

Objectifs de l'ORAL	<p>Essai de résumé d'actions proposées par Mireille Brigaudiot dans <i>Langage et école maternelle</i>, Hatier Son ouvrage est une aide précieuse pour la classe, en liens forts avec les programmes 2015. On ne peut qu'encourager des enseignant.e.s à s'y appuyer.</p> <p>Sur ce schéma, voici quelques propositions de situations dans le domaine des productions plastiques et visuelles (propositions selon les âges seulement à titre indicatif quand cela peut concerner certains âges plutôt que d'autres, On peut également scinder en – de 4 ans et + de 4 ans, cf Mme Bouysse)</p>	TPS	PS	MS	GS
<p>Objectif 1</p> <p><u>Oser</u> entrer en communication</p> <p>Enjeu vital qui va bien au-delà de la maternelle</p> <p>Clé du problème = toujours dans le partage de qqch = arriver à se comprendre pour pouvoir ensemble réaliser des activités quotidiennes et/ou partager des états mentaux</p> <p><small>Document élaboré d'après <i>Langage et école maternelle</i>, Mireille Brigaudiot, Hatier, pp75 à 148</small></p>	<p>Action 1 : tisser des liens de façon sécurisée avec la famille : famille = principale alliée de l'action du maître</p> <p>Inviter les parents (voire même les familles) :</p> <ul style="list-style-type: none"> *à rester un moment sur la découverte d'une œuvre plastique que son enfant a particulièrement appréciée *à rester un moment autour d'un diaporama sur des ateliers arts plastiques *à des ateliers pour aider : http://leblogdematieresdecole.blogspot.com/2014/03/matinee-cabanes.html *à des ateliers où ce sont les enfants qui leur apprennent des techniques 				
	<p>Action 2 : tisser des liens enfant-enseignant.e : but : donner à un enfant le pouvoir de « dire », cela impliquant le non-verbal comme activité langagière quand il y a geste, mimiques, regard ou action visant l'indication ou l'obtention de quelque chose de la part d'un sujet enfant. (p 77)</p> <p>*Situations d'attention conjointe avec un adulte (et éventuellement quelques enfants) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -qui « monologue » à côté d'un enfant, à propos de ce qu'ils ont, ensemble, sous leurs yeux sont bonnes pour faire entrer un enfant en communication : faire un dessin, production plastique, reproduction, photographie, album sur les arts ... parler A COTE de lui et parler DE LUI (éviter à tout prix le face à face et le Q/Réponse) -qui commente son activité d'adulte et au bout d'un moment fait semblant de se tromper (Oh ! je voulais dessiner un chien et j'ai..., bon, tant pis, je vais...) -choisir une production pour montrer un exploit (dessin, modelage...) 				

	<p>Action 3 : tisser des liens enfant-enfants : tous les jeux (y compris les découvertes et explorations en arts) ; entre pairs les enfants s'entendent et se parlent, même quand un adulte spectateur n'y comprend pas grand-chose (aucune importance pour l'instant) (p81)</p> <p>*Dans la classe</p> <p>* ou pendant la récréation (idées : cf fiche « Récréation » proposée aux circonscriptions) : quelques exemples :</p> <p>-proposer un tableau où dessiner à la craie, l'entourer de multiples représentations (photographies, dessins, reproductions d'œuvres d'art...) d'un même objet (oiseau, chat, maison...) pour aider à dépasser les stéréotypes... et laisser faire...</p> <p>-coin land art</p> <p>-carton plein d'essais sur du papier faits en classe et éventuellement colle</p>				
	<p>Action 4 : tisser des liens enfant-groupe classe : aller vers le discours (GS) ; expliquer de quoi il s'agit et à quoi ça leur sert : « de temps en temps, je demanderai à un enfant de venir à ma place pour dire ou présenter quelque chose aux copains, ça va vous apprendre à parler tout seul devant les autres, comme les grands, et c'est difficile, mais vous allez y arriver (p82) : indices de progrès : 1) volontaire mais mutique 2) réciter qqch connu par cœur 3) dire avec l'enseignant.e 4) dire seul en s'adressant aux autres (possibilité d'utiliser une mascotte pour aider en PS)</p> <p>-raconter ce qu'on a fait pendant la récréation (ex : coin land art)</p> <p>-commenter un dessin ou une production que l'enfant a fait.e chez lui ou à l'école</p> <p>-raconter une histoire connue du groupe en lien avec un projet en arts plastiques</p> <p>-dire pourquoi on aime une œuvre plastique</p>			x	x
	<p>Chez les 2 à 4 ans :</p> <p>*survaloriser les « premières fois » :</p> <p>- devant le groupe quand c'est un apprentissage « scolaire » : ex faire son premier dessin, réaliser un colombin</p> <p>-en privé quand c'est un exploit affectif (ne plus pleurer)</p> <p>Jeux, activités symboliques, au sens où ils font exister des « mondes » que les enfants n'ont pas sous les yeux :</p> <p>*de cache : jeu « caché- le voilà » pour symboliser départ et retour de l'être cher : ex cacher/ montrer / recacher des petits personnages ou objets dans des tissus tout doux pleins de couleurs ou multitude de pompons colorés dans un</p>	x	x		

