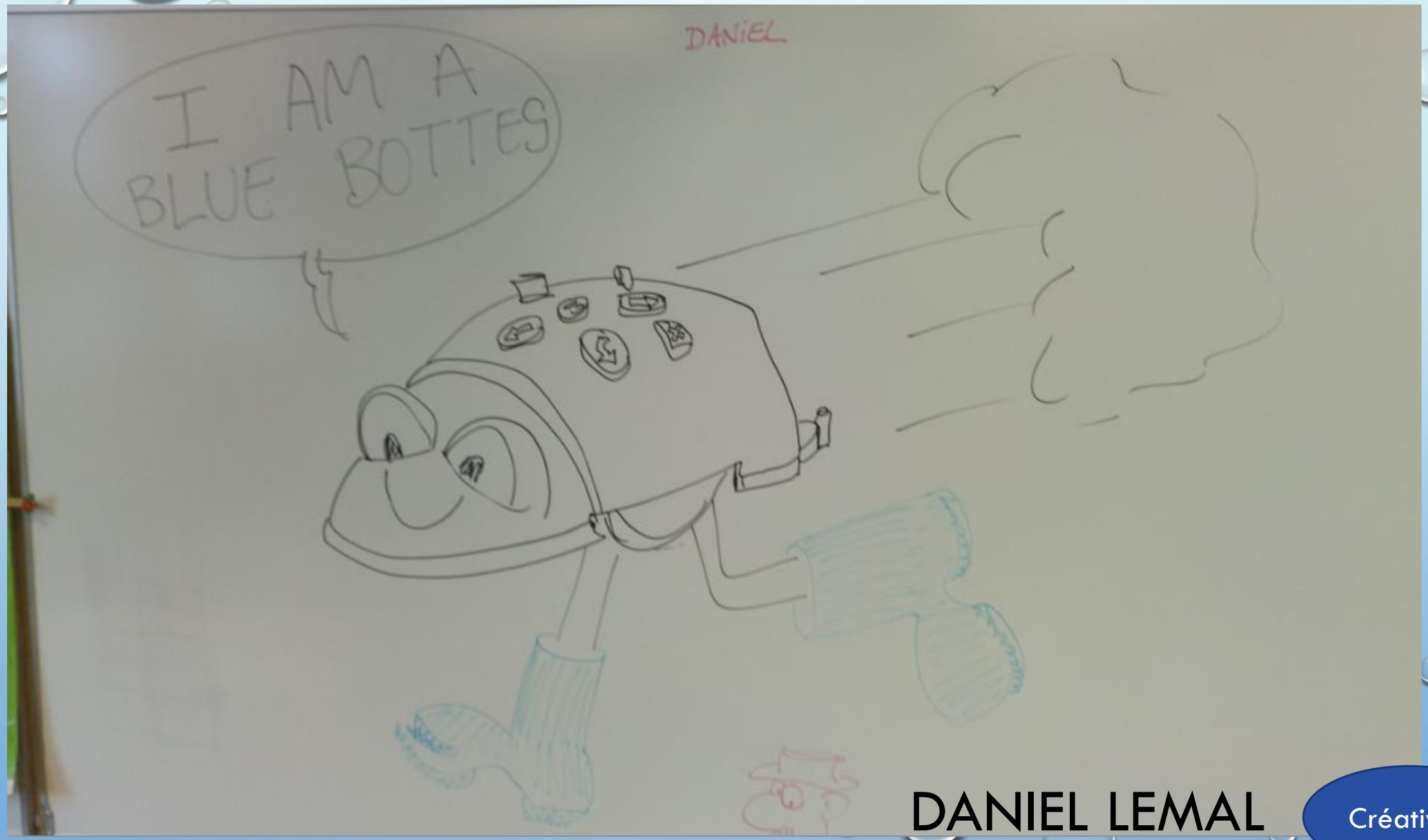
ACTIVITÉS ARTISTIQUES : DESSINER ET RÉALISER DES PRODUCTIONS PLASTIQUES EN VOLUME.



INTERVENTION D'UN ARTISTE QUI REVISITERA LES REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES DES ÉLÈVES.

