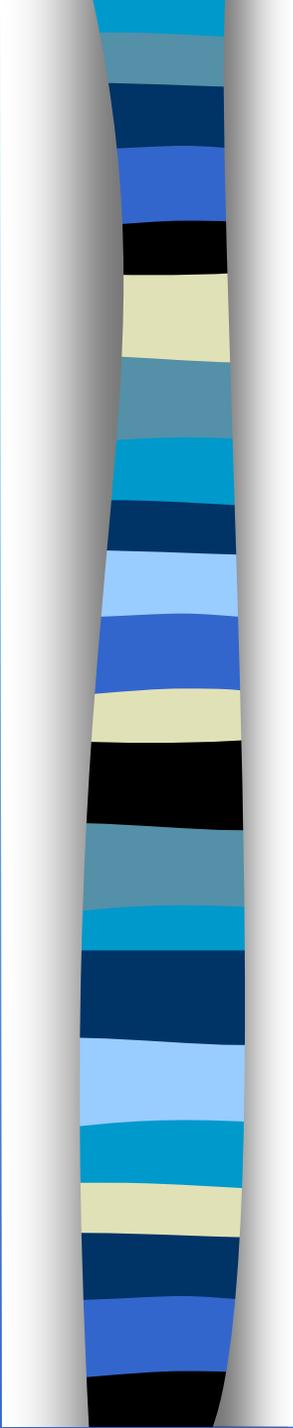


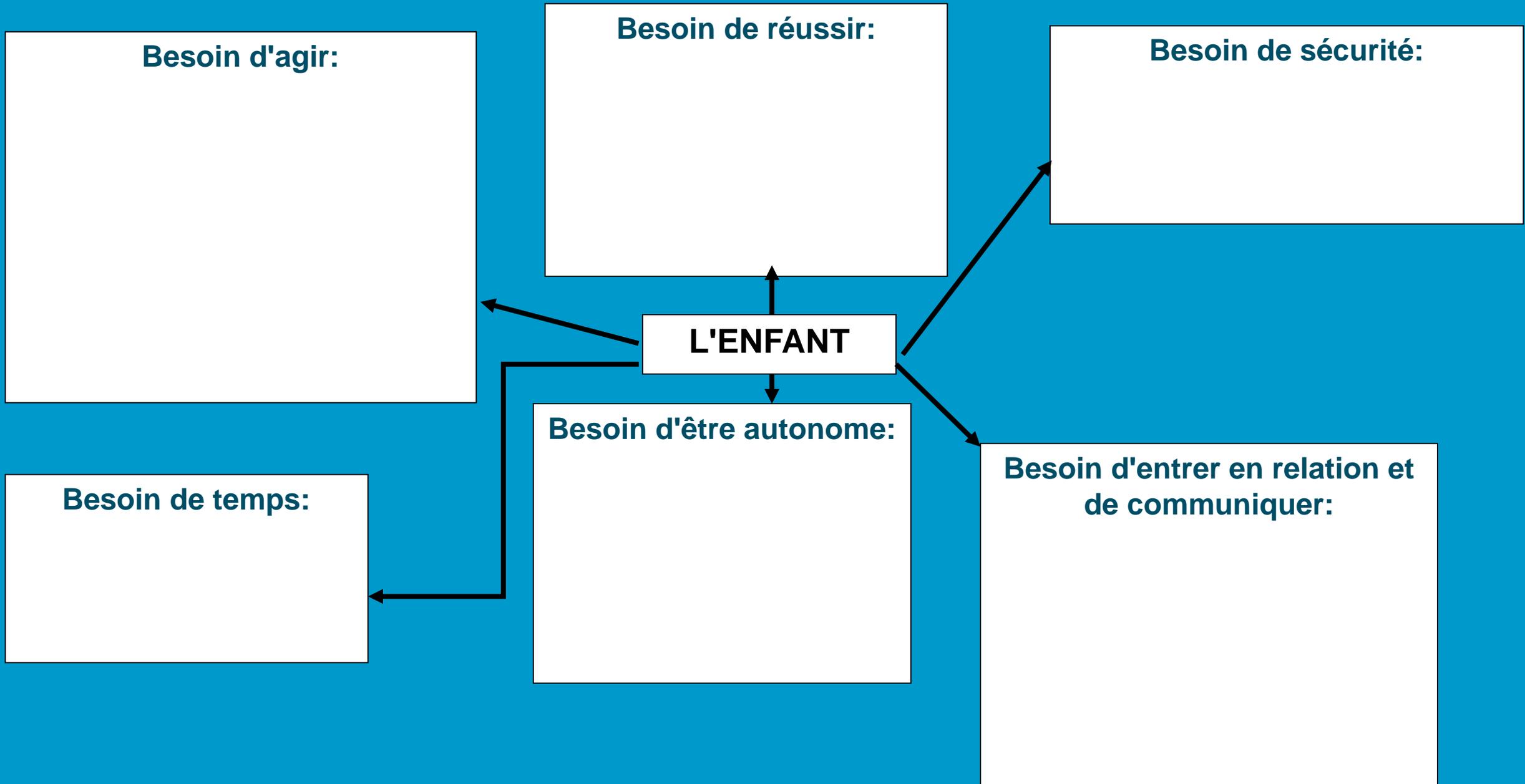
Des besoins des enfants à l'organisation des enseignements



