

**Les programmes 2015 de l'école
maternelle, un autre regard sur
l'école maternelle**

Plan de l'intervention

- 1/ Redéfinir les missions de l'école maternelle dans le cadre de la refondation de l'école
- 2/ L'école maternelle et ses spécificités
 - Les traits essentiels d'une pédagogie spécifique.
 - Une spécificité à expliciter et à accompagner
- 3/ L'architecture des programmes

1/Refondation de l'école

Une évolution récente

- En 1989 La loi d'orientation modifie considérablement l'école maternelle.
- En 2002, les programmes insistent sur l'acquisition de connaissances et de compétences, placent le langage au cœur des apprentissages
- En 2008 les programmes insistent sur l'acquisition d'un langage riche et organisé avec davantage d'importance accordée à la langue (vocabulaire et syntaxe).

Refondation de l'école

- Rénover en profondeur l'enseignement de l'école primaire en particulier de l'école maternelle en s'appuyant sur la recherche
- Définir les missions de l'école maternelle
- Scolariser les enfants de moins de trois ans dans les écoles situées dans un environnement social défavorisé.
- Faire évoluer les pratiques pédagogiques à l'école primaire : un maître de plus que de classes
- Respecter les rythmes de l'enfant
- Préparer de nouveaux dispositifs d'évaluations.

Développement et pédagogie

- Interfaces nécessaires pour ajuster les projets éducatifs/développement des enfants
- Considérer les enfants tels qu'ils sont plutôt que tels qu'ils « devraient être »
- Pédagogie adaptée/âge, besoins, intérêts des enfants
- Large place du jeu/activités symboliques
- Alternier les modes d'activité
- Ne pas anticiper sur l'école élémentaire
- Valoriser les compétences et renforcer leur estime de soi.

Définir les missions de l'école maternelle

- Un cycle unique
- Une école centrée sur le développement affectif, social, sensoriel, moteur et cognitif de l'enfant
- Une pédagogie adaptée
- Un meilleur accès au langage pour les élèves de moins de trois ans.

Une pédagogie adaptée

Les apprentissages voulus par l'école

- Apprentissages **variés** : sociaux, moteurs, cognitifs, ... développement global
- Apprentissages **organisés** : progressivité ; création des conditions qui peuvent les rendre possibles ; objectifs pédagogiques
- Apprentissages **vérifiés** ; **évaluation** : une **place raisonnable**
- Apprentissages **identifiés par l'enfant** (cf. devenir élève : avoir conscience que l'on apprend et de ce que l'on apprend)

Une pédagogie adaptée

Complémentarité des quatre familles de situation pour faire apprendre.

- Le jeu (jeux symboliques, jeux à règles, jeux sensori-moteurs, jeux de construction..).
- Les recherches, l'expérimentation (à la mesure des jeunes enfants), la résolution de problèmes.
- L'imprégnation culturelle. Transmission culturelle de comptines, œuvres picturales ...
- Les activités dirigés (jeux exercices). Exercices d'entraînements avec une part plus ou moins importante en fonction de l'âge des élèves.

4 familles de situation

Le jeu



Apprendre en jouant

4 familles de situation

La résolution de problème

Comment trier les bouchons ?



Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

4 familles de situation

L'imprégnation culturelle



Apprendre en se remémorant et en mémorisant

4 familles de situation

L'activité dirigée



Apprendre en s'exerçant

Une école basée sur le développement affectif, social, sensoriel, moteur et cognitif de l'enfant

Oscillation constante entre des besoins contraires :

- Besoin de mouvement, recherche d'espace / Besoin de calme, recherche d'isolement.
- Besoin d'autonomie / Recherche de l'autre (adulte ou enfant).
- Recherche de prise de risque / Besoin de sécurité.

Les besoins de l'enfant de TPS/PS

- 1. Besoin fondamental de mouvement :** (Expériences motrices comme moyen de construire des comportements, des relations, des connaissances)
 - Motricité globale
 - Motricité fine
 - Activités ludiques
- 2. Besoin de sécurité affective :**
 - Recherche d'une relation individuelle avec l'adulte puis progressivement avec les autres élèves.
- 3. Besoin d'autonomie : il souhaite faire « tout seul »**
 - Des d'espaces stimulants et riches (tâtonnements, expérimentations, jeux...)
- 4. Besoin de repos :**
 - En dehors des moments de sieste (à la carte), des moments de repos très courts sont observés dans la journée : le jeune élève doit pouvoir trouver à ce moment-là un coin douillet et confortable où il pourra s'isoler.
- 5. Autres besoins physiologiques...**

Constats à propos de l'espace

*(D'après une étude de d'A. Legendre,
architecte, chercheur au CNRS)*

- L'agressivité augmente avec la densité de population.
- Pour un même espace et une même densité, l'éventuelle agressivité des groupes dépend directement de l'équipement des locaux et surtout de leur agencement

Des espaces repensés

Penser l'espace en petite section



Un coin de repli



Un espace moteur

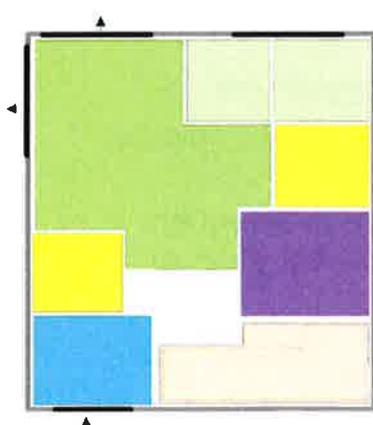


En conséquence l'espace proposé aux petits est :

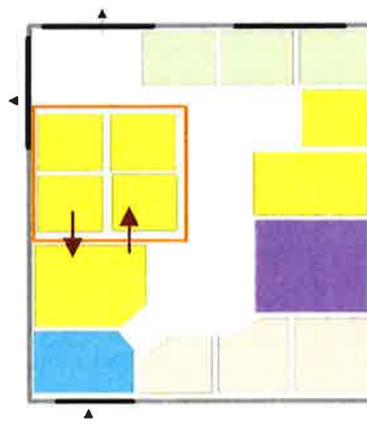
1. Vaste: On ôte tout ce qui encombre inutilement en début d'année : trop de tables, trop de chaises.
2. Différencié: Chaque zone est destinée à un usage identifié (que l'enfant apprendra à repérer).
3. Délimité: Une délimitation par cloisonnement facilite le repérage et l'identification des diverses zones.
4. EVOLUTIF: L'organisation doit pouvoir évoluer en fonction des besoins et de l'évolution des capacités des élèves (apprentissages).

Évolution de l'organisation de l'espace

Début d'année



Fin d'année



Penser l'espace classe



Des coins jeux de la PS à la GS

11

Constat à propos du temps

- Donner du temps pour apprendre
- Moduler les emplois du temps et articuler les différents temps
- Alternner les temps d'enseignement en fonction des sollicitations cognitives et corporelles

2/ Une spécificité à expliciter et à accompagner.

Les enjeux de la co-éducation :

- Des modalités de communication diverses au regard des partenaires
- Le partage des valeurs de république (bienveillance, respect, égalité fille/garçon ...)

Les enjeux de la co-construction du parcours

- Le parcours de l'élève
- Le parcours de l'enfant

L'architecture des programmes

