

Bibliographie :
le français- expression et jeux
Métalinguistique
Mathématiques
Gestion de classe, intelligences multiples et compétences transversales

Livres présentés lors du cours de formation continue

	<p>Encyclopédie des mots T1</p> <p>Auteurs : Taro Gomi Éditeur : Bayard Jeunesse Copyright : 2006</p> <p>Document jeunesse (broché). Paru en 09/2006 Une fusée, ce n'est pas la même chose qu'un hélicoptère. Un chapeau mou, ce n'est pas la même chose qu'un chapeau neuf. Dans cet ouvrage drôle et impertinent, Taro Gomi met en scène noms et adjectifs Il invite les enfants à découvrir la saveur des mots et les surprises qu'ils recèlent !...</p>
	<p>Comment dit-on ? T2</p> <p>Auteurs : Taro Gomi Éditeur : Bayard Jeunesse Copyright : 2007</p> <p>Document jeunesse (broché). Paru en 04/2007 Que fait-on toute la journée ? on bâille, on court, on saute, on lit... mais encore ? Comment s'exprimer quand on veut refuser, saluer, dire merci, encourager... ? Avec esprit et humour, Taro Gomi met en scène les verbes et les expressions de la vie courante.</p>



Parler, écouter et comprendre, Activités pour enfants de 5 à 7 ans

Auteurs : CATHERINE DELAMAIN | JILL SPRING | HÉLÈNE BOUCHER

Éditeur : Chenelière Éducation

Copyright : 2009

Écrit par deux orthophonistes chevronnées ayant étroitement collaboré avec des enseignants de classe régulière, ce livre offre une grande variété d'activités et de jeux conçus pour améliorer les habiletés de langage, d'écoute et de compréhension des enfants âgés de 5 à 7 ans.

Ces activités sont divisées en deux sections : Comprendre le langage oral (suivre les consignes, enrichir son vocabulaire, comprendre l'idée principale, produire un raisonnement, tirer des conclusions) et Utiliser le langage oral (décrire, expliquer, raconter, prédire, jouer avec les mots).



Ateliers d'expressions 5 à 13 ans

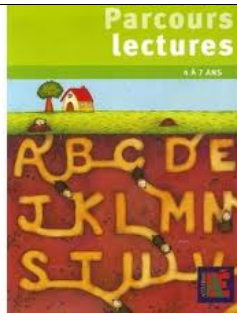
Auteur : STÉPHANIE SCHNEIDER

Éditeur : Accès Éditions

Copyright : 2010

<http://www.acces-editions.com/oeuvre.php?code=AEX>

27 ateliers autonomes classés en 6 chapitres. Chaque atelier fait appel à la personnalité et au vécu des participants.



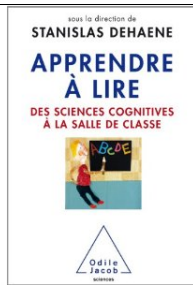
Parcours lecture de 4 à 7 ans

Auteur : Sophie Duprey, Gaëtan Duprey

Editeur : Accès Editions

Parcours lectures se compose de 14 parcours au cœur de la littérature de jeunesse et des différentes fonctions de l'écrit.

- 9 parcours pour se construire une première culture littéraire :
- 1) Du conte traditionnel à ses parodies :
- le petit chaperon rouge
- 2) Des histoires à structures répétitives : l'accumulation
- 3) Entrer dans l'univers d'un auteur : Christian Voltz
- 4) Un personnage : la princesse
- 5) Un thème : la différence
- 6) Un genre : le récit de rêve
- 7) Des histoires à structures répétitives : la randonnée
- 8) Un personnage : l'ogre
- 9) Des fins de loups
- 5 parcours pour découvrir le monde
- 10) Les abécédaires
- 11) Les imagiers
- 12) Le semainier
- 13) La fiche technique
- 14) Les livres à compter



Apprendre à lire , des sciences cognitives à la salle de classe

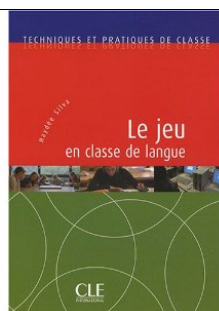
Auteur : Stanislas Dehaene

Editeur : Odile Jacob

Copyright : octobre 2011

«Comment faisons-nous pour lire ? Au cours des vingt dernières années, la recherche scientifique sur le cerveau et la lecture a progressé à grands pas. Nous disposons aujourd'hui d'une véritable science de la lecture. Toutefois, ces recherches restent méconnues du grand public et, surtout, des premiers concernés : les parents et les enseignants des enfants des écoles primaires.(...)

