

Le Module d'apprentissage de niveau 1 (PS)

LES PETITS MARCHEURS En maternelle niveau 1	Ce qui est à apprendre	Liens avec les autres disciplines
<p>Nombre de séances :</p> <p>Ecole : Cycle :</p> <p>Classe : Petite section</p> <p>Effectif Enseignant :</p> <p>Période : Année scolaire :</p> <p>Compétences à développer</p> <p>Réaliser une performance mesurée.</p> <p>S'engager dans l'action Découvrir et expérimenter des actions nouvelles de plus en plus complexes.</p> <p>Faire un projet d'action (à court terme)</p> <p>Élaborer un projet d'action <u>simple</u> et le réaliser</p> <p>Apprécier les effets de l'activité Apprécier le résultat de son action au regard de(s) critère(s) de réussite connu(s)</p> <p>Se conduire dans le groupe en fonction des règles Apprendre à passer d'un comportement spontané individuel à une participation qui tient compte de l'autre</p>	<p>Signification de l'activité :</p> <p>S'engager dans l'action parce qu'elle a un sens (histoire, but commun...)</p> <p>Habiletés motrices :</p> <p>Accepter une action plus longue que la motricité habituelle et en identifier les effets (Déplacement plus long préparé avec progressivité, qui fait partie de la motivation au projet ; Accepter les effets de l'effort prolongé (« je suis rouge, j'ai chaud, je sue, je suis essoufflé, fatigué... ») pour les banaliser. (Répétition ; s'installer dans un fonctionnement de reproduction de « l'exploit »)</p> <p>marcher</p> <ul style="list-style-type: none"> - de plus en plus longtemps - sur des sols variés (nature et déclivité) - en suivant des trajectoires diverses (rectiligne ou courbe) <p>Apprentissages sociaux et cognitifs :</p> <p>Accepter de pratiquer à l'extérieur (même en mauvaise saison)</p> <p>S'écarter de l'adulte</p> <p>Identifier départ et arrivée</p> <p>Trouver les limites acceptables de ces effets (Mesures comparatives)</p>	<p>LE LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les verbes, les adverbes, les adjectifs relatifs aux déplacements effectués - Utiliser le vocabulaire spécifique, aux lieux, aux matériels. - Énoncer les principes d'organisation et de fonctionnement: (repères clairement identifiés) <p>Langue écrite (dictée à l'adulte)</p> <p>VIVRE ENSEMBLE</p> <p>" enfant piéton « (se déplacer ne groupe avec sa classe)</p> <p>DÉCOUVRIR LE MONDE</p> <p>Découverte sensorielle</p> <p>Découverte du monde du vivant</p> <p>temps vécu dans l'action : (distance courte / longue – temps brefs, durée ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître son corps et ses possibilités <p>Éducation à la sécurité</p> <p>SENSIBILITÉ IMAGINATION CRÉATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - plaisir - fonction symbolique

Situation d'entrée	Situations d'apprentissage	Évaluation finale
<p><u>Niveau d'entrée préalable :</u></p>	<p>Le module d'apprentissage* est construit autour des mises en situations suivantes, selon les objectifs décrits dans le tableau page 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une sortie thématique toutes les quatre semaines. • « Il faut habiller Charlotte » [p.6] <p style="color: red; text-align: center;">* exemple de module décrit page 3</p>	<p><u>Niveau moyen attendu :</u></p> <p>« Je sais produire un effort qui dure, j'en accepte les effets et les identifie »</p> <p>L'élève sait</p> <p>se déplacer volontairement, longtemps pour arriver au but.</p>

Conditions d'organisation	Rencontre inter- écoles
<ul style="list-style-type: none"> - Outil de suivi collectif qui permet de travailler en classe. 	<p>RIE qui comprend un déplacement et un jeu (cf. p.5)</p>

Le Module d'apprentissage de niveau 2 (MS - GS))

