

L'ÉCOLE MATERNELLE: une école bienveillante

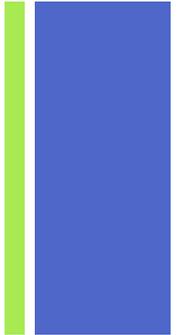
Les besoins de l'enfant

L'école maternelle, une pédagogie spécifique

Des geste professionnels



LES ENJEUX DE L'ECOLE MATERNELLE



- **PRENDRE EN COMPTE LES BESOINS DE L'ENFANT:** à l'accueil, par l'aménagement de la classe, à travers une pédagogie spécifique, des gestes professionnels précis.
-
- **GARANTIR LA REUSSITE POUR TOUS LES ELEVES**
- **REDUIRE LES INEGALITES**

+ L'enfant qui entre à l'école: qui est-il?

■ **ENTRE DEUX ET TROIS ANS:**

- L'enfant se sépare peu à peu de sa mère et accepte l'absence .
- S'individualise. Il se construit avec ses caractéristiques propres, pour devenir un individu unique.
- Exerce avec joie son besoin d'autonomie :(il s'oppose et dit « non »)
Exerce aussi son besoin de dépendance affective
- S'identifie (il imite l'adulte)
- Entre en relation avec d'autres personnes que ses proches après parfois un temps d'observation, mais la mère reste son recours privilégié.

Il réclame toute l'attention de la personne qui s'occupe de lui.
Il fait beaucoup de demandes, ses besoins soient immédiatement satisfaits.

Il est aimant et sensible. Exprimer certains sentiments.

Il joue en parallèle à côté d'autres enfants.
Possessif avec ses jouets .Il joue à faire semblant.

Il essaie d'être indépendant.

Il exprime sa colère

Il communique avec le langage et est capable de représentation mentale

dépendant de l'adulte., besoin d'établir une relation de confiance avec un seul adulte qu'il connaît.

besoin de proximité affective, d'un ancrage fort à l'adulte dans une relation stable et personnalisée.

besoin de lieux à lui, faciles à identifier. Les autres enfants sont des rivaux et les jeux collectifs restent des activités parallèles car il ne peut communiquer qu'avec un seul partenaire à la fois.

besoin d'activités individuelles

besoin de réconfort et de protection.

besoin de routine.

Ce qui se passe doit rester prévisible et être ordonné.

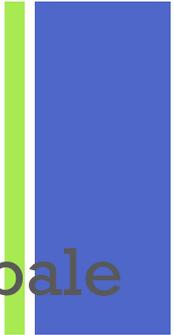
Il a besoin qu'on verbalise les situations.

+ Le développement du jeune enfant

AGE	Langagier	Cognitif	Social affectif	Sensoriel moteur
2/3 ans	Produit 200 à 300 mots. Comprend les demandes directes et les demandes indirectes.	Identifie les objets par l'usage, prend en compte le point de vue d'autrui (oriente un objet pour que l'adulte le voit).	Attachements multiples. Se reconnaît dans un miroir. Jeux symboliques.	Monte et descend les escaliers, saute à pieds joints. Tourne les pages d'un livre, coupe avec des ciseaux
3/4 ans	Extension du vocabulaire et phrases courtes. Peut suivre une conversation, comprend des promesses, s'amuse des jeux de langage	Acquisition de concepts d'espace, de temps, de quantité. Utilise les principes du comptage	Identifie plusieurs parties du corps .Attend son tour. Aime aider les autres. Critique autrui.	Court avec aisance, tape du pied dans un ballon. Fait du tricycle

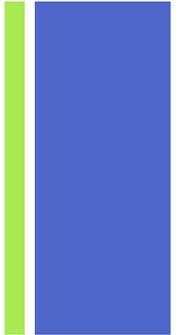
+ Le développement du jeune enfant

AGE	Langagier	Cognitif	Social affectif	Sensoriel moteur
4/5 ans	Produit des demandes indirectes et des justifications. Comprend le comparatif, l'identité et la différence.	Est attentif à sa performance, capable de classification et de sériation	Comprend l'état mental d'autrui. Joue à des jeux de compétition. Stabilité du genre (se reconnaît comme garçon ou fille).	Monte à une échelle, marche en arrière. Tient un papier d'une main tout en écrivant de l'autre.
5/6 ans	Produit des énoncés de 5-6 mots, répond au téléphone. Début de lecture logographique. Identifie des rimes, comprend environ 2500 mots.	ébut de la conservation (comprend que la grandeur d'une collection d'éléments reste la même quelle que soit la manière dont elle est présentée). Dessine un bonhomme, écrit son prénom	Sait se contrôler. Choisit ses amis. Négocie avec l'adulte.	Fait du vélo sans roulettes, lace ses chaussures

