



Concevoir des situations d'apprentissage à l'école maternelle

*«Tous les élèves ont le désir de savoir ;
ce qui pose problème, c'est l'envie d'apprendre.»*

Apprendre, c'est ...



Acquérir de nouveaux savoirs, des savoir-faire, des attitudes par l'étude, l'expérience ou l'enseignement.



Enquête auprès d'élèves de GS

(E.Bautier - J-Y. Rochex – B.Charlot- Paris VIII)

3 questions :

- Qu'est-ce-que ça veut dire apprendre?
- Pourquoi faut-il apprendre?
- Que faut-il faire pour bien apprendre?



Étude des résultats de l'enquête

- *C'est devenir grand.*
- *Il faut essayer.*
- *Il faut réfléchir dans sa tête.*
- *Après, j'irai au CP.*
- *Je sais déjà des choses.*
- *Il faut être sage.*
- *C'est la maîtresse qui dit ce qu'il faut faire.*
- *On joue, on travaille, et puis, c'est la récré.*
- *On fait des fiches et on colorie.*
- *On fait des lignes et des ponts*

Deux types d'élèves

- Les «actifs chercheurs»
- Les «passifs récepteurs»

Synthèse et conclusions de l'équipe de recherche



Deux facteurs de discrimination à l'entrée de l'école maternelle :

- le rapport au langage
- le rapport à l'acte d'apprendre

Pour bien apprendre, il faut :



I . Répondre à des interrogations

Une situation d'apprentissage doit :

- ⇒ susciter la curiosité intellectuelle
- ⇒ proposer un problème à résoudre
- ⇒ faire sens pour l'élève



II. Affronter la complexité et en avoir conscience

- ⇒ Proposer des situations complexes
- ⇒ Activité, thème, jeu , oui, mais pour apprendre quoi?



III . Verbaliser sur les activités, les stratégies : les retours réflexifs

« Le temps de l'apprentissage, c'est celui où l'on peut décrocher de l'action pour la mettre en mots :

sans cette étape réflexive, il ne peut y avoir d'apprentissage. »

**Échanger avec les autres :
on apprend mieux quand on n'est pas seul .**

Imiter, être en contradiction, entrer en conflit, être déstabilisé,
se confronter, échanger permettent d'apprendre.

« Apprendre, c'est désorganiser pour reconstruire . »



IV . S'inscrire dans un processus d'apprentissage

- ⇒ Utiliser ce que l'on sait déjà et mettre en relation les activités
- ⇒ Avoir du temps pour la maturation, la réflexion, l'erreur
- ⇒ Avoir la possibilité de mesurer ses progrès



V. Se construire une image positive de soi

*« L'essentiel, c'est de penser qu'on est le meilleur !
voilà un des moteurs du plaisir d'apprendre. »*

Des besoins essentiels

- ⇒ l'estime de soi
- ⇒ le sentiment d'efficacité personnelle
- ⇒ le sentiment d'autonomie

VI. 3 types de motivations



LA MOTIVATION INTERNE

« J'adore apprendre des choses intéressantes. »

« J'aime écrire et dessiner. »

« J'écris mieux que Léa. »

« Je veux être médecin quand je serai grand. »

VI. 3 types de motivations



LA MOTIVATION EXTERNE

« Papa est fier de moi. »

« La maîtresse a dit que c'était bien. »

« Le maître a dit que j'y arriverai la prochaine fois. »

« Tu aurais pu t'appliquer, recommence! »

VI. 3 types de motivations



**LA RESIGNATION,
LA DEMOTIVATION**

« A quoi ça sert d'aller à l'école? »

« De toute façon, je n'y arriverai pas, c'est trop dur! »

Comment apprend-on à l'école maternelle ?