LES PETITS MARCHEURS En maternelle niveau 2	Ce qui est à apprendre	Liens avec les autres disciplines
<p>Nombre de séances :</p> <p>Ecole :</p> <p>Cycle : Classe : MS / GS</p> <p>Effectif : Enseignant :</p> <p>Période : Année scolaire :</p> <p>Compétences à développer</p> <p>Réaliser une performance mesurée. Éprouver, ressentir, accepter des sensations motrices inhabituelles</p> <p>S'engager dans l'action Le projet comprend plusieurs actions simples successives</p> <p>Faire un projet d'action (à court terme) En complexifiant et multipliant les critères de réussite.</p> <p>Apprécier les effets de l'activité Observer et apprécier l'action des autres (rôle d'observateur actif)</p> <p>Se conduire dans le groupe en fonction des règles Comprendre et appliquer les règles de sécurité liées à l'activité</p>	<p>Signification de l'activité : S'engager dans l'action parce qu'elle a un sens (histoire, but commun...)</p> <p>Habiletés motrices : Accepter une action plus longue que la motricité habituelle et en identifier les effets (Déplacement plus long préparé avec progressivité, qui fait partie de la motivation au projet ; Accepter les effets de l'effort prolongé (« je suis rouge, j'ai chaud, je sue, je suis essoufflé, fatigué... ») pour les banaliser. (Répétition ; s'installer dans un fonctionnement de reproduction de « l'exploit »)</p> <p>marcher - en augmentant temps et distances (4 à 5 km en 2 h) - espaces extérieurs à l'école</p> <p>courir</p> <p>Apprentissages sociaux et cognitifs : Accepter de pratiquer à l'extérieur (même en mauvaise saison) S'éloigner de l'adulte Identifier départ et arrivée Trouver les limites acceptables de ces effets (Mesures comparatives)</p>	<p>LE LANGAGE Niveau 1 + approfondissement raconter ce qu'on a fait sur un parcours de plus en plus complexe - décrire le parcours réalisé par un autre des autres (pronoms) Langue écrite (dictée à l'adulte individuelle pour aller vers la production de textes/ reconnaissance de mots).</p> <p>DÉCOUVRIR LE MONDE Niveau 1+ approfondissement Temps : vitesse /lenteur ; successions, chronologie des actions ; Espace : topologie (intérieur/extérieur) -dessiner une situation, une position, un parcours - coder, décoder une situation, une position, un parcours, un mode de déplacement</p> <p>Découverte sensorielle Découverte du monde du vivant</p> <p>SENSIBILITÉ IMAGINATION CRÉATION Niveau 1 + approfondissement</p> <p>VIVRE ENSEMBLE Niveau 1 + approfondissement</p>

Situation d'entrée	Situations d'apprentissage	Évaluation finale
<p><u>Niveau d'entrée préalable :</u> Pré requis niveau 1</p>	<p>Le module d'apprentissage* est construit autour des mises en situations suivantes selon les objectifs décrits dans le tableau page 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une sortie thématique toutes les quatre semaines. • « Il faut habiller Charlotte » [p.6] <p>* exemple de module décrit page 3</p>	<p><u>Niveau moyen attendu :</u> « Je sais produire un effort qui dure, j'en accepte les effets et les identifie » L'élève sait se déplacer volontairement, longtemps pour atteindre un but connu.</p>

Conditions d'organisation	Rencontre inter- écoles
<p>- Outil de suivi collectif qui permet de travailler en classe.</p>	<p>RIE qui comprend un déplacement et un jeu (cf. p.5)</p>

Un exemple de module « Petits marcheurs » dans la circonscription de Louhans

Les classes qui participent

Ecole de	TPS + PS + MS + GS	Effectif	Ecole de	TPS + PS + MS + GS	Effectif
BANTANGES	0+13+12+5	30	MONTPOINT	0+13+8+12	33
JOUVENÇON	8+12+20+11	51	RANCY	6 GS + 17 CP	23
LE FAY	0+7+9+11	27	RATTE	2+6+3+6	17
LOUHANS	11 clis	11	SORNAY	0+21+21+19	61
MÉNÉTREUIL	1+7+9+6	23			
			TOTAL	11+79+84+76+17+11	= 278

La programmation des enseignements au cours de l'année scolaire

LES SORTIES	Semaine 48 (2003) et semaines 02 – 07 – 11 – 15 – 19 – 23 (2004)	
THÈMES	Chaque sortie est motivée par une visite ou la découverte d'un site qui donne lieu à une exploitation en classe.	Herbier, étude de milieux naturels (étang, forêt, haie) à toutes les saisons.
TRACES DE LA SORTIE	Chaque enfant peut rapporter un "trésor". Réalisation de photos (appareils numériques dans les classes).	APER (enfant piéton) Bennes à déchets .../... Les trésors font l'objet de recherche puis sont conservés en classe. Les photos sont triées, traitées et légendées pour constituer un fichier ou un CD accessible aux enfants.
LES ITINÉRAIRES	Les itinéraires sont repérés à l'avance et s'allongent progressivement. Des repères visuels sont placés sur le trajet.	Cartes série bleue 1:25000
ÉCHANGES	Correspondance électronique entre les classes d'un même groupe, à la suite de chaque sortie.	Envoi de textes, dessins, jeux de lecture. Chaque classe préparera une partie du grand jeu de « trivial » poursuite présenté au cours de la rencontre.
EPS	Travailler l'endurance	Toutes les 4 semaines, jeu "il faut habiller Charlotte". Module "Jeux traditionnels"

La rencontre Inter écoles : Rencontre des classes 2 par 2, à la fin du module. Semaine 26 (2004)

Marcher entre 5 et 6 km

Les enfants de 2 ou 3 écoles se rencontrent sur un même lieu. Chaque classe s'y rend à pied. Le retour se fait en bus ou encore à pied pour les plus grands. La rencontre fait l'objet d'un grand jeu (jeu de l'oie ou trivial poursuite construit au cours de l'année en classe par les MS-GS) qui sert à tester les connaissances acquises tout au long de l'année et au cours des différentes sorties.

1 - MONTPOINT (2 classes) + JOUVENÇON (2 classes) + SORNAY (PS/MS)
3 – RANCY – CLIS

2 - BANTANGES + MENETREUIL + SORNAY (MS/GS)
4 – RATTE – LE FAY