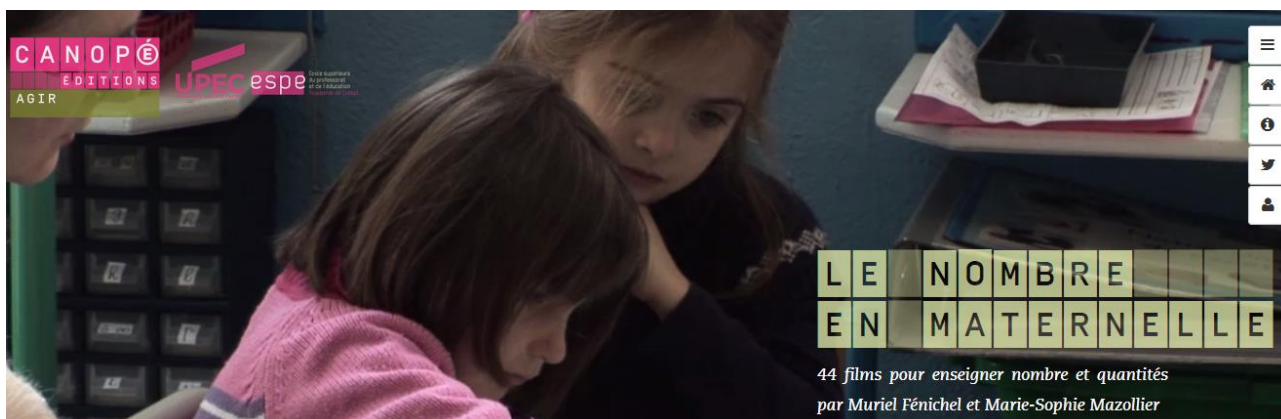


CONSTRUIRE UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE : LES POINTS CLÉS

Document issu de l'ouvrage numérique de M. Fénichel et MS. Mazolier



1. Les principes directeurs

1.1. Les apprentissages se construisent dans la durée

« Les élèves les moins performants à l'école maternelle ont particulièrement besoin de stabilité dans les modalités de présentation et de réalisation des activités » (Roland Goigoux).

1.2. Rester un temps conséquent sur une même situation

Il semble essentiel de proposer le même support et le même matériel durant un certain temps, en variant les modalités de l'activité, de manière à éviter que l'attention des élèves ne se focalise sur des détails empêchant de prendre en compte ce qui est essentiel. C'est ce qui peut se passer lorsque l'on propose des habillages excessifs ou lorsque l'on change trop rapidement de matériel.

1.3. Proposer différentes situations ayant un même objectif d'apprentissage

Avec des situations différentes (nature, habillage, type de matériel), contextualisées ou non, mais qui mobilisent de la part des élèves les mêmes connaissances, la tâche convoquée est la même. En faisant prendre conscience aux élèves de ce qui est pareil ou différent, on leur permet d'abstraire les connaissances en jeu, c'est-à-dire de les extraire du contexte.

2. Les variables pédagogiques

- La nature du matériel : par exemple, pour la situation « Boîtes à remplir » (voir l'article « [Introduire les premières quantités en PS](#) », partie 3), en petite section, pour remplir les boîtes, une enseignante a proposé des marrons et une autre des jetons. On peut aussi évoquer le caractère des éléments composant les collections (ils peuvent être identiques ou non).
- Les supports choisis : par exemple, en moyenne section, une enseignante a choisi de faire habiller un serpent alors qu'une autre a choisi de faire habiller une chenille.
- L'habillage des situations : par exemple, en grande section, dans « Autobus », « Grappe de raisin » et « Quadrillages », les habillages varient d'une situation à l'autre alors que la tâche reste la même.

Il est important d'« évacuer » le plus possible les indices de surface : un jeu, un support attrayant, des manipulations sur des objets peuvent masquer les connaissances visées si ces dernières ne sont pas explicitées. Il faudra donc, petit à petit, utiliser des supports plus neutres.

3. Les variables didactiques

Elles ont une influence sur les procédures que les élèves vont utiliser pour réaliser la tâche.

3.1. Les consignes

Selon les objectifs choisis, la consigne peut être énoncée différemment. Par exemple, lorsque les élèves doivent créer une collection ayant autant d'éléments qu'une collection de référence, on peut utiliser les consignes suivantes :

- « Prendre ou aller chercher le bon nombre ou la bonne quantité de... » ou « Prendre ou aller chercher autant de... que de... », lorsque l'objectif est de construire les premières quantités (jusqu'à trois) et de mémoriser leur nom.
- « Prendre ou aller chercher juste ce qu'il faut de... », « Prendre ou aller chercher exactement ce qu'il faut de... », ou encore « Prendre ou aller chercher autant de... que de... », lorsque l'objectif est de faire utiliser la procédure de comptage par les élèves. En effet, cette consigne ne fait pas référence à la procédure. Les élèves doivent y penser seuls. Il s'agit aussi, en fin de moyenne section et en grande section, d'utiliser le dernier mot énoncé pour mémoriser la quantité.