Paroles d' enseignants



4 familles de situations d'apprentissage à l'école maternelle

⇒ **Le jeu**

Jeu sensoriel , jeu symbolique, jeu à règles, jeu de construction

⇒ **La résolution de problème**

Je cherche, j'expérimente, je manipule

⇒ **L'imprégnation culturelle**

Je vois, je sens , j'exprime ce que je ressens

⇒ **L'entraînement**

Je refais pour réussir, confirmer, perfectionner

Une trame pour lire



- Quel **type de situation** ?
- Quels **domaines d'apprentissage** ?
- Quelle **organisation sociale** ?
- Quelle **organisation matérielle** ?
- Quel **rôle pour l'adulte** ? Quelles interventions ?
- Quelles **taches pour l'enfant** ?
- Les **points forts** ?
- Les **limites** ?

vidéo : les engrenages en MS-GS



Situation de recherche en groupes
à partir d'un matériel technologique

Extrait du DVD « Apprendre à parler » Scéren

vidéo : les ateliers individuels de manipulation en GS



Inspirés des ateliers Montessori

Situation de recherche, de jeu et d'entraînement en atelier individuel
« *Apprends-moi à faire seul.* »





Vidéo: au coin cuisine en PS

Quand l'adulte s'invite au coin cuisine ...



vidéo : de la collecte à la collection en PS

L'expérience sensible :
d'une collecte collective à une installation individuelle.



SYNTHESE

Une situation d'apprentissage, c'est une situation dans laquelle l'apprenant **doit**

- résoudre un problème **qui a du sens pour lui**
- a un **défi abordable** à relever
- a l'occasion d'**observer, d'essayer, d'imiter, d'expérimenter**
- **peut échouer**
- a **du temps**



- peut travailler **avec quelqu'un et compter sur son aide**
- peut s'auto-évaluer, se situer, **mesurer ses progrès**
- peut **mettre des mots** sur ses expériences
- peut **faire des liens** avec d'autres activités antérieures

Le rôle de l'enseignant



De la relation professeur-élèves dépend en grande partie l'efficacité de l'apprentissage.

1) Identifier les besoins :

évaluer de manière positive, repérer le « déjà-là »

2) Créer les conditions des découvertes :

susciter les expérimentations spontanées

en fonction des besoins repérés

dans un cadre accueillant, stimulant, sécurisant

Le rôle de l'enseignant



3) Encourager l'activité, accompagner, favoriser la collaboration, accepter l'erreur

« On n'apprend qu'en sécurité et non sous surveillance »

4) Aider à passer de l'action à la réflexion sur l'action

Construire une situation d'apprentissage à l'école maternelle

PHASES	TACHES		ORGANISATION	DIFFERENTIATION
	ELEVE	ENSEIGNANT		
RAPPEL DE CE QUE JE SAIS phase qui rassure : on part de ce qui est connu	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Raconte ▷ Répond à des questions 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Donne du sens ▷ Choisit des questions 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Grand groupe ▷ Petit groupe 	
RECHERCHE phase de recherche qui donne droit à l'erreur, au tâtonnement	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Prend connaissance de la situation ▷ Montre qu'il a compris ▷ Manipule ▷ Émet des hypothèses 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Lance la recherche ▷ Présente la situation ▷ Explique le déroulement des tâches, les objectifs ▷ Observe, note les réactions, les procédures, les démarches 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Individuellement ▷ Grand groupe ▷ Petit groupe ▷ Par deux 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Faire appel à sa mémoire seule ▷ Utiliser du matériel ▷ Temps donné
MISE EN COMMUN travail sur les erreurs validation des solutions	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Expose ▷ Présente ▷ Réagit ▷ Justifie ▷ Argumente 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Aide à la mise en mots ▷ Aide à la validation sans valider lui-même ▷ Synthétise et relance 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Collective orale avec visualisation ou retour à la manipulation 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Complexité de la situation ▷ Aides disponibles : outils, fiches modèles
ENONCIATION DE LA DECOUVERTE	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Formule ce qu'il faut retenir 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Aide à la clarté et à la concision de la formulation 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Compte rendu oral ▷ Trace écrite 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Jouer sur les différents modes : visuel, auditif, kinesthésique
ENTRAINEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Essaie de nouveau ▷ Explique 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Contrôle l'acquisition des acquis 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Individuelle 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Temps donné ▷ Utilisation ou non de la trace écrite

