

Apprendre à l' école maternelle : jouer, une modalité parmi d' autres



Viviane BOUYSSE
Inspectrice générale de l' éducation nationale
Sarthe, 23 novembre 2016

Plan proposé

Deux parties :

Comment comprendre le programme et mettre en œuvre les modalités d'apprentissage qu'il préconise ?

Quels s sens donner à l'activité *Jeu / Jouer* en milieu scolaire ?

A l' école maternelle, enseigner / apprendre sans « leçons » ?

- Une **leçon** : un **exposé** du savoir avec des illustrations, des exemples, qui débouche sur une application (exercices) et/ou une mémorisation. Exposé = mise en mots / enseigner = instruire avec des signes
- **Pourquoi se passer de « leçons » à l' école maternelle ?**
Parce que le langage n' est pas encore assez riche (lexique et référents), son usage (réception / compréhension) pas assez performant ; parce que l' activité mentale n' est pas assez structurée. *Des cas particuliers proches de la leçon.*
- **Comment se passer de « leçons » ?** En plaçant les enfants d' abord en situation d' agir et en tirant, ensuite, les « leçons » des situations vécues pour en faire de réelles « expériences ».

Mettre en place des « activités ».

- « **Activité(s)** » : **terme polysémique**
 - ce qui fait l'interaction d'un « sujet » avec les « objets » du monde qu'il apprend à connaître (*dispositif, situation, tâche...*) ;
 - le fonctionnement du sujet (activités cognitives ; activités motrices...), celui-ci étant encapsulé dans les activités telles qu'énoncées précédemment.
- **Programme 2015 : 4 familles d'activités** qui mobilisent des **fonctionnements divers** (« fonctions » sollicitées) et des **degrés de liberté différents** du point de vue cognitif
 - Jeu - Résolution de problème – Exercice -
Mémorisation / Remémoration (appropriation via transmission directe)

Mettre en place les 4 familles d' « activités ».

- **Variété dans la forme d'investissement de l'activité par les enfants**

Eventail très ouvert entre l'initiative, la créativité, la spontanéité, l'expression de soi (jeu – résolution de problèmes) et la contrainte, la reproduction à l'identique ou avec transposition (exercice – remémoration).

- **Variété des fonctions sollicitées**

Selon l'activité, fonctions cognitives, motrices, sensorielles, affectivité.... Les 4 familles peuvent être mobilisées dans les 5 domaines d'apprentissage ; une unité/séquence d'apprentissage peut inclure des modalités variées selon les moments. **Exemple :**
Ressources Eduscol Explorer le monde / Les miroirs

Mettre en place les 4 familles d' « activités ».

- **Les liens entre ces 4 familles d' activités : pas d' indépendance**

Deux **exemples** significatifs :

- **Caractère possiblement « englobant » du jeu :**
selon le jeu, il peut y avoir de la résolution de problèmes, de l' exercice et la mise en jeu de la mémoire.
- **Caractère transversal de la mémorisation-remémoration**
Il n' y a aucune activité de l' enfant qui puisse s' installer dans un « vide » total ; il y a toujours un appui sur quelque chose (expérience, connaissance, savoir-faire...), donc sur des traces mnésiques, plus ou moins conscientes.

Mettre en place les 4 familles d' « activités ».

- **Aspects matériels** : l'aménagement du milieu n'est pas une variable à négliger.
- **Moment déterminant de la consigne** : formulation devant permettre la « dévolution de la tâche » tout en laissant pleinement agir les enfants dans la logique de l'activité mise en place. Leur(s) activité(s) ne doit/doivent pas être confisquée(s) par l'explicitation de la consigne.
Contenus variés de la consigne : but, ordre, critères de réussite, critères de réalisation, etc.
- **Mise en situation/activité « mentale » des enfants en amont de l'activité à réaliser** : moment qui doit favoriser la projection, l'anticipation de possibles et/ou qui remobilise les étapes antérieures (rappel de règles, de rôles, d'acquis, ...).

