

L'atelier échelonné

Qu'est-ce-que c'est ?

L'atelier échelonné est une façon de répondre à la diversité des enfants d'une même classe.

Dans les ateliers échelonnés, plusieurs niveaux de difficultés sont proposés d'emblée à tous, ajustés s'il le faut à la réalité de la classe.

Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.
IV.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Choisir des formes en vue de recouvrir une surface **par superposition**.

Attrimaths

★					
★					
★					

Choisir des formes en vue de reproduire une forme **par translation** (modèle réduit)

★				
---	--	--	--	--

Choisir des formes en vue de reproduire une forme **par symétrie « miroir »**.

★					
---	--	--	--	--	--

Domaine 5 : Explorer le monde
V.3 S'utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Attendus de fin de cycle : Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

LÉGO

Construction à partir d'un modèle réel avec les pièces triées.

LE SERPENT	LE CHIEN	LA GIRAFE	LE BATEAU	LE LAPIN
LA MAISON	LE LION	LE PIRATE	L'OISEAU	

Construction simple à partir d'une notice de montage avec les pièces triées.

LE CHEVAL	LE VOILIER	LA MAISON	LE RENNE	LE CANARD
LE BONHOMME	LE CHÂTEAU	L'ARBRE		

Construction simple à partir d'une photo avec les pièces triées.

LES OIES	UNE FILLE	UN HYDRAVION	LA FERMIÈRE	LE COQ

avec qui ils veulent.

Les enfants les investissent en fonction de leurs compétences. La différenciation est envisagée ici en amont, en tant que médiation entre les apprentissages et nos élèves. Chacun va pouvoir construire son parcours sans que j'aie eu à me cloner en 25.

En proposant d'emblée plusieurs niveaux de difficultés et en permettant à l'enfant d'explorer plusieurs fois l'atelier, il peut se tromper, recommencer, tenter un travail voisin, un plus ou moins difficile, ...

Les enfants "rapides" ne s'ennuient pas et gardent le goût des apprentissages, les enfants "plus lents" progressent à leur vitesse. Certains prennent confiance en eux en pratiquant des activités qu'ils maîtrisent déjà : ils ne perdent pas leur temps. Ils engrangent le plaisir de bien faire, une bonne estime d'eux-mêmes sur laquelle ils vont s'appuyer pour gravir de nouveaux échelons.

La construction au contact des enfants des apprentissages me permet d'adapter sans cesse les dispositifs, en gardant en ligne de mire, les attendus de fin de cycle.

Comme il peut choisir son atelier le matin à l'accueil, l'enfant va moduler lui-même son parcours en fonction de ses capacités ; il peut :

- expérimenter un niveau plus difficile s'il le souhaite

- refaire un niveau déjà réussi pour engranger le plaisir de bien faire et une bonne estime de soi en tant qu'élève

- réussir un niveau qu'il ne maîtrisait pas la veille : le temps et le sommeil ont structuré sa compréhension et lui permettent bien souvent de progresser de façon importante d'un jour sur l'autre. La nuit a consolidé les apprentissages et l'enfant peut avancer plus loin. (cf « Les grands principes de l'apprentissage » (cf « *Les grands principes de l'apprentissage* » video de S. Dehaene)

Quatre piliers de l'apprentissage

Les neurosciences cognitives ont identifié au moins quatre facteurs qui déterminent la vitesse et la facilité d'apprentissage :

- **L'attention**
- **L'engagement actif**
 - importance de l'évaluation et de la méta-cognition •
- **Le retour d'information**
 - signaux d'erreurs
 - motivation et récompense
- **La consolidation**
 - L'automatisation: transfert du conscient au non-conscient, et libération de ressources.
 - Le sommeil

Stanislas Dehaene
Professeur, titulaire de la chaire de psychologie cognitive expérimentale
au Collège de France