Un seul objectif doit nous guider : aider l'enfant à progresser pour qu'il devienne un lecteur autonome, qui lit autant pour apprendre que pour son plaisir.»



Le jeu en classe de langue

Auteur : HAYDÉE SILVA

Editeur : CLE international

Cet ouvrage se fixe pour but d'aider tous les enseignants de langue à mieux intégrer le jeu dans leur classe en tant qu'outil d'enseignement et d'apprentissage.

L'ouvrage comporte deux parties : La première fournit aux enseignants des orientations pour engager ou poursuivre la réflexion sur l'exploitation pédagogique du jeu, ainsi que des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des supports ludiques et pour créer une atmosphère propice au jeu ; la seconde, axée sur des propositions pratiques pour la classe, inclut 20 matrices de jeu donnant lieu à des centaines d'exploitations pédagogiques différentes. Chaque matrice est illustrée par une application détaillée prête à l'emploi, suivie d'une dizaine de suggestions de variantes.



Le jeu vous va si bien!

Auteur : Pascal Deru

Editeur : Le Souffle d'or

Hors des sentiers battus, Pascal Deru explore les meilleurs jeux contemporains et jeux coopératifs. Il vous invite à en découvrir de nouveaux et vous donne des idées pour savoir lesquels vous conviennent le mieux. Il vous dévoile les plaisirs du jeu, comme si vous ouvriez des boîtes de jeux, l'une après l'autre. « L'adulte qui joue accomplit, en lui et dans ses relations, le tissage très intime d'une toile qui l'enrichit en le liant à d'autres. Outre l'enfant qu'il nourrit en lui-même et sans lequel on est orphelin d'une part de soi-même, il consolide sur ce fond de plaisir l'incalculable réseau dont nous avons besoin pour vivre. » Fervent plaidoyer, ce livre est bien plus qu'une incitation à jouer. Pascal Deru explique aux adultes trop sérieux que nous sommes les immenses bienfaits du jeu et de l'acte de jouer. Que l'on soit parent à la recherche d'un jeu pour ses enfants, travailleur social en quête d'une distraction pour apaiser des souffrances, ludothécaire toujours à l'affût d'une nouveauté, le jeu est porteur de richesses que tout le monde pressent mais que Pascal Deru analyse précisément à travers cet ouvrage éclectique et passionnant. A travers le jeu, l'adulte s'autorise à donner droit de séjour à la part d'enfance qu'il a, heureusement, conservée au fond de lui et qui contribue fortement à le rendre humain. Grâce au jeu, il continue à grandir, à élargir le domaine du possible, à affirmer ses goûts, ses plaisirs, à apprivoiser le temps libre, à communiquer avec d'autres, à transmettre des valeurs, à accepter de perdre, mais aussi se sentir capable de gagner, à offrir, à créer, à afficher ses émotions, à coopérer... ! Le jeu est acte convivial et source de plaisir, voie royale de découverte de soi et des autres, chemin de rencontres, balade dans les différentes cultures du monde.



Le Go, outil de communication

Editeur : Editions Chiron, Paris

Auteur : Yasutoshi Yasuda

Maître Yasuda enseigne le Go (ou le plus souvent une variante très simplifiée, le Ponuki-Go ou jeu de la première prise) à des enfants, à des adultes en difficulté, à des malades, à des personnes handicapées. L'idée directrice de Maître Yasuda est que le Go est un outil de communication et de socialisation, que le Go "peut faire renaître le sourire".

A lire cet ouvrage, on peut penser que le Go est un outil magique, apte à resocialiser des mineurs violents, à faire communiquer des enfants autistes, à illuminer le regard d'ancêtres proches de leur fin,..
Quoi de plus normal que les écoliers soient charmés par le Go : il s'agit après tout d'un jeu, en-dehors des matières obligatoires...

Et enfin, on sait bien que la violence est pour beaucoup de mineurs le seul moyen qu'ils aient à leur disposition pour dire leur mal de vivre. En les faisant participer à une activité et en les respectant, on les aide à s'accepter et à accepter les autres.