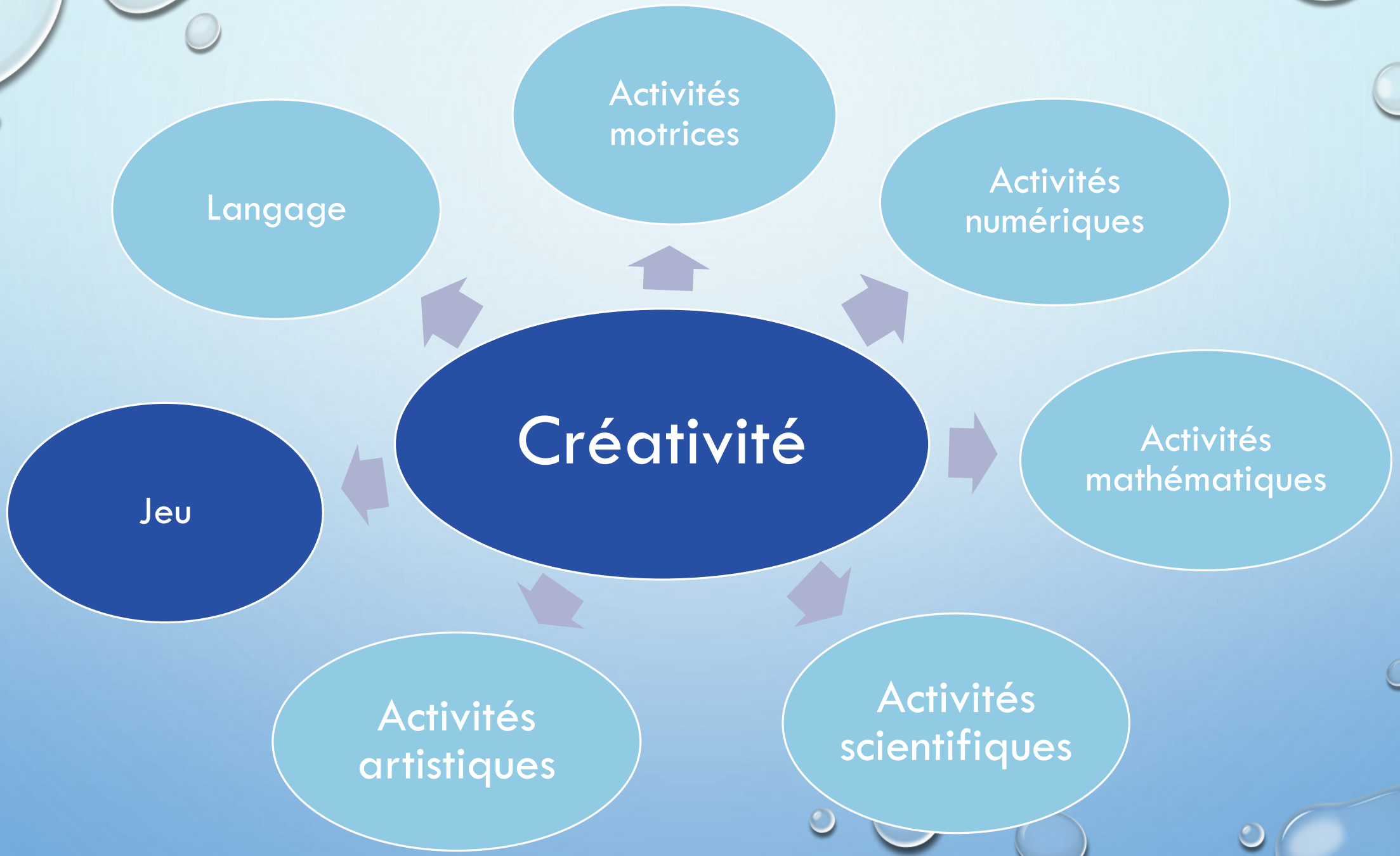






DANIEL LEMAL

Créativité


Activités motrices
Langage
Activités numériques
Créativité
Jeu
Activités mathématiques
Activités artistiques
Activités scientifiques

