

# **Mise en perspective des ateliers de manipulation de type Montessori selon les nouveaux programmes de maternelle 2015**

## **Un cycle unique fondamental pour la réussite de tous**

### **1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants :**

#### *1.3 Une école qui tient compte du développement de l'enfant*

Sur toute la durée de l'école maternelle, les progrès de la socialisation, du langage, de la motricité et des capacités cognitives liés à la maturation ainsi qu'aux stimulations des situations scolaires sont considérables et se réalisent selon des rythmes très variables.

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.

#### *1.4 Une école qui pratique une évaluation positive*

Elle repose sur une observation attentive et une interprétation de ce que chaque enfant dit ou fait. Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même. Il permet à chacun d'identifier ses réussites, d'en garder des traces, de percevoir leur évolution. Il est attentif à ce que l'enfant peut faire seul, avec son soutien (ce que l'enfant réalise alors anticipe souvent sur ce qu'il fera seul dans un avenir proche) ou avec celui des autres enfants. Il tient compte des différences d'âge et de maturité au sein d'une même classe.

### **2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage :**

Les enseignants construisent des ressources et des outils communs afin de faire vivre aux enfants cette progressivité. Ils constituent un répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels (matériels didactiques, jouets, livres, jeux) pour proposer au fil du cycle un choix de situations et d'univers culturels à la fois variés et cohérents.

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées : jeu, résolution de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant. Dans tous les cas et notamment avec les petits, il donne une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes. Il favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage.

Dans tous les cas, les situations inscrites dans un vécu commun sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches.

#### *2.1 Apprendre en jouant*

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.

#### *2.2 Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes*

L'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

#### *2.3 Apprendre en s'exerçant*

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés. Dans tous les cas, les choix pédagogiques prennent en compte les acquis des enfants.

### **3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble :**

C'est dans ce cadre que l'enfant est appelé à devenir élève, de manière très progressive sur l'ensemble du cycle. Les enfants apprennent à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent. Ils sont consultés sur certaines décisions les concernant et découvrent ainsi les fondements du débat collectif. L'école maternelle assure ainsi une première acquisition des principes de la vie en société.

#### *3.1 Comprendre la fonction de l'école*

L'école maternelle initie ainsi la construction progressive d'une posture d'élève. L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire par des mises en situations et des explications qui permettent aux enfants - et à leurs parents - de les identifier et de se les approprier. Il incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il encourage à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix.

#### *3.2 Se construire comme une personne singulière au sein d'un groupe*

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé...) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel...). Leur appropriation passe par la répétition d'activités rituelles et une première réflexion sur leur application. Progressivement, les enfants sont conduits à participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local.

## Les cinq domaines d'apprentissage

Selon V. Bouysse, IGEN :

Une pédagogie structurée autour de trois verbes clés

Pour pouvoir « apprendre », les enfants doivent

- **AGIR** : c'est-à-dire prendre des initiatives (et non exécuter) et « faire » (essayer, recommencer, etc.).
- **REUSSIR** : aller au bout d'une intention, d'un projet, de la réponse à une consigne, et de manière satisfaisante.
- **COMPRENDRE** : ce qui suppose une prise de distance, une prise de conscience. C'est dans cette « réflexivité » que se construit la posture d'élève.

### Des possibilités d'ateliers de manipulation selon les attendus de fin de GS

#### Pour : « le langage » et « structurer sa pensée »

*(D'après un document du site : fofyalecole)*

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		
L'ORAL		
	ATTENDUS DE FIN DE GS	ATELIERS AUTONOMES
<b>Oser entrer en communication</b>	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	- Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	- Les objets de l'environnement - Les cartes de vocabulaire classifié - Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.	- Les objets de l'environnement
<b>Echanger et réfléchir avec les autres</b>	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	- Les mots qui vont bien ensemble - Les contraires - De l'un à l'autre - Les images séquentielles
<b>Comprendre et apprendre</b>	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	- Toutes les comptines, chansons, poésies, jeux de doigts de l'année
<b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</b>	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	- Les syllabes d'attaque - Le premier son des mots - Je devine - Les rimes
	Manipuler des syllabes.	- Dénombrer les syllabes
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	- Les boîtes des sons - Les syllabes d'attaque - Le premier son des mots (sans puis avec lettre correspondante au son) - Je devine - Les rimes - Les lettres rugueuses - J'entends, je n'entends pas - Dictées muettes - Pochettes de lecture