En résumé, c'est un livre pour les curieux et les pédagogues.



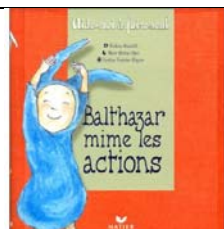
Mon imagier photos

Les verbes : Petites histoires à partager

Editeur : Hatier

ERIC CADILHAC (Auteur), FABIENNE RAICK (Auteur)
PHILIPPE ROUX (Illustrations)

Un imagier pour les petits curieux de 3 à 6 ans, avec plus de 300 verbes illustrés par des séquences de 2 à 4 photographies, et des petites histoires à partager, pour enrichir le vocabulaire, savoir utiliser les verbes et apprendre à bien parler.



Balthazar mime les actions

Editeur : Hatier

Féodora Stancioff
Marie-Hélène Place
Caroline Fontaine-Riquier



La gestion des comportements en classe, et si on regardait ça autrement?

Auteurs : Sylvie Dubé

Éditeur : Chenelière Education

Copyright : 2009

Présentation

Cet ouvrage est une invitation à sortir de l'impasse dans laquelle nous sommes actuellement à propos de la gestion des comportements des élèves. L'auteure propose d'abord de revoir huit croyances qui orientent nos actions pour ensuite faire le point sur le comportement. Qu'est-ce qui motive les êtres humains ? Pourquoi l'utilisation des menaces ou des récompenses n'entraîne-t-elle pas davantage de motivation ? Comment fonctionne le comportement ?

Elle propose ensuite à l'enseignant de faire de son groupe d'élèves une communauté démocratique structurée, qui posséderait ses principes, ses rôles, ses règles et ses comportements. Elle suggère des moyens concrets d'engager les élèves dans un véritable groupe d'apprentissage, où chaque membre exercerait sa liberté dans les limites des indispensables règles de vie collective qu'il aurait contribué à mettre en place. Dans un style direct et plein d'humour, Sylvie Dubé atteint le but qu'elle s'est fixé : elle amène sans contredit l'enseignant à regarder autrement son comportement et ses pratiques de gestion de classe et à évaluer ce qu'il pourrait modifier pour responsabiliser davantage ses élèves et ainsi jouir d'une qualité de vie plus satisfaisante en classe.



Ma classe-qualité, des outils pratiques de gestion de classe inspiré de la Théorie du Choix de Glasser

Auteurs : Francine Bélair

Éditeur : Chenelière Education

Copyright : 2007

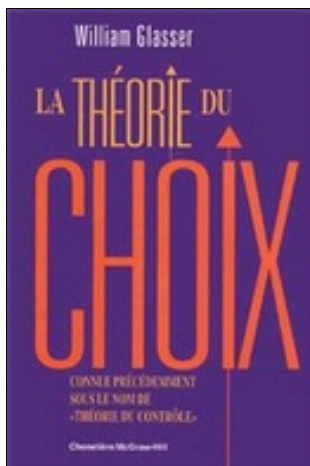
Un véritable coffre à outils pour consolider le groupe-classe, tout au long de l'année scolaire!

Reconnue pour ses divers ouvrages de psychologie qui portent notamment sur la Théorie du Choix de William Glasser, Francine Bélair publie aujourd'hui un guide conçu expressément pour le monde de l'éducation. Ma Classe-Qualité propose une série d'outils et de matériaux qui contribuent à créer un climat harmonieux en classe, à l'aide d'une approche axée sur la prévention des difficultés de tout ordre, la responsabilisation des élèves et la qualité relationnelle.

Résolument pratique, sans toutefois tomber dans le piège des recettes miracles, Ma Classe-Qualité se lit en quelque sorte comme le roman d'une année scolaire. Qu'ils le consultent ponctuellement ou qu'ils choisissent de suivre le cheminement chronologique mensuel proposé par l'auteure, les enseignants trouveront dans ce manuel des suggestions d'activités, des conseils et des idées qui facilitent la gestion de classe :

- Création d'un climat propice à l'apprentissage
- Établissement d'un engagement par le biais d'un contrat de classe
- Résolution des conflits interpersonnels
- Mise en place d'un processus disciplinaire visant l'autodiscipline
- Élaboration d'un travail scolaire de Qualité
- Conception d'un plan d'amélioration des habiletés relationnelles de l'élève
- Prise en charge de l'élève par lui-même.