- expérimenter un niveau inférieur à celui échoué et mieux comprendre les apprentissages en jeu, ses propres compétences, parfois grâce à l'éclairage de l'adulte

- faire le choix de fréquenter un autre atelier inscrit dans son plan de travail

Certains ateliers ne posent pas de problème quant au choix du niveau : les enfants suivent leur parcours le plus loin possible. J'essaie autant que possible de laisser les enfants se déterminer par eux-mêmes. Ils naviguent dans la graduation proposée : « si c'est trop difficile, je prends le niveau en dessous, si j'ai besoin de me rassurer, je commence par quelque chose de facile. » La difficulté n'est pas honteuse, elle touche tout le monde à sa façon. Elle fait partie de l'aventure, comme un indice à analyser.

L'enfant n'effectue pas tous les niveaux les uns après les autres mais cherche celui qui lui convient le plus. Cela lui permet de travailler au plus près de sa zone proximale de développement, pas toujours facile à identifier pour lui comme pour nous. En naviguant d'un niveau à l'autre, il en apprend sur les composantes de l'apprentissage et sur lui-même. Certains ont besoin de commencer par des niveaux très faciles pour se rassurer. D'autres, parfois portés par un égo surdimensionné, attaquent un niveau très éloigné de leurs compétences avant de se pencher sur le monde réel et de s'intéresser aux apprentissages. La plupart des enfants cherche à progresser.

L'élève trouve dans cette recherche de son "meilleur niveau", l'occasion de prendre conscience de ce dont il est capable. Il cerne mieux les composantes d'un apprentissage, ses orientations et peut se situer : voilà ce que je sais faire, voilà ce qu'il me reste à apprendre. Mon rôle est de rendre autant que possible l'enfant autonome

dans sa gestion des parcours d'apprentissages et de l'aider à « surmonter ses craintes » en acceptant d'essayer le niveau supérieur dès que je le sens prêt.

Dans la classe, les enfants savent qu'il y a toujours un niveau plus difficile qu'ils ne peuvent pas encore atteindre. Mais **l'engagement des autres** élèves qui travaillent sous leurs yeux est souvent **contagieux** : « moi aussi, je veux le faire ».

(cf « *L'importance de la métacognition* » video de J. Proust)

*Une des choses que l'on peut envisager pour l'avenir de l'éducation c'est d'**encourager les enfants à s'autoréguler, à développer leur sentiment de savoir ou de ne pas savoir sur une base extrêmement concrète et régulatoire plutôt qu'une base conceptuelle et théorique comme on le pensait.***

