

Proposition d'action SEPIA – 1^{ère} Demande	
Proposition d' :	<input checked="" type="checkbox"/> Innovation ou <input type="checkbox"/> Expérimentation
Type d'action :	<input type="checkbox"/> Disciplinaire ou <input checked="" type="checkbox"/> Transversale
Structure (école, établissement) ou Corps d'inspection	
Nom de la structure ou de l'inspecteur :	Maternelle Maurice Thorez IEN : M. Leclercq
UAI (mention obligatoire)	059 2556h
Adresse :	22, rue Pierre et Marie Curie 59220 Wavrechain sous Denain
Téléphone :	03 27 31 43 28
Adresse électronique :	ce.0592556h@ac-lille.fr
Le porteur du projet	
Nom et Prénom :	Dubrunquez Peggy
Statut :	directrice
Adresse mail académique :	peggy.dubrunquez@ac-lille.fr
Le projet	
Titre :	J'apprends pour jouer
Résumé du projet :	Inviter les parents à venir voir dans la classe comment le jeu permet d'entrer dans les apprentissages. Utiliser des jeux traditionnels. Fabriquer des jeux. Proposer aux parents d'emmener les jeux pour jouer à la maison.
Date de début du projet :	Novembre 2014
Détails du projet	
Constat à l'origine de l'action :	Les enfants ne connaissent pas les jeux traditionnels (loto, les petits chevaux, domino, memory, cochon qui rit, la bataille, les 7 familles, le jeu de dames, puissance 4). A la maison, les enfants sont souvent devant un écran et ne sont pas sollicités par les parents pour jouer avec eux. Nous constatons des difficultés motrices et numériques ainsi qu'une pauvreté lexicale et syntaxique.
Objectifs visés : <u>Annexe 1 : progression/évaluation autour du jeu du loto</u>	Développer le goût du jeu <u>Enrichir le vocabulaire et la syntaxe</u> (<u>Annexe 1a</u> : Proposition de progression en langage) - Utiliser le vocabulaire en réception et en production avec, puis sans support - Réinvestir le vocabulaire rencontré dans les albums

	<p>de littérature de jeunesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les caractéristiques des animaux (savoir en donner une description pour faire deviner l'animal à un autre enfant) - Passer du mot à la phrase simple (S+V) puis complexe (S+V+C) - Utiliser des relatives, des subordonnées <p><u>Développer les compétences en numération</u> (Annexe 1b : Proposition de progression en numération)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître globalement des petites quantités (PS→ 3)(MS→5) (GS→6) - Reconnaître les constellations des doigts et du dé (PS→3) (MS→6) - Comparer des grandeurs (PS→petit/grand) (MS →petit/moyen/grand) - Comparer des quantités - Associer une quantité à un nombre (MS→ 5) (GS→10) - Lire les chiffres (MS→9) (GS→30)
<p>Description concrète de l'action (programme pédagogique, modalités de mise en œuvre) :</p>	<p>Tous les enseignants de l'école accueillent 2 parents d'élèves dans les classes, lors de temps dédiés à des activités en petits groupes. Les parents peuvent ainsi découvrir, s'approprier et accompagner leur enfant dans les jeux proposés. Ces jeux sont ensuite prêtés aux familles afin qu'elles puissent les réutiliser à la maison. Les jeux proposés évoluent en fonction des besoins des enfants, et sont en lien avec les projets de la classe.</p> <p>Les parents sont invités à participer aux 4 rencontres GS/CP qui sont organisées à chaque fin de période avec une thématique précise (jeux traditionnels mathématiques, jeux traditionnels langage, situations problèmes, jeux traditionnels sportifs).</p> <p>Nous souhaitons que les parents puissent réinvestir les jeux avec leurs enfants.</p>
<p>Calendrier, durée :</p>	<p><u>Toute l'année</u> :</p> <p>2 séances par semaine en TPS, PS et GS 1 semaine banalisée par mois en MS Des temps forts au cours de chaque période</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><u>Phase de découverte</u> : Dès le mois de novembre 2014 : les parents de GS, PS et TPS sont invités à découvrir la vie de la classe et à jouer avec les enfants. Dès décembre 2014, les MS recevront leurs parents avec le même objectif.</p> <p><u>Phase d'investissement</u> : Dès janvier, 2 temps distincts pourront être consacrés aux parents. Nous continuons la phase de découverte pour les parents qui n'ont pas pu venir lors de la phase précédente et les autres sont invités pour des temps forts autour du jeu.</p>

