

LE



du succès

ENSEMBLE

La maternelle

L'organisation matérielle d'une classe maternelle
Entrevue avec Christiane Bourdages Simpson

GUIDE D'ANIMATION

9

ACCOMPAGNANT LA
VIDÉOCASSETTE



UQÀM SAV
Service de l'audiovisuel
Université du Québec
à Montréal

Éducation

Québec



TABLE DES MATIÈRES

1. Contexte de réalisation	4
2. Présentation de la vidéo.....	4
3. Animation destinée au personnel enseignant	5
4. Animation destinée aux parents.....	10

Annexes

Documents utiles pour l'animation.....	13
--	----

Conception

Danielle Bérubé
Enseignante

Commission scolaire des Rives-du-Saguenay

Michel Gagné

Conseiller pédagogique à l'éducation préscolaire
Commission scolaire des Rives-du-Saguenay

Hélène Harvey
Enseignante

Commission scolaire des Rives-du-Saguenay

Coordination

Céline Michaud

Responsable de l'éducation préscolaire
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Christiane Bourdages Simpson
Professeure chargée de cours
Université du Québec en Outaouais (UQO)

1

CONTEXTE DE RÉALISATION

L'organisation d'une classe maternelle doit favoriser la participation active de l'enfant. La classe est un des lieux où l'enfant peut observer, explorer, manipuler, réfléchir, imaginer, exercer sa mémoire, élaborer un projet, mettre à l'épreuve ses capacités et développer ses habiletés motrices. Il est donc important que son aménagement stimule la curiosité de l'enfant et lui permette d'explorer les différents domaines de connaissance que sont les langues, les arts, la mathématique, l'univers social, la science et la technologie¹.

Comme le matériel est au service de l'apprentissage dans la classe maternelle, cela permet à l'enfant d'être l'initiateur de ses apprentissages. Des intentions pédagogiques claires de la part de l'enseignant ainsi qu'un matériel pédagogique varié et évolutif soutiennent le cheminement de l'enfant dans le développement de ses compétences.

2

PRÉSENTATION DE LA VIDÉO

Dans la vidéo intitulée L'organisation d'une maternelle², Christiane Bourdages Simpson nous présente un modèle d'organisation de la classe qui est au service de l'apprentissage des enfants de 4 et 5 ans et qui respecte leur développement.

On y décrit l'organisation globale de sa classe ainsi que certains coins, centres d'activités ou ateliers.

Elle nous présente aussi ses questionnements relativement aux principes de base qui orientent l'aménagement de l'espace dans la classe, les intentions pédagogiques, le rôle du jeu, la place de l'enfant dans l'organisation de la classe maternelle et l'impact que celle-ci exerce sur sa motivation et ses engagements.

¹ Ministère de l'Éducation du Québec, Programme de formation de l'école québécoise, Éducation préscolaire, Enseignement primaire, version approuvée, 2001, p. 52.

² Cette vidéo s'adresse aux enseignants, aux futurs enseignants et aux parents.

3

ANIMATION DESTINÉE AU PERSONNEL ENSEIGNANT

Intention

Cette rencontre devrait permettre à l'enseignante ou l'enseignant :

- d'apprendre ou de se remémorer les principes de base pour mieux organiser une classe maternelle;
- de prendre conscience de l'importance du matériel, de le varier et de le faire évoluer tout au long de l'année;
- de faire des liens entre l'intention pédagogique poursuivie et le choix du matériel;
- de reconnaître l'importance et la place du jeu comme mode d'apprentissage et de développement de l'enfant.

Démarche

Pour assurer la cohérence, les modes d'animation choisis doivent favoriser la construction progressive et interactive des nouveaux savoirs.

Les activités proposées doivent tenir compte du groupe auquel elles s'adressent et de l'intention pédagogique poursuivie. Elles doivent favoriser :

- la réflexion personnelle;
- le travail en dyades, en équipes et en grand groupe.

Le visionnement de la vidéo, pour sa part, amènera les participantes et participants à indiquer ce qui les touche de façon plus particulière.

Modalités

Chaque groupe devra, dans un premier temps, partager un questionnaire sur un des trois points de la vidéo, soit l'aménagement de l'espace, le matériel et le jeu. L'animateur proposera à l'ensemble des personnes présentes des pistes concrètes d'intervention ou de soutien pour enrichir la pratique et faciliter l'organisation de la classe.

ANIMATION DE GROUPE

A- Avant le visionnement de la vidéo

Intention : favoriser la réflexion personnelle et reconnaître ce que l'on fait déjà

L'animateur invite les participants à faire l'inventaire des différents coins, centres ou aires de jeu dans leur classe. Il les invite à écrire le nom de ces espaces sur des papiers autocollants. L'animateur organise les papiers de façon à en faire un visuel intéressant.

