

Projet départemental AGEEM36 2019/2020



Du jeu libre à la structuration d'apprentissages :

Comment, par la manipulation et l'exploration, détourner des objets du quotidien pour en faire des vecteurs d'apprentissages?

L'esprit du projet :

- Habituellement, l'objet est utilisé pour sa fonction utilitaire afin d'en comprendre son fonctionnement et son usage. (Domaine explorer le monde).
- Notre proposition de projet : Utiliser aussi sa fonction SYMBOLIQUE pour en faire d'autres objets d'apprentissage, dans tous les domaines.

Les objets quotidiens ne sont pas seulement utilitaires. Ils sont des médiateurs entre le « technique » et le « symbolique » d'une part, entre l'individuel et le social d'autre part.

(Evelyne Villard)

Les objectifs du projet :

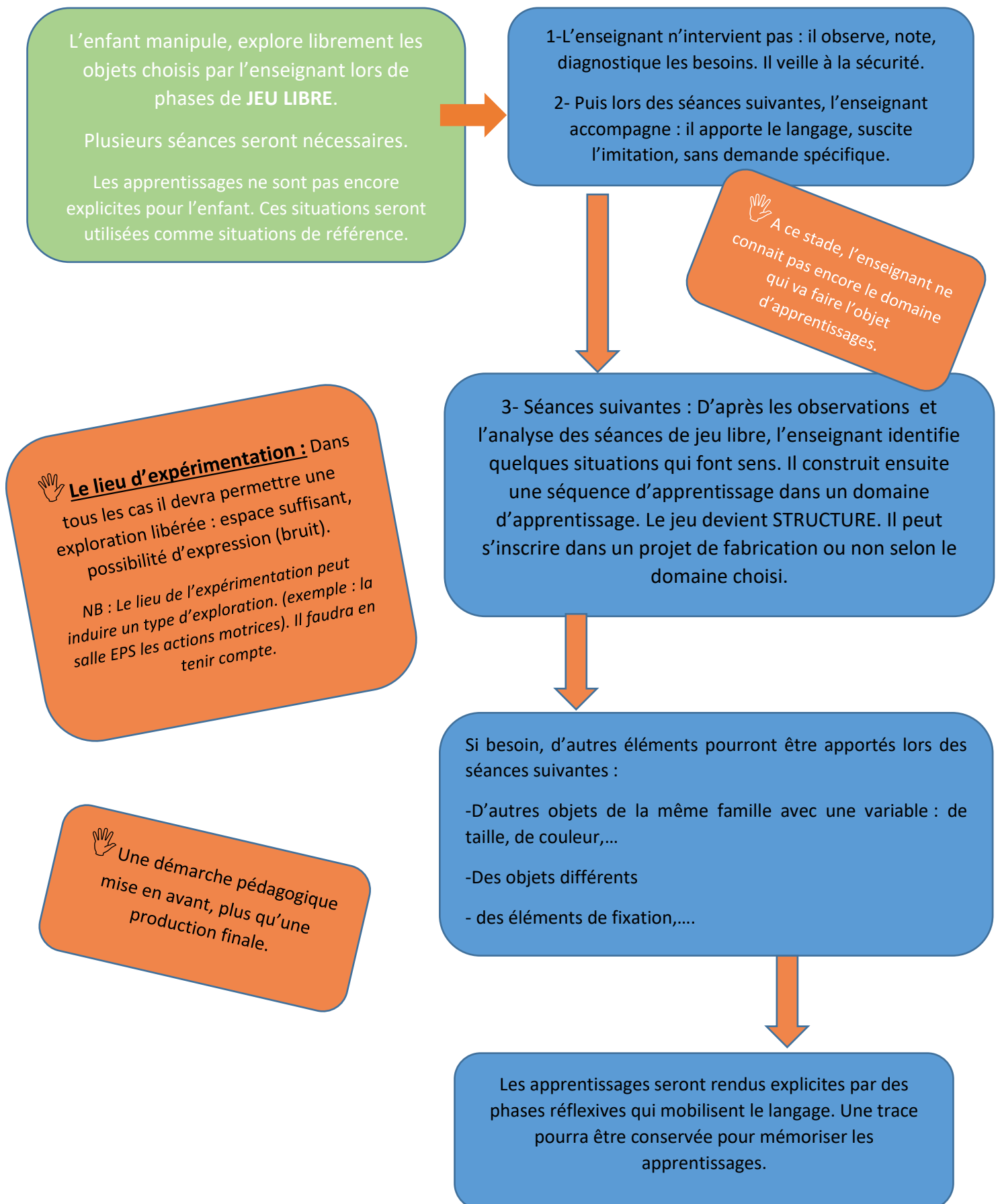
- Développer l'imaginaire, la créativité
 - Développer des habilités.
- Détourner des objets seul et à plusieurs pour apprendre.
- Créer des situations d'apprentissage motivantes où le langage à toute sa place.



