

# Les ateliers en maternelle

## Les différents ateliers

Atelier dirigé

Atelier semi-dirigé ou accompagné

Atelier autonome

### Les ateliers dirigés

Par qui ?

- Atelier mené par l'enseignant

Quand ?

- En début d'apprentissage pour construire un nouveau savoir : problème de découverte, situation de recherche, situation-problème, apprentissage d'un geste physique ou d'une opération mentale spécifique, travail avec un groupe d'enfants pour préparer une activité collective...

Comment ?

- Échanges verbaux, manipulation, expérimentation, verbalisation de l'action, interaction, explicitation des stratégies,....
- Se termine par un moment d'analyse réflexive (« ce qu'on va retenir », « dans quelle situation on va se resservir de ce que l'on a appris ») et la mise en place d'outils pour l'élève

### Les ateliers semi-dirigés ou accompagnés

Par qui ?

- Atelier mené par l'ASEM

Quand ?

- Il s'agit de proposer des tâches d'application, d'entraînement, d'automatisation et de réinvestissement de notions déjà travaillées pour lesquelles un apprentissage spécifique a été mené, tant au niveau des notions, des savoirs-faire, de la méthodologie, de l'organisation même de l'atelier, mais la présence d'un adulte est nécessaire pour :
  - réguler (organisation des jeux collectifs, jeux de société),
  - assurer la sécurité des élèves (surveillance du coin bricolage, de l'atelier découpage...)
  - apporter une aide matérielle

## *Les ateliers autonomes*

### Par qui ?

- autonome (sans présence d'un adulte)

### Quand?

- Il s'agit de proposer des tâches d'application, d'entraînement, d'automatisation et de réinvestissement de notions déjà travaillées pour lesquelles un apprentissage spécifique a été mené, tant au niveau des notions, des savoirs-faire, de la méthodologie, de l'organisation même de l'atelier. L'élève est en capacité de réaliser une tâche, définie par une consigne précise, **sans accompagnement**

### Quelle activité ?

- **Des jeux de connaissances des nombres et de développement de la pensée logique** : numération, points à relier, algorithmes, jeux mathématique, jeux de stratégie, jeux de dés, jeux de cartes, jeux de batailles, réussites et solitaires, logix,...
- **Des jeux de structuration et de repérage dans l'espace** : puzzles, tangrams, cheminements, pavage, géoplan, architecte...
- **Des jeux d'attention et de discrimination visuelle** : jeux sur les lettres ou sur les formes, recherche de différences, d'intrus, mots mêlés...
- **Des jeux d'association, de rangement et de classement** : loto, domino, memory, tri divers, mise en correspondance terme à terme,...
- **Des tâches de motricité fine** : découpage, collage, perles, graphisme « décoratif », modelage, pliage, piquage,...
- **Des activités de reproduction de modèles** : algorithmes, frises, lettres ou mots,...
- **Des réalisations technologiques** (à partir d'une fiche technique)
- ...
- Dans la mesure du possible, il conviendra d'éviter les fiches photocopiées qui souvent sont des activités courtes, abstraites, hors contexte.

## *Spécificités des ateliers autonomes*

### *Conditions d'autonomie des élèves pour réaliser seuls une tâche et réguler leur action*

#### Les élèves ont besoin de connaître :

→ le cadre temporel et contextuel de la réalisation de l'activité : mode de travail, niveau sonore, temps de réalisation, disposition spatiale

→ les critères de réalisation de la tâche elle-même (« Pour réussir, je dois... ») et de l'action que chacun peut mener (« Pour réussir, je peux ... »)

→ les critères de réussite (« J'aurai réussi si... »)

## *Comment prendre en compte l'hétérogénéité des élèves ?*

### *Hétérogénéité et rythme de travail*

Prévoir des tâches suffisamment ambitieuses, complexes et longues afin que leur réalisation ne puisse être effectuée en 3 minutes pour les élèves les plus rapides.

**Pour les élèves les plus rapides, on peut envisager :**

- que l'activité puisse être reproduite plusieurs fois, avec l'introduction de variantes ou avec un support différent (ex : l'enfant a la possibilité de réaliser un ou plusieurs puzzles, un ou plusieurs mots croisés,...)
- de leur proposer d'élaborer, à leur tour, une activité avec les mêmes caractéristiques pour leurs camarades (ex : réaliser un modèle de tangram puis en dessiner les contours et le colorier en ne laissant pas apparaître les contours des pièces)
- que l'activité dure un temps déterminé (avec repère type sablier) (ex : l'enfant dessine des ronds sur sa feuille pendant tout le temps du sablier)

### *Hétérogénéité et niveaux de maîtrise*

**Pour prendre en compte les différents niveaux de maîtrise de la tâche, on peut :**

- proposer des différents niveaux de complexité ou de difficulté,
- proposer des supports d'activité qui font plus ou moins appel à l'abstraction,
- proposer du matériel orienté (qui impose le problème et oriente vers une résolution précise) ou du matériel plus ouvert (qui permet toute sorte de réalisation et offre aux élèves la possibilité de mettre en œuvre des procédures diversifiées correspondant à leur niveau de maîtrise et d'abstraction : résolution par tâtonnement : essais et ajustements, par déduction ou induction, recours ou non à la représentation...),
- proposer des modalités de travail différentes : travail individuel, en binôme, en petit groupe...,
- prévoir, pour les enfants qui en auraient besoin, des aides appropriées (qui peuvent elles aussi plus ou moins guider) et des outils de référence leur facilitant la réalisation de la tâche.

### Quelle validation ?

#### Activités autovalidantes

- Activités porteuses, en elles-mêmes, de critères de réussite
- Exemples : tangram, puzzle, véritech, jeu de réussite, ...