LIEN AVEC LE PROJET PATRIMOINE: CONSTRUCTION DE JEUX

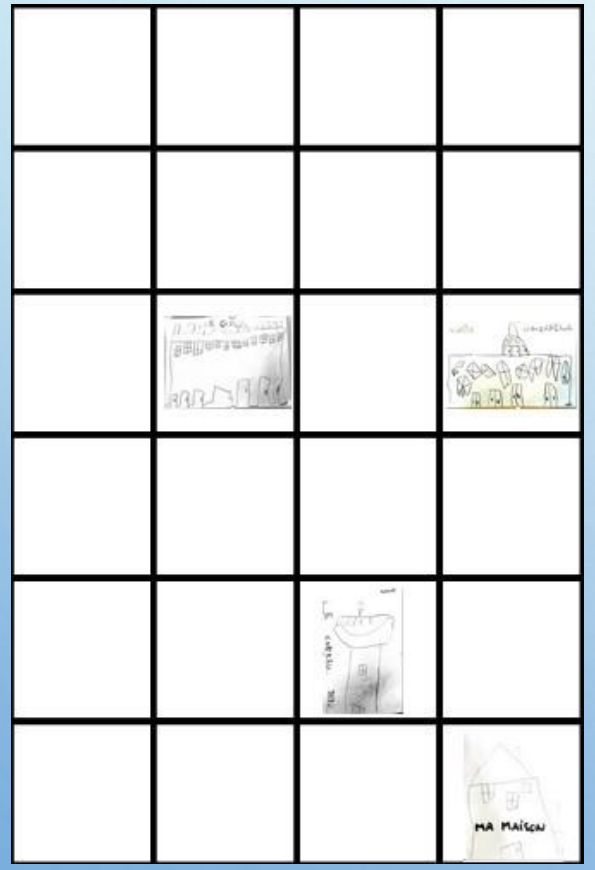
Utilisation des dessins des élèves (mine et sortie dans le quartier)

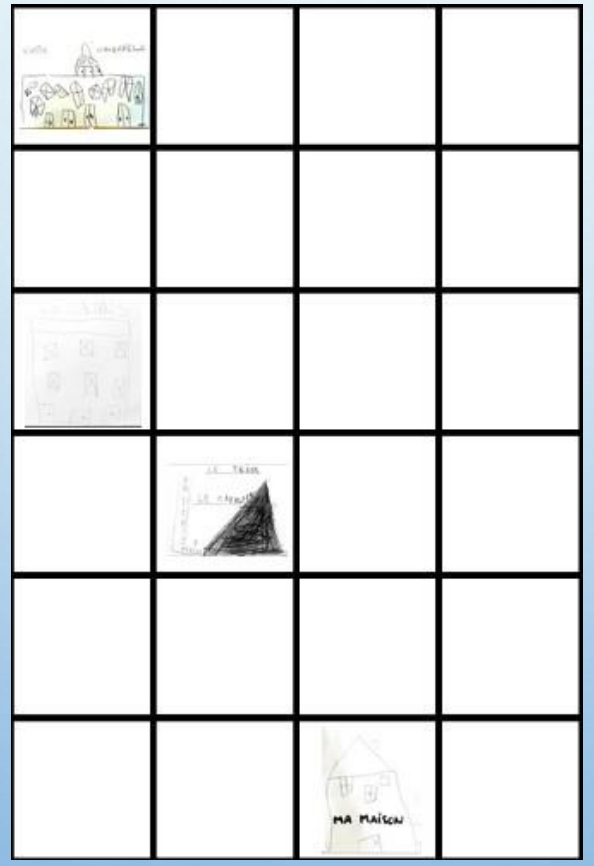
- Se déplacer dans le quartier : de la maison pour aller à l'école, jeu collaboratif, retracer l'itinéraire :

