

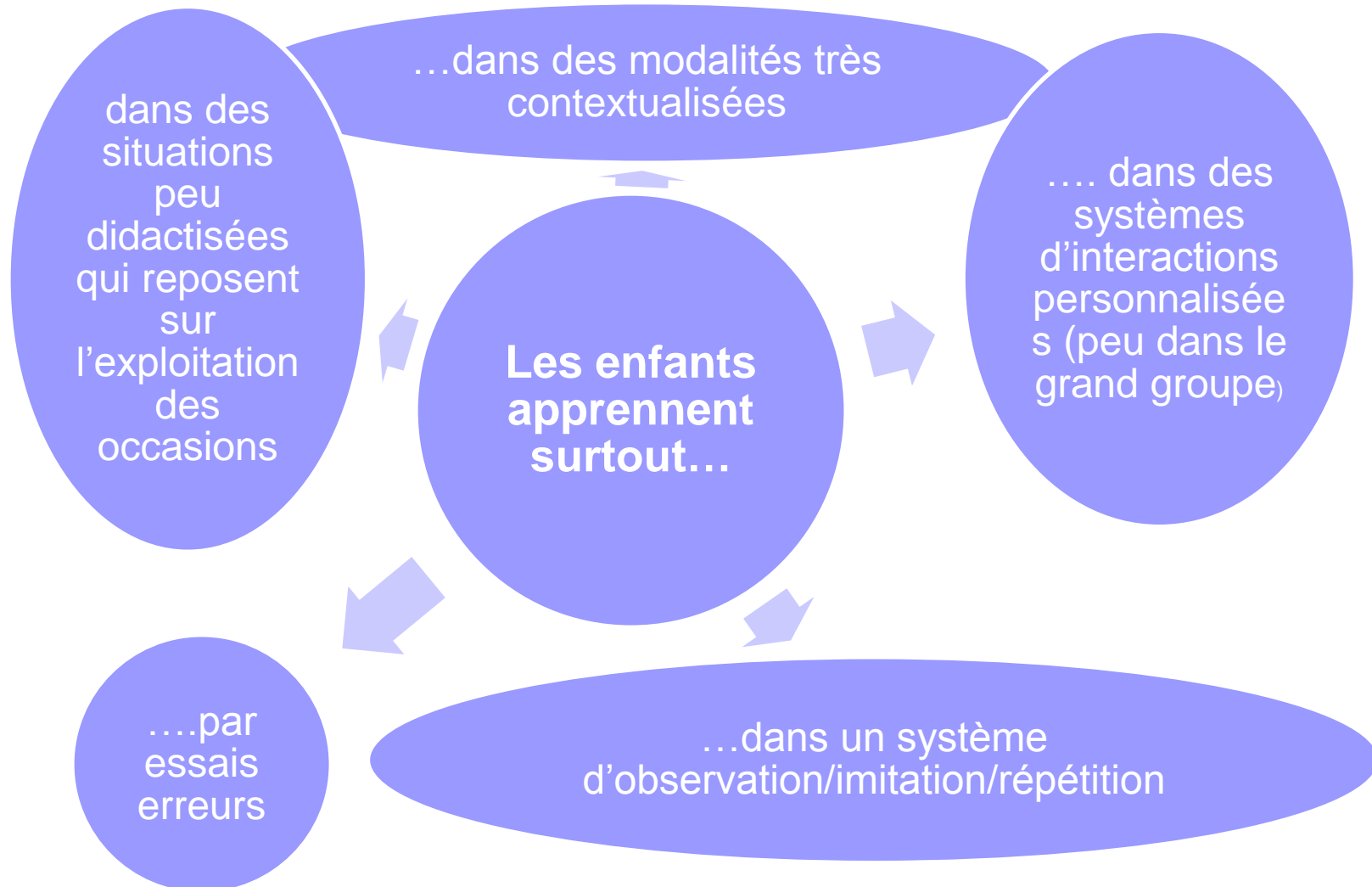
Mise en œuvre des programmes : points de vigilance.

« Que les enfants vivent bien leur petite enfance tout en s'engageant à leur mesure et à leur manière dans les apprentissages »



Annette BREILLOUX
IEN maternelle 77
Sources Viviane Bouysse IGEN

Epanouir et faire apprendre



Peut il y avoir épanouissement de l'enfant sans apprentissages ? (1)

Pour un enfant, s'épanouir c'est acquérir plus de « pouvoirs de faire » :

- Développement = transformation ; acquisition de capacités nouvelles, plus performantes (cf. « *moi tout seul* »)
- Pouvoirs à conquérir liés au milieu où l'on vit ; caractère non « naturel » de certains besoins (besoins culturels / besoins secondaires)

Peut-il y avoir épanouissement de l'enfant sans apprentissages ? (2)

Des apprentissages spontanés, incidents aux apprentissages « programmés »

- **Développement de l'enfant non indépendant des actions de l'entourage** ; les médiations de l'entourage permettent (conditionnent) des acquisitions, des apprentissages (plus ou moins favorables....)
- **Ecole maternelle** : vocation à faire passer d'un premier mode d'apprentissage (apprentissages spontanés, incidents) à un autre, typiquement scolaire (lié à la culture écrite) : **des apprentissages programmés** pour lesquels on adopte une pratique contrôlée (***apprendre ensemble et vivre ensemble = processus qui demande du temps***).

