

Semaine de l'école maternelle

du 30 janvier au 4 février 2017

5ème édition

«Apprendre en jouant»



Mission départementale pour l'école maternelle

Guide en direction des équipes

Cinquième semaine départementale de l'école maternelle dans le Pas-de-Calais « Apprendre en jouant »

Introduction

Le nouveau programme de l'école maternelle réaffirme la place du jeu sous toutes ses formes dans les modalités spécifiques d'apprentissage mises en œuvre à l'école maternelle. « *Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire.* » Pauline Kergomard

La cinquième semaine départementale de l'école maternelle s'est emparée de cette priorité donnée à la mise en œuvre de modalités spécifiques d'apprentissage et à la place du jeu dans le processus d'apprentissage. Ce sera le thème de ce moment d'ouverture de l'école maternelle qui permettra de mieux faire comprendre également aux familles et aux partenaires, ce qui se joue à l'école maternelle et ce qui s'y déroule pour amener nos élèves vers les apprentissages. La mission maternelle départementale propose aux écoles d'organiser ce temps fort de l'année scolaire dans la semaine du 30 janvier au 4 février 2017. Cette année encore, chaque école aura l'occasion d'ouvrir ses portes pour montrer la richesse et la qualité des enseignements dispensés, ainsi que la réflexion engagée pour proposer aux enfants de l'école maternelle des modalités spécifiques d'apprentissage adaptées à leur maturité cognitive.

Les extraits de programme seront indiqués en bleu.

Apprendre en jouant

*« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et **alimente tous les domaines d'apprentissages**. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : **jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés**, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les **observe** dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des **jeux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques. »*

Le jeu est essentiel au développement physique, social et psychique de l'enfant. L'enfant joue s'il choisit de s'engager dans l'action, s'il décide librement de ses modalités d'action, si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel, si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même et s'il retire de son action un plaisir immédiat.

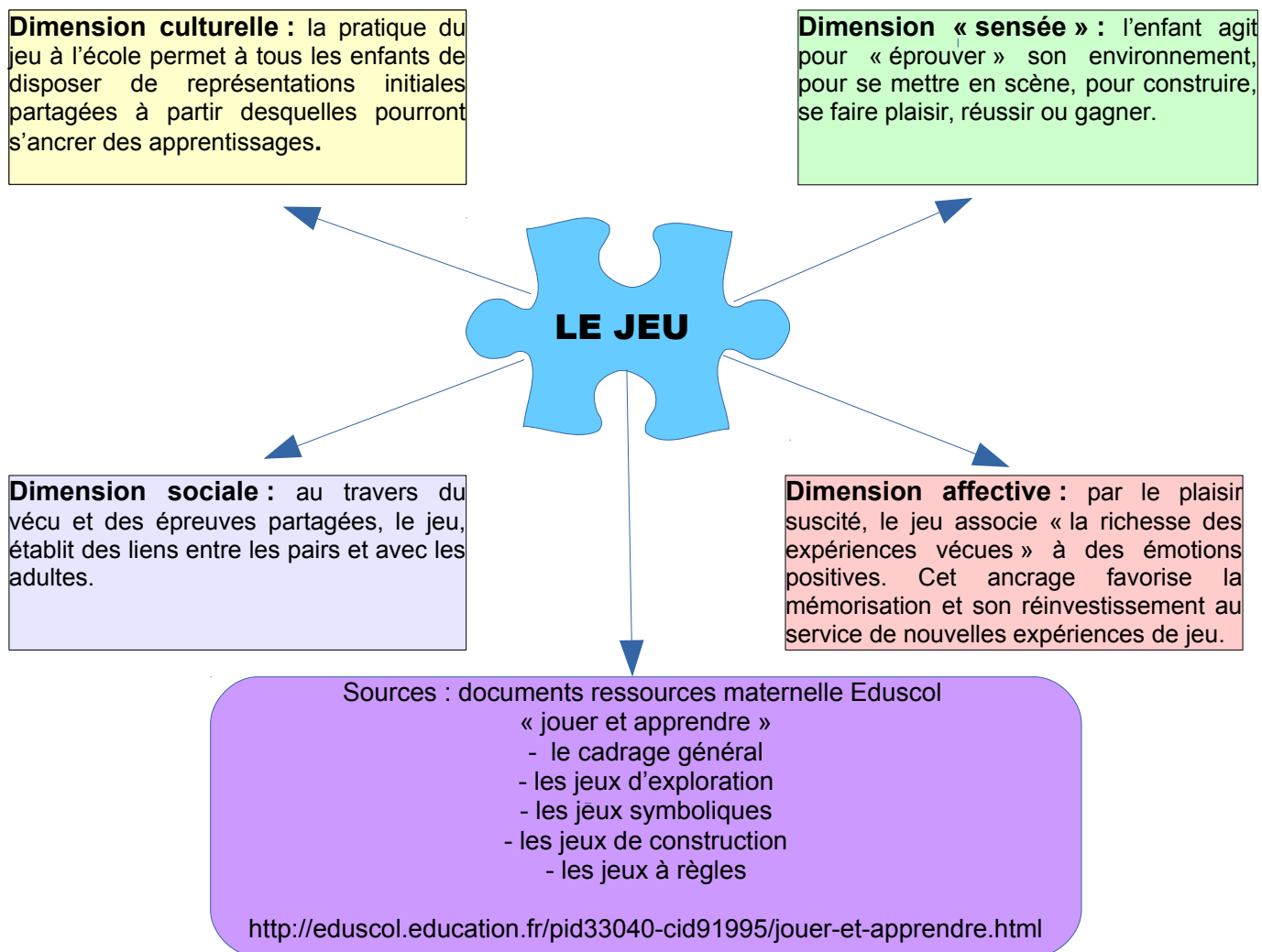
Le jeu pour travailler sans fiche à l'école maternelle.

