

Exemple d'organisation des ateliers autonomes en classe

1. Organiser des situations d'apprentissage pour accompagner chaque élève :

- Placer les élèves en situation d'apprentissage.
- Permettre aux élèves de faire les expériences nécessaires pour construire puis consolider les apprentissages afin d'inscrire les acquisitions dans la durée.

2. Organiser l'espace :

- Des espaces réfléchis et bien définis.
- Une organisation des affichages minutieuse et adaptée à l'âge des élèves.
- Des espaces définis pour chaque apprentissage avec les référents à proximité.

Comment faire pour que les enfants soient autonomes dans ces ateliers ?

Pour Mireille Brigaudiot dans « *Apprentissages progressifs de l'écrit à l'école maternelle* » :

- Travailler en autonomie, cela s'apprend, apprentissage spécifique dès le début de l'année.
- Deux critères : intérêt cognitif et durée de l'activité.

Les explications données par l'enseignant sur les dispositifs de travail et les apprentissages sont fondamentales.

Les ateliers autonomes :

- **Contraintes** : règles de vie à mettre en œuvre dès le début de l'année.

Pour que les ateliers puissent fonctionner en autonomie, les enfants fréquentent et découvrent les ateliers des différents espaces durant **au moins les 3 premières semaines de la période 1**, sur un temps inscrit à l'emploi du temps.

- Ce sont des activités que l'élève peut faire,
- des activités d'entraînement, de consolidation d'une acquisition.
- Progressivité dans la difficulté au fur et à mesure du temps pour qu'il y ait un enjeu.

Présentation des différents ateliers :

1. Durant ces temps « dédiés », je fais le choix de présenter collectivement 3 ou 4 ateliers par domaine pour donner « envie » aux enfants de fréquenter l'espace
2. Durant ces 3 premières semaines, systématiquement, les enfants fréquenteront avec l'ATSEM les espaces « domaine 1 et domaine 4 » afin de s'approprier les différents ateliers proposés. Ils commenceront alors à compléter leur plan de travail

EXEMPLE

DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions = L'ORAL

Objectif 4 : commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

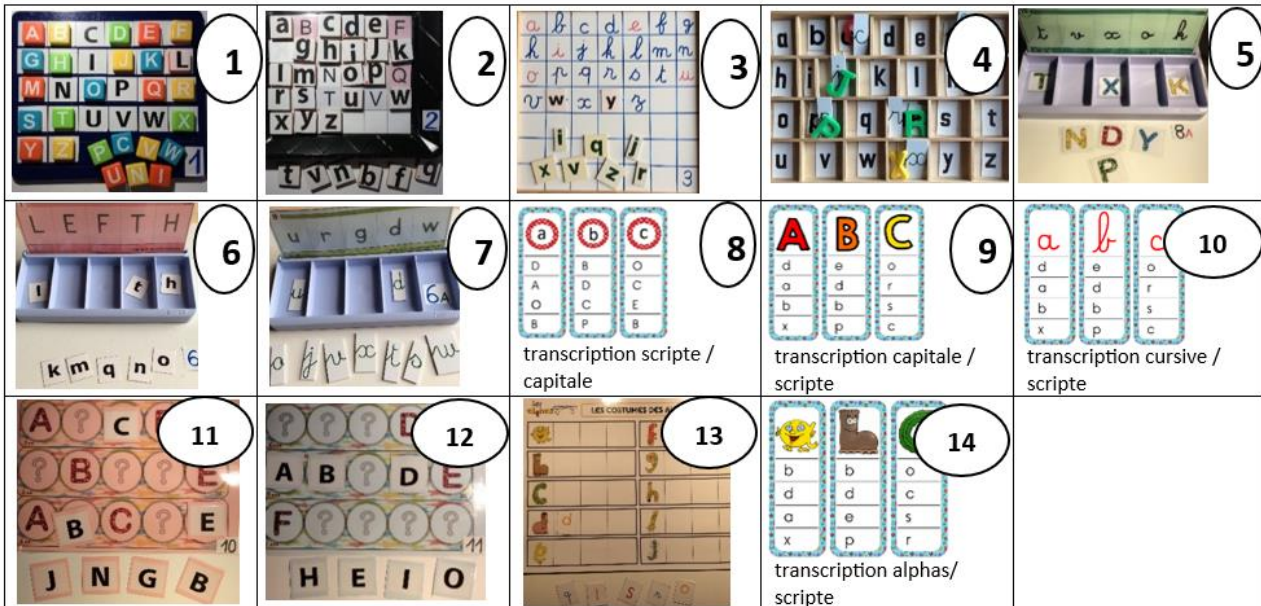
Attendus de fin de cycle : 1.6 Manipuler des syllabes