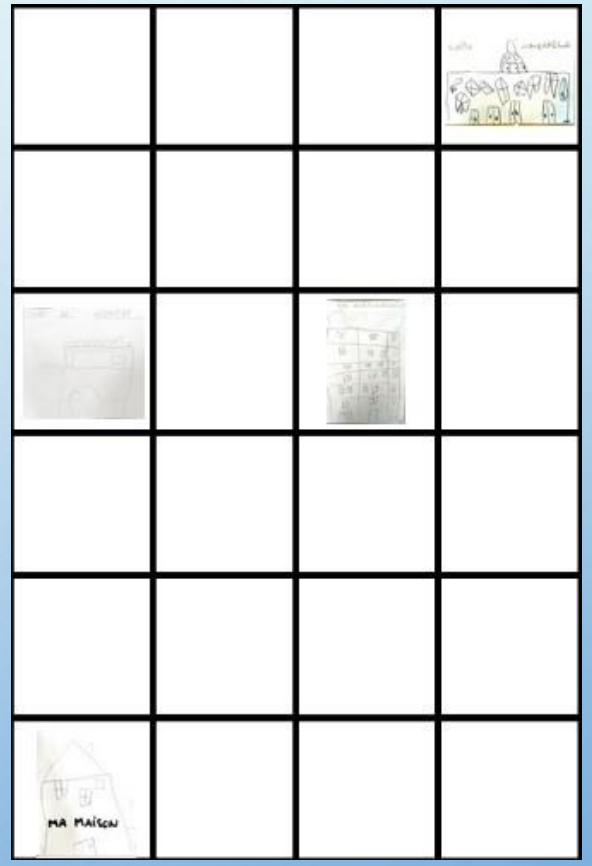
dans l'ordre de la sortie (GS) /

de la maison à l'école avec 1 ou 2 étapes (MS)

