

METTRE EN PLACE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE EN MATERNELLE

Dans ce document, nous vous proposons des outils pour construire vos unités d'apprentissage « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » en maternelle.

Vous trouverez en annexes :

- 1- Des repères de progressivité pour l'objectif « agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets »**
- 2- Une unité d'apprentissage « Marcher – courir – s'arrêter » déclinée en 5 étapes que vous pouvez reprendre sur plusieurs séances.**

Programmer les compétences et les activités

Programmer les APSA c'est avant tout **établir un projet en EPS**.

(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.31 « Programmer les activités –Penser la continuité des séances »)

C'est **organiser collectivement** l'EPS dans l'école pour un enseignement efficace dans un souci de **complémentarité** et d'**équilibre**.

(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.32 « Programmer les activités – Gérer collectivement les espaces et les matériels partagés »)

C'est **faire des choix...**

(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.33 « Programmer les activités – Faire des choix pour sa classe »)

Comment choisir?

- **Quelles compétences** cherche-t-on à développer chez l'élève ?
- **Quelles activités** programmer et pourquoi celles-ci ?
- **Quels contenus d'enseignement** et **qu'y a t-il à apprendre** dans cette activité ?
- **Quoi évaluer** et quels **repères de progressivité** peut-on mettre en place ?

Moyens pour y parvenir

Le **dispositif** : ateliers, circuit, jeu classe entière...

Les **repères de progressivité** dans l'habileté motrice choisie

(cf doc application Eduscol objectif 1 p.4 « Les différents attendus en fonction des âges » et p.5 « Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle »)

Les **variables** : consigne, matériel, espace, ...

Quels éléments sont à prendre en compte ?

Créer de **réelles situations** de pratiques motrices (imaginaires, ludiques, sociales, utilitaires)

(cf doc application Eduscol objectif 1 p.6 « Assurer les conditions d'une réelle pratique »)

Faciliter **l'entrée en activité** des plus jeunes grâce à la présence des plus grands. (imiter, donner l'envie, rassurer)

Développer **l'autonomie** des élèves.

(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.10 « Ouvrir des alternatives de choix »)

Intégrer le plus rapidement les **règles du vivre ensemble**, notamment pour les PS.

(cf doc application Eduscol objectif 1 p.14 « Apprendre le partage des espaces et des objets »)

Réguler les apprentissages sur la totalité du parcours maternelle, **progressivité** des apprentissages

(cf doc application Eduscol objectif 1 p.4 « Les différents attendus en fonction des âges » et p.5 « Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle »)

Répondre aux besoins de chacun en proposant des activités visant la **même compétence à des niveaux différents** sans stigmatiser

(cf doc application Eduscol objectif 1 p.5 « Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle »)

Utiliser les **variables didactiques** :

- **Temps** *(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.22 « Construire le temps »)*
- **Espace** *(cf doc application Eduscol objectif 1 p.8 « Investir des espaces de plus en plus vastes »)*
- **Matériel** *(cf doc application Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage » p.11 « Offrir des espaces de travail structurants et structurés »)*
- **Les autres** (réaliser l'action seul, à 2, en groupe, tous ensemble...)
- **Les actions** (marcher, courir, ramper, ...)
- **Les positions**

Le dispositif doit permettre de refaire tout de suite : **REPETITION immédiate** (mémoire motrice).

Le dispositif doit permettre un **TEMPS D'ACTIVITE individuel important**.

Quels écueils éviter ?

Utiliser le même dispositif quel que soit la compétence visée :

Le dispositif est à adapter en fonction du domaine travaillé, des compétences visées, du niveau de la classe et en tenant compte de la diversité des élèves.

Ex : jeux collectifs (non adaptés aux PS) : activités différentes au sein du même lieu ou découloisonnement.

Faire subir aux élèves de PS des activités non adaptées à leur âge :

Prendre en compte la spécificité des petits est essentiel en EPS. A cet âge, l'inachèvement du développement du système nerveux limite les capacités motrices.