	<p>grand bac // créer une jolie boîte avec une ouverture pour y mettre une photo // créer des doudous à partir de matériaux tout doux et jouer avec eux (cf https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/135210/135210-22047-28043.pdf pp 10 et 11) // photographe en variant les prises de vue un enfant qui se cache-montre, qui cache-montre une partie du corps dans ou derrière un carton, un tunnel, une tente, avec un tissu...</p> <p>*réversibles : se représenter les deux faces de qqch : agir sur le monde et être eux-mêmes agents de transformation (donne du pouvoir) : créer un collier, une construction / le défaire ; jouer avec une guirlande de lumière dans un abat-jour transformé en cabane et allumer/éteindre (cf https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/135210/135210-22047-28043.pdf p9) ; pâte à modeler ; ouvrir et fermer une jolie boîte</p> <p>*faire semblant, à partir d'objets similaires au réel : jouer sur le design des objets ? sur de vrais objets ?</p> <p>*faire semblant, à partir d'objets mais avec détournement : fonction similaire des marionnettes : créer des marionnettes, des « scènes de théâtre », avec des procédés et matériaux très différents (cf <i>Arts visuels & marionnettes et théâtres d'objets</i>, Anne-Marie Quérue, SCEREN)</p>				
<p>Objectifs 2 et 3 Comprendre et apprendre Echanger et réfléchir avec les autres</p> <p>Deux objectifs inséparables car la machine langage fonctionne en permanence selon une ou plusieurs de ces modalités</p>	<p>(pp 91 et suivantes) Pour qu'une discussion soit fructueuse, qu'elle apporte des connaissances, la condition première est qu'ils soient bien au clair avec le thème de conversation. Commencer par dire ou par expliquer avant de mettre les enfants en réflexion ou en recherche. Les occasions constituent les moments d'apprentissage. Si les productions orales ne s'enseignent pas, en revanche, plus un enfant parle, plus elles se complexifient et s'enrichissent. Donc, question décisive : de quoi parler à l'école maternelle ? : de leur vraie vie à l'école, endroit où l'on apprend.</p> <p>4 grandes zones de construction des savoirs : 4 portes d'entrée dans la culture de l'école et la culture tout court : ce que les enfants comprennent et apprennent : avec Valoriser Interpréter Poser l'écart dans toutes les classes :</p> <p>*de ce qu'ils apprennent (métacognition) : quand on mentalise les caps, on veut progresser, demander, s'auto-entraîner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - PS : survaloriser les exploits graphiques (<i>dessins</i>) - MS : valoriser les exploits des premières fois ; survaloriser les progrès en réalisations graphiques car c'est l'année des plus grandes différences de tracés, <i>dessin</i> - GS : valoriser les progrès « invisibles » (savoir bien dire, bien raconter, bien expliquer : proposer aux élèves d'animer des ateliers en AP entre élèves, voire pour des « grands » ou des adultes : savoir tellement bien qu'on peut apprendre à l'autre ; aller expliquer au maire ce qu'on a comme projet en AP) <p>*du monde réel dans lequel ils vivent : vocabulaire, habiletés, connaissances : besoin d'expériences de vie associées à</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>

