



Le numérique dans les nouveaux programmes de maternelle

publié le 02/05/2016

Descriptif :

Présentation des nouveaux programmes de l'école maternelle au sujet du numérique.

Sommaire :

- Ce que disent les nouveaux programmes de l'école maternelle au sujet du numérique
- Analyse des nouveaux programmes au filtre des 3 axes suivants

Nouveaux programmes et numérique

● Ce que disent les nouveaux programmes de l'école maternelle au sujet du numérique

M. Fulgence, IEN-A, commente les nouveaux programmes de l'École Maternelle et les usages du numérique :

« Parmi les nombreux éléments qui composent les nouveaux programmes de la Maternelle, on remarque la présence d'une section entièrement consacrée aux outils numériques. Il sera désormais attendu des élèves qu'ils sachent « utiliser » un ordinateur, une tablette et un appareil photo numérique avant leur entrée en CP. Bien entendu, il est question d'une utilisation de base, telle que manipuler une souris ou agir sur une tablette. »

« Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée ». En classe, des recherches ciblées seront effectuées sur Internet et commentées par l'enseignant. Les plus grands pourront même « rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Internet. Dans le cadre de l'éveil à l'écriture, les têtes blondes pourront par ailleurs être amenées à utiliser des tablettes ou des ordinateurs. »

○ Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enfant "sait utiliser les supports numériques qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage".

○ Les premières productions autonomes d'écrits

L'enseignant "donne aussi aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la copie dans un coin écriture aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, ordinateur et imprimante, tablette numérique et stylets, tableaux de correspondance des graphies, textes connus). Un recueil individuel de ces premières écritures peut devenir un dossier de référence pour chaque élève, à apporter pour leur rentrée au CP".

○ Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

"Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.). L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition

d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs".

○ Découvrir différents milieux

"L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible. Ces situations sont autant d'occasions de se questionner, de produire des images (l'appareil photographique numérique est un auxiliaire pertinent), de rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Internet. Cette exploration des milieux permet aussi une initiation concrète à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement...)"

○ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

"L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une souris d'ordinateur, agir sur une tablette numérique..."

○ Utiliser des outils numériques

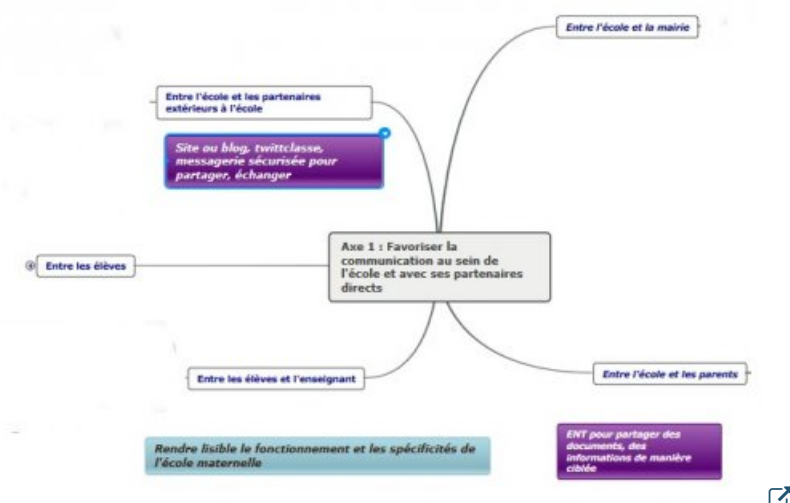
"Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...). Des recherches ciblées, via le réseau Internet, sont effectuées et commentées par l'enseignant. Des projets de classe ou d'école induisant des relations avec d'autres enfants favorisent des expériences de communication à distance. L'enseignant évoque avec les enfants l'idée d'un monde en réseau qui peut permettre de parler à d'autres personnes parfois très éloignées".

● Analyse des nouveaux programmes au filtre des 3 axes suivants

○ Axe 1 : Favoriser la communication au sein de l'école et avec ses partenaires directs

En développant la pratique et l'usage d'Internet, de la messagerie et surtout en créant un Espace Numérique de Travail ouvert pour partie aux parents d'élèves et à la municipalité, l'équipe d'école a la volonté de mettre en place une dynamique de classe, d'école, d'écoles du village en développant un espace collaboratif. Cet outil en ligne simple et intuitif, sécurisé, centré sur les écoles et ouvert à tous les membres de la communauté éducative propose un ensemble d'applications permettant d'accéder à ses outils de travail et à ses ressources, à tout instant, et en tout lieu.

▶ Carte heuristique Axe 1

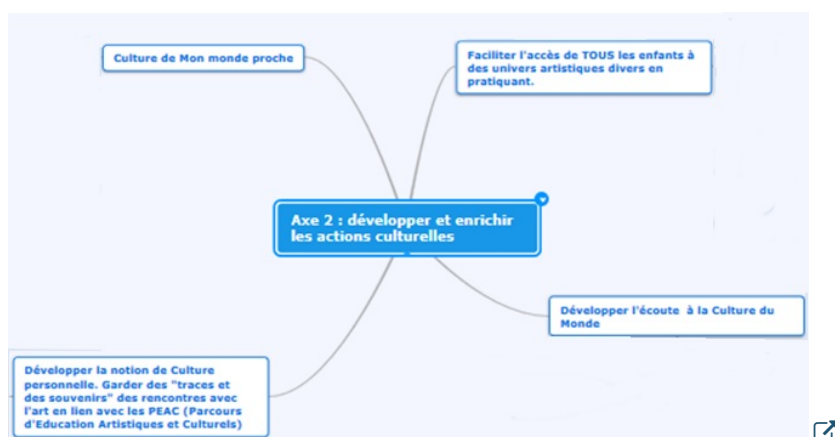


○ Axe 2 : Développer et enrichir les actions culturelles

Les apports du numérique dans ce domaine sont particulièrement importants et multiples. Le multimédia va permettre de créer et de développer des démarches créatives, artistiques, documentaires... L'accès à des banques de données importantes, l'usage d'outils accessibles à de jeunes enfants tels que appareil photo, tablettes, enregistreur son... la possibilité de créer, de diffuser et de conserver concourent à une formation culturelle de qualité pour l'enfant.

- Conserver des traces audio, iconographiques... d'objets de culture rencontrés et les ranger le dossier personnel de l'élève dans le porte folio de l'ENT,
- Relater dans un cahier de vie numérique (dans l'ENT) la vie de l'enfant à l'école ou dans sa famille
- Élaborer une démarche autour de la culture étrangère par exemple Projet e-twinning (jumelage international)
- Gérer le fond documentaire de l'école et/ou de l'ensemble des écoles du village via l'ENT et travailler sur la recherche documentaire indexée.

► Carte heuristique Axe 2



○ Axe 3 : Favoriser, diversifier et enrichir les apprentissages par l'usage du numérique

L'utilisation d'outils numériques adaptés permet de développer et de renouveler les pratiques pédagogiques des enseignants, dans les démarches et les attendus ; l'usage du VPI (Video Projecteur Interactif) en particulier est un apport essentiel.

Ces outils permettent aux élèves de développer des compétences à partir de ces objets techniques (à quoi ça sert, comment ça fonctionne, qu'est-ce qu'on fait avec...), d'apprendre en utilisant des supports nouveaux, des applications, des logiciels, des exercices... qui par leurs spécificités vont apporter un "plus" tant dans les pratiques que les acquis.

► Carte heuristique Axe 3