Dénombrer les syllabes d'un mot



Objectif 4 : Découvrir le principe alphabétique

Attendus de fin de cycle : 1.11 reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie

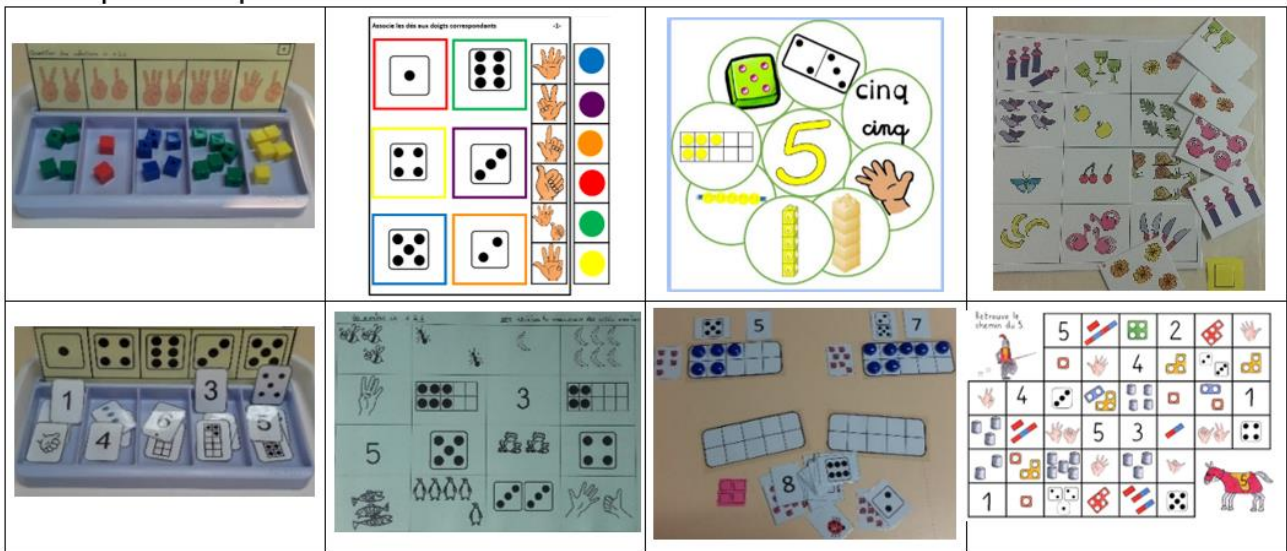


Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

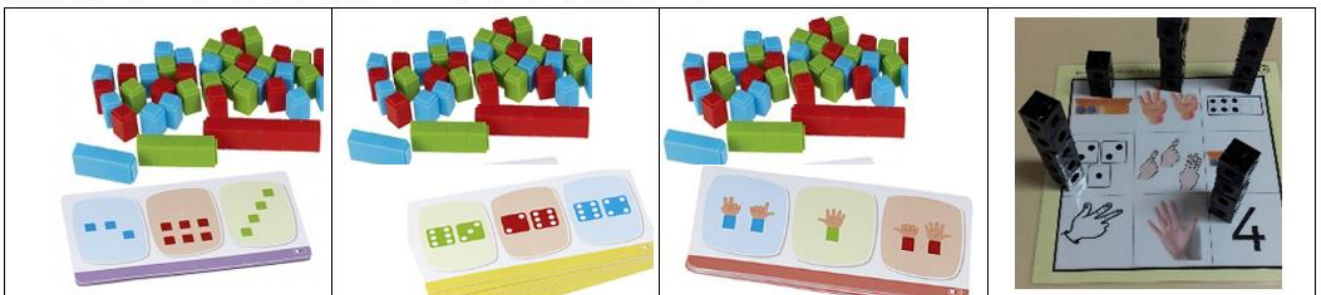
Objectif 1 : Construire le nombre pour exprimer des quantités

Comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour trouver celles qui sont équivalentes.



