

Le nouveau programme de l'école
maternelle.

Agir, s'exprimer,
comprendre à travers
l'activité physique.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

- A. Les gestes professionnels importants de l'enseignant en maternelle.
- B. Faire réussir, faire comprendre.
- C. Offrir des espaces de travail structurants et structurés.
- D. Mobiliser le langage.
- E. Évaluer.
- F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages.
- G. Programmer les activités.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

A. Les gestes professionnels importants de l'enseignant en maternelle :

Autour de 2 ans et demi – 3 ans :

- Solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action.
- Valoriser les exploits.
- Plaisir à agir.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

A. Les gestes professionnels importants de l'enseignant en maternelle :

Autour de 3-4 ans :

- Proposer des situations comportant des buts d'action clairs et matérialisés.
- Matérialiser les progrès.
- Alternance classe / salle spécifique.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

A. Les gestes professionnels importants de l'enseignant en maternelle :

Autour de 5 ans :

- Proposer des projets d'actions explicites et finalisés s'inscrivant dans la durée.
- Responsabiliser les enfants dans différents rôles.
- Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et de son utilisation.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Pourquoi un intitulé de domaine différent ?

- Dépasser le « faire » pour parvenir à « penser le faire »
- Passage progressif de l'action à la réflexion sur l'action
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Faire faire, faire réussir.

- Nécessaire mises en situations inscrites dans la durée pour faire, s'essayer, expérimenter, recommencer.
- Mais c'est agir avec une intention, recherche d'un « mieux faire ».
- L'élève doit savoir s'il a réussi ou non : validation par ses pairs ou par l'adulte.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Faire faire, faire comprendre.

- Savoir que l'on a réussi n'est pas suffisant.
- « Comprendre » permet de dépasser les réussites ponctuelles ou hasardeuses et d'identifier ce qui les a permises.
- La conceptualisation nécessite la mise à distance de l'action.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Provoquer la mise en action de la pensée.

- Apprendre à l'enfant qu'au travers ce qui lui apparaît être un jeu, il y a « quelque chose à apprendre ».
- « Penser le faire » c'est prendre de la distance par le langage.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Favoriser l'émergence d'un « je » au sein d'un collectif.

- Quand une solution motrice émerge d'un seul ou d'un petit nombre, elle doit être socialisée, partagée, mise à l'épreuve du groupe par des procédures qui permettent petit à petit à chacun de se l'approprier.
- Chacun doit s'enrichir des solutions des autres.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Ouvrir des alternatives de choix.

- Devenir autonome, c'est être amené à choisir.
- Cette capacité de l'enfant à faire des choix repose sur la capacité de son enseignant à lui proposer des alternatives.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

B. Faire réussir, faire comprendre :

Créer des liens.

- C'est le sens premier du mot : intelligence (relier, nouer ensemble).
- La perception d'une continuité des situations ne va pas de soi.
- Besoin de l'étayage de l'adulte.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

C. Offrir des espaces de travail structurants et structurés :

Aménager des espaces.

- Cette question est déterminante dans la façon dont les enfants peuvent progressivement devenir acteurs de leurs apprentissages.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

C. Offrir des espaces de travail structurants et structurés :

Créer des repères.

- Pour l'enfant, l'espace d'apprentissage peut sembler constituer un « espace vide ».
- Les enfants l'investissent avec une énergie accrue.
- L'enseignant doit donc penser les dispositifs matériels visant à créer les conditions pour que ce nouvel espace soit porteur des mêmes caractéristiques que la salle de classe.
- Récurrence du déroulement temporel.
- Autonomie des élèves.
- Espace partagé.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

C. Offrir des espaces de travail structurants et structurés :

Créer les supports permettant la mise à distance.

- Difficultés : pas d'installation spécifique, espace réduit, cour de récréation (mais météo, autres règles).
- Chaque fois que c'est possible, il est judicieux de proposer des activités en extérieur mais une préparation est indispensable.
- Dans tous les cas, une phase orale et préparatoire est nécessaire donc besoin de créer des supports : maquettes, figurines, ASCO, photos, images, plans... pour se mettre à distance de l'action, pour mieux y retourner.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

D. Mobiliser le langage :

Le langage permet la verbalisation des actions, une mise à distance, favorisant une prise de conscience de ces actions. La mise en forme de la pensée qu'il nécessite aide les élèves à « penser progressivement leurs activités pour gagner en désirs et en pouvoirs d'agir »

Mettre des mots sur l'action.