L'enseignant s'attachera à proposer des « *situations inscrites dans un vécu commun du groupe classe préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches* ». Pour cela le jeu est un vecteur favorable pour développer les compétences des élèves. Il est souvent un appui pédagogiquement efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement des apprentissages disciplinaires.

Jouer pour apprendre

Lorsqu'on demande à un enfant ce qu'il a fait à l'école maternelle, il répond très souvent « j'ai joué ». Cependant il est important qu'il prenne conscience qu'en jouant, il apprend. C'est par l'explicitation de l'enseignant qu'il y parviendra. Selon Elisabeth Bautier il faut être vigilant pour éviter les « *malentendus* » qui se caractérisent par un décalage entre les situations que l'enseignant croit mettre en place et ce que l'élève interprète (du point de vue des habitudes cognitives, langagières, relationnelles mais aussi du point de vue de la façon dont l'élève comprend ce que signifie travailler à l'école). L'aspect ludique d'une situation ne doit pas conduire à opacifier, à masquer l'apprentissage.

Le jeu possède quatre dimensions :



DIFFERENCE ENTRE JEU LIBRE ET JEU STRUCTURE

Le jeu libre revêt une importance particulière dans le processus d'apprentissage de l'enfant. Celui-ci construit par ce biais des savoirs informels, à son rythme, et selon son propre parcours, qui lui ouvriront l'accès aux **apprentissages explicites**. Dans un jeu libre, l'enfant choisit quand et comment il joue, dans un cadre temporel et spatial imparti. Il prend ses propres décisions. L'enseignant(e) n'assure aucun guidage direct, mais peut **susciter** l'imitation. Le jeu libre participe à l'enrichissement des « représentations initiales » des enfants. Les apports de la recherche mettent en évidence leur rôle déterminant dans l'accès au savoir : pour apprendre, l'enfant doit d'abord établir des liens entre **ce qu'il sait ou pense savoir et le contexte** qu'il l'amènera à des apprentissages explicites.

Exemple de déroulement d'une séance de jeu libre - document Eduscol « jouer et apprendre » - cadrage général - page 8.

Dans le **jeu structuré**, l'enseignant **initie** le jeu en vue de faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques à l'enfant. Ce dernier adhère spontanément ou en réponse au processus de dévolution mise en œuvre par l'enseignant. Tout en conservant son aspect ludique, le jeu structuré comporte des objectifs d'enseignement.

L'enseignant s'appuie sur ce qui a été vécu lors du jeu libre pour proposer des jeux structurés.

Exemple de déroulement de séances de jeux structurés - document Eduscol « jouer et apprendre » - cadrage général - page 11.

DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET TEMPS DE JEUX

Les espaces dont dispose l'enfant pour jouer

La diversité du matériel et des situations disponibles

La posture des adultes

La liberté et le cadre dont l'enfant dispose pour agir

LES DIFFERENTS TYPES DE JEU

Les jeux d'exploration



Les jeux de construction



Les jeux à règles



Les jeux symboliques



Définition : Les jeux d'exploration appartiennent à la catégorie des « jeux libres ».

L'appellation « jeux d'exploration » recouvre les jeux d'exploration, jeux d'exercices, jeux sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternances.

