

ANIMATION E.P.S. en maternelle

18 mars 2009

1. Les élèves, les apprentissages et l'enseignant au Cycle 1

a. En E.P.S.

Utilisation des ouvrages de Roland Michaud pour la démarche et au document du scérén :
Apprendre en éducation physique au cycle 1 – ouvrage collectif

Les affiches de R. Michaud ne sont pas forcément utilisées car elles supposent un matériel important que l'école ne possède pas.

L'unité d'apprentissage présentée comporte plusieurs étapes.

- **Etape 1** : accepter de perdre ses appuis pédestres
 - Ateliers : sur tapis – avec lattes et barres – avec cerceaux à pieds joints
- **Etape 2** : apprendre à construire l'impulsion
 - Situation repère : le sonneur de cloches

Des objets sonores sont suspendus. L'enfant doit sauter pour les faire sonner. L'enseignante repère ceux que chacun est capable d'atteindre.

Une fiche repère permet de noter 'ce que je sais faire'

Je n'ai pas voulu essayer – J'ai essayé mais je n'ai pas réussi – J'ai fait sonner la clochette rouge, la clochette jaune, la clochette bleue.

Les élèves collent une gommette en face des propositions réussies.

3 groupes sont constitués, rassemblant des élèves ayant des conduites motrices similaires (définies en fonction des résultats :

Saut en retombant – saut en levant les bras – saut avec impulsion

○ **Etape 3**

- En salle d'éducation physique : 3 ateliers tournants
 - Atelier encadré par la maîtresse : saut sur trampoline

Consigne : sauter plusieurs fois – Objectif : plier les jambes à la réception

Variables : aide de la maîtresse – saut sans aide – saut en rebondissant et en tapant des mains en l'air

- Atelier avec l'ATSEM : saut au-dessus d'un élastique sans toucher l'élastique
- Atelier autonome : toucher les foulards suspendus à la corde à plusieurs niveaux de hauteur.

Pour cet atelier, la taille de l'élève peut jouer mais il ne suffit pas de toucher les foulards, mais de les toucher en sautant. Le groupe est garant de la réussite.

En classe : Les ateliers sont illustrés par des photos sur une fiche. Une photo illustre chacun des critères de réussite de chaque atelier. La fiche de réussite par groupe est complétée. La maîtresse (ou l'ATSEM) a relevé les résultats des élèves de son groupe. Le nom des élèves figure au-dessous des photos de l'atelier.

Une organisation précise est nécessaire : les équipes sont affichées dans la classe, avec des dossards de couleur.

Les élèves savent ce qu'ils réussissent et connaissent leurs progrès.

b. Dans d'autres domaines

○ **Informatique : utilisation de logiciels libres**

- Puz-mat à partir de photos de classe. La taille du puzzle est choisie.
- Le mulot : apprendre à manipuler la souris
- Tux paint : colorier en utilisant différentes touches

Une fiche avec les différents critères de réussite permet une auto-évaluation.

Les élèves inscrivent leur étiquette sous ce qu'ils savent faire. Ils ont ainsi connaissance de leurs progrès.

Les critères sont précis (mieux que le bonhomme qui sourit ou celui qui pleure, ou vert et rouge).

Ils sont échelonnés et permettent à chacun de se situer.

L'évaluation sur cette fiche s'effectue après l'activité en verbalisant celle-ci.

○ **Cahier des puzzles**

○ Une classe de maternelle possède de nombreux puzzles. Il est difficile de savoir ceux que les élèves ont réussi à terminer. Ce cahier reprend une photo de chacun des puzzles. Elles sont classées par niveau de difficulté (selon le nombre de pièces, leurs tailles...).

Lorsqu'un élève termine un puzzle, il colle son nom (ou l'écrit) à côté de la photo du puzzle. Il tamponne également la date de réussite.

Ces outils permettent de parler des apprentissages avec les élèves (à l'accueil, au réveil de la sieste, en MAP...)

○ **Parcours d'apprentissage de la lecture et de l'écriture du prénom**

○ Réflexion appuyée sur les travaux de Mireille Brigaudiot

1. Lancer le projet d'apprentissage à partir d'un exploit (exemple : reconnaissance du prénom – taper son prénom sur l'ordinateur...)
2. Lister les étapes

Avec ordinateur : usage de l'outil, avec modèle, trouver les lettres sur le clavier, taper avec aide, sans aide, seul et sans modèle

En écriture manuscrite : essai d'écriture (notion d'écrit), modèle, écriture de quelques lettres, le prénom, avec aide, sans aide

3. Aide dans la progression : Valoriser, interpréter, poser l'écart (avec l'expertise : la maîtresse le fait en explicitant)

○ **Gestes graphiques et écriture chez les MS/GS**

○ Graphisme – arts visuels – écriture

Un cahier de décloisonnement est ouvert : 'Je dessine, j'écris'

Il contient des explications à destination des parents (objectifs en langage clair et lisible), des photos de groupe à destination des élèves avec des explication sur ce qu'on vient faire (dessiner, écrire), une fiche explicative pour chacune des activités (l'alphabet – ce qu'il faut savoir pour tracer les lettres, boucles, ronds, ponts)

Un livre virtuel (Didapages) reprend les données du cahier de décloisonnement ainsi que des traces sonores des réflexions des élèves lors de la démarche, des documents visuels animés : recherche des bâtons couchés, droits dans l'école (photos d'objets, de meubles, d'éléments d'architecture), illustrations des formes d'écriture par photos d'élèves (en bâton, en rond) ou de vidéos : un S en mouvement.

○ **Cahier de réussite**

○ Sous forme de cahier collectif en couleurs, de cahier individuel et d'un CD reprenant les éléments audio et vidéo de la classe.