

# ANIMATION E.P.S. en maternelle

18 mars 2009

## 1. La démarche de Roland Michaud en E.P.S. transférable vers d'autres domaines

### a. Comparaison entre les programmes 2002/2007 et 2008

On retrouve 5 compétences spécifiques.

La compétence : « Réaliser une action que l'on peut mesurer (courir, lancer, sauter) » n'apparaît plus en 2008 mais elle peut trouver sa place dans d'autres compétences.

Nouveautés : « se repérer et se déplacer dans l'espace » et « décrire ou représenter un parcours simple » font lien avec le langage et les mathématiques (espace). Le fait qu'elles figurent en E.P.S. maintenant donne une part plus pratique à ces apprentissages. Les élèves doivent apprendre à représenter leurs déplacements et l'espace dans lequel ils évoluent. Ils verbalisent et prennent conscience de ce qu'ils font.

La compétence « Réaliser des actions à visée artistique... » est formulée de manière différente et peut être plus explicite : « S'exprimer sur un rythme musical ou non... ».

### b. Roland Michaud

Roland Michaud, Conseiller Pédagogique Départemental a élaboré à la fois une démarche et des outils adaptés à l'école maternelle et élémentaire. Il a travaillé et réalisé des films dans la classe de sa femme, institutrice de maternelle.

Ces références théoriques prennent appui sur Vygotsky et la notion de "zone proximale de développement" (ZPD) dans laquelle l'individu peut progresser grâce à l'appui de l'autre.

Que faut-il proposer aux élèves en terme d'apprentissage ?

- Si c'est trop facile, ils n'apprennent rien.
- Si c'est trop difficile, ils n'y arrivent pas.

R. Michaud insiste sur l'importance du langage dans l'apprentissage. Intervient alors le premier processus de codification. Des situations authentiques permettent d'échanger.

### c. Organisation de la séance d'apprentissage

- Comprendre le but de la tâche (construire une représentation concrète)
- S'approprier le dispositif et pouvoir s'y repérer (les éléments constitutifs)
- S'exercer (utiliser les ressources)
- Connaître le résultat de l'action

Cette démarche n'est pas exclusive à l'E.P.S. ni à la maternelle.

Avant la séance : la séance d'E.P.S. doit être préparée en classe : objectifs, dispositifs, échanges oraux, sollicitation

Pendant la séance : agir, réagir

Après la séance : en classe, repérer les résultats. Activités de langage sur le vécu, le ressenti, les incidents...

### d. A RETENIR

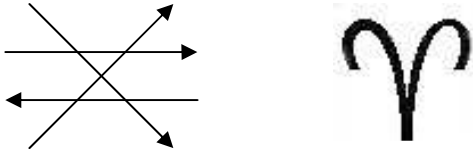
3 questions à poser à l'élève :

- Qu'est-ce que tu dois faire ? (but, formulation, explicitation, explication...)
- Est-ce que tu sais à quoi tu es arrivé ? (résultat)
- Est-ce que tu sais comment tu as fait ? (critères)

e. Vidéo filmée dans la classe de Mme Michaud

- En classe

L'enseignante fait rappeler aux élèves l'activité précédente : se déplacer et voler, rappelle la symbolisation.



Elle fait évoquer l'activité menée maintenant et sa symbolisation : Rouler



La séance se poursuit par un rappel des ateliers, du vocabulaire (roulade arrière, avant), des règles de sécurité.

Dans la classe, se trouve une maquette qui représente l'organisation de la salle d'éducation physique. Mais la maquette représente les ateliers liés à l'activité précédente.

Les élèves vont devoir en groupe, retirer les éléments qui ne correspondent plus à l'activité 'rouler'.

Chaque groupe (de couleur différente) doit repérer le matériel nécessaire à leur atelier (à partir d'une photo) de la porte d'entrée (deux ronds) jusqu'à la porte de sortie. Il leur faut verbaliser en allant demander précisément ce matériel à l'ATSEM.

Chaque groupe installe ensuite la maquette de son atelier (atelier rouge, bleu, jaune...)

- En salle d'éducation physique

Les ateliers sont positionnés parallèlement les uns aux autres.

Les élèves passent sur un atelier (selon leur choix). A chaque passage réussi, ils posent une gommette sur leur fiche personnelle qui se trouve posée derrière l'atelier.

- En classe

Chaque élève va coller ses gommettes sur sa fiche individuelle puis indique quels jetons il peut recevoir. La maîtresse demande pourquoi, en première séance sur le 'rouler', autant d'élèves obtiennent une réussite. Les élèves rappellent une observation faite précédemment : il vaut mieux rester sur un atelier pour remplir le contrat plutôt que de passer de l'un à l'autre. (donc stratégique)

Pour gagner un jeton, il faut avoir 10 gommettes dans le même atelier. Au cours de la discussion, il apparaît qu'un élève a 7 gommettes jaunes et 3 gommettes bleues. Il aurait pu avoir 10 gommettes dans un seul atelier et l'aurait validé.