- 
- + ■ DES BESOINS PHYSIOLOGIQUES: repli, repos, nourriture, eau
 - DES BESOINS PSYCHOMOTEURS: motricité globale et fine, prise de risque en sécurité
 - BESOIN DE JEU
 - BESOIN DE DECOUVERTES ET DE CONNAISSANCES: imitation, observation, exploration, répétition, remémoration, imagination..
 - BESOIN D'EXPRESSIONS LANGAGIERES, de communication: échanges, confidences, jeux avec le langage.
 - **Jeunes enfants: besoin de désordonner leur monde pour comprendre comment « il s'ordonne ».**



L'ECOLE MATERNELLE



- Un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous les élèves
- Une école bienveillante: Sa mission principale est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité.

+ UNE PEDAGOGIE SPECIFIQUE?

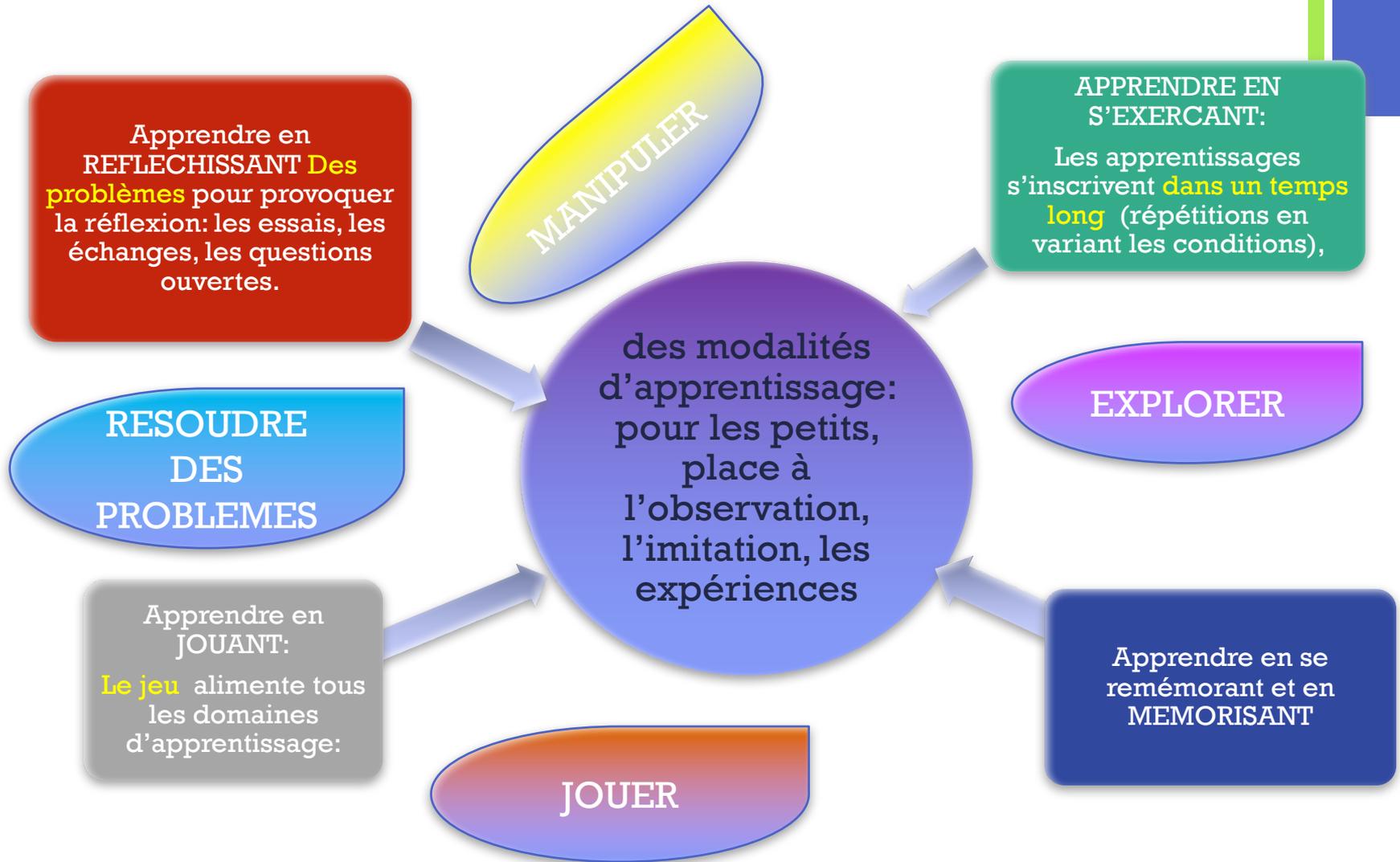
- Une pédagogie structurée autour de 3 VERBES D' ACTIONS:
- AGIR: c'est à dire, prendre des initiatives, s'essayer, recommencer....
- REUSSIR: aller au bout d'une intention, d'un projet, d'une consigne, et de manière satisfaisante.
- COMPRENDRE: prendre conscience de, prendre de la distance, clarté des supports, de la consigne. Cette réflexivité va permettre de construire la posture d'élève.

