

Pourquoi mettre en place des coins ?

1-Espace transitionnel

Lors de la première année de scolarisation des enfants, les coins peuvent servir « d'espace transitionnel » entre la maison et l'école, et faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.

Cet espace peut aider les enfants à créer des repères spatiotemporels à leur mesure, à effectuer des apprentissages à partir de situations familières.

2-Moyen pédagogique pour l'enseignant

Les coins sont également un outil pédagogique pour l'enseignant.

Les coins sont un support pour différents apprentissages (langage, graphisme/écriture, repères spatiaux, temporels, sciences ...), lors d'ateliers dirigés, qui pourront précéder ou suivre des activités autonomes. Ils peuvent être un support à la différenciation,

Ils peuvent aider à la mise en place d'un projet

Organisation des coins

Ce sont des espaces découpés, clos et identifiables comme appartenant à des classes connues, repérables, et dont l'enfant doit connaître le lien avec les apprentissages réalisés en classe. Les coins sont conçus pour aider à développer différentes compétences : sociales, spatiales, temporelles, logico-mathématiques, langagières, motrices, scientifiques, ...

L'organisation et le rangement (selon des classes définies) doivent être travaillés avec l'enseignant puis mis en œuvre par les enfants.

L'enseignant doit apprendre aux enfants à y jouer, à s'en servir. Les consignes sont écrites, et évoluent.

L'enseignant alterne les modes d'utilisation : en autonomie lors de l'accueil, lors d'ateliers autonomes, lors d'ateliers semi-dirigés avec l'Atsem, lors d'ateliers dirigés avec lui (apprentissages).

Les coins évoluent sur l'année, en faisant évoluer : le matériel, les modes d'utilisation, les situations proposées ...

Leur utilisation devra donc comprendre des temps de découverte, de manipulation, des temps d'apprentissage, et des temps de réinvestissement

C'est vraiment l'articulation entre le « faire » et le « dire » qui va permettre à l'enfant de construire les apprentissages.

Le coin regroupement

Objectifs :

Communiquer au sein du groupe classe,
Permettre des apprentissages, Permettre de construire des repères sociaux, temporels, ...

Matériel :

Espace assez spacieux proche d'un tableau et d'un coin affichage,
Coin permanent, Bancs à dossiers, chaises,

Affichage :

Panneau des présences (manipulation autonome, outil permettant le comptage des enfants, le repérage des absents, mais aussi de visualiser le 1^{er} arrivé, le 2^{ème}, ...),
Emploi du temps de la journée construit avec les enfants (sous forme de photos+écrit),
Panneau de présentation des ateliers indiquant les modes de travail (atelier en autonomie, atelier semi-dirigé avec l'Atsem, atelier dirigé avec l'enseignant), le matériel nécessaire, les critères de réalisation (comment je m'y prends pour ...) et de réussite (c'est réussi si ...),
Outils aidant à la structuration du temps, réalisés selon différentes présentations : horloge, forme linéaire, tableau (jours/semaine, date, mois, saisons, calendriers avec les évènements de la classe), manipulables par les enfants,
Affichage relatif aux apprentissages en cours

Tous les matins, ce lieu permet de travailler sur les rituels (présences, structuration du temps, météo (lié avec un travail en sciences), ...) et de communiquer sur les projets de la classe (projets de la journée, projet d'apprentissage, avancement d'un projet long de la classe, ...).
Tous les rituels seront repris lors d'un temps d'apprentissage avec un objectif précis.

Ce lieu permettra le déroulement de certains apprentissages : chants, jeux musicaux, lecture d'albums (en lien avec un travail plus précis sur la compréhension), ...


Des programmations possibles

A - Extrait du document « Les enjeux des coins-jeux », IA94


Coin déguisements

PS	MS	GS
<p>cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes.</p> <p>Permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles...</p>	<p>cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums...</p> <p>proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes...</p>	<p>fabriquent, créent, inventent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les costumes, - les histoires, - les mises en scène. <p>Offrir surtout les moyens de créer les costumes</p>

Coin des poupées et de la cuisine

<p>Ils jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) Ils reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement.</p> <p>Proposer du matériel de cuisine de taille réelle. Proposer des quantités limitées et introduire progressivement des éléments Ajouter les aliments</p> <p>Répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus...</p> <p>Faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.</p>	<p>Ils mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs.</p> <p>Apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes Enrichir le rayon des aliments Enrichir le mobilier</p> <p>Enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons Ex : différentes aux fermetures plus complexes.</p>	<p>Ils jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés.</p> <p>Prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. Relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages </p>
--	---	--

Coin des voitures

<p>PS</p> <p>Ils se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent...</p> <p>Ils vocalisent et jouent plutôt seuls.</p> <p>Offrir un grand choix de véhicules (taille / pistes, circuits)</p>	<p>MS</p> <p>Ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.</p> <p>Apporter des éléments à organiser, agencer (garage , ponts, croisements , ...)</p>	<p>GS</p> <p>Ils deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.</p> <p>Proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés. ) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules</p>
---	--	--

COIN DES MANIPULATIONS

<p>PS</p> <p>Les enfants apprennent les matériaux par le corps entier ; ils agissent sur la matière de façon globale.</p> <p>Ils faut permettre aux enfants d'être en contact avec l'eau, les graines, le sable, ... les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements</p>	<p>MS</p> <p>Les enfants recherchent la manipulation et l'expérimentation</p> <p>Il faut proposer des outils multiples avec lesquels les enfants pourront avoir des actions variées (presser, tourner, souffler, ...)</p>	<p>GS</p> <p>Les manipulations vont permettre des acquisitions scientifiques</p> <p>Mise en place de situations problèmes</p>
---	---	---

COIN DES JEUX DE CONSTRUCTION

<p>PS</p> <p>Les enfants construisent et démolissent ; les constructions sont en volume ; ils aiment être au sol</p> <p>Ils faut permettre aux enfants d'être en contact avec l'eau, les graines, le sable, ... les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements</p>	<p>MS</p> <p>Les enfants ont besoin de liberté d'initiative. Ils orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications.</p> <p>Il faut proposer des outils multiples en adéquation avec les matériaux proposés.</p> <p>Proposer du matériel qui favorise la diversification motrice et qui permet des expérimentations</p>	<p>GS</p> <p>Construction avec des modèles, Recherche d'objets aux propriétés plus complexes</p> <p>Matériel de montage/ démontage ; mise en mouvement</p>
--	---	---