L'animateur amène ensuite les enseignants à noter les ateliers ou coins qui sont communs à tous, comme le coin réservé à la peinture, au bricolage, etc. Il fait aussi remarquer que certains espaces se trouvent moins fréquemment dans les classes, comme le coin de l'établi et de la construction, du bac à sable ou du bac à eau. De plus, d'autres coins innovateurs peuvent être mentionnés, ce qui suscitera une discussion intéressante.

L'animateur profitera de ces échanges pour animer une discussion sur le matériel à mettre à la disposition des enfants à ces endroits. Les participants seront ainsi amenés à réfléchir au rôle du jeu comme moyen privilégié d'apprentissage des enfants de 4 et 5 ans.



B- Pendant le visionnement de la vidéo

Intention d'écoute : l'animateur invite les participants à noter ce qu'ils font déjà, ce qui est nouveau pour eux et leur coup de cœur. (Voir l'annexe I, feuille à reproduire.)

Retour en groupe :

Tour de table pour que les participants partagent leurs découvertes et leur coup de cœur.

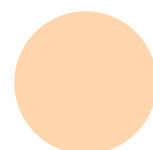
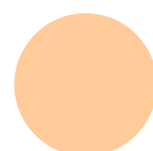
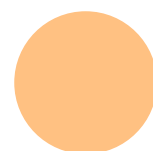
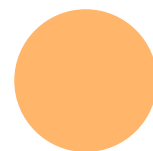
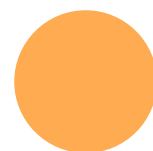
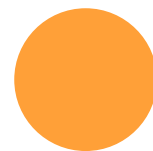
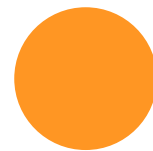
C- Scénario d'animation

Note destinée à l'animateur :

L'animateur invite les membres des équipes à faire d'abord une réflexion individuelle de quelques minutes sur l'activité qu'ils auront choisie. Les questions servent de réflexion et d'amorce à la production à partager.

Il met à la disposition des équipes de grandes feuilles, des crayons, des ciseaux, de la colle, etc.

Il doit également choisir les activités selon le temps et le groupe ou laisser à chaque équipe le choix de l'activité ou des activités qu'elle souhaite réaliser.





Scénario 1

En équipe, les participants sont invités à choisir un coin ou un atelier, puis à :

1. nommer une activité ou un jeu que les enfants font à cet endroit;
2. tenter d'y décoder des apprentissages que les enfants peuvent y faire;
3. établir des liens entre l'aménagement physique de la classe, les apprentissages qu'il favorise et le développement des compétences du programme d'éducation préscolaire. (Voir l'annexe 2.)

L'équipe doit prévoir une présentation originale pour la séance plénière.

Scénario 2

1^{er} choix : Dans l'organisation de votre classe, quels coins vous posent un défi et pourquoi? (environ 15 minutes)

2^e choix : En quoi le programme d'éducation préscolaire peut-il influencer vos choix dans l'organisation physique de la classe maternelle? (15 minutes environ)

L'équipe choisit ensuite d'aménager un coin ou un atelier et doit déterminer :

- ce qu'on y met;
- ce que les enfants peuvent y mettre;
- ce que les enfants peuvent y faire;
- les apprentissages que les enfants peuvent y faire;
- les liens avec les compétences à développer;
- les interventions de l'enseignante ou l'enseignant. (Voir l'annexe 3.)

L'équipe doit prévoir une présentation originale pour la séance plénière.

Scénario 3

1^{er} choix : Quelles seraient les meilleures stratégies pour choisir du matériel?

2^e choix : Quels devraient être les questions à se poser avant d'acheter du matériel?

3^e choix : Comment vos intentions pédagogiques et le programme vont-ils influencer le choix du matériel que vous allez mettre à la disposition des enfants pour assurer la cohérence?

L'équipe dresse une liste de matériel peu coûteux et précise dans quel atelier il serait utile et pourquoi. (Voir l'annexe 4.)

L'équipe doit prévoir une présentation originale pour la séance plénière.

Scénario 4

1^{er} choix : a) Quelle place accordez-vous au jeu et pourquoi?
(Temps, règles, interventions directes ou indirectes, etc.)

b) Y a-t-il des jeux dans votre classe qui favorisent le développement de toutes les compétences du programme?

2^e choix : Comment « l'apprentissage par le jeu » permet-il aux enfants de développer les compétences du programme d'éducation préscolaire?

En équipe, faire une liste de jeux qui se retrouve dans une classe de maternelle et faire des liens avec les compétences du programme d'éducation préscolaire (voir l'annexe 5).

L'équipe doit prévoir une présentation originale pour la séance plénière.

D- Plénière

Les équipes présentent leur travail et partagent leurs découvertes.