INTERACTIONS, ETAYAGE

(gestes professionnels V Bouysse)

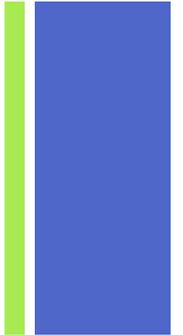


Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage





LE JEU:



- Des caractéristiques du jeu de l'enfant:

il est agréable et satisfaisant

il n'a pas d'objectifs extrinsèques

il est spontané

il implique une participation active

il est généralement absorbant

il a une réalité personnelle

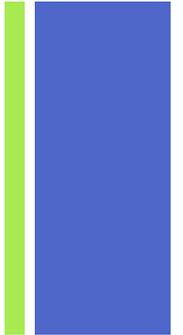
il n'a pas de modèle établi

il peut contenir une dose de stimulation

D'après K.Hirsh-Pasek & R M.Golinkoff « *Pourquoi jouer = Apprendre* »



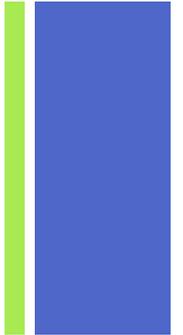
JOUER?



- Jouer, c'est tenter d'apprivoiser les événements, c'est tenter de réaliser un scénario.
- Réussir cette tentative, c'est apprendre à apprendre, c'est voir jusqu'où on peut aller, c'est gagner sur soi, c'est aussi attribuer des intentions aux partenaires de jeu.



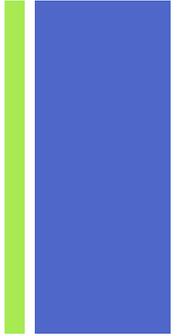
ATTENTION!!



- **Jouer et apprendre sont deux activités différentes, le jeu n'a pas pour but les apprentissages, même s'il a des effets sur les apprentissages, puisqu'il contribue à la formation de la personnalité.**