Objectif 2 : Stabiliser la connaissance des petits nombres

Réaliser une collection dont le cardinal est donné.



Objectif 4 : Construire des premiers savoirs et savoirs-faire avec rigueur

Associer le nombre écrit à une quantité dénombrée. Acquérir la suite orale des mots-nombres.

Lire les nombres écrits en chiffres de 1 à 6



Une fois que les enfants sont suffisamment autonomes, j'utilise ces espaces dans ma gestion de classe :

Exemple dans le domaine 4 :

- ❖ 1 gp en dirigé avec moi sur une situation d'apprentissage, observation des procédures, évaluation...
- ❖ 1 gp avec l'ATSEM sur des activités spécifiques en lien avec la compétence travaillée, et adaptées en fonction des besoins de certains élèves. Cela peut être aussi pour certains enfants, l'apprentissage d'un nouveau jeu...
- ❖ 1 gp en autonomie sur le réinvestissement et l'entraînement d'un jeu connu... ou du moins un « costume » de jeu qu'ils maîtrisent et qui ne leur posera pas de problème de compréhension.
Ex : jeu de loto
- ❖ 1 gp dans l'espace du « domaine 4 »

3. Lors des temps d'ateliers autonomes, en fin de journée, les enfants choisissent librement leur domaine :

- **Langage oral** (phonologie / coin-écoute (histoires sans support, histoires avec livre, histoires sur tablette, écouter pour dessiner (« drôles de bobine ») et
- **Domaine 3** : « *Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques* » réécouter la musique diffusée en classe, écouter les chants appris
- **langage écrit** (reconnaître les lettres dans les différentes graphies... et les ateliers évoluent au fur et à mesure des acquisitions des enfants...
- **Domaine 4** : « *construire les 1ers outils pour structurer sa pensée* » (découvrir les nombres et leur utilisation (voir plus haut)) mais aussi « *Explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées* » en utilisant les plans de travail du matin : LOGIX, Attrimaths, Tangrams, Légos et puzzles
- **Domaine 3** : « *Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques* »

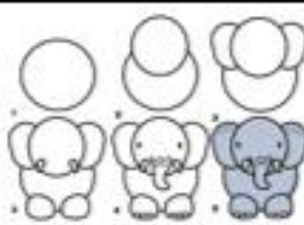











Mon rôle à ce moment-là et **celui de l'ATSEM** est de :

- donner envie d'apprendre, motiver.
- Reformuler, accompagner pour étayer, observer et analyser les freins pour permettre à l'enfant d'aller au bout de sa tâche
- Observer les élèves en train de chercher des solutions.
- Questionner sur des procédures.
- Valider avec les élèves.
- Redonner les consignes de l'atelier
- Valoriser, pointer ce qui est réussi, encourager..... rôle du maître également

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif 1 : Les productions plastiques et visuelles

- Dessiner
- S'exercer au graphisme décoratif
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Observer, comprendre et transformer des images

Dessiner par étape : choisir un modèle		Composer à la manière d'un artiste P. Klee	
Dessiner librement		Composer à la manière d'un artiste Mondrian	
Coller pour composer		Modeler à l'aide d'un modèle : <i>pâte à modeler</i>	
Coller pour composer		Jeu de Graphismes	
Composer librement et de manière éphémère		Tracer au gabarit, découper, coller pour composer	
Colorier de manière organisée, sans dépasser : <i>Mandalas</i>		Plier pour composer	

Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.

IV.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Attendus de fin de cycle : Reproduire un assemblage à partir à partir d'un modèle

PUZZLES

Objectif : Choisir des formes en vue de recouvrir une surface par superposition ou par translation (modèle réduit).

Modèles de 15 à 30 pièces



Les animaux marins (21)



La classe (24)



La forêt (28)



la savane (28)



La fillette (30)

Superposition					
Translation					

Modèles de 48 pièces



la sorcière 2



la sorcière 3



le cirque



les pirates

Superposition				
Translation				

Modèles de 50 à 63 pièces



Le Petit Chaperon Rouge



Le trapèze (50)



La rue 1 (56)



Le château (63)



Les contes (63)

Superposition					
Translation					

Modèles de plus de 60 pièces



Le parc zoologique (72)



L'Inde (81)



La Chine (81)



L'Égypte (81)



Rome (81)

Superposition					
---------------	--	--	--	--	--