

Construire un emploi du temps.

L'emploi du temps n'est pas seulement une obligation administrative ni un simple élément de liaison entre les enseignants absents et les remplaçants, c'est surtout un **outil de travail au service des apprentissages**

- **Tous les domaines apparaissent de manière équilibrée dans l'emploi du temps.**
- **Prendre en compte les programmes 2008, qui préconisent que :**
 - **Certains apprentissages doivent faire l'objet d'attentions particulières**
 - La compréhension de textes
 - Le travail sur la syntaxe
 - Le vocabulaire
 - Les traces écrites dans toute activité
 - La dictée à l'adulte (GS)
 - La phonologie (GS)
 - **Certaines situations doivent être proposées quotidiennement**
 - Lecture quotidienne de textes
 - Graphisme
- **Le devenir élève est présenté de manière transversale. La présentation des enjeux d'apprentissages systématique, un temps de bilan en fin de matinée puis en fin de journée sont nécessaires (retour réflexif sur les apprentissages)**
- **Des moments de jeu libre sont identifiés dans l'emploi du temps**
- **Selon la section, la place et la durée des activités seront différentes ; cependant les activités les plus statiques doivent toujours alterner avec celle où le mouvement et la manipulation ont toute leur place**
- **Lorsque la séance « Agir et s'exprimer avec son corps » est située juste avant la récréation ou juste après, un temps de transition doit permettre aux élèves de se recentrer pour passer à un moment d'apprentissage corporel à un moment de « défoulement » et vice-versa.**
- **Cette transition peut se faire à l'aide de quelques comptines, d'une lecture « cadeau ». Le temps d'accueil doit être suffisamment long pour permettre le passage du statut d'enfant à celui d'élève**

Exemple d'emploi du temps prenant en compte les éléments énoncés ci-dessus :

Moyenne Section			
8h50	Devenir élève	Accueil	
9h10		Regroupement	
		<ul style="list-style-type: none"> • Les absents, les événements • Chants, comptines, textes dialogués (extraits d'albums) appris par cœur • Présentation des enjeux d'apprentissages et des activités 	
9h25	S'appropriier le langage (1/2classe)		Découvrir l'écrit (1/2 classe)
	Comprendre (Consignes, questionnement de textes, résolutions de problèmes de compréhension)	Echanger, s'exprimer (situations de langage : et motricité, « albums echos », imagiers thématiques....)	Activités graphiques <ul style="list-style-type: none"> • Expérimentations (Divers outils scripteurs, différents supports, divers matériaux.) • Graphisme
Jeux et activités en autonomie dès la fin de l'activité			
10H00	Agir et s'exprimer avec son corps		
10h30	« Moment de l'histoire »		
10h40	Récréation		
11h10	Découverte du monde		
	Approche des quantités et des nombres		
	Présentation des enjeux d'apprentissages et des situations		
	Atelier apprentissage (demi-classe)	« Jeux mathématiques »	
		Activités numériques en autonomie	Jeu dirigé (Atsem)(4)
11h50	Devenir élève		
	Bilan matinée (ce que l'on a appris, ce qui était difficile)		
12h	Sortie		
13h30	La voix et l'écoute		
13h50	Découverte du monde ou le regard et le geste (Alternance par périodes ou demi-périodes selon les projets)		
14h40	Jeux et activités libres		
15h00	Récréation		
15h30	Découverte du monde des objets (construction avec fiches techniques, étude objet technique)		
16h15	Devenir élève		
	Bilan journée, cahier journal de la classe		
16h30	Sortie		

➤ Autres exemples d'emploi du temps en PS-MS, MS-GS, PS-MS-GS

Emploi du temps PS-MS .

8h50	Accueil		
9h10	Devenir élève	Regroupement	
		<ul style="list-style-type: none"> • Les absents, les événements • Chants, comptines, textes dialogués (extraits d'albums) appris par cœur • Présentation des enjeux d'apprentissages et des activités 	
9h15	S'appropriier le langage (1/2classe)		Découvrir l'écrit (1/2 classe)
	Comprendre (consignes, questionnement de textes, résolutions de problèmes de compréhension)	Echanger, s'exprimer (situations de langage : et motricité, « albums echos », imagiers thématiques....)	Activités graphiques <ul style="list-style-type: none"> • Expérimentations (Divers outils scripteurs, différents supports, divers matériaux.) • Graphisme
	Lundi/mardi	Jeudi/vendredi	
Jeux et activités en autonomie dès la fin de l'activité			
10H00	Agir et s'exprimer avec son corps		
10h30	« Moment de l'histoire »		
10h40	Récréation		
11h10	Découverte du monde		
	Approche des quantités et des nombres		
	Atelier apprentissage (demi-classe)		« Jeux mathématiques »
		Activités numériques en autonomie	Jeu dirigé (atsem)(4)
11h50	Devenir élève Bilan matinée (ce que l'on a appris, ce qui était difficile)		
12h	Sortie		
13h30	PS		MS
	Repos		Découvrir l'écrit avec les prénoms
Découverte du monde des objets (construction avec fiches techniques, étude objet technique)			
	Arrivée échelonnée de la sieste,		Activités en autonomie (jeux, peinture libre, coins jeux bricolages...)
14H15	S'appropriier le langage Moments d'échanges duels avec la maîtresse Situations de langage (coins jeux, ateliers, imagiers, albums-echo....)		
14H45	La voix et l'écoute		
15h00	Récréation		
15h30	Découverte du monde ou le regard et le geste (alternance par périodes ou demi-périodes selon les projets)		
16h15	Devenir élève Bilan journée, cahier journal de la classe		
16h30	Sortie		

Emploi du temps MS-GS .

