

Programme de l'école maternelle

Bulletin Officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Structure et points de vigilance

Marie-Pierre Chaumereuil IEN pré-élémentaire

Michelle Simon CP pré-élémentaire

Mars 2015

www.ac-dijon.fr

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

3.1. comprendre la fonction de l'école

3.2. se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

**Accueillir les enfants
et leurs parents :**
*dialogue régulier et
constructif, confiance,
vigilance/séparation*

[Vidéo Rentrée](#)

**Pratiquer une
évaluation positive :**
*mettre en valeur le
cheminement de
l'enfant et ses
progrès*

**Tenir compte du
développement de
l'enfant :** *des progrès
considérables en 3 à
4 ans d'école, des
espaces stimulants,
une organisation du
temps adaptée*

**Accompagner les
transitions vécues
par les enfants :**
*favoriser leur bien-
être, continuité
éducative et suivi
individuel*

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

APPRENDRE : progressivité des enseignements sur le cycle, des activités cognitives fondamentales

En jouant : *richesse des expériences vécues dans divers domaines d'apprentissage, des formes de jeux diverses, un temps suffisant offert.*

En réfléchissant et en résolvant des problèmes : *donner envie d'apprendre ; vers l'autonomie intellectuelle, des cheminements par le langage ou en action.*

En s'exerçant : *stabilisation et répétition, entraînement et automatisation (GS), faire percevoir les progrès.*

En se remémorant et en mémorisant : *situations et événements répétitifs nommés et commentés par l'adulte.*

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, relationnelles, cognitives en sécurité .

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages ».

« Il (le jeu) revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc ».

Programme 2015 2.1 p 2

« 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 ».

Programme 2015 2.1 p 2

- **Du jeu libre au jeu structuré**

[Vidéo : « Jeu de construction »](#)

[Vidéo : « Le tunnel du Petit Louvre »](#)

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

Une communauté d'apprentissage et les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité

Comprendre la fonction de l'école :
initier la construction progressive d'une posture d'élève. L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire (enfants et parents).

Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe :
progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Ainsi l'enseignant doit permettre à l'enfant :

d'agir en mettant en place
des situations fonctionnelles/situations problèmes

Eviter exercices
formels et fiches

« Dans tous les cas, les situations
inscrites dans un vécu commun
sont préférables aux exercices
formels proposés sous forme de
fiches». p 2

Ainsi l'enseignant doit permettre à l'enfant :

de comprendre en explicitant

« L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire. »

3.1 p 3

« Il aide à identifier les objets sur lesquels portent les apprentissages. »

3.1 p 3

« Il exerce les enfants à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage... »

3.1 p 3

Ainsi l'enseignant doit permettre à l'enfant :

de réussir (= aller jusqu'au bout d'un projet /d'une intention) en l'engageant dans les apprentissages

« Il incite à coopérer,
à s'engager dans
l'effort, à persévérer
grâce à ses
encouragements »

3.1 p 3

Les cinq domaines d'apprentissage

Apprendre ensemble et vivre ensemble

Réaffirmer la place
primordiale du langage,
condition essentielle de la
réussite de tous

Mobiliser le
langage dans
toutes ses
dimensions

Développer une première compréhension de
l'environnement et susciter le
questionnement

Construire les
premiers outils
pour structurer
sa pensée

Explorer le
monde

Développer les
interactions,
entre
l'action, les sensations,
l'imaginaire, la sensibilité,
la pensée

Agir, s'exprimer,
comprendre à
travers l'activité
physique

Agir, s'exprimer,
comprendre à
travers l'activité
artistique

Les cinq domaines d'apprentissage

1-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

2-Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

3-Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique

4-Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

5- Explorer le monde

DOMAINE

- Définition générale
- Objectifs visés et éléments de progressivité
- Attendus de fin de cycle

« Chacun des domaines est essentiel au développement de l'enfant et doit trouver sa place **dans l'organisation du temps quotidien** »

1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1.1 L'oral

Oser entrer en communication

Comprendre et apprendre

Echanger et réfléchir avec les autres

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

1.2 L'écrit

Écouter de l'écrit et comprendre

Découvrir la fonction de l'écrit

Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

Découvrir le principe alphabétique

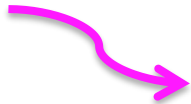
Commencer à écrire tout seul

Des exercices graphiques

Des essais d'écriture de mots

Les premières productions autonomes d'écrits

- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique



Éveil à la diversité linguistique à partir de la moyenne section :

- découvrir l'existence de langues différentes
- prendre conscience que la communication peut passer par d'autres langues que le français (jeux, comptines, DVD d'histoires connues)

Par exemple les langues régionales, les langues étrangères, la langue des signes française)