- L'enseignant, en verbalisant ce qui est en train de se produire, en traduisant en parole ce qui est en train de se passer, pourra mettre à profit les séances vécues pour travailler le langage en situation.
- Rituels d'entrée en danse : vocabulaire lié au corps.
- Solliciter les élèves sur des rappels de règles, des commentaires d'actions.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

D. Mobiliser le langage :

Se remémorer et réinvestir :

- Favoriser un langage décontextualisé.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

D. Mobiliser le langage :

Tirer parti des outils :

- Les outils schématiques et les représentations seront d'excellents supports pour favoriser les échanges.
- Littérature de jeunesse.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

D. Mobiliser le langage :

Donner son avis, justifier, anticiper :

- Après avoir été observateur, faire des remarques pour dialoguer avec les joueurs.
- Expliquer un jeu à une autre classe ou à des parents.

Vidéo autour du langage



I. Créer une dynamique d'apprentissage.

E. Évaluer :

Savoir évaluer, c'est savoir mettre en valeur :

- Ce domaine d'apprentissage offre souvent à l'enseignant les meilleures occasions pour encourager toutes les tentatives, mettre en évidence la plus petite des réussites.
- Pour que les enfants puissent identifier leurs réussites, l'enseignant organise les conditions qui permettent d'en garder des traces, de s'en souvenir en les évoquant, de les revisiter afin de percevoir les évolutions.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

E. Évaluer :

Pratiquer l'évaluation au quotidien et en situation :

- S'appuyer en premier lieu sur l'observation de l'enfant et/ou du groupe.
- Porter son attention sur l'engagement de l'enfant dans la situation, sur ses capacités à affronter une situation nouvelle.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

E. Évaluer :

Concevoir des situations comportant des buts clairs et évolutifs :

- Les situations sont d'autant plus faciles à évaluer par les enfants eux-mêmes que les tâches proposées comportent des effets concrets, palpables, matériels, traduisant ce qu'ils doivent réaliser.
- La perception de la réussite facilite la compréhension.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Apprendre ensemble et vivre ensemble :

- Susciter le partage des expériences.
- Trouver sa place parmi les autres.
- Dépasser progressivement le plaisir de faire.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Construire l'espace :

- Faire appréhender l'espace par l'action.
- Matérialiser les repères.
- Provoquer une prise de distance.
- Élargir les espaces d'action.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Construire le temps :

- Rendre perceptible l'écoulement du temps.
- Intégrer des outils aux situations d'action.
- Comparer des durées ou des résultats.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Aider à la construction du nombre :

- Dénombrer, comparer des collections.
- Évoquer des quantités en leur absence.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Penser des liens entre les champs artistiques :

- Créer des ponts entre les univers sonores, plastiques et corporels.
- Trouver des sources d'inspiration dans la littérature de jeunesse.
- Dialoguer avec les œuvres plastiques.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

F. Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages :

Construire les conditions de l'égalité entre les filles et les garçons :

- Prendre en compte les inégalités existantes.
- Questionner les représentations.
- Questionner les modes de regroupement.
- Construire des enjeux pédagogiques et didactiques au prisme de l'égalité des sexes.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

G. Programmer les activités :

Penser la continuité des séances :

- Impératif d'organiser une séance chaque jour de 30 à 45 minutes.
- C'est la continuité et la cohérence de la succession des séances portant sur une même catégorie d'apprentissage qui constituent des facteurs de progrès.
- Cycle de 12 à 15 séances (3 semaines ou 2 thèmes moteurs par période).
- Élaborer collectivement une programmation des activités prenant en compte la gestion des espaces et du matériel et qui garantit d'atteindre les 4 objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.
- Chaque fois que c'est possible, les activités de natation seront proposées en particulier aux enfants de GS.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

G. Programmer les activités :

Gérer collectivement les espaces et les matériels partagés :

- Partage des espaces : salle spécifique, cour, salle de sports, stade, parc public, piscine, salle de danse.
- Faire un inventaire des espaces potentiels.
- Ne pas hésiter à amener les enfants à pratiquer à l'extérieur dès que la météo le permet.
- Faire un inventaire du matériel.
- Des échanges de service sont également possibles pour permettre aux enfants de profiter au mieux des compétences spécifiques de chaque enseignant.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

G. Programmer des activités :

Faire des choix pour sa classe:

- Ne pas étaler les 4 objectifs prévus au programme sur les 4 jours de la semaine sauf contrainte matérielle.
- Garder de la souplesse.