Les jeux d'exploration apparaissent les premiers chez l'enfant et cohabitent ensuite avec les autres types de jeux. Par la pratique d'exploration, l'enfant comprend qu'il est la cause de phénomènes qu'il perçoit par l'intermédiaire de ses cinq sens, à l'instant où il agit. Les jeux d'exploration sont des jeux libres. Ils sont effectués hors de tout guidage direct de l'adulte et ne répondent à aucune règle particulière, à aucune fonction utilitaire. L'enfant joue pour le simple **plaisir de jouer**.

Les jeux d'exploration

Document ressources Eduscol

Propositions à mettre en œuvre pendant la semaine de l'école maternelle :

- Montrer que quel que soit le domaine concerné et quel que soit l'âge des enfants, tout apprentissage explicite gagne à être précédé d'une phase d'exploration. Proposer par exemple un jeu pour manipuler, transporter la matière qui permettra à l'enfant de maîtriser et d'adapter ses gestes tout en éprouvant les propriétés de la matière.

- L'enseignant pourra montrer aux parents l'importance de la verbalisation à l'issue de la « manipulation exploration libre » des plateaux de jeu individuels pour construire l'apprentissage.

- Inviter les parents à observer :

- des jeux sensoriels les yeux bandés.

- un parcours sensori-moteur qui permet à l'enfant d'éprouver la réaction de la matière en jouant avec son équilibre et ses sensations

- Montrer aux parents que jouer avec la pâte à modeler ou la terre contribue à se familiariser avec la matière et les volumes.

Les jeux Symboliques

Document ressources Eduscol

Définition : Le jeu symbolique ou jeu d'imitation, « faire semblant », « de fiction », « faire comme si... »

Il apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action de sa vie, en dehors de son contexte. L'imitation différée lui permet ensuite d'évoquer un modèle absent (action, mère, père, personnage, animal...). Le processus se poursuit par des jeux de « faire semblant », au cours desquels l'enfant attribue lui-même des rôles aux objets et aux personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Il assimile ainsi la réalité.

Propositions à mettre en œuvre pendant la semaine de l'école maternelle :

- Photographier les différents espaces de l'école permettant l'imitation et montrer leur évolution au fil des sections de l'école maternelle.
- Projeter une vidéo des enfants dans les espaces d'imitation pour définir la place du jeu symbolique dans le développement de l'enfant et notamment la dimension psycho-affective et la dimension motrice.
- Montrer que la mise en relation de deux espaces ou la combinaison de deux matériels exemple la cuisine et l'épicerie, le garage et la ferme... permet d'enrichir les possibilités, de favoriser les initiatives et stimuler la créativité.
- Faire comprendre aux familles que les espaces symboliques permettent de cibler des apprentissages langagiers.
- Montrer aux parents qu'un espace d'imitation n'est pas seulement proposé en libre accès mais qu'il permet à l'enseignant de mener un atelier dirigé d'apprentissage.

Définition : Ils sont appelés jeux d'assemblages, de fabrication, de manipulation.

Le jeu de construction consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume.

Dans le jeu de construction libre, l'enfant puise dans ses savoir-faire pour atteindre le but qu'il s'est fixé.

Dans un jeu de construction structuré par l'enseignant, ce dernier doit veiller à proposer à l'enfant un jeu de construction dans sa zone proximale de développement. L'enfant y trouvera ainsi stimulation et plaisir.

Les jeux de construction

Document ressources Eduscol

Propositions à mettre en œuvre pendant la semaine de l'école maternelle :

- Montrer que combiner différentes catégories de jeux stimule la créativité de l'enfant. L'utilisation de dispositifs de liaison permet d'assembler des pièces issues d'origines différentes.
- Montrer que les jeux de construction posent les premières bases de la géométrie.
- Montrer qu'une construction implique les quantités et les nombres.
- Insister sur la place du langage et notamment l'explicitation des démarches.
- Rendre lisible l'apprentissage entre pairs lors de l'utilisation des jeux de construction.
- Souligner que la mise à disposition du même matériel en plusieurs exemplaires favorise les comportements d'imitation.
- Montrer qu'à partir d'un jeu libre de construction l'enseignant peut proposer un jeu plus structuré ciblant plus précisément un champ de savoirs.

Les jeux à règles

Document ressources Eduscol

Définition : Les jeux à règles regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices ou cognitives. Selon Philippe GUTTON (Le jeu chez l'enfant, 1989), jouer c'est admettre la règle et prendre plaisir à canaliser son comportement dans celle-ci. Le jeu à règles est une activité à la fois psychique et de réalisation extérieure qui maintient l'enfant au contact de la réalité.