Comment organiser les apprentissages en prenant en compte les besoins de l'enfant : optimiser les différents temps d'apprentissage, construire l'autonomie de l'enfant ?



Quels besoins?



Besoin d'agir:

Besoin de réussir:

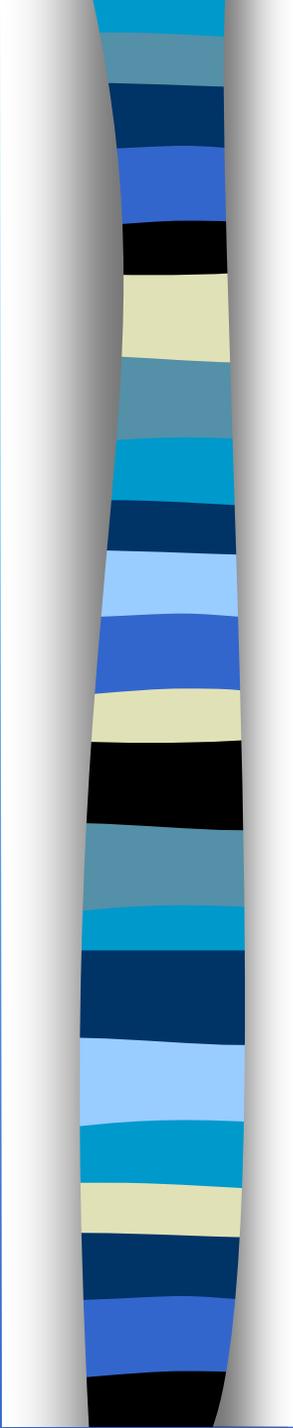
Besoin de sécurité:

L'ENFANT

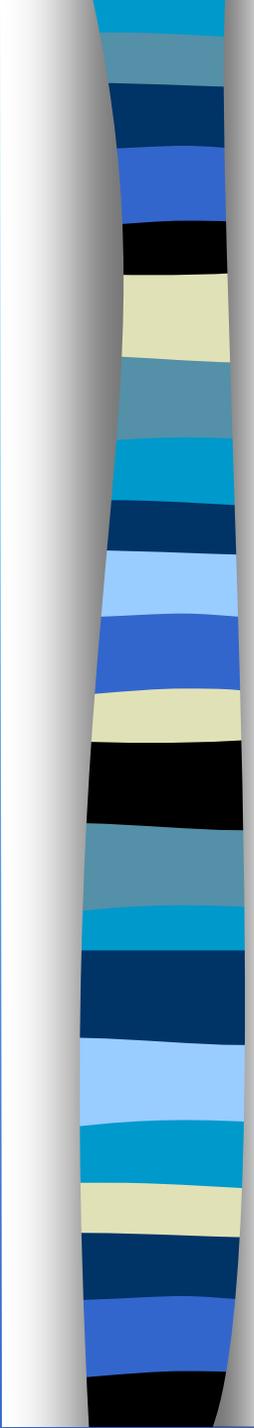
Besoin d'être autonome:

Besoin d'entrer en relation et de communiquer:

Besoin de temps:



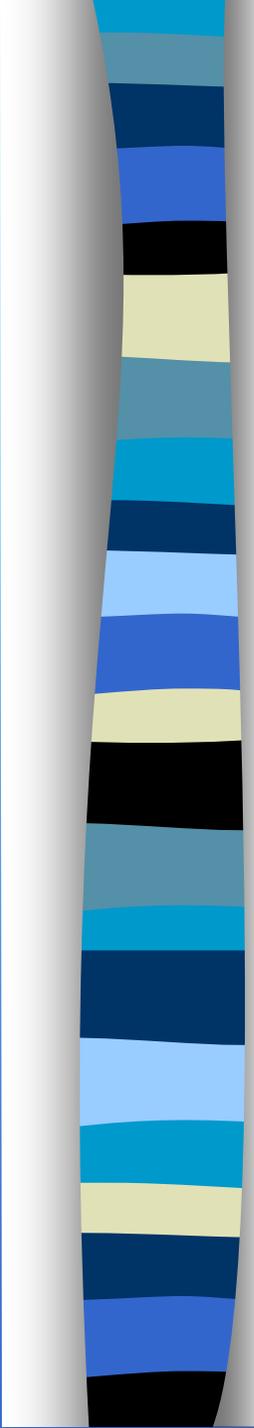
Que disent les textes
officiels?



Une école qui s'adapte aux jeunes enfants :

Une école qui tient compte du développement de l'enfant

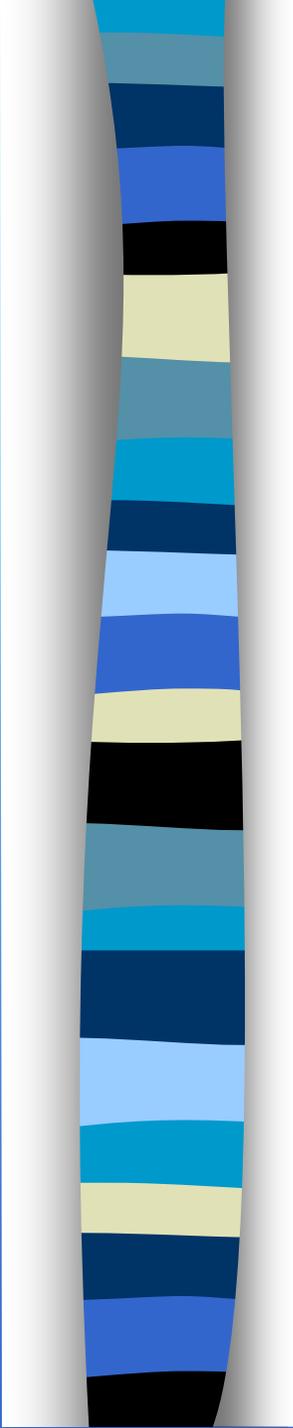
- L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs **besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes** et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité.



Une école qui s'adapte aux jeunes enfants :

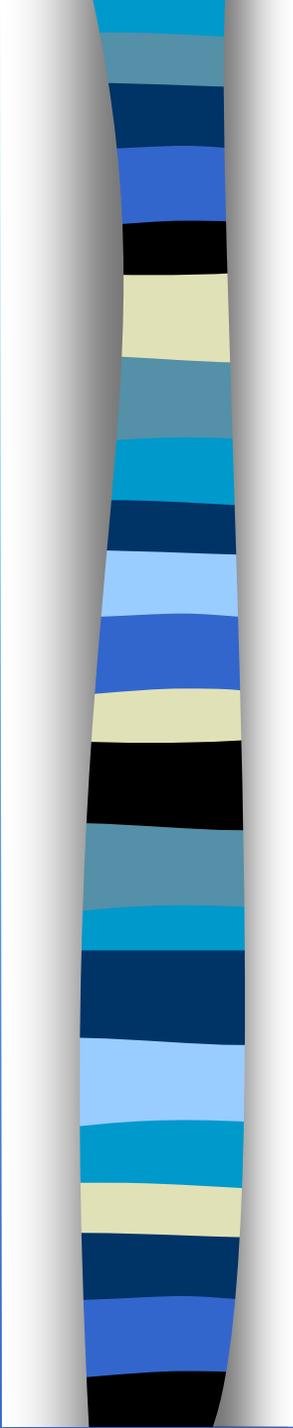
Une école qui tient compte du développement de l'enfant

- L'accueil, les récréations, l'accompagnement des moments de repos, de sieste, d'hygiène sont des temps d'éducation à part entière. Ils sont organisés dans cette perspective par les adultes qui en ont la responsabilité et qui donnent des **repères sécurisants** aux jeunes enfants