Proposer un aménagement identique (espace, consignes) à tous les élèves :

Quelle que soit l'organisation (circuit, atelier, etc.), il est important de diversifier les tâches même si les élèves évoluent à partir d'un même dispositif. Les intentions, les buts varieront en fonction des besoins de chacun, leur permettant ainsi de progresser.

Ne pas « aller assez loin » dans les apprentissages avec les élèves de G.S :

La gestion de l'hétérogénéité dans les classes multi-âges est souvent approchée sous l'angle de l'aide aux élèves en difficultés (en général les plus jeunes qui ont un niveau de développement, d'expériences, d'acquisitions antérieures, etc. inférieur).

Or, il s'agit d'ajuster le travail pour les élèves en réussite et ainsi de permettre l'adhésion, la motivation et la progression de l'ensemble de la classe.

Proposer des temps de consignes trop longs :

Une consigne doit comporter tous les éléments nécessaires à la réalisation de la tâche, de telle sorte que l'élève sache exactement quoi faire sans solliciter de nouvelles informations. Toutefois, il convient d'être concis. Pour cela, préparer cette phase avec le plus grand soin afin d'utiliser un vocabulaire précis et adapté.

Rompre l'équilibre temps d'action / temps de langage (90% action / 10% langage) :

Cf. Programmes « **Agir, s'exprimer, comprendre** à travers l'activité physique » / « Apprendre **en se remémorant** et en mémorisant » : lors de la séance d'EPS (constater les résultats de ses actions) ou d'activités décrochées, l'enseignant s'appuie sur le vécu des élèves pour développer des compétences de langage et travailler la compréhension.

« Apprendre **en s'exerçant** » : le langage ne doit pas remplacer l'action, l'expérimentation de l'enfant dans une séance d'EPS.

Le temps où l'enfant agit doit être beaucoup plus important que le temps de verbalisation.

N'utiliser uniquement que la salle de motricité :

Des intentions pédagogiques différentes en fonction des lieux utilisés (cour de récréation, salle de classe, salle de motricité, stade, etc.).

Etape	Comportement des enfants	Gestes professionnels importants (ressource Eduscol « Créer une dynamique d'apprentissage »)	Dispositif pédagogique
EMOTIONNELLE AUTOUR DE 2 ans et demi - 3 ans	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant s'engage dans l'action pour comprendre et apprendre ; il ose agir. • Ses premières appropriations passent par une exploration active du milieu. • Il répond aux sollicitations par des jeux de type symbolique ; il est dans l'imaginaire. • Les activités sont le plus souvent vécues seul. • Il peut avoir besoin de s'extraire du groupe pour observer, se ressourcer, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solliciter, encourager, s'engager soi-même dans l'action. ➤ Investir tous les espaces possibles pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables. ➤ Ritualiser les différents temps de la séance et les différents espaces du lieu de pratique. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'organisation permet des réponses multiples. ✓ Elle est très ouverte dans : <ul style="list-style-type: none"> - l'agencement et la variété du matériel ; - la libre circulation des enfants. ✓ Les règles de sécurité sont précisées.
FONCTIONNELLE Autour de 3 - 4 ans	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant s'approprié les possibilités d'action offertes par le milieu aménagé porteur de sens. • Le but de la tâche est perçu et déclencheur de l'action. • C'est un apprentissage par imprégnation, imitation. • L'enfant agit avec plaisir. Il s'adapte aux situations rencontrées, transforme et enrichit ses réponses. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proposer des situations comportant des buts d'action, clairs et matérialisés. ➤ Penser l'alternance classe / salle et structurer le lieu de pratique par des repères explicites (photos, pictogrammes...). ➤ Mobiliser le langage à partir, à propos, avant et après les situations vécues. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'aménagement est lié à des objectifs de progrès. ✓ Il est explicite quant à l'action à produire et les buts à atteindre. ✓ Les circulations d'enfants s'organisent. ✓ Les ateliers se précisent (critères de réussite inscrits dans le dispositif). ✓ Les consignes passent le plus souvent par des modifications d'aménagement.