I. Créer une dynamique d'apprentissage.

CONCLUSION :

- Passer du plaisir d'agir à celui de réussir (évaluer) puis de comprendre (langage) pourquoi j'ai réussi de la TPS à la GS.
- Des gestes professionnels différents de la TPS à la GS.
- Une interdisciplinarité indispensable.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

- A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.
- C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- D. Collaborer, coopérer, s'opposer.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Les enjeux essentiels de cet objectif :

- Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.
- Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Les enjeux essentiels de cet objectif :

- Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Les conditions de la réussite :

- Assurer les conditions d'une réelle pratique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Construire, en relation avec le vécu, les supports qui vont « ancrer » les situations langagières.
- Investir des espaces de plus en plus vastes.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

La progressivité :

- Autour de 2 ans et demi – 3 ans : agir, prendre plaisir.
- Autour de 3 – 4 ans : affiner ses réponses par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.
- Autour de 5 ans : construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Les moins de trois ans :

- Développer une motricité globale.
- Étendre les possibilités d'action sur et avec les objets.
- Développer les perceptions et les coordinations.
- Apprendre le partage des espaces et des objets.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Construire une image orientée de son corps :

- Un corps mieux latéralisé.
- Un corps mieux identifié et mieux situé.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

A. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

Prendre soin de son corps et de sa santé :

- Devenir « grand », devenir « un grand ».
- Mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir.
- Construire progressivement une « attitude santé ».

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Les enjeux essentiels de cet objectif :

- Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.
- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à des adultes ses trouvailles, ses propres « exploits ».

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Les enjeux essentiels de cet objectif :

- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.
- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Les enjeux essentiels de cet objectif :

- Lorsque les conditions locales, le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre du plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Les conditions de la réussite :

- Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation.
- Solliciter les rééquilibrations.
- Susciter les prises de risques.
- Engager le groupe dans un projet d'apprentissage.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

La progressivité :

- Autour de 2 ans et demi – 3 ans : découvrir différents aménagements, motricité inhabituelle, prendre du plaisir, découvrir ses possibles.
- Autour de 3 – 4 ans : actions motrices de plus en plus maîtrisées, déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.
- Autour de 5 ans : expérimenter et choisir des actions et déplacements en fonction des obstacles, construire un projet d'action, explorer le milieu aquatique.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Les moins de trois ans :

- A deux ans, les enfants ne sont plus des bébés.
- Voir grand pour les tout petits !
- Observer pour faire progresser.
- Encourager l'exploration motrice.
- Faire vivre les aménagements.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Investir des espaces aménagés :

- Un espace aménagé en « coins » ou « îlots ».
- Un espace aménagé en pays.
- Un espace aménagé en « étoile ».
- Un espace aménagé en « ateliers ».
- Un espace aménagé en « parcours ».

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

B. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées :

Explorer le milieu aquatique :

- Un milieu à apprivoiser pour le jeune « terrien ».
- Les apprentissages à développer.
- Une démarche qui privilégie l'aspect ludique.
- Le rôle de l'enseignant.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Les enjeux essentiels :

- S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.
- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Les enjeux essentiels :

- Mémoriser une courte série de gestes, de directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Les enjeux essentiels :

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Les conditions de la réussite :

- Accompagner les apprentissages moteurs, symboliques et relationnels des élèves.
- Donner du sens au mouvement et à l'expression de l'élève.
- Engager l'élève dans un parcours de motricité expressive.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

La progressivité :

- Autour de 2 ans et demi – 3 ans : découvrir à partir d'objets des actions motrices globales, prendre du plaisir, danser avec les autres.
- Autour de 3 – 4 ans : explorer différentes actions et/ou mouvements avec ou sans objet dans l'espace et dans le temps. Rôle du spectateur.
- Autour de 5 ans : Structurer ces actions et mouvements pour composer seul, à plusieurs ou à 2 un enchaînement dansé.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Les moins de trois ans :

- Développer les perceptions et les coordinations.
- Danser avec les objets (exploration, recherche).
- Prendre en compte les gestes fondateurs.
- Danser avec une musique.
- Danser par imitation.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

S'engager dans une démarche de création :

- Pourquoi et pour quoi faire ?
- Des gestes fondateurs.
- Quels acteurs ? Quels partenaires ?
- Quelles étapes ?

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

C. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle :

- Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes.
- Pratiquer des expériences artistiques.
- S'approprier des connaissances.
- Garder des traces du parcours.
- Penser la continuité et la cohérence du parcours de l'élève.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

Les enjeux essentiels :

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action.
- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.
- Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

Les conditions de la réussite :

- Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité.
- Solliciter et faciliter les prises de décision.
- Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

La progressivité :

- Autour de 2 ans et demi – 3 ans : découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement un but commun, prendre du plaisir à jouer avec les autres.
- Autour de 3 – 4 ans : reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations, affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective.
- Autour de 5 ans : choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou à plusieurs adversaires, construire un projet d'actions collectif pour s'opposer aux autres.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

Les moins de trois ans :

- Aller vers une plus grande autonomie.
- Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif ».
- Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

Jouer avec les autres :

- Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu.
- Trouver peu à peu sa propre place dans un groupe.
- Un adulte qui accompagne, sécurise, relance.

II. Les 4 objectifs d'apprentissage.

D. Collaborer, coopérer, s'opposer :

Construire la notion de règle :

- Trouver progressivement sa propre place dans un groupe.
- Jouer ensemble dans le cadre d'une règle.
- S'appropriier des rôles différents.