Gérer le passage Activités / Apprentissages.

De la pratique des activités aux apprentissages : deux cas

- **Transformations « spontanées » du sujet (« apprentissages adaptatifs »)**... ce qui n'exclut pas de la structuration et des perfectionnements ultérieurs, ni bien sûr la prise de conscience ;
- **Transformations des effets de l'activité en « traces durables »** qui requièrent une **médiation** parce qu'il doit y avoir dé-contextualisation, reconfiguration sur le plan mental de ce qui a été réalisé matériellement. Très important pour tous les apprentissages de nature cognitive et/ou culturelle.

----- > du **REUSSIR** (*RATER : signal d'erreur*)
au **COMPRENDRE**.

Gérer le passage Activités / Apprentissages.

- **Organiser la médiation** : un temps de travail sur l'activité, son effectuation, ses produits, voire ses traces enregistrées (photographies ; film ; enregistrements audio) avec/par le **langage** et d'autres modalités de symbolisation.
- Rôle clé de l'enseignant pour conduire un retour sur..., pour **faire échanger** (*donc écouter, ajouter, contredire, préciser...*) des propos qui se détachent du « faire » afin d'**analyser et identifier ce qui mérite d'être retenu** : en matière d'attitudes, de gestes techniques, d'éléments observés, de relations entre ... et ..., de critères de réussite, etc.
- Choix de la **modalité** : travail de groupe, travail d'emblée collectif, travail en deux étapes...

Illustrations : ressources sur Eduscol

Gérer le passage Activités / Apprentissages.

- **Etablir (sélectionner) des traces** de ce qui a été appris (écrits, dessins, photos..) AVEC les enfants et pour tous les domaines (périodicité différente possible).
- **Organiser (catégoriser) la conservation de ces traces :**
 - affichages muraux ; journal d'apprentissage de la classe ; carnet d'expériences ; cahier de bord ; livre d'or ...
 - cahiers ou classeurs des enfants.

Entretenir les apprentissages.

Liens ++ avec la remémoration, mais pas seulement

- **Évoquer** : quand l'occasion se présente et donc, de manière plus ou moins planifiée pour l'enseignant. Ex : activités ; actualités ; examen du « carnet de suivi des apprentissages » avant de l'emporter à la maison, etc.
- **Consolider** : quand les acquis sont remobilisés pour s'assurer qu'ils fonctionnent toujours, pour les ancrer solidement en mémoire (intentionnalité de l'enseignant). Ex : rôle des « rituels », d'activités ritualisées...
- **Perfectionner** : quand les acquis sont mobilisés et retravaillés pour aboutir à un niveau meilleur de compréhension, de conceptualisation, de réalisation. Ex : reprise d'albums connus ; reprise d'une activité sur un autre objet/support....
- **Remobiliser pour transférer/intégrer à des tâches de plus en plus complexes** : quand les acquis deviennent des composantes dans une autre activité de plus grande complexité. Ex : habiletés acquises en lancer reprises dans un jeu collectif ; gestes acquis dans des activités graphiques repris dans des activités de décoration plus amples ; savoir compter et résoudre de problèmes....

Le jeu : sens commun / sens spécifique

Plasticité du concept

- **Un mot aux usages variés dans le langage usuel**
 - Ensemble, assortiment de...
 - Marge d'indétermination dans... / mouvement de.../
 - Activité (divertissante), qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle donne (désintéressée), qui n'a pas d'effet irréversible.
 - (...)
- **Le jeu comme « activité » des enfants**

Un comportement : jouer (aspect subjectif)

Des dispositifs : les jeux (aspect objectif)

Des effets : des compétences et capacités acquises et renforcées par la pratique (l'exercice).