3.2. La taille des collections

Lorsqu'une collection a un nombre d'éléments inférieur ou égal à trois, les élèves peuvent utiliser le *subitizing* pour déterminer sa taille ; lorsque le nombre d'éléments devient supérieur à trois, selon la disposition de ces derniers (constellation ou non), les élèves peuvent reconnaître globalement le nombre d'éléments ou utiliser la procédure de comptage.

3.3. La disposition des collections

Lorsqu'il s'agit de créer une collection ayant autant d'éléments qu'une collection de référence ou de comparer deux collections selon leur taille, le fait qu'elles soient proches ou éloignées peut inciter les élèves à utiliser la correspondance terme à terme ou le comptage.

3.4. Le nombre de déplacements

Dans les deux tâches précédentes pour aller chercher des objets, lorsqu'un seul déplacement est autorisé, le recours à la procédure de comptage et à l'utilisation du dernier mot énoncé pour mémoriser la quantité est nécessaire.

D'autre part, l'accent doit être mis sur l'importance de proposer des situations de référence communes à tous les élèves pour que ceux-ci puissent s'appuyer sur elles afin de construire leurs connaissances. En jouant sur les variables, l'enseignante met en place des moyens de différenciation.

4. L'organisation de la classe

En général, deux types d'organisation de travail sont proposés à l'école maternelle :

- Le regroupement de tous les élèves face à l'enseignante pour les rituels (appel, date, organisation de la journée), les moments de récitation de comptines ou de chansons, des activités autour du langage, parfois des moments de retour sur le travail effectué, etc.
- Les moments d'atelier où les élèves sont répartis en petits groupes selon les tâches à accomplir, en autonomie ou en présence de l'enseignante. Trop souvent, on entend des expressions du type : « On va faire les ateliers. » Il est nécessaire d'utiliser un langage plus précis : « Vous allez travailler en atelier, dans chaque atelier il y aura un travail à effectuer. » L'enseignante devra en préciser les modalités dans chacun des ateliers.

Le choix de différentes formes d'organisation de la classe doit être en cohérence avec les intentions de l'enseignante, les objectifs qu'elle s'est fixés. Ce n'est pas l'organisation de la classe qui dicte les buts à atteindre, mais l'inverse. C'est parce que l'on a choisi tel objectif que l'organisation de la classe en petits groupes (ateliers) ou en classe entière (regroupement) est plus pertinente.

5. Les procédures mises en œuvre par les élèves

Il est possible de distinguer deux types de procédures : celles qui sont non numériques et celles qui sont numériques.

5.1. Les procédures non numériques

5.1.1. La procédure perceptive

Elle permet de comparer des collections selon leur taille, lorsqu'une des collections comprend beaucoup plus d'éléments que l'autre. Une telle procédure ne permet pas de déterminer la taille d'une collection.

5.1.2. La correspondance terme à terme

Elle permet de comparer deux collections du point de vue de leur taille sans avoir à la déterminer. Grâce à elle, il est possible de vérifier si deux collections ont autant d'éléments. Elle peut donc être utilisée comme validation.

5.2. Les procédures numériques

5.2.1. Le subitizing

Il met en jeu la capacité de l'être humain à énumérer de façon immédiate une collection comportant jusqu'à trois (ou quatre) objets. Il permet la quantification d'une collection dans le cas où le nombre d'éléments est très limité ou lorsque ces derniers sont organisés dans des dispositions spatiales régulières (les constellations du dé, par exemple).

5.2.2. L'usage de collections témoins

Une collection témoin peut être, par exemple, une collection de croix, une configuration de doigts, une constellation. Pour évoquer le nombre d'éléments d'une collection d'objets que l'on ne sait pas encore nommer, on peut avoir recours à une de ces collections témoins.

5.2.3. La procédure de comptage

Nous avons choisi d'associer au mot comptage la procédure qui met en correspondance terme à terme les éléments d'une collection avec les mots de la comptine et qui associe à chaque mot énoncé la quantité d'éléments déjà comptés. Cette procédure permet de quantifier une collection, de lui associer le nombre de ses éléments, donc de la dénombrer.

5.2.4. Les procédures s'appuyant sur les relations entre les nombres

Ce type de procédure peut être utilisé lorsque la collection de référence est, par exemple, la réunion de deux sous-collections d'objets dont l'une comprend quatre (ou trois) objets et l'autre un (ou deux) objet(s). C'est alors l'occasion de faire remarquer que « cinq, c'est quatre (trois) et encore un (deux) »