TYPOLOGIE ACTUELLE



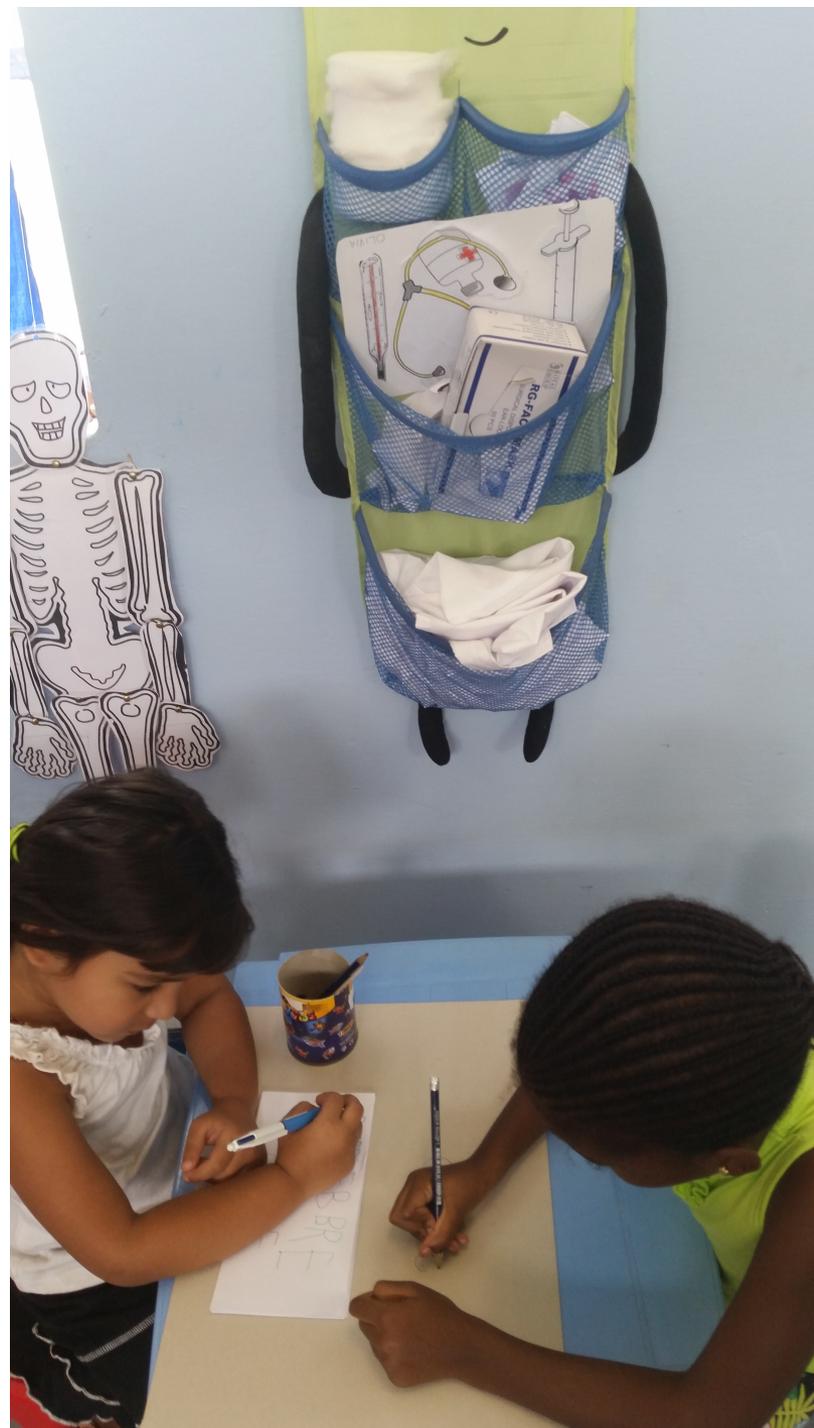
- **jeu avec des objets**
exploration, usage de leurs propriétés, attribution de nouvelles fonctions
- **jeu de simulation ou symbolique**
jeu imaginatif, sociodramatique dans lequel les enfants expérimentent différents rôles sociaux.
- **le jeu physique ou locomoteur**
- **le jeu dirigé ou pédagogique** participation active à des activités agréables et apparemment spontanées sous la direction subtile des adultes. Les jeux de langage et les jeux sociaux recourent ces catégories.

	Rôle du maitre
Jeu libre	Pas d'intervention directe de l'enseignant Observation des des enfants aménagement
Jeu supervisé	Intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève. Stimulation, accompagnement souple, participation au jeu
Jeu dirigé	Taches données, l'enseignant conduit une démarche et attend un résultat précis. Consigne ou règle du jeu précise. Pas à pas étayé



Les jeux symboliques

Libres ou dirigés





1 - **Le faire semblant** (soi même) : faire semblant de dormir....