L'ÉCRIT		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
<b>Écouter de l'écrit et comprendre</b>	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	- Coin écoute
<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	
	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.	
<b>Commencer à produire des écrits et en</b>	Participer verbalement à la production d'un écrit.	
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	
<b>découvrir le fonctionnement</b>		
<b>Découvrir le principe alphabétique</b>	Reconnaître les lettres de l'alphabet	- Les lettres rugueuses - Alphabet à reconstituer (3 écritures)
	connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	- Les lettres rugueuses - Alphabet à reconstituer (3 écritures) - Dictées muettes - Pochettes de lecture (lecture) - Les mots outils (lecture) - Les ordres/commandes (lecture) - Cartes de nomenclatures
	Copier à l'aide d'un clavier.	
<b>Commencer à écrire tout seul</b>	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	- Dans la semoule - Sur l'ardoise
	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	- Dictées muettes - Pochettes de lecture (lecture) - Les mots outils (lecture) - Les ordres/commandes (lecture) - Cartes de nomenclatures

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE		
1 – DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS		
ATTENDUS DE FIN DE GS		ATELIERS AUTONOMES
<b>Utiliser les nombres</b>	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	- barres numériques - les jetons - l'escalier coloré - le système décimal
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	- les jetons - les fuseaux - le jeu de mémoire
	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.	- les jetons - les fuseaux - le jeu de mémoire - le jeu du serpent - les opérations avec les perles dorées - les opérations avec les timbres
	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.	

	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- l'escalier coloré</li> </ul>
--	---	--

<b>Étudier les nombres</b>	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le jeu du serpent</li> </ul>
	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- les tables de Seguin (1 et 2)</li> </ul>
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- les fuseaux</li> <li>- l'escalier coloré</li> <li>- le jeu du serpent</li> <li>- les tables de Seguin (1 et 2)</li> <li>- la table d'addition à bandes</li> <li>- opérations avec les perles colorées</li> <li>- le système décimal</li> </ul>
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- le jeu du serpent</li> </ul>
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- le jeu du serpent</li> <li>- la table d'addition à bandes</li> <li>- la table d'addition à doigts</li> <li>- opérations avec les perles colorées</li> <li>- le système décimal</li> </ul>
	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- barres numériques</li> <li>- chiffres rugueux</li> <li>- les fuseaux</li> <li>- les jetons</li> <li>- le jeu du serpent</li> <li>- les tables de Seguin (1 et 2)</li> <li>- le tableau de 100</li> </ul>
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- chiffres rugueux</li> <li>- barres numériques</li> <li>- les fuseaux</li> <li>- les jetons</li> <li>- le jeu de mémoire</li> <li>- l'escalier coloré</li> <li>- les tables de Seguin (1 et 2)</li> <li>- la table d'addition à bandes</li> <li>- la table d'addition à doigts</li> <li>- le tableau de 100</li> <li>- les symboles du système décimal</li> <li>- les opérations avec les perles dorées</li> <li>- les opérations avec les timbres</li> </ul>

2- EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

ATTENDUS DE FIN DE GS	ATELIERS AUTONOMES
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme-couleur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La boîte 3 couleurs</li> <li>- tri 3 couleurs</li> <li>- boîte 11 couleurs</li> <li>- tri 11 couleurs</li> <li>- nuances et pinces à linge</li> <li>- soleil des nuances</li> <li>- les formes dans notre quotidien</li> <li>- les solides dans notre quotidien</li> <li>- les sacs stéréo-gnostiques</li> </ul>
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les formes à dessins</li> <li>- Le cabinet de géométrie</li> <li>- les formes dans notre quotidien</li> <li>- les boîtes des triangles constructeurs</li> <li>- les triangles bleus</li> </ul>
Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les solides géométriques</li> <li>- les solides dans notre quotidien</li> </ul>
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les emboitements cylindriques</li> <li>- la tour rose</li> <li>- l'escalier marron</li> <li>- les barres rouges</li> <li>- les matriochkas</li> <li>- les cylindres de couleur</li> <li>- les bouteilles baryques (avec balance)</li> </ul>
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les triangles constructeurs</li> <li>- Les triangles bleus</li> <li>- Le cube du binôme</li> <li>- Le cube du trinôme</li> </ul>
Reproduire, dessiner des formes planes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le cabinet de géométrie</li> <li>- Les formes à dessins</li> </ul>
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	