

J'ai fait un résumé du document des 23 pages proposé par le CSP qui nous permettra de l'annoter ensuite avec les recommandations contenues dans le document de 71 pages !!
Tout est ici : <http://www.education.gouv.fr/cid75495/le-conseil-superieur-des-programmes.html>

Au travail!



Projet de programme pour l'école maternelle

Par sa lettre de commande du 4 décembre 2013, le ministre chargé de l'Éducation nationale a demandé au Conseil supérieur des programmes de concevoir un nouveau programme pour l'école maternelle. Le groupe d'élaboration d'un projet de programme pour la maternelle a remis récemment sa proposition, adoptée par le CSP.

Ce projet définit l'école maternelle comme une école bienveillante, attentive aux transitions que vivent les enfants, juste pour tous et exigeante pour chacun, première étape pour favoriser la réussite de tous les élèves. Avec la création d'un cycle unique, l'école maternelle affirme sa spécificité en prenant en compte leur développement et leurs modes d'apprentissage.

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : "Apprendre ensemble pour vivre ensemble". Dans ce cadre, l'enfant est accompagné pour devenir élève, de manière très progressive sur l'ensemble du cycle et par sa rencontre avec l'ensemble des domaines d'apprentissages.

Les enseignements sont organisés en cinq domaines d'apprentissages articulés selon trois grands pôles :

Le pôle du langage, avec le domaine "**Utiliser le langage dans toutes ses dimensions**", réaffirme sa place primordiale à l'école maternelle comme condition essentielle de la réussite de toutes et de tous. Ce domaine précise les apprentissages visés en matière de langage oral et écrit.

Un pôle permet de développer les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité et la pensée. Il est composé de deux domaines d'apprentissage :


- "**Agir, s'exprimer, comprendre au travers de l'activité physique**"
- "**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**"

Un pôle pose les bases d'une première culture mathématique, scientifique et technologique. Il comporte deux domaines d'apprentissage.

L'un, "**Organiser et prendre des repères**" comprend trois parties :

- "Organiser et structurer les quantités", visant spécifiquement la construction du nombre
- "comparer, trier, identifier des formes et des grandeurs"
- "se repérer dans le temps et l'espace"

L'autre "**Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**" s'attache à en développer une première compréhension et à susciter le questionnement des enfants.

Le numérique trouve sa place dans tous les domaines. 

Les missions de l'école maternelle

1. L'école maternelle : un cycle unique et fondamental pour la réussite de tous

2. Une école adaptée aux jeunes enfants

2.1 Être accueilli dans une école et dans une classe

2.2 Une école qui accompagne les transitions vécues par les enfants

2.3 Une école qui tient compte du développement de l'enfant

3. Des modalités spécifiques d'apprentissage

3.1 Apprendre en jouant

3.2 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

3.3 Apprendre en s'exerçant

3.4 Apprendre en se remémorant et en mémorisant

4. Éthique et professionnalisme des enseignants

4.1 Une organisation respectueuse des enfants

4.2 Le langage de l'enseignant pour apprendre

4.3 Travailler au sein d'une équipe

4.4 Penser l'évaluation comme un processus

5. Architecture des domaines d'apprentissage

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « Apprendre ensemble pour vivre ensemble ».

Apprendre ensemble pour vivre ensemble

1. Comprendre la fonction de l'école
2. Se construire comme individu singulier au sein d'un groupe
3. S'approprier des outils, construire des repères

Tout au long de l'école maternelle, l'enfant apprend à :

- s'estimer, éprouver de la confiance en soi pour s'engager dans une activité et y persévérer,
- identifier, nommer, exprimer sa pensée, des envies, des émotions, des sentiments,
- se situer dans les différents moments d'apprentissage, les différents champs d'activité,
- comprendre ce que l'école attend (engagement dans l'activité, utilisation d'outils, réflexivité),
- respecter les autres, coopérer, s'entraider, trouver sa place d'élève dans le respect des autres,
- identifier les rôles et fonctions des différents personnels,
- comprendre que les règles de fonctionnement de l'école et de la classe sont nécessaires aux apprentissages visés et à la vie collective.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Les attendus de fin de cycle

Objectif 1. Oser entrer en communication

- Oser parler à l'école.
- Parler un français oral standard.
- Utiliser le langage dans des jeux à plusieurs.
- Expliquer, raconter, dire une poésie tout seul devant le groupe.