Propositions à mettre en œuvre pendant la semaine de l'école maternelle :

- Montrer une version numérique d'un jeu à règles
- Impliquer les parents en leur demandant de prendre en charge un jeu à règles. L'enseignant explicitera les enjeux et les apprentissages visés.
- Montrer que les jeux à règles peuvent impliquer une activité physique : jeux d'opposition et de coopération en salle de motricité.
- Présenter sous forme d'affichage comportant des photographies des différents types de jeux à règles, par exemple : jeux de compétition (jeu de l'oie) et jeux de coopération (le jeu du verger).
- Insister sur la place du langage et notamment l'explicitation des stratégies.
- Faire entendre des façons de dire et de faire qui sont parfois différentes de celles utilisées dans la famille, en particulier des discours autres que ceux de la conversation ordinaire : explications de règles, justifications...

LA PLACE DU LANGAGE

Toute situation de jeu est l'occasion de mobiliser le langage.

Les différentes compétences langagières mobilisées sont :

- Ecouter et comprendre la parole de l'autre
- Se faire comprendre
- Réinvestir des savoirs en construction

L'enseignant s'attachera à déclencher le dialogue, à solliciter la parole de l'enfant et reformuler les propos de l'enfant. Il écoutera l'enfant attentivement pour repérer les éléments linguistiques et les constructions grammaticales qu'il est capable de produire.

Le langage proposé par l'enseignant donne à entendre, en contexte, des formes langagières dont les enfants pourront se saisir au cours du jeu ou plus tard, dans d'autres occasions.

L'enseignant sera un observateur attentif aux « traces » de l'enfant lorsqu'il joue. Les jeux permettent à l'enseignant, à partir d'observables, d'évaluer en contexte.

Les différentes observations et traces permettront à l'enseignant de renseigner le carnet de suivi des apprentissages.

Propositions :

- Présenter sous forme d'affichage la typologie des jeux et leurs fonctions
- Diffuser une vidéo d'un moment de langage autour d'un jeu
- Insister sur la place du langage dans l'apprentissage par le jeu : expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre
- Faire comprendre aux familles l'enjeu des jeux: lors d'un café des parents, présenter les jeux de société traditionnels (dominos, memory, jeu des petits chevaux...), faire jouer ensemble les parents et montrer les intentions pédagogiques.

Pour animer un échange avec les parents sur le thème de l'apprentissage par le jeu, le document ressources Eduscol « jouer et apprendre » - cadrage général propose :

- des données de la recherche (vidéos),
- des vidéos de jeux,
- un tableau « quels jeux pour quels âges ? » page 25,

Pour aller plus loin, un article intitulé « vers une ludothèque d'école » page 33.

LA PLACE DU NUMERIQUE

Il est indispensable que l'enfant explore le monde physique dans sa réalité et que la tablette ne constitue, dans ses premières années, qu'un moyen pour mieux la découvrir. Une procédure adaptée consiste à :

- 1) aborder une problématique dans le monde réel (R) ;
- 2) effectuer certaines recherches, « manipulations » et expérimentations dans le monde virtuel (V) ;
- 3) réinvestir ou communiquer les apports du virtuel dans le monde réel (R).

Conclusion

L'enjeu de cette semaine départementale de l'école maternelle 2016/2017 sur le thème des apprentissages par le jeu est de réaffirmer la spécificité de l'école maternelle qui accueille de jeunes enfants en plein développement de leurs capacités ; une école bienveillante et exigeante, qui se doit de prendre en compte les spécificités des enfants qu'elle accueille. C'est pourquoi la pédagogie conduite à l'école maternelle dont les modalités sont décrites dans le nouveau programme de 2015, réaffirme la place du jeu dans l'acquisition des compétences.

Un enfant qui joue est un enfant qui apprend, les pédagogues en sont convaincus. Cependant, cela mérite beaucoup d'explicitation envers les familles et les partenaires, pour éviter les malentendus et pour préserver l'image de cette première école dans le cursus des élèves, une école où l'on apprend, une école où l'on s'élève, dans le respect du développement de chacun. C'est bien là que se situe l'intérêt de cette semaine départementale, et au-delà de cette focalisation spécifique, du travail que vous conduisez toute l'année pour promouvoir notre belle école maternelle.

A vous de jouer pour une semaine départementale de l'école maternelle réussie !