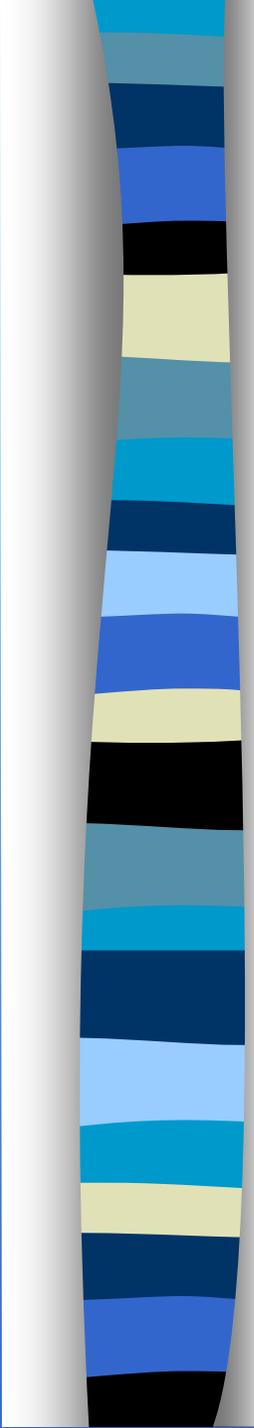
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Tout au long de l'école maternelle, l'enseignant crée les **conditions bienveillantes et sécurisantes** pour que tous les enfants (même ceux qui ne s'expriment pas ou peu) prennent la parole,



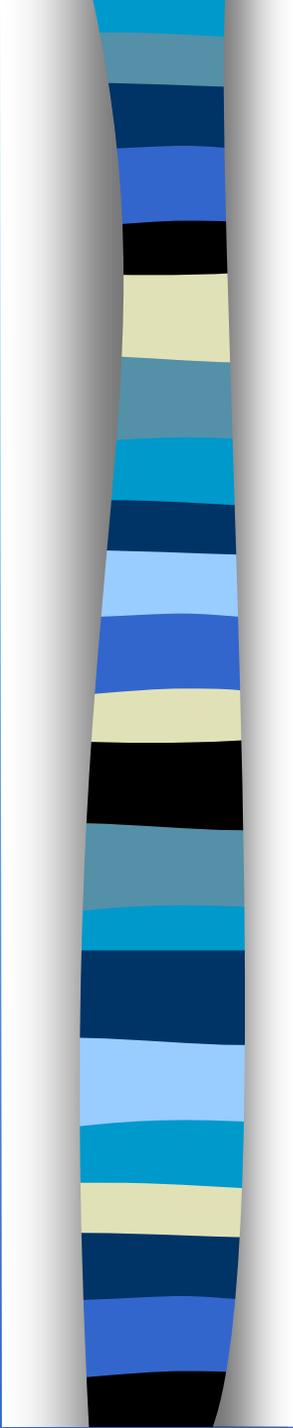
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Le **besoin de mouvement** des enfants est réel.
- Certains des plus jeunes enfants **ont besoin de temps** pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus.

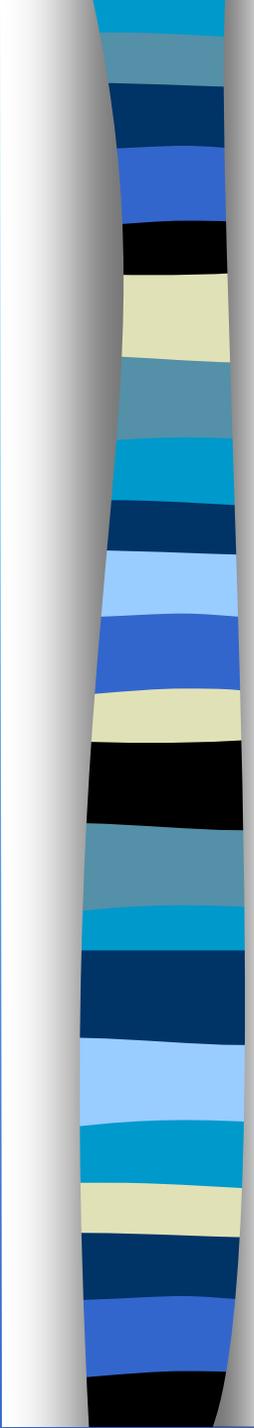


Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Les enfants ont **besoin d'agir** de nombreuses fois pour constater des régularités qui sont les manifestations des phénomènes physiques qu'ils étudieront beaucoup plus tard (la gravité, l'attraction entre deux pôles aimantés, les effets de la lumière, etc.).