<p>Ces finesses de représentations de représentations jouent un rôle considérable dans la vie, pour apprendre à lire</p>	<p>du langage entendu (rôle fondamental de l'enseignant.e) pour construire des connaissances du monde comme des possibilités de : (lien très fort AP et explorer le monde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - classer-organiser les actions, les événements de ses expériences de vie les uns par rapport aux autres - nommer ces objets, actions, événements - déplacer, adapter réorganiser ces savoirs d'un contexte à l'autre <p>Ex 1 : travailler sur « canard », c'est travailler sur une notion, des mots en lien, des contextes, des images, des dessins, des représentations, des objets, des œuvres plastiques, des vidéos ; c'est d'abord construire un prototype (ou stéréotype) pour ensuite s'en détacher, réorganiser mentalement cette catégorie et aller jusqu'à voir un canard dans une peinture abstraite</p> <p>Atelier 1 à proposer en classe : fiches reprenant la notion de canard de multiples façons, du documentaire au œuvres plastiques en passant par la publicité, les photos, le dessin, les vidéos... et supports, matières pour s'essayer à la représentation de canards</p> <p>Autre proposition : en cour de récréation, un tableau où dessiner à la craie, l'entourer de multiples représentations (photographies, dessins, reproductions d'œuvres d'art...) d'un même objet (oiseau, chat, maison...) pour aider à dépasser les stéréotypes... et laisser faire...</p> <p>- PS : les doter d'un outil pour élargir et organiser leurs connaissances du monde en s'appuyant sur le contraste (ça, c'est / ça ce n'est pas) sur le rapprochement (ça ressemble), sur l'appartenance à une catégorie (c'est le même, ça aussi, c'est) : supports des images sous toutes leurs formes, objets</p> <p>- MS : les catégories de bases sont constituées et bougent, s'affranchissent des contextes particuliers ; époque des vraies questions, de la création de mots par métaphore (le menton du pied), agglutination (déproche-moi), invention de morphème (travausieur) : toujours répondre aux questions et appeler les choses par leur nom</p> <p>- GS : multiplication des expériences de vie décisive : éviter les listes de vocabulaire à « introduire » mais profiter de toutes les occasions pour définir, expliquer, montrer, nommer ; jouer avec des objets en donnant soi-même la consigne (je vais prendre le gros pinceau et la peinture rouge) ; faire dessiner avec la consigne « il faut que ça ressemble, qu'on le reconnaisse après), pour fixer cognitivement les détails du réel : chercher ce qui fait que le dessin ressemble ou pas, faire plusieurs dessins sur plusieurs jours après différentes observations, voir l'évolution des différents dessins d'un même enfant (cf http://langage.ac-creteil.fr/spip.php?article164) intéressant même si concerne un début CP ; ouvrir la classe hors les murs (cf fiches Paysage, Jardin, Ralentir) avec documentaires, vidéos, visites... ; résoudre des problèmes de changements, transformations, causalité (RITA, SMOG)</p> <p>*des personnes et de leurs relations : questions de socialisation et de compréhension des « états internes » des personnes : respect de tous pour tous et appartenance à un lieu collectif à protéger à tout prix : « Théories de l'esprit » : le fait que les enfants comprennent peu à peu la logique des états mentaux chez autrui :</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>
--	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

<p>et à écrire, activités qui nécessitent une décentration pour tenir compte de la pensée de l'autre. (p 116)</p>	<p>habiletés cognitives de haut niveau, totalement liées au langage des adultes entourant l'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoirs sur les savoirs d'autrui (ce qu'il sait, ne sait pas faire, sait faire) - ressentis (sensations, émotions, sentiments) - représentation des représentations d'autrui (ce qu'il croit, pense, s'imagine) <p>D'où l'importance du langage de l'enseignant.e : mots « marqueurs » de ces états mentaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - termes de désir : vouloir, espérer, souhaiter - termes d'appréciation : aimer, adorer, ne pas aimer, détester, avoir peur, craindre, regretter - termes d'émotions : être heureux, content, triste, malheureux, en colère, surpris - termes cognitifs : penser, savoir, croire, se demander si, se souvenir, avoir oublié, supposer, deviner, trouver que, faire croire, faire semblant, comprendre, s'attendre à... <p>A tous les niveaux de classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - être très attentif aux relations sociales et au langage qui les accompagne - parler (l'adulte) de ses ressentis, savoirs, pensées - utiliser les verbes d'états mentaux avec rigueur pour évoquer les pensées des uns et des autres, dans le réel comme dans la fiction <p>Tout le travail dans le domaine des arts est un support très important, irremplaçable, pour tous ces points.</p> <p>*du monde de la fiction (inscription dans la continuité des savoir-faire et de savoirs symboliques à transformer en bagage culturel) : fiction = mondes présentant un cadre, des éléments et des événements imaginés, actualisés dans l'ici et maintenant par du langage et/ou des actions ou des images :</p> <p>Les images, les films, les dessins animés, les courts-métrages, les films documentaires (tout le domaine lié au 7^{ème} art, le cinéma) sont des supports pour la compréhension des états mentaux des personnages, obstacles très importants à la compréhension et construisent une culture, en lien possible avec la littérature, en étant repris éventuellement comme supports dans des projets en AP.</p> <p>Donc voir et revoir, pour affiner la compréhension et plus ils comprennent, plus ils se sentent bien dans cette histoire.</p> <p>Choisir des supports qui présentent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un contenu narratif identifiable (début, difficulté, résolution) et une durée adaptée aux enfants 				
---	---	--	--	--	--