Chaque participant nomme un défi qui permettra de mieux actualiser le programme d'éducation préscolaire dans sa classe.

Les participants disent en quoi l'organisation de la classe et le matériel mis à la disposition des enfants les aideront à réaliser leur défi.

4

ANIMATION DESTINÉE AUX PARENTS

Intention : faire prendre conscience aux parents de l'importance de l'aménagement de l'espace et du rôle du matériel mis à la disposition des enfants dans l'apprentissage à la maternelle.

1. Préparation

En grand groupe, l'animateur invite les parents à réfléchir aux endroits où ils préféreraient jouer quand ils étaient à la maternelle (environ 15 minutes).

Cela peut prendre la forme d'une visualisation où l'on demande aux parents de se revoir, à l'âge de 5 ans, dans leur classe de maternelle, à jouer dans un coin, et à se rappeler le plaisir associé au jeu ou à l'activité. L'animateur les invite à nommer le coin, le jeu ou l'atelier de leur souvenir et à identifier les sentiments qui y sont associés.

2. Réalisation

Afin de guider les parents lors de la présentation de la vidéo, l'animateur suggère deux pistes d'intention d'écoute :

- Notez un élément que vous aimez particulièrement;
- Notez un élément sur lequel vous vous interrogez. (Voir l'annexe 6.)

Après le visionnement de la vidéo, l'animateur écrit au tableau les éléments notés par les parents (environ 15 minutes).

3. Intégration

Le travail en atelier se fait en équipe. L'animateur présente deux façons de procéder :

1. Il suggère que les parents répondent en grand groupe à une des trois questions énoncées plus bas.
2. Il suggère que les parents se répartissent en trois équipes et que chaque équipe réponde à une question.



Questions :

1. **Que peut apprendre votre enfant par le jeu ?**
2. **À la maison, par quels jeux pouvez-vous aider votre enfant à développer le goût de la lecture et de l'écriture?**
3. **Que pouvez-vous fournir, en tant que parent, pour aider à l'organisation de la classe maternelle de votre enfant?**

Durée : 20 minutes.

Par la suite, chaque équipe présente son travail au reste du groupe.

Durée : 15 minutes

Note destinée à l'animateur :

Pendant la phase de réalisation, à la suite du visionnement de la vidéo, l'animateur répondra aux questions des parents, s'il y a lieu.

Pendant la phase d'intégration, lors de l'atelier en équipe, l'animateur laissera les parents choisir les questions auxquelles ils veulent répondre.

ANNEXES

Documents utiles pour l'animation



Annexe I

PENDANT LE VISIONNEMENT DE LA VIDÉO

Ce que je fais déjà :

Ce qui est nouveau pour moi :

Mon coup de cœur :

Annexe 2

SCÉNARIO I

Choisir un coin :

Nommer une activité ou un jeu :

Quels sont les apprentissages que les enfants peuvent y faire?

Quels liens pouvez-vous établir entre l'aménagement physique de la classe, les apprentissages et le développement des compétences du programme d'éducation préscolaire?

Annexe 3

SCÉNARIO 2

L'organisation de la classe

RÉFLEXION

Nommez des principes de base qui sont importants pour l'organisation d'une maternelle.

Dans l'organisation de votre classe, quels coins vous posent un défi?

PRODUCTION

Créez un coin qui permettra de mettre en valeur l'une des compétences du programme.

- Qu'est-ce qu'on y met?

- Qu'est-ce que les enfants peuvent y mettre?

- Qu'est-ce que les enfants peuvent y faire?

- Quels apprentissages les enfants peuvent-ils y faire?

- Quels sont les liens avec les compétences à développer?

- En quoi consistent les interventions de l'enseignante ou l'enseignant?

Annexe 4

SCÉNARIO 3

Le matériel

RÉFLEXION

Quelles seraient les meilleures stratégies pour choisir le matériel?

Quelles devraient être les questions à se poser avant d'acheter du matériel?

Comment faire en sorte que concordent mes intentions pédagogiques et le choix du matériel à acheter?

PRODUCTION

Dressez une liste de matériel peu coûteux et précisez dans quel atelier il serait utile.

Matériel	Atelier

Annexe 5

SCÉNARIO 4

Le jeu

RÉFLEXION

Quelle place accordez-vous au jeu dans votre classe et pourquoi (durée, règles, matériel, interventions de l'adulte)?

En quoi le jeu, peut-il favoriser les apprentissages qui contribuent au développement des compétences du programme d'éducation préscolaire?

PRODUCTION

Dressez une liste de matériel peu coûteux et précisez dans quel atelier il serait utile.

Jeux	Compétences sollicitées

Annexe 6

ANIMATION DESTINÉE AUX PARENTS

Éléments que j'aime	Éléments sur lesquels je m'interroge

Matériel que je peux fournir à la classe maternelle de mon enfant :