Quelles modalités
d'apprentissage?



Les modalités d'apprentissage

- A l'école maternelle, les enfants apprennent
 - En jouant
 - En réfléchissant, en résolvant des problèmes
 - En s'exerçant
 - En se remémorant et en mémorisant

Organiser les apprentissages en tenant compte des besoins de l'enfant

- Quelles difficultés dans la conception et la mise en œuvre des apprentissages?



Vidéo atelier maternelle

Pensez vous que cette jeune collègue est en difficulté ou non et pourquoi?

Une activité qui fait sens

Des ateliers ①

→ *Finalisés, dans le cadre d'un projet
dans lequel l'enfant est mobilisé*

Sur le plan affectif

L'enfant se dit
« cela me concerne »

Sur le plan cognitif

L'enfant se dit
« cela m'intéresse »

Qui préservent la cohésion et la dynamique du groupe classe

Réponse pédagogique ①

- Inscrire les activités proposées dans un projet pédagogique



Présentation des ateliers
Projet Carnaval



Présentation du projet
Jeu de réussite

- Ou
- Contextualiser les activités proposées

- Des consignes explicites.

Des ateliers ②

→ *Avec une tâche claire*

que l'enfant comprend

dont il perçoit la
finalité

Réponse pédagogique ②

- Être explicite dans l'énonciation de la consigne
- La faire reformuler par les enfants
- La faire trouver par les enfants
- Annoncer les critères de réussite



[consigne fiche technique](#)

- Une réussite accessible.

Des ateliers③

→ *Avec une tâche accessible à l'enfant*



Réponse pédagogique ③

- S'assurer que les enfants possèdent les compétences attendues (*situation d'entraînement ou de réinvestissement, voire d'évaluation*)
- Adapter les situations en fonction des possibilités des enfants: différencier
- Rappeler les procédures qui vont permettre à l'enfant de progresser dans la réalisation de la tâche



Tâche accessible

- Une organisation matérielle anticipée

Des ateliers ④

→ *Avec une tâche matériellement définie*



Avec un support ciblé

Avec une échéance
annoncée

Réponse pédagogique ④

- Prévoir des supports adaptés qui vont faciliter la réalisation de la tâche
- Préparer le matériel nécessaire pour qu'il soit accessible aux enfants



[Échéance annoncée](#)



[Installation groupe](#)

- Une activité observable

Des ateliers ⑤

→ Avec une tâche « évaluable »

Avec des critères
identifiés par les
enfants

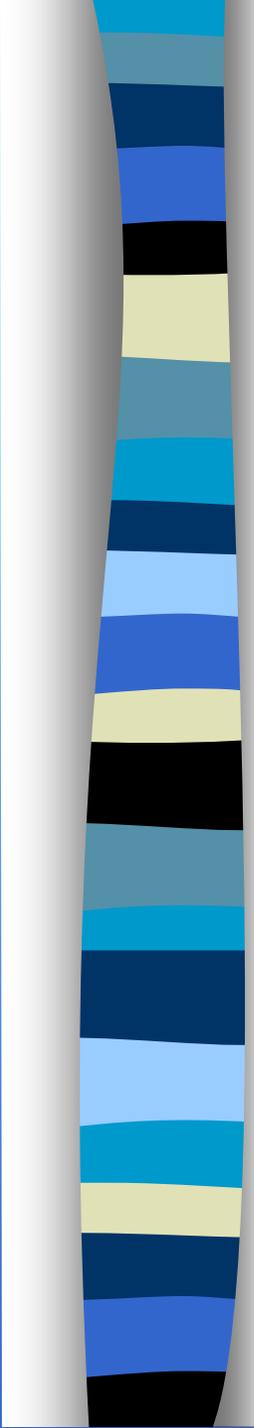
Grâce à du temps
consacré à cela

Réponse pédagogique ⑤

- Planifier un moment de bilan après le travail en atelier pour revenir sur le travail des enfants (réussites et difficultés)



Bilan individuel

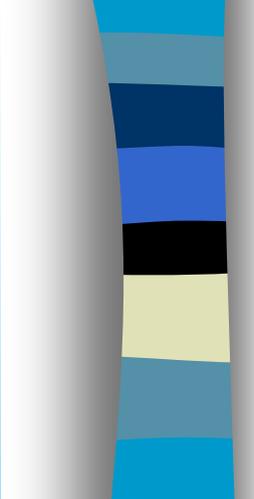


Construire des ateliers d'apprentissage en autonomie.