2- **La projection** (imitation d'un rôle) :
l'enfant fait boire, manger sa poupée

3-**L'assimilation** (identification) : l'enfant se transforme en

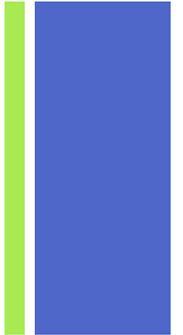


+

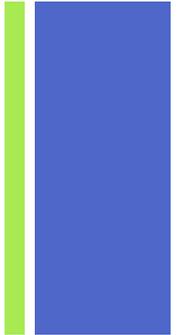
La situation problème

+ Qu'est ce qu'une situation problème?

- **Elles partent toujours d'une situation motivante créée par l'enseignant.**
- **Un obstacle ou une tâche sont proposés à l'élève qui pourra les surmonter grâce à l'utilisation de ses connaissances et/ou ses compétences antérieures.**



+ Composer des collections avec de petites quantités



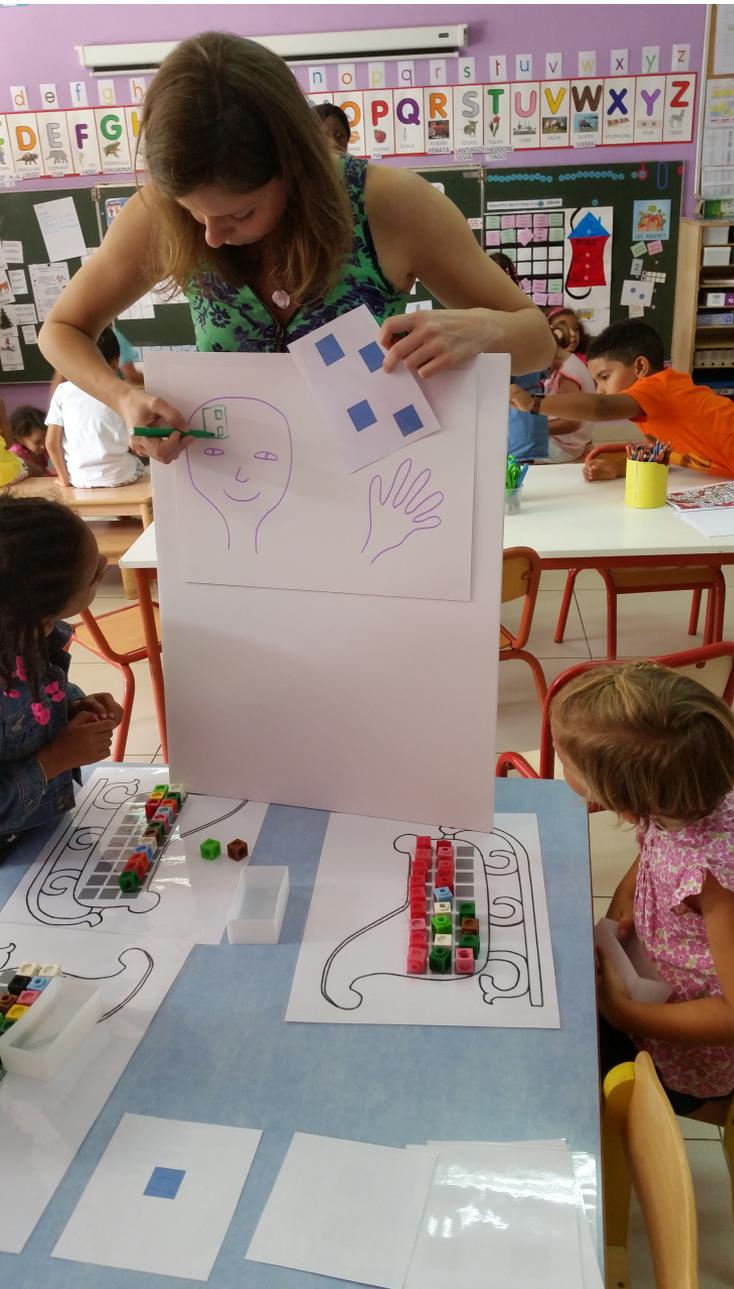
Tous les enfants de la classe ont un fruit.

Il y a plusieurs saladiers mais chaque saladier doit contenir 7 fruits.