	<p>- du suspense, juste ce qu'il faut</p> <p>- des dialogues et/ou des narrations accessibles en compréhension</p> <p>- une fin supportable, de préférence heureuse</p> <p>- 2-4 ans : plus les enfants sont petits plus ils apprécient de tout retrouver, d'être dans la « non-surprise » (posséder même des figurines ou représentations des personnages)</p> <p>- 4-6 ans : ils redemandent maintes fois le même film pour être dans le bonheur d'anticiper et avec l'envie de comprendre un peu mieux à chaque fois les événements</p> <p>Apprentissage de discussions à plusieurs :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Première étape : suite de monologues 2) Deuxième étape : contenus en lien avec un travail en cours : pouvoir parler ensemble de la même chose ; année de tous les possibles dans les essais avec la langue 3) Troisième étape : contenus au premier plan ; résoudre des problèmes, réfléchir ensemble, poser des questions (là, c'est gagné !), il faut aider à se faire comprendre, à s'ajuster à autrui, à expliquer (le PE résume, clôture, apporte des connaissances claires) 	X	X	X	X
<p>Objectif 4</p> <p>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une « conscience phonologique »</p>	<p>Rappel : Le terme-clé du langage est le mot « activités ». Nous sommes tous dotés d'une « machine langage » prête à fonctionner à la naissance. Son moteur se configurera tout au long de la vie du sujet. Le carburant est double : une sécurité affective et une langue qui lui est adressée... La langue de l'adulte est le moyen dont va se saisir l'enfant pour organiser sa pensée... Notre approche de la langue est celle d'usages normés. C'est trompeur quand on travaille en maternelle parce qu'on a tendance à entendre, dans un énoncé d'enfant, ce qui ne va pas sur le plan linguistique (= de la langue), sans pouvoir interpréter l'énorme activité langagière (= du langage) qui sous-tend cet énoncé... [Il faut] souligner la difficulté que nous avons à analyser autrement un énoncé qu'à travers le filtre de la langue. La forme d'un énoncé est toujours une partie visible de l'iceberg langage. La partie invisible est la belle activité langagière symbolique. (p 51-52-53)</p> <p>Donc, l'objectif 4 est à considérer comme une charnière entre oral et écrit. Il n'y a pas de continuité entre les activités en langage et sur la langue. Il y a rupture... Les activités langagières et les activités sur la langue appartiennent à deux mondes... Cet objectif relève plus d'un « apprivoisement » aux composants d'une langue que d'une réflexion à son sujet. (pp 133-134)</p>				

Se penser comme un.e enseignant.e, passeur culturel (d'après *Osons les arts*, AGEEM, p 10)

Se former, s'acculturer, comment agir pour... ?

Gagner en compétences et en confiance pour proposer des parcours riches et variés et oser s'aventurer hors des sentiers battus

Nourrir sa pratique (vivre des expériences artistiques, regarder son environnement autrement, rencontrer des professionnels, fréquenter des lieux de culture...)

Se donner les moyens de reconnaître et contourner les freins : matériels, techniques, personnels, psychologiques... pour faire pratiquer toutes les formes artistiques

Développer une posture bienveillante, comment agir pour ... ?

Déceler, développer, encourager les potentialités de l'enfant

Mettre en confiance l'enfant pour l'engager à se confronter à l'inconnu

Comprendre, nommer et gérer les émotions dans le processus de création

Valoriser les initiatives, les essais

Expliciter les apprentissages en jeu, les liens à tisser entre les domaines d'apprentissage

Etre attentif à son propre langage, sans jugement sur les essais et productions, en s'adaptant à la ZPD / ZPA des enfants

Permettre à chacun de prendre son temps, de revenir sur ses productions, d'exercer un regard critique...

Concevoir et organiser son enseignement, comment agir pour... ?

S'inscrire dans le PEACS

Permettre aux enfants d'accéder sur le cycle aux différents univers artistiques

Organiser le temps et aménager les espaces en pôles d'apprentissages favorisant l'observation, la curiosité, la découverte, l'expérimentation

Favoriser la dimension interdisciplinaire des arts avec leurs points de rencontre et proposer des possibilités de croisement

Laisser initier, initier et développer des projets (individuels, de classe, de cycle, école, collège, quartier, circonscription, départemental) : découverte, expérimentation, entraînement ; attention aux interactions langagières, à la communication non-verbale ; situations-problèmes avec contraintes ; combinaison des variables

Soutenir et développer l'imagination de l'enfant, provoquer et enrichir son imaginaire

Développer la fonction symbolique : se dégager du réel consciemment pour penser différemment ; se créer des images mentales à partir de récits (historiques, imaginaires) en lien avec les œuvres, artistes, techniques

(S') offrir des cadeaux juste pour le plaisir de partager et donner accès à des territoires nouveaux