Inversement ... des apprentissages sans épanouissement (1)

Des conditions d'apprentissage qui peuvent nuire à l'épanouissement des enfants

Quand on méconnaît un **ensemble de besoins** : sécurité, mouvement, JEU, relations sociales, expression langagière et communication, découvertes et connaissances, physiologiques...

- **JEU au sens de s'engager**
 - **JEU et conscience du JE**
- **Passage « dans » et « par » le corps**

Inversement ... des apprentissages sans épanouissement (2)

Des situations d'apprentissage qui abîment les enfants

- quand on impose des exigences prématurées qui font acquérir aux enfants une « conscience d'incapacité », perdre confiance en soi, estime de soi, envie de grandir...

Attention à l'inverse aussi, les enfants ont besoin de « défis » à leur mesure.

- quand on impose des méthodologies qui ferment certains possibles, qui « stérilisent ».
- par une confrontation à des formes symboliques imposées

Apprendre

- **Apprendre** : acquérir davantage d'autonomie ; confirmer et nourrir le désir de grandir.
- **Apprendre à l'école maternelle** : acquérir les outils du travail scolaire (langages, postures, savoir-faire de base dans la culture de l'écrit) sans perdre l'envie de découvrir, de savoir, **voire en l'augmentant.**

Apprendre (2)

JE

- L'enfant fait à côté des autres

au

- L'enfant fait comme les autres

Nous

- L'enfant fait avec les autres

Apprendre (3)

AGIR : possibilité de prendre des initiatives, d'essayer de recommencer et pas seulement d'exécuter

REUSSIR : aller au bout de sa tâche pour le plaisir de réussir. Quelqu'un doit témoigner de la réussite de l'enfant

COMPRENDRE : l'enfant doit comprendre comment il a réussi. L'adulte pose des mots sur cette réussite

Apprendre (4)

« Les enfants ont envie **de grandir**,
Ils ont envie de faire des choses « **moi
tout seul** »,
Ils ont envie **d'apprendre**,
Ils ont envie **de se transformer**,
Et c'est cette dynamique là qu'il faut
exploiter et entretenir dans tous les
domaines »

Apprendre en jouant (1) (programmes 2.1)

Diverses formes dans les différents domaines d'apprentissage

- exercer son autonomie
- agir sur le réel
- développer l'imaginaire
- construire des fictions
- Exercer des conduites motrices
- communiquer avec les autres.....

Apprendre en jouant (2) (programmes 2.1)

L'enseignant :

- donne à tous un temps de jeu suffisant
- observe l'enfant dans les jeux libres
- participe à un jeu, le complexifie
- propose des jeux structurés

Apprendre en jouant (3)

Les enseignants

- aménagent l'école pour offrir aux enfants un univers culturel
- déterminent une organisation du temps adaptée à leur âge
- pensent l'alternance de différents moments plus ou moins exigeants travaillent en équipe pour définir une progressivité des enseignements
- construisent ressources et outils communs, un répertoire commun
- réfléchissent ensemble au choix des équipements et outils

Jeu et langage (1)

- Jeux de fiction et jeux de faire semblant, des situations de langage décisives
- Auto-langage et construction de la pensée

Jeu et langage (2)

Différents rôles pour l'enseignant :

- rejoindre les jeux et intervenir
- relancer, faire évoluer
- valoriser les verbalisations
- encourager les élèves dans l'action à avoir recours au langage....

Jeu et autres pôles d'activités

- prendre plaisir à s'investir plus longuement dans de situations de jeu
- répéter des situations et mieux comprendre les enjeux
- agir sur les objets pour construire des repères sur les formes et grandeurs
- (.....)

Jeu et démarches pédagogiques

Des valeurs sociales et culturelles à exploiter :

- Les « coins » jeux
- Les jeux de faire semblant
- Les jeux libres
- Les jeux plus encadrés pour « didactiser » des savoirs (jeux de société , jeux de nourrice..)

Différents temps, différents jeux

Des activités évolutives, un espace porteur (découvertes, expériences), des moments collectifs, en petits groupes, individuels

Des jeux :

- la classe évolution PS-----) GS
- la cour de récréation, un espace éducatif
- les jeux éducatifs (emboîtements, lotos..)
- les jeux de construction
- les jeux d'imagination
- la fabrication de jeux

Apprendre en jouant

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant,
c'est son métier, c'est sa vie.

L'enfant qui joue à l'école s'initie
à la vie sociale et l'on oserait dire
qu'il n'apprend rien en jouant? »

Pauline KERGOMARD

L'éducation maternelle dans l'école.

(Hachette 1974- 1886 pour la première édition)

Pistes de réflexion

- Quelle communication sur le(s) jeu(x) en direction des familles?
Quelle implication possible?
- Des projets pour apprendre dans la classe et l'école.