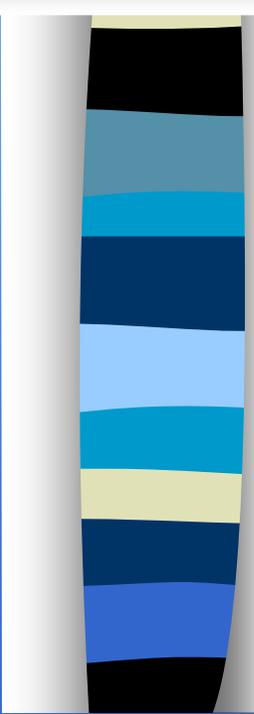
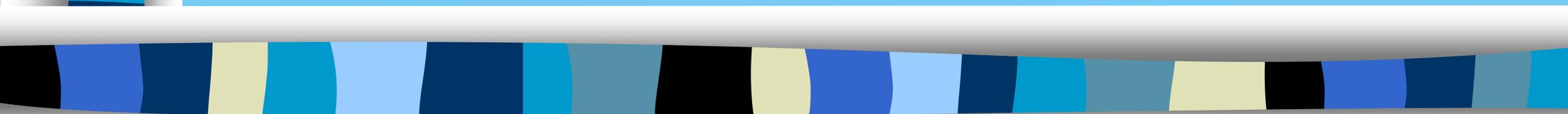
Les conditions nécessaires

ou les questions clés à se poser:

- Une activité qui fait sens.
- Des consignes explicites.
- Une réussite accessible.
- Une organisation matérielle anticipée.
- Une activité observable.



Les ateliers autonomes : quel statut dans l'apprentissage?



Démarche pour mettre en œuvre une **séquence** d'apprentissage

Découverte	<p style="text-align: center;">Mise en projet</p> <p style="text-align: center;">Découvrir et vivre une situation . Créer un vécu commun, un univers de référence commun Créer des besoins d'apprentissage Formuler un projet (en grand groupe)</p>
Apprentissage	<p style="text-align: center;">Objet d'apprentissage</p> <p style="text-align: center;">Dispositifs permettant des apprentissages cognitifs/ des démarches créatives/ des apports langagiers/ l'acquisition de gestes précis ...</p>
Fixation / mémorisation	<p style="text-align: center;">Réactivation dans le contexte</p> <ul style="list-style-type: none">- s'entraîner- réinvestir- diversifier
	<p style="text-align: center;">Réactivation hors contexte</p> <ul style="list-style-type: none">- réinvestir- transférer

Tableau des ateliers

Séquence 2	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte: Groupe ATSEM
	Réactivation hors contexte

Séquence 1	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage Groupe dirigé 1
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte

Séquence 3	
Découverte	Mise en projet Groupe autonome 1
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte

Séquence 4	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte Groupe autonome 2

Tableau des ateliers

Séquence 1	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage Groupe dirigé 1
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte

Séquence 3	
Découverte	Mise en projet Groupe autonome 1
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte

Tableau des ateliers

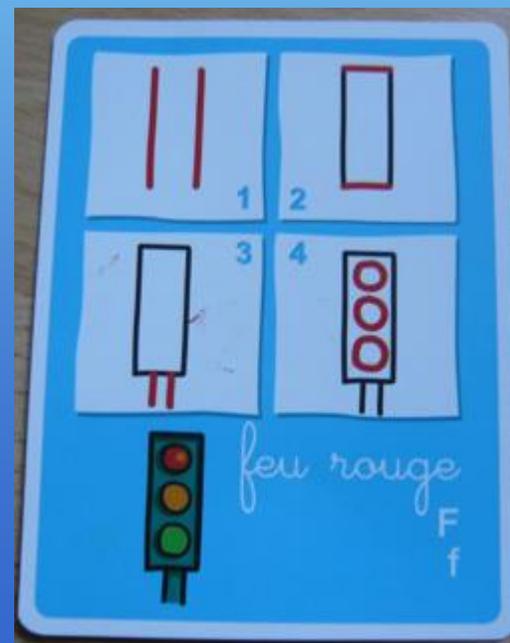
Séquence 1	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage Groupe dirigé
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte

Séquence 2	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte: Groupe ATSEM
	Réactivation hors contexte

Séquence 4	
Découverte	Mise en projet
Apprentissage	Objet d'apprentissage
Fixation / mémorisation	Réactivation dans le contexte
	Réactivation hors contexte Groupe autonome

Exemple à partir d'une séquence :

Dessinnetto



Séquence autour du jeu « Dessinetto »

Objectif : connaître du vocabulaire relatif au graphisme et aux positions dans l'espace pour être capable de donner des consignes à un autre enfant pour qu'il dessine.

Découverte

Séance 1 :

Découverte du jeu, des rôles.

→ donner une consigne en respectant l'ordre des étapes sur la carte, exécuter une consigne.

Bilan en fin de jeu.

Apprentissage

Séance 2 :

Retour sur le déroulement du jeu et les difficultés rencontrées : lexique graphique, positions dans l'espace.

→ lister et nommer : créer un répertoire graphique qui servira pour le jeu.

En fin de séance, petit entraînement collectif, à partir des signes graphiques retenus.

Séance 3 :

Jeux sur les positions relatives. Le dessin à proprement parler est mis de côté, des formes découpées sont à placer sur la feuille. Entraînement : dire d'abord oralement où se situe un élément par rapport à un autre, puis positionner des éléments en fonction d'une consigne donnée par un autre enfant.

→ connaître le vocabulaire relatif aux positions dans l'espace pour répondre à une consigne précise.

Fixation Mémorisation

Séance 4 :

Mise en situation de jeu : l'enfant donne les consignes, l'adulte dessine. Entraînement.

→ utiliser un vocabulaire précis pour guider l'adulte dans son dessin : lexique graphique et positionnement dans l'espace.

Mise à disposition du répertoire graphique pour les enfants en difficulté par rapport au lexique.

Bilan en fin de jeu.

Séance 5 :

Jeu avec les « vraies » règles : un enfant guide un autre enfant. Ceux qui ne jouent pas observent et « mesurent » la précision de celui qui donne les consignes, ainsi que le respect des consignes de celui qui dessine.

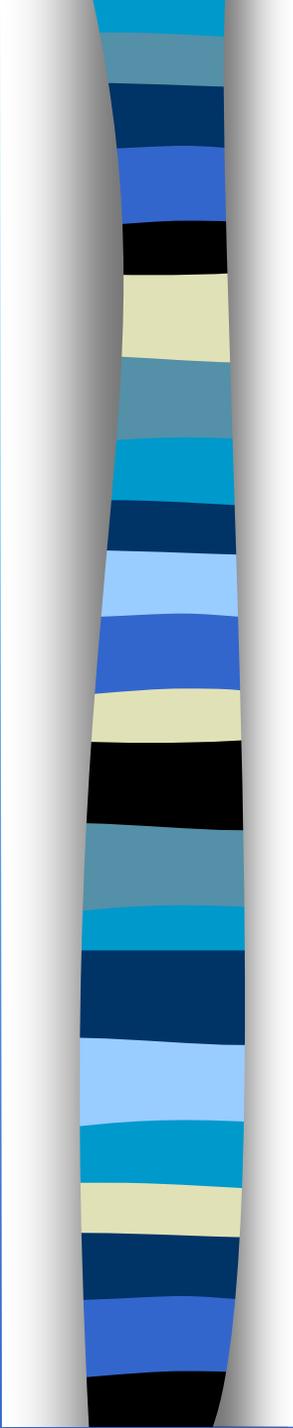
→ donner des consignes précises à un autre enfant pour qu'il dessine.

Le jeu est mis à disposition chaque matin à l'accueil pour permettre un réinvestissement spontané. Le graphisme est travaillé en parallèle.

Et les ateliers Montessori ?

- Qu'en pensez vous au regard des apports de cette a-midi ?
 - Besoins de l'enfant
 - Conditions pour l'autonomie
 - Place des activités autonomes dans la séquence d'apprentissage



- 
- Observer les activités proposées et préciser :
 - Leur statut dans la séquence
 - Le sens de l'activité pour l'élève

