

# Mise en perspective des ateliers individuels de manipulation (A.I.M)

selon le nouveau programme de maternelle de 2015.

**La mise en œuvre des A.I.M permet de répondre à certains points saillants du programme.**

**Voici ci-dessous les extraits correspondants**

## 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 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, [...], 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) [...]. 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. [...]

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 s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements [...]. Il encourage à développer des essais personnels [...].

#### ***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.

#### **POINTS DE VIGILANCE :**

- Intégrer la dimension sociale de l'apprentissage : exemple du programme : « Il favorise les interactions entre enfants » - « langage » - « échanges entre pairs » (cf. documents 2 et 3).

- Réserver la mise en œuvre des A.I.M aux domaines qui s'y prêtent le plus (cf. tableau ci-dessous) :

- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
- Explorer le monde (utiliser, fabriquer, manipuler des objets)

- Avoir conscience de l'intérêt plus limité dans certains domaines :

- le langage oral
- l'écriture, le geste graphique
- la compréhension de l'écrit
- l'activité physique
- la création et l'imaginaire dans les activités artistiques

- Adapter ses gestes professionnels aux modalités d'exploitation des A.I.M au service des apprentissages : pratique de délestage, pratique autonome, ou intégrée. (cf. document 2)

- Identifier les phases les plus propices d'une séquence d'apprentissage pour mettre en œuvre des ateliers individuels (découverte, entraînement, réinvestissement) selon les objectifs visés. (cf. document 3)

## 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.

***La mise en œuvre des A.I.M semble plus pertinente pour certains domaines du programme.***

***Voici ci-dessous un tableau récapitulatif des attendus de fin de cycle déclinés sous forme d'éléments de progressivité et un avis correspondant quant à une mise en œuvre des A.I.M (Oui/Non)***

<b>Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral</b>				
	<b>Attendus de fin de cycle et éléments de progressivité</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>Précisions</b>
<b><i>Oser entrer en communication</i></b>	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.		X	L'atelier étant individuel, il n'y a pas d'apprentissage structuré de ces compétences. Il peut être occasionnel pour un ou deux élèves de la classe.
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.		X	
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.		X	
<b><i>Comprendre et apprendre</i></b>	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.		X	
<b><i>Echanger et réfléchir avec les autres</i></b>	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.		X	
<b><i>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</i></b>	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français		X	
	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français et éventuellement dans une autre langue.		X	
	Manipuler des syllabes.	X		L'attention portée par l'enseignant doit être tout particulièrement réfléchie.
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes).	X		

<b>Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit</b>				
	<b>Attendus de fin de cycle et éléments de progressivité</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>Précisions</b>
<b><i>Ecouter de l'écrit et comprendre</i></b>	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.		X	
<b><i>Découvrir la fonction de l'écrit</i></b>	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Utiliser divers supports (livres, affiches, lettres, étiquettes...)		X	
<b><i>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</i></b>	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte.		X	
	Participer verbalement à la production d'un écrit.		X	
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.		X	

<b>Découvrir le principe alphabétique</b>	Reconnaître les lettres de l'alphabet.	X		
	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	X		
	Copier à l'aide d'un clavier pour transcrire : mots, phrases, courts textes connus.	X		
<b>Commencer à écrire tout seul</b>	<i>Il peut commencer avec certains élèves en MS.</i>	X		
<b>Un entraînement nécessaire : des exercices graphiques</b>	Entraîner à la maîtrise des gestes moteurs qui seront mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive.	X		Ces activités sont pertinentes : dans les phases d'approfondissement, d'entraînement, d'évaluation ou de réinvestissement. ( <i>cf. document 3</i> ) L'attention du maître est particulièrement nécessaire afin de vérifier que le geste moteur est précis.
	S'exercer à des tâches de motricité fine en variant les modèles.	X		
	Adopter une posture confortable, tenir de façon adaptée l'instrument.	X		
<b>Pratiquer l'écriture cursive</b>	S'entraîner à tracer chaque lettre en cursive.	X		
	S'entraîner à l'enchaînement de plusieurs lettres en écriture cursive.	X		
	Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	X		
<b>Les essais d'écriture de mots</b>	Produire des signes divers, des pseudos-lettres...	X		
	S'exercer à l'écriture de mots simples (sur commande de l'adulte).	X		

#### Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

##### Attendus de fin de cycle et éléments de progressivité

	Les productions plastiques et visuelles	OUI	NON	Précisions
<b>Dessiner</b>	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel, à un modèle, en inventant.	X		
<b>S'exercer au graphisme décoratif</b>	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	X		
	Créer des graphismes nouveaux.		X	Dans La démarche de création l'apport des pairs est fondamental. Les ateliers ne permettent donc pas les interactions.
<b>Réaliser des compositions plastiques planes et en volume</b>	Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.		X	La réalisation personnelle et le choix des outils etc... ne sont pas possibles dans un atelier inducteur préconstruit comme les A.I.M.
	Choisir différents outils, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.		X	
<b>Observer, comprendre, transformer des images</b>	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté		X	
	Les univers sonores			
<b>Affiner son écoute</b>	Parler d'un extrait musical, exprimer son ressenti, sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.		X	
<b>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines, chansons</b>	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.		X	
	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive		X	

<b>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</b>	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.		X	
	<b>Le spectacle vivant</b>			
<b>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle</b>	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores		X	

	<b>Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>			
	<b>Attendus de fin de cycle et éléments de progressivité</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>Précisions</b>
<b>Utiliser les nombres</b>	Discriminer les petites quantités, 1, 2, 3, dans des configurations connues (dominos, dés).	X		
	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques, de manière approximative (longueurs, volumes, « beaucoup, pas beaucoup »)	X		
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	X		
	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée.	X		
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités.	X		
	Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	X		
	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.	X		
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.		X	Les AIM ne permettent pas la communication immédiate. Celle-ci devra alors être différée.
	Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	X		
	Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	X		
<b>Etudier les nombres</b>	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins en faisant varier la nature des collections et leur organisation spatiale, objets déplaçables ou non.	X		
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.		X	Dire = communication verbale
	Composer et décomposer (des collections) par manipulations effectives puis mentales.	X		
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. (3 c'est 2 et encore 1...).		X	Parler = communication verbale
	Mettre en place la suite numérique jusqu'à 5 ou 6.	X		
	Dire la suite des nombres jusqu'à 30.		X	Dire = communication verbale
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.	X		Dans le cas de travail sur la correspondance de collections et des chiffres.