Les jeux

- **Variété de formes** : classements divers mais des constantes. Sont mis en jeu : l'adresse/l'habileté – la force – « l'esprit »/la stratégie – la mémoire – le hasard – le vertige – (l'argent).
- **Variable importante** : l'aspect social : joueur solitaire / partenaires de jeu / adversaires de jeu (duel ou équipes).
*Paradoxe : jouer avec... , ce peut être jouer contre...
(jouer contre..., c'est toujours jouer avec ...).*
- **Des propriétés presque constantes** :
 - Présence conjointe de **règles** ET de **liberté** (liberté ludique spécifique ; pour les philosophes, **légaliberté**)
 - **Fermeture** (« un monde » - un moment - un espace - hors monde)
 - **Issue incertaine**
 - **Plaisir**

La place des jeux en classe

Emprunt : Yves Soulé

- Jeux « libres » (accueil)
→ observation « à distance » / activité langagière « seconde »
- Jeux « libres » commentés (accueil, pauses)
→ observation « au plus près » / activité langagière en situation/évocation
- Jeux « assistés » (ateliers-jeux)
→ observation « participante » / activité langagière « intégrée »
- Jeux « dirigés » (ateliers-jeux)
→ Observation « co-construite » / activité langagière « explicitée »

Le jeu symbolique : une place particulière.

- « **Jeu symbolique** » : faire semblant (« *make-believe* ») ; jouer à croire... / jouer à faire croire... / jouer à se faire croire... (« *let's pretend* » - Alice...)
- **Simulation** = imitation et transposition / reproduction et invention. Le joueur est à la fois acteur et auteur.
Lien avec la création (l'art, la lecture littéraire).

Imaginer = activité de pensée.

- **Deux dimensions importantes :**
 - Existence d'un « **contrat ludique** » (« *on dirait que...* », « *tu serais..., je serais...* » : les joueurs posent des règles, des rôles) ;
 - Situation dans laquelle **le monde imaginaire créé est pris au sérieux sans être pour autant confondu avec la réalité.**

Les jeux : place dans les dispositifs d'apprentissage.

- **Insertion possible dans tous les domaines d'apprentissage** *Cf. ressources Eduscol*
- **Paradoxe (?) : liens du jeu avec des objectifs pédagogiques**
 - parce que les jeux comportent **des structures toujours à la fois répétitives et neuves** : appuis sur le répétitif (sorte d'exercice) + tâtonnements et recherches pour affronter le neuf ;
 - s'il y a des **variations** / de la **progressivité dans la complexité même du jeu ou/et dans la forme d'étayage d'un « expert »** (PE, ATSEM, enfant plus grand ou plus avancé...) ; importance d'une forme de « tutelle langagière » pour faire émerger les liens entre but/procédures/performances.

Les jeux : des acquis « transversaux » importants.

- **Rapport aux règles** : qu'elles soient externes et constitutives des jeux ou créées par les joueurs, le jeu suppose le respect de règles et les fait vivre comme une contrainte créatrice.
- **Habiletés mentales transférables** : attention - concentration ; mémorisation ; anticipation voire planification ; invention...
- **Rapport à soi, aux autres** (au sort parfois) : dans de nombreux jeux avec d'autres, jouer, c'est **s'exposer à gagner ou à perdre devant d'autres**.

Mais **gagner / perdre, ce n'est pas (ce ne doit pas être) comme réussir / échouer dans le travail scolaire ; c'est à cette condition que le jeu reste le jeu** (un monde à part), une activité sans le poids des conséquences, une activité non irréversible. **Le jeu en lui-même n'a pas à être évalué.**

Pour conclure sur le jeu

« Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité ». Freud

L'état ludique est fait d'engagement, de sérieux
ET le joueur a pourtant la conscience du caractère
fictif, «hors réel » et/ou désintéressé de l'activité.

Débat depuis toujours dans l'école : jeu et travail, jeu
contre travail.

Exemples de questions : faut-il faire croire aux
enfants qu'ils jouent alors qu'ils travaillent ? Doit-on
ne garder du jeu que ce qui fait « travailler » les
enfants ?

La question clé est celle du « faire apprendre ».