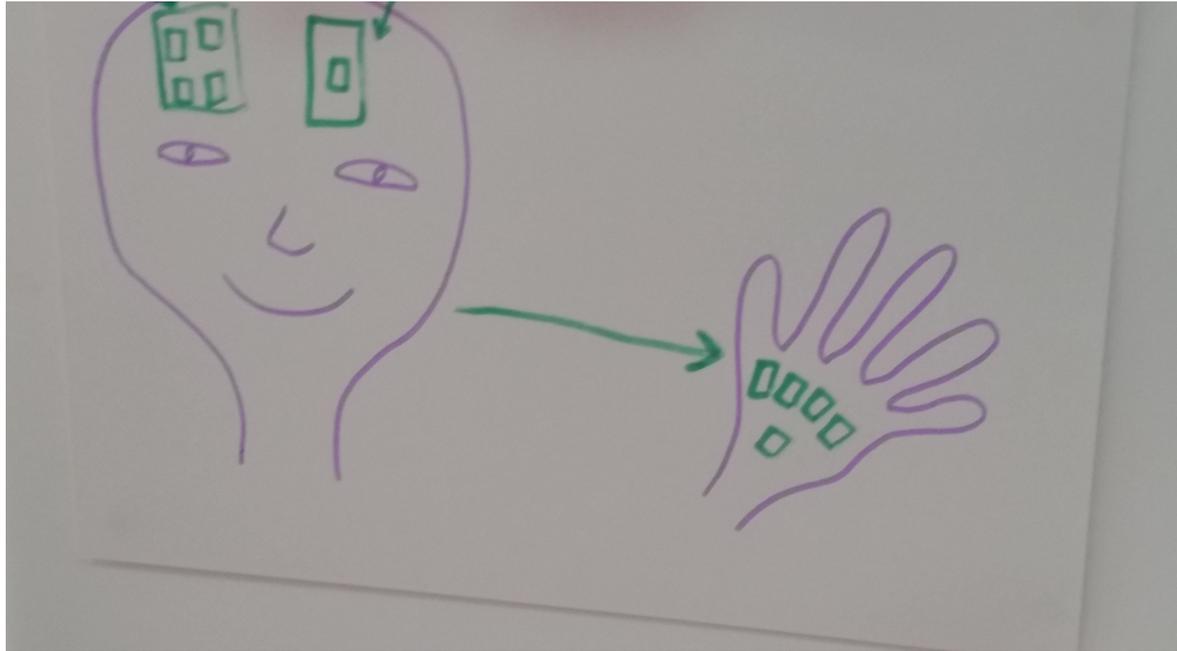
Comment fait-on?



Garage
Cadeau
Epicière
Vêtement pour....



Comprendre Comment?



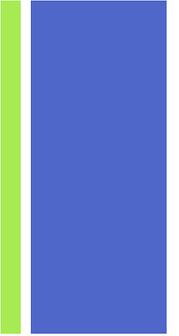


+

EXPLORER

+ Synonyme d'explorer

- **Parcourir un lieu** — arpenter, battre, inspecter, parcourir, prospecter, ratisser, reconnaître, visiter.
- **Fouiller** — chercher, fouiller, fourgonner, fourrager, fureter, tripoter.
- **Étudier** — analyser, ausculter, considérer, envisager, étudier, examiner, observer, penser à, pousser plus avant, prendre en considération, réfléchir sur, s'intéresser à, se pencher sur, traiter, voir.



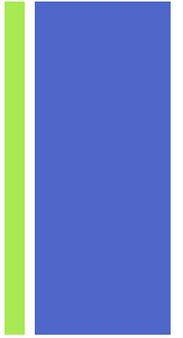
- Cette exploration du monde permet une familiarisation pratique des élèves avec des objets, des phénomènes, des instruments, des actions et des problèmes qu'ils n'ont pas encore rencontrés dans leur vie quotidienne.





+

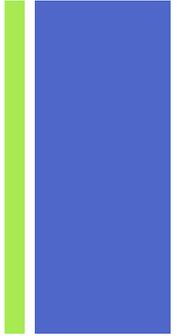
MANIPULER





LES STIMULATIONS + LANGAGIERES ET CULTURELLES

**Importance déterminante
du langage oral!**



- **Importance déterminante du langage oral**
- Acquisition du « langage de scolarisation », faux oral, proche de l'écrit, précis et structuré

= clé des réussites ultérieures!