	Apprendre à tracer des chiffres avec rigueur dans des activités de la vie de la classe, (jeux, usage du calendrier) à partir des besoins de communication dans la résolution de situations concrètes.		X	L'attention du maître est particulièrement nécessaire afin de vérifier que le geste moteur est précis. Les AIM ne permettent pas la communication immédiate.
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	X		
	Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	X		
	Distinguer des solides puis des formes planes.		X	Les AIM ne permettent pas la communication immédiate.
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle).		X	
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	X		
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	X		
	Reproduire, dessiner des formes planes.	X		
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	X		
	Organiser des suites simples d'objets (formes et de couleurs).	X		
	Reconnaitre un rythme dans une suite organisée et continuer cette suite.	X		
	Inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués.		X	Inventer = compétence qui se travaille plus efficacement avec des interactions entre élèves.
	Compléter des manques dans une suite organisée.	X		

Sous-domaine	Domaine : Explorer le monde			
	Attendus de fin de cycle et éléments de progressivité			
	Se repérer dans le temps et l'espace	OUI	NON	Précisions
<b>Stabiliser les premiers repères temporels</b>	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres avant, après (temps très court).		X	Ces compétences se travaillent essentiellement par les interactions entre pairs et l'enseignant notamment par la résolution de problèmes et le langage.
	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant...dans la journée (temps court).		X	
<b>Introduire les repères sociaux</b>	....dans la semaine (temps long).		X	
	... dans le mois ou une saison (temps long).		X	
<b>Consolider la notion de chronologie</b>	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, (marquant succession et simultanéité).		X	
	Construire des relations temporelles de succession, antériorité, postériorité, simultanéité.		X	
	Construire la chronologie sur des périodes plus larges (ex : la semaine).		X	
	Construire la chronologie des événements en fonction des projets de classe.		X	
	Utiliser des marqueurs temporels : avant, après,		X	
	Utiliser des marqueurs temporels : hier, aujourd'hui, maintenant, demain,		X	

	Utiliser des marqueurs temporels : plus tard, pendant, bien avant, en même temps.		X	
<b>Sensibiliser à la notion de durée</b>	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps (sablier, enregistrement).		X	
<b>Faire l'expérience de l'espace</b>	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.		X	
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.		X	
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications (devant, derrière, dessus, dessous).		X	
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications (droite, gauche,).		X	
<b>Représenter l'espace</b>	Décoder une représentation et réaliser un trajet (dessin, codage, photos, maquette.)		X	
	Représenter l'espace. (dessin, codage, photos, maquettes, ..).		X	
	Orienter dans l'espace de la page : page, cahier, livre ....		X	
<b>Découvrir différents milieux</b>	Découvrir l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...).		X	
	Découvrir des espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...).		X	
	Observer des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...).			
	Découvrir des pays et des cultures.			
	Se questionner, Rechercher des informations dans des documentaires			
	Adopter une attitude responsable (impact de certains comportements sur l'environnement)		X	
	<b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière.</b>			
<b>Découvrir le monde du vivant</b>	Identifier regrouper des animaux en fonction de critères de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie, etc.		X	Ces compétences se travaillent essentiellement par les interactions entre pairs et l'enseignant notamment par la résolution de problèmes et le langage mais également par la mise en œuvre de la démarche scientifique.
	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel (élevages, plantations) ou sur une image.		X	
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.		X	
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.		X	
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. (par exemple en lien avec les activités physiques)		X	
	Comparer, classer, ordonner les réalités sensorielles, les décrire, les catégoriser.		X	
	Aborder les questions de la protection du vivant et de son environnement par une initiation concrète Développer une attitude responsable.		X	

<b><i>Explorer la matière</i></b>	Agir : transvaser, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer.	X		
	Utiliser et découvrir quelques propriétés des matières (eau, bois, terre, sable, air...).		X	
	Utiliser et découvrir quelques propriétés des matériaux (papier, carton, semoule, tissu...).		X	
	Agir et transformer : mélanges, dissolutions, transformations mécaniques ou sous l'effet de la température.			X
<b><i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i></b>	Choisir, utiliser, désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, assembler, actionner, enfiler, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, utiliser un gabarit).	X		
	Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou instructions.	X		
	Intégrer la chronologie des tâches requises et ordonner une suite d'actions.	X		
	Utiliser un mode d'emploi ou une fiche de construction illustrée.	X		
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques). Prévention des accidents domestiques.		X	
	Constater des phénomènes physiques (gravité, attraction, lumière, etc.) avec loupes, ressorts, des aimants, des poulies, des engrenages, des plans inclinés...		X	
<b><i>Utiliser des outils numériques</i></b>	Utiliser appareil photo, tablette, ordinateur.		X	
	Faire des recherches sur internet avec l'enseignant.		X	

**Le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique », n'est pas présent ci-dessus car aucun atelier individuel ne paraît pertinent pour aborder une des compétences.**