Questionnements ?

- Comment dépasser la manipulation ? Il ne suffit pas de manipuler pour apprendre.
- Comment passer du jeu libre d'exploration au jeu structuré ?
- Quelle posture pour l'enseignant, quel rôle ?

Pour le projet AGEEM, ça se traduit ainsi :



Ce que disent les programmes

La place du jeu, de l'exploration :

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 :

[...]

2.1. 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. »

[...]

A l'école, le premier cycle est concomitant de cette nécessité de pratiquer quotidiennement ces jeux d'exploration, symboliques, de construction et à règles, pour le bon développement physiologique, neurologique, psycho-socio-affectif et cognitif de l'enfant. Chaque âge a son développement particulier qu'il faut respecter.

Le jeu est souvent un appui pédagogiquement efficace et pertinent pour poser lesquelles s'appuieront ultérieurement des apprentissages disciplinaires.

Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 : programme d'enseignement de l'école maternelle page 3 :

« Il (l'enseignant) propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques ».

Au cours du jeu libre et du jeu structuré niveau 1 (S1), l'enfant acquiert des savoirs informels au travers de la diversité des expériences qu'il vit. Le jeu structuré peut alors mobiliser ces savoirs pour amener l'enfant à dépasser la simple exploration et s'engager sur la voie d'apprentissages explicites.



De l'exploration à la structuration :

Le jeu libre :

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 ou l'enseignante n'assure aucun guidage direct, mais peut susciter l'imitation. Dans certaines situations, particulièrement dans les jeux symboliques, sa présence trop proche ou son intervention peuvent amener l'enfant à abandonner son jeu ou à interrompre des échanges avec ses pairs.

A l'école maternelle, l'appellation « jeu libre » peut être retenue malgré l'influence exercée par l'enseignant au travers des aménagements, du matériel à disposition ou de ses actions d'accompagnement. Dans le jeu libre, l'enfant évolue dans un cadre riche et diversifié pensé par l'adulte ; il en modifie l'aménagement et l'organisation, et s'y construit son propre parcours. C'est toujours l'enfant qui choisit son jeu et sa manière d'y jouer, même si l'enseignant prend ponctuellement l'initiative d'amener du langage, de susciter l'imitation ou d'apporter un « coup de pouce » informel.

Les jeux libres peuvent mobiliser des jouets éducatifs tels que des objets roulants, poupées, personnages, décors, éléments de construction, etc. Ceux-ci se combinent avec d'autres objets aux fonctions non ludiques présents dans l'environnement proche. Ils peuvent d'autre part s'exprimer dans l'exploration créative d'objets hétéroclites tels que plots, bassines, rouleaux, pelotes, bouteilles plastiques vides, roues, textiles et autres, dans la classe, la cour de récréation ou en d'autres lieux de l'école.

Le jeu structuré :

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 mis en œuvre par l'enseignant.

Tout en conservant son aspect ludique, le jeu structuré comporte des objectifs d'enseignement. Dans les phases de jeu, l'enfant conserve sa liberté d'agir, de prendre des décisions, de faire ses essais, de construire sa propre expérience. Deux niveaux de structuration peuvent être définis :