→ Des ambitions modestes

→ Des essais cependant conduits avec une certaine rigueur

Commencer à
écrire tout seul

Les trois composantes de l'entrée dans l'écrit

❖ la composante perceptive et motrice

la dextérité graphique

Des exercices
graphiques

❖ la composante symbolique

code alphabétique

Des essais
d'écriture de
mots

❖ la composante sémantique

le sens

Les premières
productions
autonomes
d'écrits

- **Dessiner** : prévoir des temps pour dessiner librement dans un espace aménagé, susciter l'expérimentation, favoriser les temps d'échanges/effets produits. Conserver les ébauches des premiers dessins pour favoriser les comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir les progrès.
- **S'exercer au graphisme décoratif** : graphismes décoratifs issus de traditions culturelles et époques variées, des répertoires d'images et de motifs divers pour apprendre à reproduire, assembler, enchaîner à des fins créatives, inventer.....Entraînement à l'exécution de tracés volontaires , acquisitions qui faciliteront la maîtrise des tracés de l'écriture.
- **Ecrire** : s'acquiert progressivement et avec un étayage de l'enseignant

- UN EXEMPLE DE DEMARCHE EN GRAPHISME :
LES BOUCLES EN CLASSE DE GRANDE SECTION

1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).

1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
- Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
- Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

2- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers
l'activité
physique

Agir dans l'espace, dans la durée et
sur les objets

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des
environnements ou des contraintes variés

Communiquer avec les autres au travers
d'actions à visée expressive ou artistique

Collaborer, coopérer, s'opposer

2- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers
l'activité
physique

« Lutter contre les stéréotypes et
contribuer à la construction de
l'égalité entre filles et garçons »
p 9

« Education à la santé... mieux
connaître leur corps pour le
respecter » p 9

2- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers
l'activité
physique

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

2- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers
l'activité
physique

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

**3- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers les
activités
artistiques**

Les productions plastiques et visuelles

Dessiner

**S'exercer au
graphisme
décoratif**

**Réaliser des
compositions
plastiques, planes
et en volume**

**Observer,
comprendre et
transformer des
images**

**3- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers les
activités
artistiques**

Univers sonores

**Explorer des
instruments, utiliser
les sonorités du
corps**

**Affiner son
écoute**

**Jouer avec sa voix et acquérir un
répertoire de comptines et de
chansons**

Le spectacle vivant

**Pratiquer quelques
activités des arts du
spectacle vivant**

3- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers les
activités
artistiques

Le
spectacle
vivant

**Pratiquer quelques activités des arts du spectacle
vivant**

danse, cirque, théâtre marionnettes..... Une mise en jeu du corps, des émotions et des sensations. Des activités qui mobilisent et enrichissent l'imaginaire en transformant les façons usuelles d'agir et de se déplacer ; développer un usage éloigné des modalités quotidiennes et fonctionnelles. Ouverture du regard sur le mode d'expression des autres, sur la manière dont chacun exprime son ressenti.

**3- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers les
activités
artistiques**

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

**3- Agir,
s'exprimer,
comprendre
à travers les
activités
artistiques**

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

4-Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Construire le
nombre pour
exprimer les
quantités

Utiliser le nombre
pour désigner un
rang, une position

4-1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Stabiliser la
connaissance des
petits nombres

Construire des
premiers savoirs
et savoir-faire
avec rigueur

- *Acquérir la suite orale des mots-nombres*
- *Ecrire les nombres avec les chiffres*
- *Dénombrer*



4-Construire
les premiers
outils pour
structurer sa
pensée

4-1 Découvrir
les nombres et
leurs
utilisations

Exprimer des quantités
(usage cardinal)

Porter une attention
particulière de 1 à 4 : des
apprentissages réitérés.

Une confrontation à de
nombreuses situations

Exprimer un rang ou un
positionnement dans une
liste (usage ordinal).

Nécessité d'une progression
pour construire l'abstraction

4- Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser les nombres

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- 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.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

4- Découvrir les nombres et leurs utilisations

Etudier les nombres

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

4-Construire
les premiers
outils pour
structurer sa
pensée

4-2 Explorer des
formes, des
grandeurs, des
suites organisées

Approche des formes planes, des objets de l'espace; des grandeurs par la manipulation et la coordination sur des objets

L'enseignant utilise un vocabulaire précis : cube, boule, pyramide, cylindre, carré, rectangle, triangle, cercle ou disque. Ce vocabulaire mathématique n'est pas un objectif de l'école maternelle pour les élèves.