Ma Classe-Qualité convient autant aux enseignants d'expérience qu'à ceux qui débutent dans le métier. Il s'avère particulièrement utile dans la gestion de groupes classes des différents cycles du primaire et du secondaire.



La Théorie du Choix

Auteurs : William Glasser
Éditeur : Chenelière Education
Copyright : 1997

Présentation

Selon la théorie du choix, chacun de nous peut améliorer sa qualité de vie en ayant une meilleure maîtrise de ses émotions et de ses actions. Dans cet ouvrage, le Dr William Glasser explique, par des exemples, comment mieux choisir nos relations avec autrui et nos actions. Problèmes matrimoniaux, éducation des enfants, alcoolisme, maladies, troubles psychosomatiques et obésité sont quelques-unes des difficultés auxquelles s'intéresse l'auteur, notamment en établissant le lien entre le comportement et l'image mentale qui y correspond. À partir d'exemples et d'études de cas, l'auteur retrace la façon dont sont formées ces images et explique comment les transformer par nos choix de vie.



Le voyage autour du monde de Pénélope

Éditeur : Editions Septembre, Atouts

Pénélope est une globe-trotter fantaisiste dont les enfants attendront des nouvelles avec impatience tout au long de l'année.

La trousse propose 35 lettres, rencontres, activités et situations ludiques dans le domaine de la communication qui permettent une réelle pratique des habiletés de langage, facilitée par des stratégies enseignées explicitement aux enfants. Les habiletés à développer sont regroupées en cinq volets:

- gestion mentale
- métalinguistique
- discours narratif
- discours expressif
- discours informatif.

	<p>Vers les maths, maternelle grande section</p> <p>Editeur : Accès</p> <p>Auteur : <u>Sophie DUPREY, Gaëtan DUPREY, Catherine SAUTENET</u></p> <p>Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en grande section ? Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ? Comment automatiser les compétences numériques des élèves ? Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?</p>
	<p>Vers les maths, maternelle moyenne section</p> <p>Editeur : Accès</p> <p>Auteur : <u>Sophie DUPREY, Gaëtan DUPREY, Catherine SAUTENET</u></p>
	<p>Vers les maths, maternelle petite section</p> <p>Editeur : Accès</p> <p>Auteur : <u>Sophie DUPREY, Gaëtan DUPREY, Catherine SAUTENET</u></p> <p>Dès sa première année à l'école maternelle, à travers ses expériences quotidiennes, l'enfant utilise un mode de pensée mathématique et commence à élaborer ses premières connaissances dans ce domaine. C'est par le jeu, l'action, le langage, l'exercice de tous ses sens que l'enfant va comprendre le monde et entrer progressivement dans la pensée logique, l'abstraction et le raisonnement.</p> <p>Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008</p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir les formes et les grandeurs, - approcher les quantités et les nombres - se repérer dans l'espace, - se repérer dans le temps, - développer sa pensée logique.



Situations-jeux pour des apprentissages mathématiques en maternelle

Editeur : Retz

Auteur : [Éric Greff](#), [Josiane Helayel](#)

ouvrage structuré pour favoriser un apprentissage maîtrisé dans le cadre de situations-jeux mathématiques en maternelle.

Les jeux mathématiques en maternelle répondent à des besoins spécifiques de manipulation et de sensorialité du jeune enfant tout en assurant son développement sur différents plans : moteur, cognitif, langagier, psychoaffectif et culturel.

Dès la grande section, on peut proposer aux enfants de véritables situations de recherche qui permettent un réel apprentissage à la résolution de problème en sollicitant leurs connaissances déjà acquises.

Cet ouvrage est organisé autour des compétences décrites dans les **programmes 2008**. Ainsi, il propose des situations-jeux très concrètes et faciles à mettre en œuvre pour construire :

- la notion de nombre (comparer, dénombrer, calculer),
- la notion d'espace (formes, espace et temps),
- la pensée (stratégie, logique, mémoire).

Pour chaque compétence traitée, les auteurs fournissent des informations pédagogiques et des descriptions de situations testées en classe, en atelier dirigé ou autonome (déroulement, consignes, difficultés à éviter...). L'ouvrage propose aussi de s'appuyer sur quelques jeux du commerce qui permettent d'entraîner ces compétences.

Le **CD-Rom** contient le matériel spécifique à certaines activités, des pages jeux et des fiches d'évaluation à imprimer.