Objectif 2. Comprendre et apprendre

- Être attentif lors d'une écoute d'histoire longue sans support et la comprendre.
- Raconter une histoire.
- Identifier ce qu'on apprend à l'école.

Objectif 3. Parler ensemble et réfléchir

- Évoquer du passé et participer verbalement à un projet.
- Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- S'intéresser à l'avis des autres.
- Discuter en défendant un point de vue, en posant des questions.
- Proposer des solutions pour résoudre un problème.
- Échanger sur ses productions, sur celles des autres

Objectif 4. Commencer à prendre la langue pour objet

- S'intéresser aux mots nouveaux qu'on rencontre, pour les comprendre et les utiliser.
- Écouter et repérer des régularités dans la langue française.
- Commencer à manipuler des syllabes et discriminer des groupes de sons.
- S'intéresser à d'autres langues que le français.

Objectif 5. Entendre de l'écrit et comprendre

- Être attentif lors de lectures et relectures de textes écrits.
- Comprendre un texte écrit illustré, lu par l'enseignant.
- Commencer à comprendre des textes écrits, sans autre aide que l'écrit entendu.
- Feuilletter un album connu pour raconter ou se raconter une histoire.

Objectif 6. Découvrir la fonction de l'écrit

- Vouloir utiliser l'écrit pour dire quelque chose à quelqu'un.
- Utiliser l'écrit pour garder trace.
- Demander la lecture d'un écrit pour en connaître le contenu.
- Savoir qu'eux-mêmes ont commencé à apprendre à écrire-lire et qu'ils continueront au CP.

Objectif 7. Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

- Participer verbalement à la production d'un écrit en commençant à dicter.
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Savoir qu'il faut améliorer un écrit pour que ceux qui vont lire comprennent mieux.

Objectif 8. Découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire

- Regarder ce que fait l'enseignant quand il écrit et chercher à comprendre ses explications.
- Connaître les correspondances entre les trois écritures (cursive, scripte, capitale).
- Copier un texte connu (une ou plusieurs phrases) à l'aide d'un clavier.

- Écrire son prénom et son nom en écriture cursive.
- Essayer d'écrire tout seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres qui, en étant lus, reproduisent au moins partiellement la sonorité du mot.
- Savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorsque le mot est complet, que les lettres sont dans l'ordre et reconnaissables.
- Essayer d'écrire, seul ou à deux, un « texte » (une ou plusieurs phrases) en utilisant divers procédés.

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

Attendus de fin de cycle

1. Engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets.

- Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
- Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.
- Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.
- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.

2. Construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

- Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.
- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres des « exploits ».
- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.
- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
- S'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.

3. Développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

- S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.
- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.
- Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, évoluer ense...

4. Collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.
- Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Le rôle de l'école est de permettre à tous les enfants de diversifier leurs pratiques et leurs références artistiques par une rencontre avec des œuvres de leur temps et du passé. L'école s'attache à rendre familier ce qui semble étranger, à donner des repères pour appréhender une œuvre, à proposer des outils pour stimuler l'engagement de chacun. Ce faisant, elle engage les enfants à s'interroger sur ce qu'ils voient et produisent. Ce domaine, comme les autres domaines, construit également des compétences utiles à tous les apprentissages scolaires : l'observation, la ténacité, le questionnement, la réflexion, le développement de stratégies, l'adaptation et l'entraide. Il vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs et constitue la première étape du Parcours d'Education Artistique et Culturelle (PEAC).

Attendus de fin de cycle

Univers plastiques et visuels

- Savoir utiliser différents outils, médiums, supports pour réaliser des traces en adaptant son geste.
- Faire des choix dans l'utilisation des outils en fonction du projet de la classe.
- Résoudre un problème (assembler des matériaux, organiser un espace...).
- Utiliser le dessin pour représenter (personnages, animaux ...), imaginer (situations, illustrations, expression personnelle).
- Réaliser une composition en reproduisant un graphisme ou en créant des graphismes nouveaux avec différents outils scripteurs.
- Réaliser des productions plastiques seul ou en petit groupe en choisissant des matériaux, en les combinant, en deux ou trois dimensions, en réinvestissant des techniques et des procédés plusieurs fois éprouvés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Rapprocher des œuvres entre elles et des productions d'élèves en donnant des critères.

Univers sonores

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Tenir sa place dans des activités collectives (chœur, jeux de rythmes...).
- Écouter un extrait musical ou une production d'élèves, puis dialoguer avec les autres pour donner ses impressions ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Le spectacle vivant

- Investir un espace scénique pour explorer le mouvement dans ses différentes composantes d'espace, de temps et d'énergie et transformer ainsi ses modes d'actions usuels.
- Choisir une proposition personnelle, s'en souvenir, s'inspirer de la proposition d'un autre pour la reproduire ou la transformer.