<p style="text-align: center;">TECHNIQUE Autour de 5 ans</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant se représente la tâche de manière plus pertinente avant sa réalisation. • La connaissance du but à atteindre lui permet de varier ses modes d'action. • Il se donne un projet d'action. • Il entre dans une démarche de résolution de problème. • Il agit par tâtonnement expérimental. • Les actions sont vécues en groupes plus importants et stables. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proposer des projets d'actions explicites et finalisés, s'inscrivant dans la durée. ➤ Responsabiliser les enfants et leur faciliter l'appropriation de rôles aidant à la gestion de la situation. ➤ Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et à son évolution. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'aménagement et les consignes sont précis : <ul style="list-style-type: none"> - mise en évidence de situations-problèmes ; - ateliers rotatifs où des enchaînements d'actions sont suggérés ; - parcours où l'on enchaîne plusieurs ateliers bien connus. ✓ Interventions non-verbales : <ul style="list-style-type: none"> - fiches d'ateliers ; - fiches codées pour auto-évaluation ; - photos, vidéos supports d'analyse.
Quelques éléments de réponse			

Au niveau de l'organisation

On peut proposer ces différentes organisations selon le jour, la période,...
et changer d'organisation selon l'activité proposée, le moment de l'année, l'évolution des enfants.

1- Classe entière, même activité :

- **avec des consignes différentes et des critères de réussite gradués**
Faire le parcours sur un pied/ à quatre pattes...
J'ai réussi si j'ai parcouru le chemin vert/le chemin rouge...
- **avec un même dispositif, des tâches d'apprentissage différentes en ateliers**
Atelier 1 : courir
Atelier 2 : sauter
Atelier 3 : lancer
- **avec des tâches identiques mais avec des aménagements spatiaux, matériels, de règles du jeu, de critères de réalisation différents**
se déplacer en marchant :
Atelier 1 : parcours avec obstacles
Atelier 2 : parcours en équilibre/déséquilibre
Atelier 3 : parcours à deux
- **avec des tâches d'apprentissage identiques et des critères de réussite identiques**
ex la danse

2- Classe entière, activités EPS différentes

- avec des temps d'apprentissage différents par rapport aux phases du module sur un même dispositif (ex jeux traditionnels pour un groupe d'élèves, jeux collectifs pour un autre groupe)

3- Décloisonnement

Temps de sieste, échanges de service, échanges de groupes d'âges...

Au niveau des lieux

- Utiliser et exploiter la **cour de récréation** et les **jeux de cour**.
- Exploiter les **escaliers**, les **couloirs**.
- **Lieux proches** de l'école.

Exemple de progressivité

Verbe d'action : MARCHER

Lors des situations d'apprentissage, pour répondre aux besoins de chacun, nous vous proposons une progressivité du niveau novice au niveau expert. Les variables proposées sont à choisir en fonction de l'objectif visé.

Ce qu'il y a à apprendre	Compétence visée : adapter ses déplacements		
	NOVICE	—————→	EXPERT
	Variables		
Temps / vitesse	Marche spontanée	<i>Parcourir une distance dans un temps imposé : durée d'une comptine, sablier...</i> <i>Rythme varié : lent/rapide (cf métronome, marcher comme), accélérer/ralentir</i>	« Course » de marche rapide : différencier marche et course
Espace	Marche vers un point donné	<i>Taille des pas : nombre de pas, pas de géant/fourmi</i> <i>Complexifier ou simplifier l'espace par un aménagement visuel (lignes, flèches, zones...)</i>	Marche en respectant un trajet imposé
Milieu	Marche en milieu plat et dégagé	<i>Marcher sur les empreintes : écartement, position des pieds ...</i> <i>Marcher en regardant ailleurs, les yeux fermés (guidés par la voix, le contact)</i>	Marche dans un milieu complexe (diversifié) et instable
Agir avec « l'autre »	Marche seul au milieu des autres	<i>Obstacles : contourner, passer par dessous, dessus...</i> <i>Matériel pour déséquilibrer : pierres de rivière, plan incliné, marches d'escalier, poutre, monter/descendre</i> <i>Marcher en transportant</i> <i>Marcher en suivant, devant, derrière, en avançant, en reculant</i> <i>Marcher seul, à plusieurs</i> Les plus experts au service des novices	Marche avec les autres