8h50	Devenir élève	Accueil	
9h10		Regroupement	
		<ul style="list-style-type: none"> • Les absents, les événements • Chants, comptines, textes dialogués (extraits d'albums) appris par cœur • Présentation des enjeux d'apprentissages et des activités 	
9h15	S'approprier le langage (1/2classe)		Découvrir l'écrit (1/2 classe)
	Comprendre (consignes, questionnement de textes, résolutions de problèmes de compréhension)	Progresser vers la maîtrise de la langue française (Productions d'énoncés)	Activités graphiques
	Lundi/mardi	Jeudi/vendredi	<ul style="list-style-type: none"> • Techniques graphiques • (Différents outils, supports, matériaux)
			<ul style="list-style-type: none"> • Graphisme décoratif (en autonomie) • Atelier permanent d'écrit (autonomie)
Jeux et activités en autonomie dès la fin de l'activité			
10H00	Agir et s'exprimer avec son corps		
10h30	« Moment de l'histoire »		
10h40	Récréation		
11h10	Découverte du monde		
	Approche des quantités et des nombres		
	Atelier apprentissage (demi-classe)	Jeux mathématiques	
		Jeux en autonomie avec feuilles de marquage	Jeu dirigé (Atsem)(4)
11h50	Devenir élève		
	Bilan matinée (ce que l'on a appris, ce qui était difficile)		
12h	Sortie		
13h30	MS	GS	
	Repos	Découvrir l'écrit	
	Activités en autonomie	Enseignant PS(demi-groupe) <ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les sons de la parole • Découverte du principe alphabétique 	Enseignant Classe (demi-groupe) <ul style="list-style-type: none"> • Ecriture • Dictée à l'adulte • cahier de vie le vendredi)
14H15	Découvrir l'écrit avec les prénoms	Activités en autonomie (jeux, peinture libre, coins jeux bricolages...)	
14H45	La voix et l'écoute		
15h00	Récréation		
15h30	Découverte du monde ou le regard et le geste (alternance par périodes ou demi-périodes selon les projets)		
16h15	Devenir élève		
	Bilan journée, cahier journal de la classe		
16h30	Sortie		

Emploi du temps PS-MS-GS .

8h50	Devenir élève	Accueil		
9h10		Regroupement		
		<ul style="list-style-type: none"> • Les absents, les événements • Chants, comptines (Chaque groupe tour à tour sur son propre répertoire) • Présentation des enjeux d'apprentissages et des activités 		
9h15	S'appropriier le langage (1/2 classe)		Découvrir l'écrit (1/2 classe)	
	Comprendre (consignes, questionnement de textes, résolutions de problèmes de compréhension, Aide à la compréhension de l'histoire du jour pour les PS)	Progresser vers la maîtrise de la langue française (Productions d'énoncés) (MS-GS)	Activités graphiques <ul style="list-style-type: none"> • Techniques graphiques • Expériences graphiques (Différents outils, supports, matériaux)	<ul style="list-style-type: none"> • Graphisme décoratif (en autonomie)
		Echanger s'exprimer (situations de langage : et motricité, « albums echos », imagiers thématiques....)		
	Lundi/mardi	Jeudi vendredi	Jeux et activités en autonomie dès la fin de l'activité	
10H00	Agir et s'exprimer avec son corps			
10h30	« Moment de l'histoire »			
10h40	Récréation			
11h10	Découverte du monde			
	Approche des quantités et des nombres			
	Atelier apprentissage (demi-classe)	Jeux mathématiques		
		Jeux en autonomie avec feuilles de marquage	Jeu dirigé (atsem)(4)	
11h50	Devenir élève			
	Bilan matinée (ce que l'on a appris, ce qui était difficile)			
12h	Sortie			
13h30	PS-MS	MS-GS		
	Repos	Découvrir l'écrit		
	Activités en autonomie	Enseignante 1(demi-groupe) <ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les sons de la parole • Découverte du principe alphabétique 	Enseignante 2 (demi-groupe) <ul style="list-style-type: none"> • Ecriture • Dictée à l'adulte cahier de vie le vendredi) 	
14H15	Découvrir l'écrit avec les prénoms	Activités en autonomie (jeux, peinture libre, coins jeux bricolages...)		
14H45	La voix et l'écoute			
	Activité chant :Les GS et MS chantent un chant de leur répertoire, puis les PS chantent à leur tour un chant de leur répertoire Autre activité : ensemble ou tour à tour selon la complexité			
15h00	Récréation			
15h30	Découverte du monde ou le regard et le geste			
	(alternance par périodes ou demi-périodes selon les projets)			
16h15	Devenir élève : Bilan journée, cahier journal de la classe)			
16h30	Sortie			