Public ciblé (niveau d'enseignement, effectif précis par niveau...) :	De la TPS à la GS 88 élèves 19 TPS, 23 PS, 23 MS, 23 GS
Nombre d'enseignants impliqués par disciplines :	Tous les enseignants de l'école
Nombre de personnels, autres que les enseignants, impliqués par fonctions :	2 agents, l'EAP et le maître +
Les parents sont-ils impliqués dans le projet ?	oui
Si oui, sous quelle forme?	Ils sont invités à venir jouer avec leur enfant dans la classe et à emprunter les jeux proposés pour jouer à la maison.
Partenariat et contenu du partenariat :	Avec la médiathèque de Wavrechain-sous-Denain Présence lors des animations, proposition de jeux créés à partir des albums.
En quoi le projet est-il innovant :	Développer la manipulation par l'utilisation de jeux dans la classe Rendre les jeux accessibles aux familles Création d'une ludothèque au sein de l'école Le regard des familles changent : elles participent à l'école et empruntent régulièrement des jeux
Evaluation du projet	
Indicateurs retenus :	Les jeux sont empruntés fréquemment. Le nombre de familles qui empruntent augmente au fur et à mesure de l'action. Toutes les familles acceptent de participer au projet.
Effets envisagés pour les élèves :	<u>Compétences en mathématiques et en maîtrise de la langue</u> : Cf : Annexe 2a et 2b <u>Compétences transversales</u> : Ils connaissent les règles des jeux, réinvestissent les compétences acquises. Ils jouent en autonomie. Ils se socialisent. Ils sont demandeurs pour fabriquer des jeux.
Effets envisagés sur les pratiques enseignantes :	Les jeux sont évolutifs et s'enrichissent. Ils sont utilisés dans toutes les classes. Construction d'une progressivité des apprentissages autour du jeu. (Annexe 2 : Progressivité des apprentissages en numération et en langage autour des jeux traditionnels)
Effets envisagés sur le rayonnement de l'école ou de l'établissement :	Les enseignants de l'école élémentaire poursuivent l'action. Les jeux fabriqués peuvent être prêtés à la médiathèque. Les fiches techniques de fabrication peuvent être mutualisés au sein de la circonscription.

	<p><u>Evolution des types de rencontre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre élèves d'une même classe - Entre élèves de classes proches (GS/CP) - Les élèves de Cycle 3 (ils sont meneurs de jeu) avec les élèves de TPS et PS - Avec les personnes âgées (club du 3^{ème} âge) et les GS ou MS - Avec les enfants (qui seront scolarisés en septembre 2015) des assistantes maternelles (elles sont nombreuses dans la commune) et les TPS ou PS
Modalités de suivi du projet (auto-évaluation, évaluation interne, évaluation externe, concertation, bilan d'étape...)	<p>L'effectif de parents présents</p> <p>Le nombre de jeux empruntés</p> <p>Le nombre de jeux créés</p> <p>Le nombre de rencontres</p>
	<p>Les résultats aux évaluations en numération et en langage</p>
Plus-value de l'action :	Parentalité : vers une co éducation plus explicite
Accompagnement	
Le chef d'établissement ou le Directeur/la Directrice d'école	
Nom et Prénom :	Dubrunquez Peggy
Avis circonstancié :	<p>Motivation de tous les enseignants et volonté d'impliquer tous les parents.</p> <p>Le projet est cohérent avec le projet d'école :</p> <p>-Dans l'axe 1: continuité des apprentissages et la liaison GS/CP . Depuis 2 ans, les enseignantes de GS et CP permettent à leurs élèves de se rencontrer autour de jeux mathématiques et de lecture. Les parents sont aussi invités à cette rencontre. Nous souhaitons que cette action puisse se développer au sein de l'école</p> <p>Le projet fait aussi référence aux axes 3 et 4 du référentiel rep+, il sera question de coopérer avec les familles et les partenaires mais aussi de favoriser le travail collectif de l'équipe éducative.</p> <p>Projet innovant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il existe dans l'école mais pas à cette échelle - par la mixité des acteurs (parents/ professeurs, élèves) - il va permettre à toute l'équipe de se poser sur une progression en mathématiques et en vocabulaire - il va permettre aussi d'échanger sur nos pratiques de classe quant à l'utilisation des jeux

L'inspecteur référent et/ou contacté et impliqué dans le projet	
Nom et Prénom :	Leclercq Régis
Avis de l'inspecteur :	<p>Ce projet a été réfléchi et conçu par l'équipe pédagogique afin de travailler sur les axes du référentiel pour l'éducation prioritaire, en particulier les axes 1, 3 et 4.</p> <p>De plus, il prend en compte l'une des modalités spécifiques d'apprentissage des jeunes élèves : Apprendre en jouant.</p> <p>Toutes les enseignantes sont investies dans ce projet et le travail de cette équipe est toujours de qualité.</p> <p>Avis très favorable.</p>
Moyens	
Quels sont les moyens engagés par l'établissement ?	<p>Achat de jeux traditionnels (250 euros)</p> <p>Achat de matériel nécessaire à la fabrication des jeux (150 euros)</p> <p>Achat d'albums (150 euros)</p>
Quels sont les moyens demandés au Sépia ?	Heures supplémentaires pour rencontrer les familles, pour créer des prototypes de jeux, pour se concerter et rédiger des progressions d'utilisation des jeux
Quels sont les besoins en formation des personnels ?	Formation sur la communication avec les parents, comment réussir à entrer davantage dans le processus de co éducation
Documents associés	
N'hésitez pas à joindre tout document permettant de préciser le projet. Annexes 1 et 2	
Dépôt de la demande	
Date de dépôt :	01/12/14