Activité support : Courir

Axes de progressivité :

Courir vite

De marcher —————> à alterner course et arrêt —————> à courir vite du départ à l'arrivée

Orienter sa course

De courir dans tous les sens —————> à courir vers —————> à courir en ligne droite

Tenir compte des autres

De courir sans se soucier des autres ou en attendant les autres —————> à courir en évitant les autres —————> à courir vite et à se situer par rapport aux autres

Réagir à un signal

D'une action où l'enfant réagit tardivement et accompagné —————> à une réaction immédiate et autonome —————> à une réaction à différents types de signaux (visuel, sonore, kinesthésique)

Objectif 1 : agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires			
<p>NOVICE → EXPERT</p>			
<p>N'ose pas utiliser le matériel ou utilisation anarchique. Joue avec un seul objet.</p> <p style="text-align: center;">Joue sans prendre en compte les propriétés du matériel et les réponses motrices associées.</p> <p style="text-align: right;">Comprend et reproduit les effets expérimentés.</p>			
Ce que l'élève construit	Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.
Postures et gestes professionnels	Répétition de situations identiques : faire agir sur des objets différents. Pas de consignes hors consignes de sécurité. Evoquer à l'aide de photos et de matériel les situations vécues.	Variation du matériel pour faire expérimenter les propriétés et découvrir les utilisations. Solliciter les enfants afin que ceux-ci constatent le résultat de leurs actions.	Proposer le matériel pour reproduire un effet. Prise en compte des progrès. Solliciter les enfants afin que ceux-ci constatent le résultat de leurs actions.

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Elargir et affiner des modes de déplacements.			
<p>NOVICE ▶ EXPERT</p> <p>Se déplace dans tous les sens. Repère le trajet sans adapter son déplacement Oriente son déplacement vers le but annoncé</p> <p style="text-align: right;">Enchaîne deux actions</p>			
Ce que l'élève construit	Exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.
Postures et gestes professionnels	Baliser l'espace. Multiplier les repères visuels.	Investir tous les espaces possibles pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables. Permettre la circulation libre des enfants.	Sollicite les enfants afin que ceux-ci constatent le résultat de leurs actions : possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'actions efficaces.
Percevoir des relations entre l'espace et le temps.			
<p>NOVICE ▶ EXPERT</p> <p>Ne différencie pas les rythmes de déplacement. Prend conscience des différents rythmes (marcher – courir). Adapte son rythme au déplacement visé / mobilise son énergie.</p> <p>Pas de vision globale de l'espace. Anticipe sa vitesse de déplacement en fonction de l'espace proposé.</p>			
Ce que l'élève construit	Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.

Postures et gestes professionnels	Aménager l'espace en multipliant les repères visuels mais aussi utiliser différents signaux sonores.	Permettre l'imitation et l'expérimentation seul ou à plusieurs.	Varié les dispositifs pour leur permettre de construire des projets de déplacement (course longue ou course de vitesse ou course de relai).
	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
S'inscrire dans un projet d'action			
<p>NOVICE —————→ EXPERT</p> <p>Découvre, reste peu de temps. A besoin de s'extraire de l'activité. Prend du plaisir, expérimente, participe de plus en plus. S'inscrit dans un projet personnel au sein du groupe.</p>			
Ce que l'élève construit	Proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.
Postures et gestes professionnels	Valoriser les réponses motrices et permettre à tous de les expérimenter.	Valoriser les réponses motrices efficaces et laisser un temps d'appropriation.	Proposer un projet les incitant à aller au-delà de leurs performances (installer des repères de progressivité visibles).