Un contrat pour février

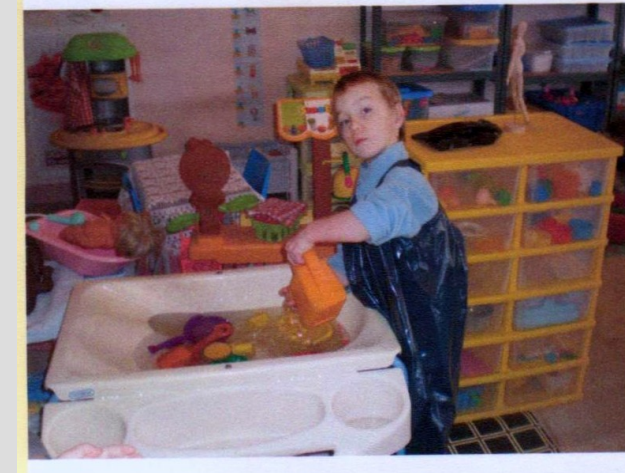


Choisir **une situation** initiale dans un espace de la classe, avec **une organisation évolutive**.

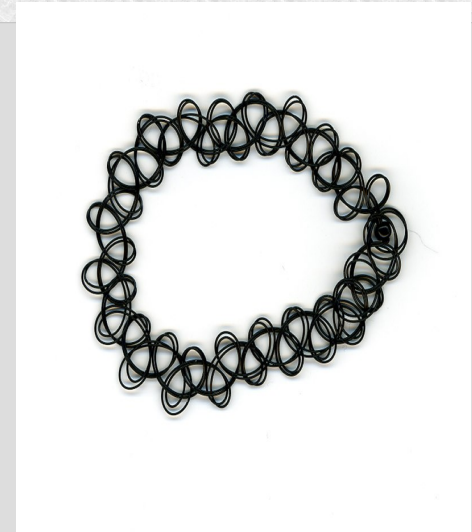
La mettre en œuvre dans sa classe et chercher comment mener **des apprentissages dans un ou plusieurs domaines** .