#### Autres activités

- Le maître devra :
  - concevoir des outils permettant une auto-régulation (ex : en donnant des indicateurs quantitatifs ou qualitatifs de réussite) ou une auto-validation (ex : fiche de correction),
  - prévoir un dispositif de coévaluation (évaluation par un pair ou par le groupe)
  - prévoir, avec les élèves, un temps de validation des réalisations

### Quelle trace ?

Il est important qu'une trace des ateliers apparaisse dans les cahiers des enfants.

Plusieurs traces sont possibles :

- la photo de ce qui a été réalisé lorsque la réalisation va être détruite : la tour en kapla, un pavage, un collier en perle, une construction en lego, un objet en pâte à modeler, des perles en pâte à sel,...
- la feuille support de travail qui montre la réalisation : feuille ou bande de papier, découpage et collage, dessins, peintures...
- une trace écrite qui explicite le travail fait : le nom de l'atelier, une phrase explicative (si possible dictée à l'adulte par l'enfant), le nom ou la photocopie réduite du puzzle qu'on a fait, une étiquette du jeu auquel on a joué, une trace de la réalisation et de la réussite à un jeu,...

## Quelle préparation matérielle ?

Selon le moment de l'année, l'âge des enfants, leur degré d'autonomie, on peut imaginer différents dispositifs qu'il est important de faire évoluer.

- Le matériel est préparé sur la table.
- Les enfants sont en capacité d'aller chercher le matériel dont ils ont besoin du fait de la connaissance de l'activité.
- L'enseignant propose une fiche avec la liste du matériel nécessaire, sous forme de dessins pour des PS/MS et sous forme écrite pour les GS (avec un dictionnaire de référence).

## Conduite de classe et posture de l'enseignant lors des ateliers

### La passation des consignes

Avant d'être proposé en autonomie, un atelier sera découvert et explicité collectivement ou en groupe et/ou sera proposé en atelier accompagné de façon à ce que les enfants se familiarisent avec le matériel, la consigne, les aides, les traces.

Plusieurs dispositifs de passation de consignes sont possibles :

- L'activité est déjà connue des enfants, il n'est pas utile de donner de consignes. L'enseignant se contente de passer dans l'atelier au bout de quelques minutes pour voir si les enfants sont rentrés dans la tâche, pour leur faire expliciter ce qu'ils ont compris de l'activité en cours et ainsi vérifier qu'il n'y a pas un problème de consigne.
- Un enfant du groupe, qui a fait l'activité précédemment ou à qui la consigne a été explicitée, donne la consigne à ses camarades et devient ainsi « responsable de la consigne » et personne ressource du groupe.
- En début de temps d'atelier, l'enseignant passe quelques minutes avec le groupe pour donner la consigne (il faut donc éviter que cette procédure concerne plusieurs groupes ; le temps d'attente serait alors trop long). L'écoute des élèves sera d'autant plus active qu'elle se situe à la suite de questions qu'ils se seront posées.
- Préalablement au temps d'atelier, un temps de regroupement collectif peut permettre à l'ensemble des élèves de parler et d'échanger autour de l'activité. C'est l'occasion de la recontextualiser, de spécifier les critères de réalisation et de réussite, de faire référence aux situations d'apprentissage menées précédemment et ou à des situations qui ont nécessité de mettre en œuvre des procédures similaires, d'envisager les étapes et le déroulement possible, de fixer ou de rappeler le cadre et les règles de fonctionnement... Il est alors intéressant de garder des traces écrites de cet échange lorsqu'elles peuvent servir de référence aux élèves (là encore, il faut donc éviter que cette procédure concerne plusieurs ateliers)

### La mise au travail et la gestion des groupes

Selon le dispositif choisi, les élèves peuvent l'organiser seul.

La mise au travail doit se faire dans le calme.

Certains apprentissages méthodologiques doivent être anticipés comme « apprendre à chuchoter ».

- choix des ateliers proposés quand on a besoin de silence, dans la concentration nécessaire à la tâche
- organisation matérielle
- adaptation du niveau sonore de voix de l'enseignant (qui ne doit pas monopoliser l'espace sonore)
- apprentissage explicite de la gestion de son propre niveau sonore : se taire, chuchoter, crier, parler

### La mise à disposition de ressources et d'outils d'aide

Les élèves doivent pouvoir agir sans intervention et accompagnement d'un adulte. Pour cela, il est nécessaire que la tâche, la consigne, le but et l'enjeu de l'activité soit compris, que le matériel soit à disposition, mais on peut également prévoir des aides qui vont se substituer à l'adulte, si l'enfant a besoin d'un guidage plus important :

- fiche qui rappelle ce qu'il faut faire, le matériel dont l'enfant a besoin,...
- fiche qui rappelle les critères de réalisation et de réussite
- fiche qui rappelle les règles de fonctionnement (durée, niveau sonore autorisé,...)
- fiche (ou affiche) de référence
- un enfant (ou éventuellement l'ATSEM) peut être une personne ressource en cas de besoin

### La clôture des ateliers

Quel que soit le dispositif qui a été choisi précédemment, il est important qu'en fin de temps d'ateliers l'enseignant passe dans le groupe, même pour un temps court, pour contribuer à donner valeur et légitimité au travail qui a été fait dans le groupe.

Ce sera l'occasion :

- de porter un regard sur la réalisation effectuée en regard de la consigne ou des critères annoncés au départ
- de constituer ou de recueillir la trace de l'activité
- de faire, avec les élèves, un court temps d'analyse du déroulement de l'activité, des réussites, des erreurs et des éventuelles difficultés rencontrées... (l'enseignant peut ainsi noter les remarques des enfants afin de réguler son enseignement).
- de demander aux enfants de ranger le matériel.