

# Ecole Saint Joseph Landas



Une journée à l'école St Joseph



# Accueil-Jeux libres

8:35



16:20



8:35  
8:50



16:20



# Le temps des rituels

- Se dire bonjour : l'appel
- Compter présents-absents
- Habiller la mascotte en fonction de la couleur du jour
- Le calendrier
- Déroulement de la journée

8:35

9:05

16:20



# Ateliers ou motricité

8:35

9:15



16:20



# La motricité

8:35

9:15

16:20



# Le goûter (ou anniversaire), toilettes et manteaux

8:35

10:10

16:20



# La récréation

8:35

10:15

16:20



# Le temps des ateliers ou motricité

8:35



11:00



16:20



# Le temps des ateliers ou motricité

8:35

11:00

16:20



8:35

11:30

16:20



# lunch



8:35

12:00

16:20



# Le temps de la sieste

8:35



13:35



16:20

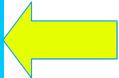


# Les ateliers de Moyens et des grands

8:45



14:00



16:20



# Séance de sport à la salle d'Aix pour les GS : jeu de coopération avec les CP



# La récréation

8:35



15:40

16:20



# Le bilan de la journée

8:35



16:20



# L'heure des parents

8:35



16:20



# Les domaines d'apprentissages des programmes

Domaine 1: mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (oral et écrit)

Domaine 2: agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique

Domaine 3: agir s'exprimer comprendre à travers les activités artistiques

Domaine 4: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Domaine 5: Explorer le monde



## → Un exemple concret des attentes, selon les programmes

En fin de TPS: il n'y a pas de compétences pour les enfants de cet âge dans les programmes

Il s'agit essentiellement de la socialisation, de l'apprentissage des règles de vie, mais aussi du développement du langage, du développement de la motricité fine et globale...

En fin de PS:

l'élève doit être capable de dénombrer une quantité jusqu'à 3 ainsi que connaître la suite numérique 1.2.3.4.5, de repérer son initiale, de développer la construction de phrases et de continuer à développer la motricité fine (maîtrise du geste) et globale.

En fin de MS:

l'élève doit être capable de dénombrer une quantité jusqu'à 5/6 ainsi que connaître la suite numérique jusqu'à 15, d'écrire son prénom et quelques mots en majuscules.

En fin de GS:

L'élève connaît et manipule les nombres jusqu'à 10 (15 anciens programmes) et récite la comptine jusqu'à 30

→ En maternelle la socialisation et l'apprentissage des règles de vie sont des compétences importantes pour devenir un élève à l'école primaire.



→ En classe, les domaines interagissent très souvent (ex: on «fera vivre» la notion de ligne verticale en motricité, en arts visuels... pas seulement en travail de graphisme).