5 propositions

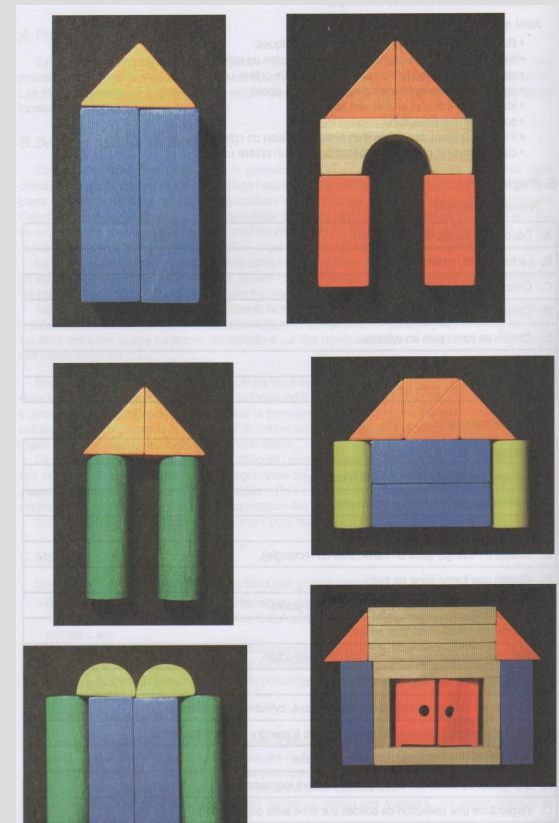
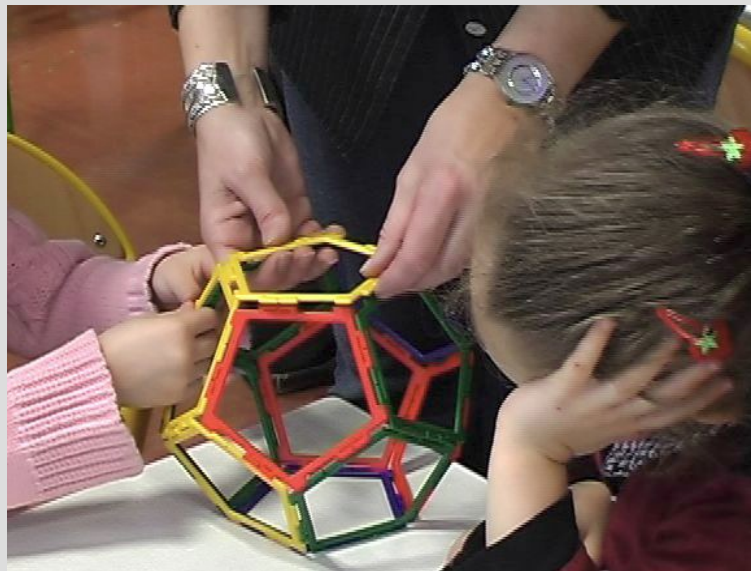
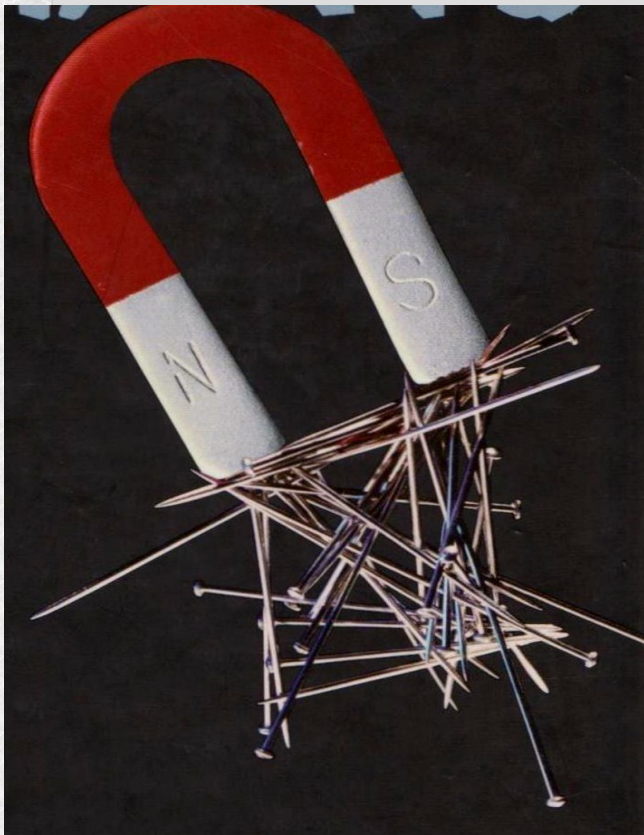
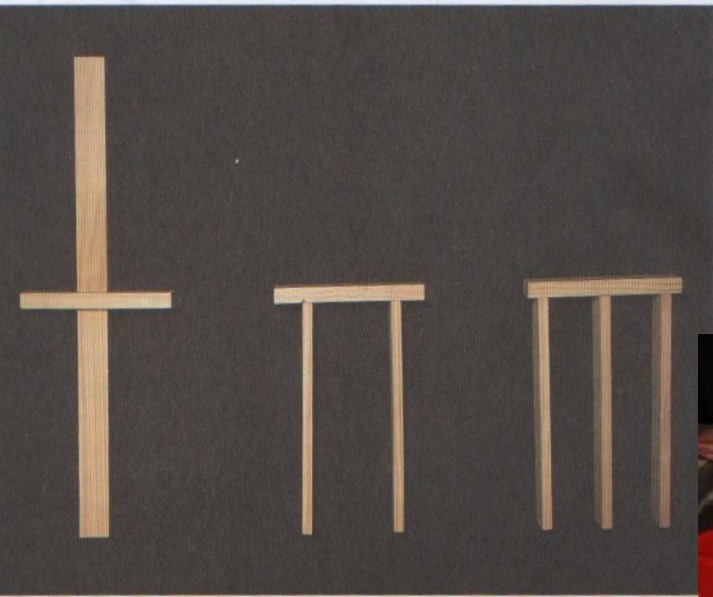
I. Le coin « touche à tout » pour manipuler



II. Le coin pour découvrir des curiosités



III. Le coin pour construire



IV. Le coin pour écouter et fabriquer des sons



V. Le coin images pour observer et laisser des traces