Joëlle Proust

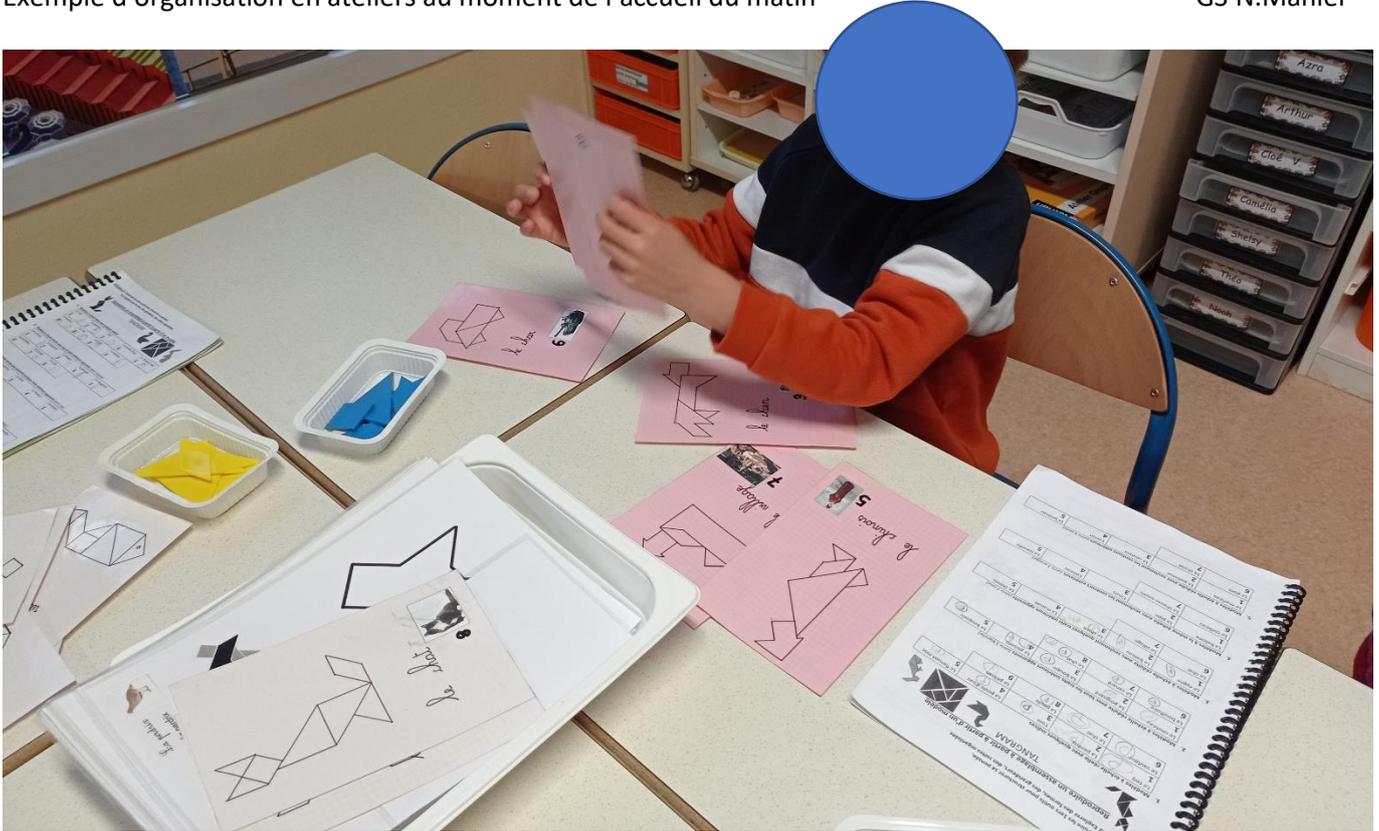
Directrice de recherche, Institut Jean-Nicod, ENS Paris

Posture d'enseignant

L'**observation** est aussi au cœur de notre métier. Lorsque je mets en place **un atelier échelonné**, j'observe et j'analyse les parcours choisis des enfants, j'adapte les dispositifs, et j'accompagne avec bienveillance et exigence.

Remarques :

- Les ateliers proposés vont durer un certain temps dans l'année
- Un atelier sera remplacé dès que les enfants seront allés au maximum de leur(s) capacité(s)



Ci-dessous, les différents ateliers échelonnés proposés depuis la rentrée de septembre. Ils sont également à disposition sur le temps d' « ateliers autonomes ».

Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.
IV.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées



Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Choisir des formes en vue de recouvrir une surface **par superposition.**

Attrimaths

★				
★				
★				
★				

Choisir des formes en vue de reproduire une forme **par translation** (modèle réduit)

★				
---	--	--	--	--

Choisir des formes en vue de reproduire une forme **par symétrie « miroir ».**

★				
---	--	--	--	--

Domaine 5 : Explorer le monde

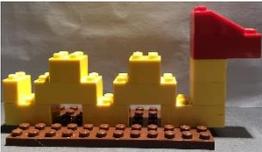
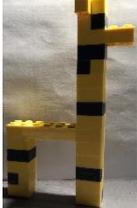
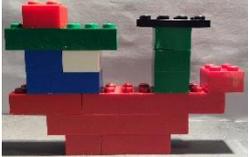
V.3 Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Attendus de fin de cycle : Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

LÉGO

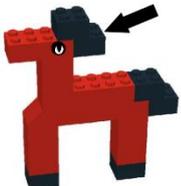
Construction à partir d'un modèle réel avec les pièces triées.