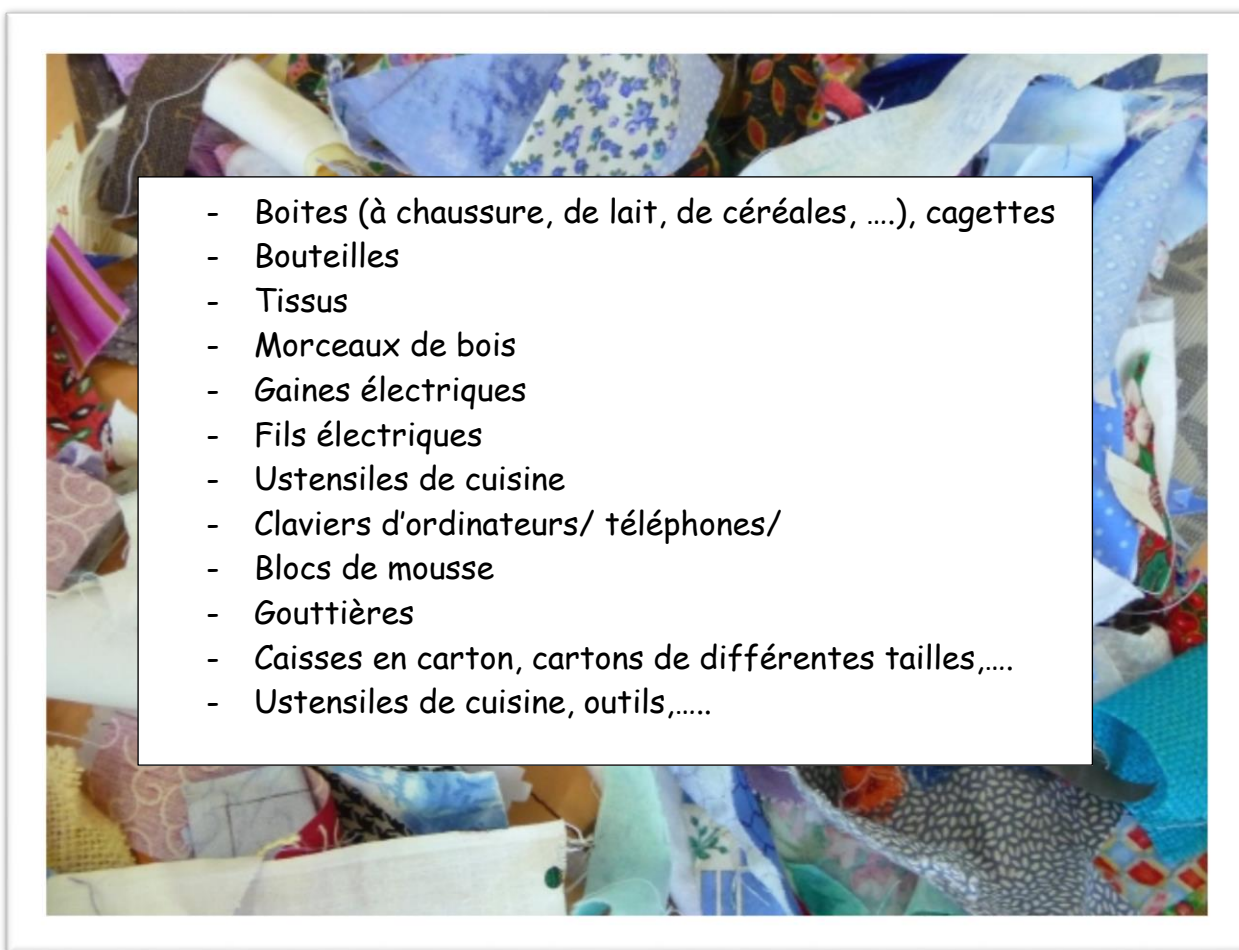
- Niveau 1 - Séance structurée simple (S1) : c'est une séance de jeu initiée par l'enseignant dans laquelle les apprentissages ne sont pas formalisés (exemple : un jeu de société que les enfants ne connaissent pas et auquel ils apprennent à jouer avec l'enseignant).
- Niveau 2 - Séance structurée avec formalisation (S2) : le jeu est intégré dans une séquence d'enseignement et offre le contexte d'où émergeront des apprentissages ciblés. Il est précédé systématiquement d'une ou plusieurs séances de jeu libre et/ou de jeu structuré (S1) au cours desquelles l'enfant s'est approprié le jeu. La formalisation est alors effectuée au cours de phases réflexives pendant, après et/ou avant le jeu.

Choix des objets utilisés :

- ✓ Suffisamment riches et permettant une exploration ouverte.
- ✓ Sécurisés
- ✓ En grand nombre
- ✓ Tous identiques ou déclinés (taille, couleur différente) OU
- ✓ 2 types d'objets (ex : tubes et tissus/ cartons et)
- ✓ Une famille d'objets : qui roulent, qui tournent,

Pour servir son projet, l'enseignant pourra enrichir sa collection avec d'autres objets. Aussi, à la demande des élèves, du matériel de fixation pourra être ajouté.

Exemples :



Où collecter ?

- Appel aux parents
- EMMAÜS
- Magasins, artisans, grandes enseignes

Quels domaines aborder ?

Tous !