-
Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour s'inscrire dans le temps et l'espace collectifs d'une construction de groupe et y trouver sa place

Organiser et prendre des repères

ORGANISER ET STRUCTURER LES QUANTITÉS

Attendus de fin de cycle

Évaluer et comparer globalement des grandeurs de toutes natures : longueur, collections d'objets

- Situer les collections comme petites, grandes, très grandes puis les classer de manière de plus en plus précise.
- Comparer globalement des grandeurs en utilisant « plus que, moins que, pareil, autant, plus petit que, plus grand que ».
- Avoir compris que la cardinalité ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Associer des quantités à des symboles, verbaux ou écrits

- Associer des quantités à des représentations non conventionnelles et conventionnelles, analogiques puis symboliques.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Quantifier des collections jusqu'à 10 : les composer et les décomposer par manipulations effectives puis, peu à peu, mentales.
- Montrer autant de doigts que d'objets, et réciproquement.
- Évoquer ces mêmes quantités à partir des symboles verbaux ou écrits.
- Utiliser le nombre pour exprimer une quantité.
- Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux et écrits (dessins, schémas, écriture chiffrée), conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Dénombrer une collection

- Utiliser l'énumération dans le comptage-dénombrement.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un.
- Associer le dernier mot nombre prononcé à la quantité dénombrée.
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30.

Situer une position ou un rang dans une série

- Utiliser un nombre pour dire la position dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans une liste, pour comparer des positions : déterminer qui est le plus en avant (par exemple le troisième ou le cinquième).
- Dire ou produire des suites orales de 1 en 1.

Résoudre des problèmes portant sur les quantités

- Résoudre des problèmes de comparaison, d'ajout, de retrait, de partage sans recourir aux opérations formelles.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour aller à des quantités ne dépassant pas 10.
- S'engager seul ou à plusieurs dans une procédure de résolution, la mener à son terme et commencer à en rendre compte.
- S'appuyer sur un écrit pour rendre compte de la démarche utilisée.

COMPARER, TRIER, IDENTIFIER DES FORMES ET DES GRANDEURS

Attendus de fin de cycle

- Différencier et classer les objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.
- Reconnaître et nommer quelques solides : cube, pyramide, sphère, cylindre...
- Associer des solides à leurs empreintes et réciproquement.
- Reconnaître, classer et nommer les formes simples : carré, triangle, cercle, rectangle...
- Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle : puzzle, pavage, assemblage de solides.
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Attendus de fin de cycle

Le temps

- Situer des événements vécus par le groupe les uns par rapport aux autres et portant sur la journée, la semaine, le mois.
- Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser les repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine, de l'année.
- Anticiper, planifier une réalisation en identifiant les étapes nécessaires et en imaginant leur succession ou leur simultanéité.
- Concevoir et ordonner un déroulement à partir de suites de photographies.
- Évaluer approximativement la durée d'un événement en le comparant à d'autres.
- Narrer des événements réels ou fictifs à l'oral ou en dictée à l'adulte en utilisant des marqueurs temporels.
- Comprendre la situation temporelle des événements dans un récit et leur situation relative (antériorité, postériorité, simultanéité).

L'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux ; les orienter par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères.
- Se situer ou situer des objets à partir d'images, de photos, d'un film court en identifiant les relations entre images (prises de vues, cadrage) et repères de l'environnement.
- Représenter en volume un espace vécu à partir des photos d'objets ou de l'environnement (sans tenir compte de l'échelle prise en charge par l'enseignant).
- Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation.
- Décrire un itinéraire réalisé ou projeté, la position d'un objet, en utilisant des marqueurs spatiaux.
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser la surface de la feuille à bon escient.
- Commencer à identifier différents milieux.

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

Attendus de fin de cycle

1. Le vivant

- Commencer à identifier ce qui est vivant.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Regrouper des représentations d'animaux selon des caractéristiques communes et les nommer.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

2. Les objets

- Regrouper des objets par catégories en définissant des critères.
- Classer des objets en fonction de catégories imposées ou connues.
- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des jeux de construction ; construire des maquettes simples.
- Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

3. La matière

- Manipuler, désigner, reconnaître, classer des matériaux.
- Connaître quelques propriétés des éléments (eau, air).