

Quelques exemples d'exploitation pour l'objectif 3 :
Parler ensemble et réfléchir (en GS).

1. Evoquer le passé et participer verbalement à un projet

Comptes rendus de sorties pédagogiques dans les musées, au cinéma (dispositif Ecole et Cinéma), au théâtre (Bateau Feu), à l'auditorium (en partenariat avec l'école de musique), en forêt, dans les dunes, dans des activités USEP, etc...avec dictée à l'adulte qui s'assure que chaque enfant prenne la parole. Possibilité d'enregistrer et de revenir sur la prise de parole. En classe complète ou ½ classe.

2. Reformuler pour mieux se faire comprendre

Dans la répétition des consignes à l'enseignante ou à un camarade, dans la préparation des ateliers : le matériel à utiliser, la disposition, la chronologie des actions.

3. S'intéresser à l'avis de l'autre. Discuter en défendant un point de vue

Atelier philo par ½ classe ou groupes hétérogènes pour inciter l'enfant à défendre son point de vue.

Activité transposable au conte quand l'enfant peut se mettre à la place d'un des personnages et justifier ses actions et ses décisions. Liberté d'opinion de chacun qui peut émettre une opinion ou un avis différent du copain, qu'il pourra justifier.

4. Echanger sur ses productions et celles des autres

Analyse d'un dessin ou d'une autre production en arts visuels. Autocritique et critique des productions des autres argumentées.

5. Proposer des solutions pour résoudre des problèmes

Situation problème en science. Sous forme de jeu solliciter la réflexion et le réinvestissement des connaissances pour trouver la solution.

Exemple : autour de l'air réussir à fabriquer un objet qui permettra à un personnage de redescendre sur terre sans se blesser.