DOMAINE	Exemple
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	Réaliser des actions, des parcours. Des jeux collectifs de transport, cheminements, repérage dans l'espace,....
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	<u>Arts visuels</u> : réaliser des assemblages, des productions, land art,.... <u>Musique</u> : produire des sons
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	<u>Géométrie</u> : pavages, assemblages, constructions,..... <u>Logique</u> : Tris,.... <u>Numération</u> :
Explorer le monde	Transporter, verser, visser, dévisser, ombre et lumière, objets roulants, magnétiques, les équilibres, la mécanique
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Langage oral : créer des situations de langage, enrichir son lexique.

DEROULEMENT DU PROJET



1-Les enseignants commenceront à récupérer, collecter des objets (qui ne sont pas des jouets), identiques ou non, sécurisés, ainsi qu'un grand contenant (boîte en carton rigide adaptée à votre quantité d'objets).



2-LANCEMENT DU PROJET - Période 2 : Une équipe de retraités bénévoles de notre association interviendra dans vos classes pour lancer le projet : ils proposeront à vos élèves de découvrir une mystérieuse boîte remplie de trésors ! (Des tubes en carton).

A vos petits explorateurs de s'emparer de ces objets ! Nos amis retraités vous guideront afin d'identifier quels apprentissages pourraient être exploités. Ils laisseront un objet de leur boîte comme inducteur pour lancer votre propre projet.



3-A l'issue de la visite des retraités, les enseignants présenteront leur boîte à trésor à leurs élèves. Après plusieurs phases de manipulation, d'exploration, l'enseignant observateur utilisera cette situation de référence pour initier une séquence d'apprentissages structurés, parmi l'un des domaines des programmes.



4-Plusieurs séances seront menées par l'enseignant, au fil desquelles les élèves construiront leurs savoirs. Les boîtes pourront être décorées par les élèves.



A découvrir
avec vos
élèves !

5-Exposition des boîtes à l'ESPE (avril 2020)

Sur place, des espaces d'expérimentation seront proposés (les élèves pourront manipuler), des diaporamas des démarches dans les écoles...

Pensez à prendre des photos tout au long de votre projet !

Calendrier du projet :



- ✓ **Inscription au projet** de préférence avant les vacances d'été et au plus tard le 15 septembre.
- ✓ **Septembre** : Diffusion du planning des visites des retraités.
- ✓ **Entre Toussaint et Noël** :
Nos amis retraités bénévoles de l'AGEEM se rendront dans vos classes pour vous offrir une animation permettant de lancer le projet.
- ✓ **A partir de janvier ou février** : travail dans les classes.
- ✓ **Exposition finale** : En avril à l'ESPE

Les classes pourront visiter l'exposition finale pour découvrir leur travail et celui des autres classes, ...

Des consignes de format des productions seront données ultérieurement.

Des temps de formation ou d'information :

- ✓ **Projet de mise en place d'une conférence** en lien avec le thème.
- ✓ **Un groupe de réflexion mensuel** pour étayer le travail en classe et répondre aux questions des pistes de travail pour l'enseignant. Création d'un espace « manipulation » pour l'exposition de fin d'année.

Qui peut participer au projet ?

Toute classe maternelle ou enfantine publique du département.



Bibliographie pédagogique :

- Vidéo des boîtes à jouer : <http://www.jouerpourvivre.org/>
- Documents d'accompagnement des programmes sur le jeu EDUSCOL : <http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html>
- Hors série la classe maternelle « Le monde des objets en PS et en MS »
- Sciences à vivre Maternelle, Accès
- Découvrir le monde à l'école maternelle, SCEREN

A vous de jouer !

Bulletin d'inscription au projet

A retourner avant les vacances d'été (ou au plus tard le 15 septembre) à

Angélique BOSC- AGEEM

Ecole maternelle Les 4 Vents- Martin Luther King,

188 avenue J. Kennedy, 36000 CHATEAUX

ecm-les-quatre-vents-king-chateaux@ac-orleans-tours.fr

NOM de l'ECOLE :

Mail : Tel :

Enseignant participant	Niveau de classe	Nombre d'élèves envisagé

	OUI	NON
Les classes sont intéressées par l'animation des retraités en période 2.		
Les classes participeront à l'exposition finale.		
Les classes viendront visiter l'exposition.		

Adhérer à l'association n'est pas obligatoire pour participer au projet. Toutefois l'AGEEM ne vit que grâce à ses adhésions individuelles. En vous remerciant !