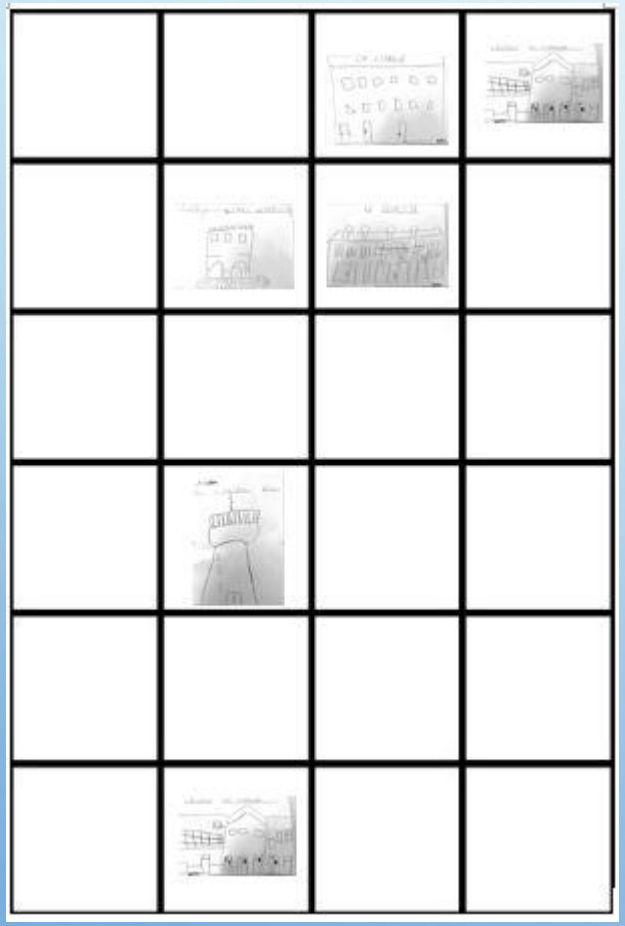
PARCOURS CRÉÉS POUR LA SEMAINE DE LA MATERNELLE MS

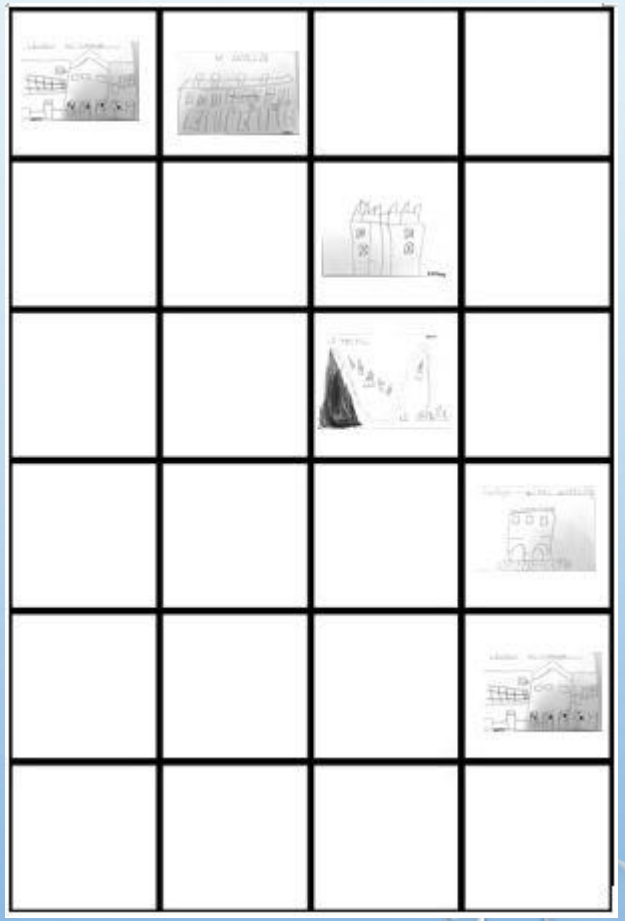


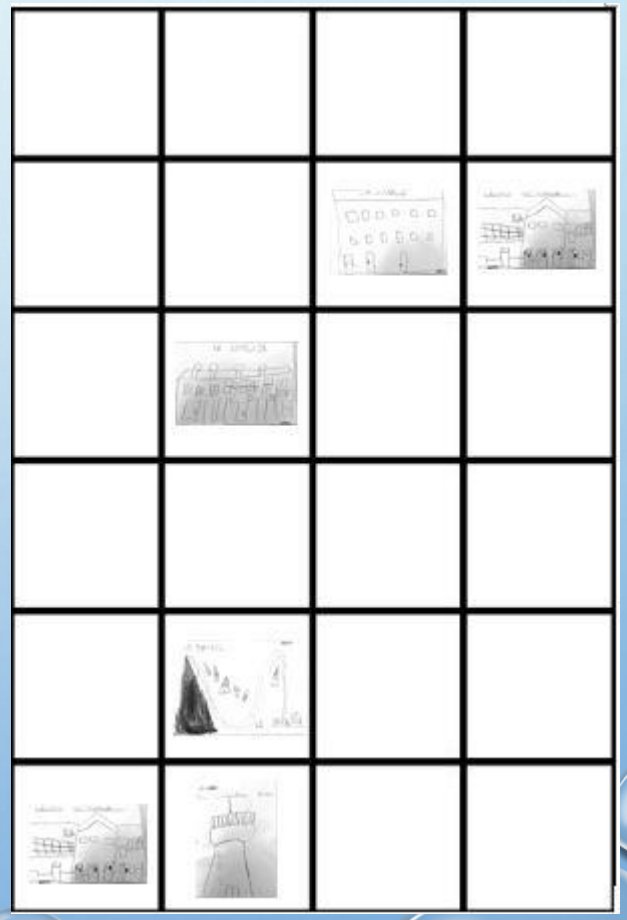




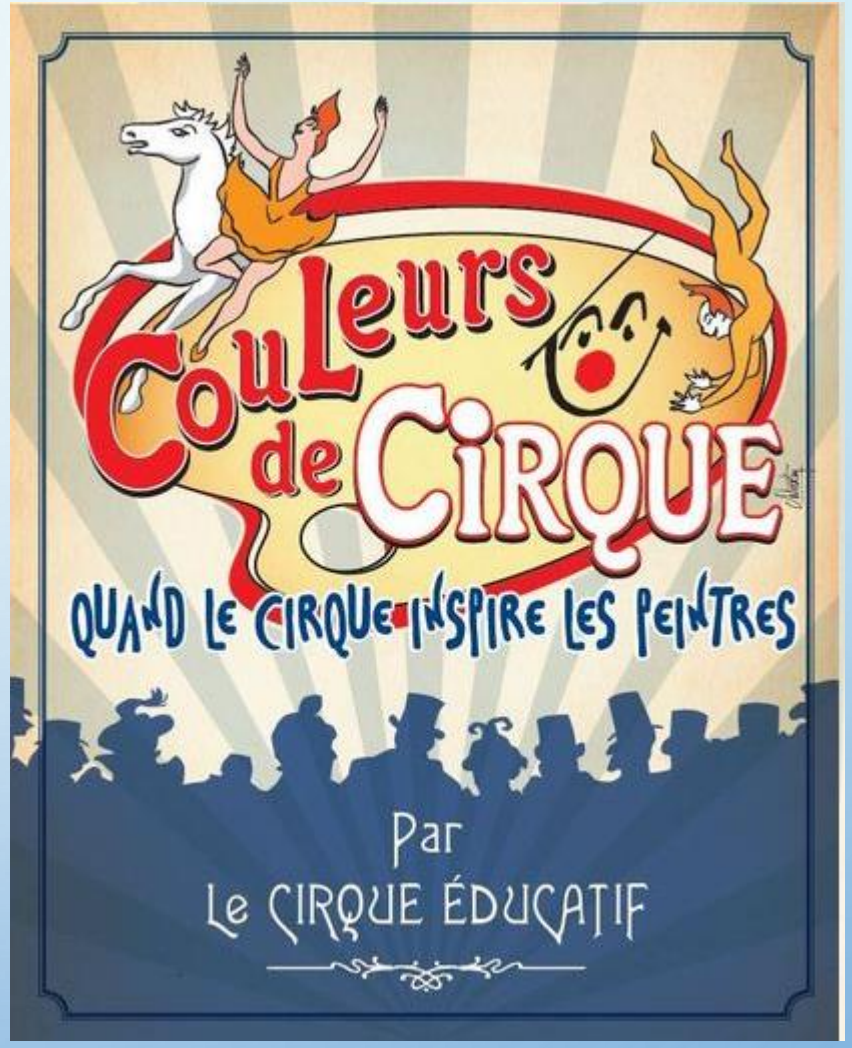
PARCOURS CRÉÉS POUR LA SEMAINE DE LA MATERNELLE GS







OFFRE SPÉCIALE GROUPES
DU 13 FÉVRIER AU 5 MARS 2019
CENTRE HISTORIQUE MINIER LEWARDE
UNE JOURNÉE RICHE EN ÉMOTIONS... ENTRE CIRQUE ET MINE !
Vivez une journée inoubliable en visitant le plus grand musée de la mine et en prenant place sous le chapiteau du Cirque éducatif pour assister au nouveau spectacle : Couleurs de Cirque. Quand le cirque inspire les peintres.
A partir de 19,60 € par adulte
(10,60 € CHM + 9 € Cirque)
et 10,50 € par élève*
* Sur la base d'un minimum de 20 personnes.


Couleurs de Cirque
QUAND LE CIRQUE INSPIRE LES PEINTRES
Par
Le CIRQUE ÉDUCATIF

LIEN AVEC LE PROJET PATRIMOINE: CONSTRUCTION DE JEUX

Avec les dessins des élèves revisités par l'artiste…

- Equiper le mineur (GS)
- La mine en couleurs (MS)

LIEN AVEC LE PROJET PATRIMOINE CONSTRUCTION DE JEUX

Consultable sur l'ENT

LA CRÉATIVITÉ

Par des gestes professionnels :

- Changer la façon habituelle de faire.
- Changer l'environnement.
- Soumettre à la curiosité des enfants des objets et des phénomènes du monde.
- Susciter le questionnement.
- Susciter la formulation d'hypothèses.
- Permettre l'émergence de conflits socio-cognitifs.

L'élève va

- Apprendre le droit à l'erreur,
- Libérer la peur de se tromper.

LA CRÉATIVITÉ AU SERVICE D'UNE ÉCOLE

BIENVEILLANTE

- Développer la confiance.

ET EXIGEANTE

- Encourager l'autonomie.

Raisonnement
Planification
Résolution de problèmes

= Compétences de haut niveau

D'après Diamond, 2013, *Modèle intégratif du développement des fonctions exécutives.*

Contribuer au développement du citoyen de demain.