

<https://maternelle-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article276>



Proposer des modalités spécifiques d'apprentissage

- DEBUTER EN MATERNELLE -



Date de mise en ligne : lundi 6 novembre 2023

Copyright © Maternelle 42 - Tous droits réservés

L'école maternelle propose des modalités spécifiques, adaptées à l'âge des jeunes élèves qu'elle accueille.

Pour placer les élèves dans des conditions d'apprentissage optimales, il est nécessaire de veiller :

- à instaurer des conditions d'apprentissages sécurisantes aux niveaux affectif et psychologique (prendre confiance en soi, oser essayer)
- à proposer des modalités d'apprentissages diversifiées.

Apprendre en jouant

"Le jeu constitue un appui efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement d'autres apprentissages." ([Educsol](#))

Il est donc important que l'enseignant organise son enseignement pour proposer des jeux diversifiés :

– jeux d'exploration

Ex : atelier pâte à modeler, transvasement, peinture aux doigts, jeux d'assemblage...

– jeux symboliques (dits "d'imitation" ou de "faire semblant")

Ex : coins cuisine/bricolage/épicerie/ petites voitures/ ferme/ zoo/ déguisement/ marionnettes/ maquettes...

– jeux à règles

ex : Jeux de l'oie/ dobble/ jeux de kim/ jeux de cartes

ex : jeux de quilles, marelle etc...

– jeux de construction

Ex : emboîtement, puzzles, kaplas, tangrams etc...

En classe, le jeu est proposé selon deux modalités : libre et dirigée.

:œil **GESTES PROFESSIONNELS**

â€" > L'enseignant EXPLICITE systématiquement les objectifs d'apprentissage et les raisons pour lesquelles il a choisi de proposer ce jeu : pour APPRENDRE A...

Par exemple, il propose des jeux de memory, de loto POUR MEMORISER ou SE REMEMORER le vocabulaire des vêtements..

Par exemple, il propose aux élèves de jouer à mettre la table POUR APPRENDRE à compter, à dénombrer une collection.

â€" > Pour répondre aux besoins des élèves les plus éloignés de l'école (et pour tous !), l'enseignant explicite systématiquement les SAVOIR-ETRE et les SAVOIRS FAIRE nécessaires pour jouer (séance de découverte).

Par exemple, jouer au jeu de l'oie, c'est apprendre à LANCER LE DE, A DEPLACER SON PION SUR LES CASES EN FONCTION DU NOMBRE OBTENU SUR LE DE, A RESPECTER DES REGLES.

:œil **POINTS DE VIGILANCE**

– Une catégorie ne correspond pas à une classe d'âge mais à un niveau de développement. Dans chaque classe, l'enseignant propose des jeux d'exploration, des jeux symboliques, des jeux à règles, des jeux de construction.

– Les stéréotypes de genre s'installent très implicitement. Il est important de veiller à ce que garçons et filles jouent à la dinette, au coin poupées, au coin garage, au coin bricolage...

– Les élèves ont besoin de "découvrir" le jeu avant de s'inscrire dans un objectif d'apprentissage. Il est important de prévoir un temps d'exploration libre en amont de la phase d'apprentissage.

Exemple : avant de reconstituer le parcours de motricité avec du matériel miniaturisé, il est important de laisser jouer

les élèves librement...

– Lorsque les jeux sont proposés individuellement, dans des "barquettes, " (par exemple dans le cadre d'ateliers AIME) il est important de :

- 1/ montrer l'activité, permettre à l'élève d'observer et d'imiter pendant que l'adulte étaye.
- 2/ laisser l'élève s'entraîner (apprendre en s'exerçant) .

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

La modalité "Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes" concerne tous les domaines d'apprentissages.

Les programmes soulignent l'importance de proposer aux élèves des "problèmes à leur portée".

Exemple 1 : en lecture d'album, l'enseignant pose des questions ouvertes auxquelles les élèves n'ont à priori pas la réponse immédiatement. Il conduit les élèves à faire des liens avec d'autres histoires connues.

Pour illustrer ce propos, vous pouvez visionner cette vidéo [ici](#).