				
LE SERPENT	LE CHIEN	LA GIRAFE	LE BATEAU	LE LAPIN
				
LA MAISON	LE LION	LE PIRATE	L'OISEAU	

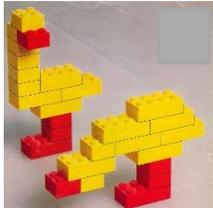
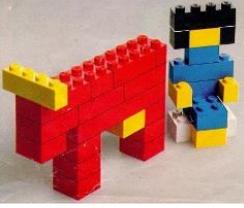
Construction simple à partir d'une notice de montage avec les pièces triées.

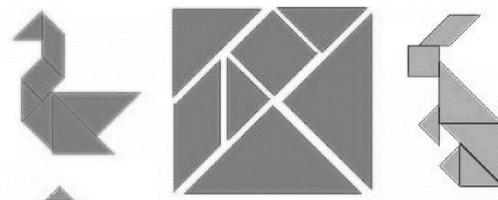


				
LE CHEVAL	LE VOILIER	LA MAISON	LE RENNE	LE CANARD
				
LE BONHOMME	LE CHÂTEAU	L'ARBRE		

Construction simple à partir d'une photo avec les pièces triées.



				
LES OIES	UNE FILLE	UN HYDRAVION	LA FERMIÈRE	LE COQ

Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.**IV.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées****Reproduire un assemblage à partir d'un modèle****TANGRAM****1. Modèles à échelle réelle avec quelques indices**

Le coq 1	La perdrix 2	L'oie 3	La poule d'eau 4	Le flamant rose 5
Le vautour 6	Le chat 7	La poule 8	Le pélican 9	

2. Modèles à échelle réduite avec tous les traits intérieurs apparents (série 1 blanche)

Le couteau 1	Le poignard 2	La bougie 3	Le poisson 4	Le bougeoir 5
La bouilloire 6	Le canard 7	Le chat 8		

3. Modèles à échelle réduite avec seulement quelques traits intérieurs apparents (série 2 rose)

Le cygne 1	Le bateau 2	Le chien 3	La maison 4	Le chinois 5
Le char 6	Le village 7			

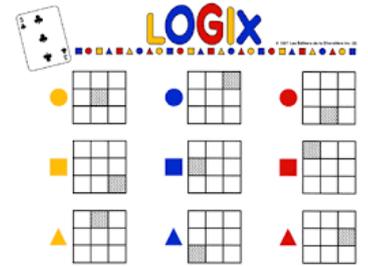
4. Modèles à la même échelle avec seulement les contours extérieurs (série 3 orange)

La baleine 1	La pipe 2	L'ours 3	L'oiseau 4	La crevette 5
Le corbeau 6	La chauve-souris 7			

5. Modèles à échelle réduite avec seulement les contours extérieurs (série 4 verte)

Le marteau 1	Le patineur 2	Le coureur 3	L'avion 4	Le landeau 5
Le pont 6	La chaise 7			

Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée.
IV.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
 IV.2.12 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle



Jeu du LOGIX

Série 1 ★

Les indices sont positifs : les jetons doivent être placés dans les cases indiquées.

1	2	3	4	5	6	7	8

Série 2 ★★

Certains indices sont négatifs : c'est-à-dire qu'ils indiquent que tel jeton ne va pas dans telle case.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

Série 3 ★★★

Indices positifs ou négatifs mais, au lieu d'être toujours en relation avec la grille, ils sont parfois en relation les uns avec les autres.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11			

Série 4 ★★★★

Les indices sont donnés pêle-mêle. Il faut donc reconstituer la séquence logique pour résoudre le casse-tête.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14