Première approche de la géométrie et de la mesure qui seront enseignées au cycle 2 et 3

4- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

5- Explorer le monde

5-1 se repérer dans le temps et l'espace

Stabiliser les
premiers
repères
temporels

Sensibiliser à
la notion de
durée

Le temps

Introduire les
repères
sociaux

Consolider la
notion de
chronologie

Faire
l'expérience
de l'espace

L'espace

Représenter
l'espace

Découvrir
différents
milieux

5- Se repérer dans le temps et l'espace

Le temps

- Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, ...) dans des récits, descriptions ou explications.

5- Se repérer dans le temps et l'espace

L'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, ...) dans des récits, descriptions ou explications.

5-Explorer le monde

Découvrir le
monde
vivant

5-2 Explorer le
monde du vivant,
des objets et de la
matière

Explorer la
matière

Utiliser,
fabriquer,
manipuler
des objets

Utiliser des
outils
numériques

Utiliser des outils numériques

- Donner des repères pour comprendre l'utilité des nouvelles technologies
- Commencer à utiliser de manière adaptée tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique
- Commenter des recherches ciblées, via le réseau internet
- Favoriser des expériences de communication à distance

[Vidéo Jouer avec des tablettes tactiles](#)

5-2 Explorer
le monde du
vivant, des
objets et de la
matière

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

5-2 Explorer
le monde du
vivant, des
objets et de la
matière

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Pratiquer une évaluation positive

« Elle n'est pas un instrument de prédiction ni de sélection »

Dans la classe, l'enseignant :

Observe

Évalue essentiellement par
l'observation

Met en valeur

Contribue à estime de soi

Garde des traces en
s'affranchissant des fiches

Évaluation positive

« Mise en valeur du cheminement et des progrès pour que chacun puisse identifier ses réussites, garder des traces, percevoir son évolution »

Pratiquer une évaluation positive

Le suivi des apprentissages et la communication des progrès des élèves reposent sur deux outils

Un **carnet de suivi**
des apprentissages

*renseigné tout au long
du cycle 1*

Une **synthèse**
des acquis de l'élève

*Établie à la fin de la dernière
année du c1*

Des ressources d'accompagnement

Les ressources développent, à partir des principes de cadrage institutionnel, des données de la recherche et d'éléments concernant le développement de l'enfant, des propositions de pratiques sur le projet pédagogique et éducatif, la rentrée, l'aménagement de l'espace et la construction des compétences langagières.

Exemple : [Un aménagement de l'espace bien pensé](#)

Un texte de
programme version
courte modifiée

Plus
explicite

Moins
d'attendus

Complété par des
ressources
d'accompagnement

Ressources pour le cycle 1



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Graphisme et écriture



Jouer et apprendre



La scolarisation des enfants de moins de 3 ans



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Cadrage général

L'oral

Partie I - L'oral - Texte de cadrage

Partie I.1 - L'oral - L'oral travaillé dans les situations ordinaires

Partie I.2 - L'oral - L'oral travaillé dans les situations
pédagogiques régulières

Partie I.3 - L'oral - L'oral dans les situations des domaines
d'apprentissage

Partie I.4 - L'oral - Organiser la classe pour favoriser les
interactions langagières

Partie I - L'oral - Fiches repères

Partie I - L'oral - Tableaux indicateurs

Partie I - L'oral - Ressources pour la classe

Partie I - L'oral - Ressources pour la classe - Activités ritualisées

L'écrit

Partie III - L'écrit - Texte de cadrage

Partie III.1 - L'écrit - Découvrir la fonction de l'écrit

Partie III.2 - L'écrit - Découvrir le principe alphabétique



**Mobiliser le langage dans toutes ses
dimensions**

Le graphisme

- Le graphisme à l'école maternelle
- Exemples de références culturelles pour le graphisme
- Le graphisme à l'école maternelle - Repères de progressivité
- Graphisme - Exemple de démarche autour de la ligne
- Un exemple de démarche en graphisme - Les boucles en classe de GS
- Une histoire de lignes à l'école

L'écriture

- L'écriture à l'école maternelle
- L'écriture à l'école maternelle - La forme des lettres
- L'écriture à l'école maternelle - Les enfants gauchers
- L'écriture à l'école maternelle - Écriture spontanée : analyse d'une production d'élève de GS



Graphisme et écriture



Agir, s'exprimer, comprendre à travers
l'activité physique

- **Objectif 1** : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- **Objectif 2** : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées
- **Objectif 3** : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- **Objectif 4** : Collaborer, coopérer, s'opposer

Créer une dynamique d'apprentissage

Ressources pour le cycle 1

- Orientations générales - Continuités et ruptures - Langage
- Les élevages



**Explorer le monde du vivant, des objets
et de la matière**



Jouer et apprendre

- Cadre général - jouer et apprendre

- Document d'introduction
- Une rentrée réussie
- Un projet pédagogique et éducatif
- Un aménagement de l'espace bien pensé
- Du langage oral au langage écrit



**La scolarisation des enfants de moins
de 3 ans**