Exemple 2 : en motricité en PS, organiser la salle de manière à ce que les élèves aient besoin de contourner des obstacles avec leurs engins roulants est une situation problème.

Exemple 3 : avec des kaplas, proposer aux élèves de construire une cabane "pour que le loup ne puisse pas y entrer."..

:oeil Gestes professionnels

â€" > Passer systématiquement par le langage pour engager la réflexion : émission d'hypothèses, repérage des réussites et des erreurs, rechercher d'anomalies

â€" > Formuler une consigne et la faire reformuler par l'enfant

â€" > Utiliser un matériel attractif et ludique (pour favoriser l'engagement, permettre la manipulation)

â€" > Prévoir de retirer le matériel pour faire évoluer le statut de la manipulation (passer par le dessin pour chercher, utiliser le matériel pour vérifier)

Apprendre en s'exerçant

L'élève progresse par paliers. L'enseignant doit donc inscrire son enseignement dans la durée et proposer des situations

Exemples :

En langage, mettre à disposition des marottes, des maquettes pour s'entraîner à raconter

En numération, utiliser différents matériels pour décomposer le nombre 3 avec des exemples photographiés (numicom, légos, réglette à compter,..)

Plus généralement, laisser à disposition du matériel qui permet aux élèves de s'entraîner (découpage, écriture des lettres et des chiffres avec/ sans modèle, avec/sans matériel...).

Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires (Programmes de Cycle 1)

Il est donc nécessaire d'accompagner les élèves dans ces processus de mémorisation , de leur faire prendre

Proposer des modalités spécifiques d'apprentissage

conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.

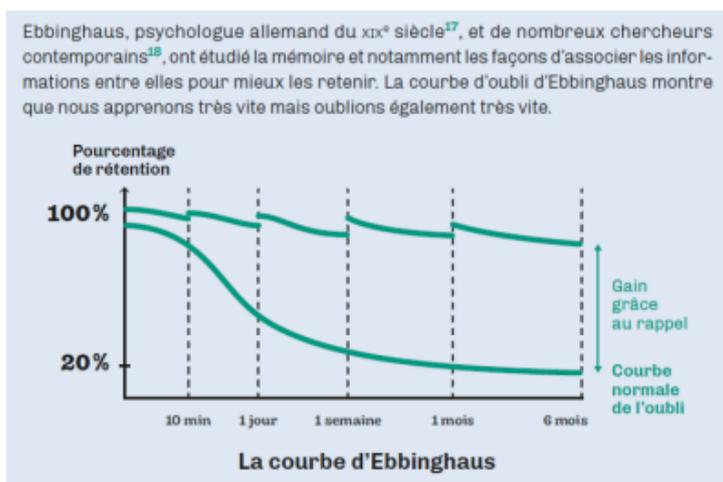
oeil **GESTES PROFESSIONNELS**

1/ CAPTER L'ATTENTION

Pour que l'élève mémorise efficacement, l'enseignant capte son attention en utilisant différentes entrées sensorielles

Exemples : Utiliser des marottes pour RACONTER l'histoire et expliciter les implicites en amont de la lecture avec l'album/ Proposer une formulette en amont d'une lecture offerte...

2/ S'inscrire dans la durée et organiser les rappels en mémoire, la catégorisation



(Extrait du Guide Vocabulaire)

Exemple :

Proposer un enseignement structuré du vocabulaire en plusieurs phases :

1/ Contextualisation (encodage)

Aller au marché pour découvrir en contexte les fruits et légumes

Introduire le vocabulaire en contexte de lecture d'album

Découverte au coin épicerie...

2/ Décontextualisation

Proposer des jeux de kim, de memory etc... pour exercer sa mémoire (phase de structuration)

2/ Recontextualisation

Remobiliser le même vocabulaire plusieurs semaines après via de nouveaux albums, une comptine, une recette de soupe ...

– Expliciter l'importance de lire et relire (raconter, lire, relire) une même histoire pour mémoriser le vocabulaire, les phrases pour pouvoir mieux parler, expliciter le rôle des comptines.