Importance de contacts fréquents et approfondis avec l'univers des textes, des histoires, des livres:

Accompagnement de la réception des textes;

Travail structuré de la compréhension

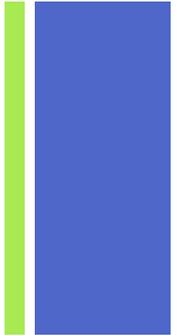
+ UNE CONTINUE, une progressivité

LES PETITS: 2/4 ANS

- L'adaptation à l'école : socialisation, rythmes...
- Une unité qui se fait autour de la conquête du langage.
- Une moisson d'expériences sur lesquelles construire du langage et des images mentales à mobiliser ensuite.
- Un(e) enseignant(e) qui accompagne et stimule

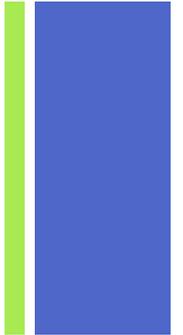


LES MOYENNES ET GRANDES SECTIONS (4 / 6 ans)



- Des habiletés motrices, des capacités langagières, des
- compétences sociales qui confèrent plus d'autonomie
- Des capacités cognitives qui permettent aux enfants
- d'anticiper, de commencer à se décentrer et à analyser.
- Un(e) enseignant(e) qui varie davantage les modes de sollicitation
 - UNE LIAISON avec les CP et les familles

+ DES PRATIQUES PROFESSIONNELLES



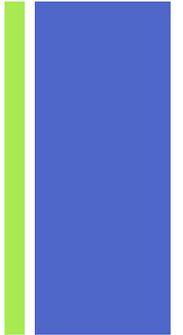
Une forme particulière de préparation:

- Penser des possibles pour la majorité des activités et non une forme unique
- Penser aux obstacles pour les enfants et aux manières de les surmonter
- Identifier les composantes langagières des situations pour les exploiter pleinement.

La maîtrise de connaissances:

- Etre au clair sur les objectifs et sur les contenus
- Avoir des repères sur le parcours que chaque enfant doit effectuer
- Connaître quelques leviers (ce qui est efficace pour....)

+ DES PRATIQUES PROFESSIONNELLES



La maîtrise d'une posture professionnelle:

- Le « parler professionnel » de l'enseignant de maternelle
- Une attitude particulière en réception du langage des enfants.
- Des rapports « vivants »/explicites au langage oral et aux écrits.

- Importance du langage, des médiations (montrer, induire des interactions), du regard (l'adulte témoigne de la réussite).

+ DES PRATIQUES PROFESSIONNELLES

Savoir observer les élèves

L'observation, levier pour l'action et premier mode d'évaluation

- Des indicateurs pour les compétences en construction
- Mettre chacun en situation de progresser
- ETAYER, accompagner, posture d'aide à l'apprentissage

Faire équipe

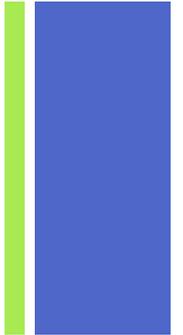
Exercer collectivement le parcours des élèves

Travailler avec les enseignants de CP dans une logique de continuité

Mutualiser et collaborer avec d'autres acteurs (ASEM, autres professionnels) et les parents pour une co-éducation réussie.



CONCLUSION

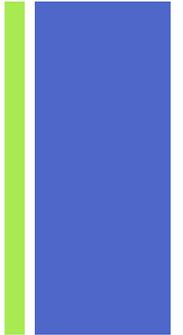


Accompagner un enfant qui grandit, l'aider à grandir:

- C'est reconnaître et valoriser ses progrès, ses conquêtes
- C'est REPETER: ce qui est toujours pareil et prédictible pour l'enseignant est parfois neuf et inquiétant, important voir émouvant pour un enfant.



DES RESSOURCES



- DOUMENTS ACADEMIQUES
- CONFERENCE DE V BOUYSSSE SUR LES NOUVEAUX PROGRAMMES
- LES NOUVEAUX PROGRAMMES: BO DU 26 MARS 2015
- VIDEO DE CH GUEGUEN