

Propositions pour l'organisation en ateliers au cycle 1

Répartition des enfants

Les enfants sont généralement répartis en groupes hétérogènes (souvent 4) et tournent :

- sur 2 jours si les ateliers sont éclatés en deux temps
- sur 4 jours si les ateliers ont lieu une fois par jour
- jusqu'à ce que chaque enfant soit passé à tous les ateliers (sauf si l'enseignant estime que l'activité proposée ne concerne pas tous les enfants mais seulement un ou deux groupes par exemple, cette organisation dépend en effet des besoins des élèves : différenciation)
 - L'enseignant peut être amené à rompre cette rotation en organisant un travail de soutien par groupes de besoins.

Les groupes sont :

- soit constitués pour l'année (par facilité de gestion de la part de l'enseignant mais également parce que la régularité peut sécuriser les élèves notamment les plus en difficultés, les plus timides, les plus anxieux...) Cette organisation ne peut cependant rester figée ; l'enseignant aura en effet besoin de briser ces groupes de temps à autres, dans le cadre d'activités de soutien, de remédiation (en numération et en langage notamment)
- soit recomposés quotidiennement ou sur du court terme pour répondre aux capacités et aux besoins des enfants. Il est à noter à ce sujet la spécificité des PS qui en début d'année pourront « tourner » sur les ateliers proposés sans appartenir à un groupe constitué.
 - L'enseignant peut également choisir de travailler avec un groupe, les autres enfants se répartissant alors au sein des autres ateliers librement selon les places disponibles.

L'enseignant aura intérêt à mettre en place progressivement un système qui permet à chaque enfant (par groupe) de savoir dans quel atelier il doit aller (tableau, collier, étiquettes prénoms sur la table...).

Chaque atelier visera un seul objectif (même si plusieurs compétences sont travaillées) :

- L'enseignant sera ainsi plus à même d'aider l'enfant en difficulté, le délestant éventuellement de tous les obstacles qui ne sont pas du domaine de l'objectif visé, il sera également ainsi plus facile d'évaluer les résultats obtenus.
- L'objectif de cet atelier doit être précis et clairement défini à la fois pour l'enseignant et pour les élèves (l'enseignant prend soin de le formuler dans des termes compréhensibles pour l'enfant → clarté cognitive), toutefois la réaction des enfants est primordiale et guide l'enseignant dans ses réajustements

Les trois types d'ateliers proposés

L'atelier tenu par l'enseignant (atelier « accompagné » ou « dirigé »)

Celui-ci propose aux enfants une activité structurée, sachant que tous les domaines disciplinaires et tous les supports, les matériaux doivent être représentés de façon équilibrée dans l'année.

Accompagner ou diriger un atelier ne signifie pas s'installer un moment avec le groupe, mais ne sous entend pas non plus rester en permanence avec celui-ci, perdant de vue le reste de la classe ou refusant de se lever de temps à autre pour réguler les autres groupes.

Accompagner ou diriger un atelier signifie que l'on a fait comprendre aux autres élèves que l'on ne devait pas être interrompu pour des détails, ni même pour constater le résultat des activités des ateliers autonomes, ni encore pour demander quelle activité il est possible de faire en fin de tâche. Les différentes possibilités (activités de « délestage ») ont été prévues auparavant, l'ATSEM et les enfants les connaissent bien, elles sont toujours sans difficulté, ludiques et, soit routinières (exemple : coin livres, jeux de la classe, dessin libre...), soit exceptionnelles et mise en place par l'enseignant.

L'enseignant élaborera une fiche d'évaluation rapide à renseigner devant les enfants ou en fin d'atelier.

Un atelier encadré par l'ATSEM EVENTUELLE

Il peut varier selon la personnalité de l'ATSEM, cela peut être un atelier manuel, d'arts visuels, de jeux, de cuisine, ...

La consigne aura, si possible, été donnée aux enfants devant elle par l'enseignant.

Une fiche d'évaluation la plus précise possible peut lui être confiée, selon sa personnalité et son investissement.

Environ deux ateliers autonomes (trois si absence d'ATSEM)

Ces ateliers doivent être bien pensés de façon à ce que les enfants soient les plus autonomes possible. Les consignes sont intéressantes mais pas trop difficiles (plus elles seront intéressantes, plus les enfants seront concentrés). Elles visent prioritairement des activités **d'entraînement** de ce qui a déjà été vu ou de **découverte** de ce qui sera repris avec l'enseignant en atelier accompagné.

Ces ateliers ne sont pas confondus avec les ateliers de « **délestage** » qui permettent à certains enfants de jouer pendant que d'autres terminent leur atelier et qui sont, rappelons-le, plus purement ludiques, sans consigne, visant davantage les échanges libres et la manipulation.

Les réalisations issues éventuellement des ateliers autonomes doivent être le plus possible **mises en valeur** par l'enseignant (cf chapitre suivant) afin que l'élève sente toute l'attention que l'enseignant lui apporte même s'il n'est pas présent physiquement.

On pensera également à l'organisation spatiale de ces groupes :

- « Garder un œil » sur les groupes autonomes tout en restant assis mais se déplacer parfois éventuellement pour réguler, ceci le moins souvent possible et le plus rapidement possible.
- Placer le groupe à l'activité la plus bruyante ou le groupe d'enfants le plus « dynamique » non loin de soi afin de réguler le plus facilement.
- Ce sera le cas notamment des ateliers de modelage, de dessin et de jeux de société durant lesquels les enfants se détendent et parlent ainsi très volontiers...

Valorisation de ces ateliers autonomes

Les élèves s'investiront d'autant plus dans l'activité en autonomie que celles-ci seront mises en valeur par l'enseignant en amont et en aval de l'atelier.

Plusieurs stratégies s'offrent à cette fin :

- Discussion en fin d'ateliers entre les élèves laissés en autonomie et l'enseignant : court bilan critique, à défaut, la discussion peut avoir lieu avec l'ATSEM
- Exposition plus ou moins provisoire des réalisations de cet atelier (affichage ou table d'exposition appropriée)
- Présentation en grand regroupement des réalisations faites en autonomie (plus ou moins différée mais de préférence dans la journée même)
- Prise de photographies (l'appareil numérique est idéal) des réalisations, intégration de ces photographies au sein du classeur (collectif) ou cahier individuel « de vie » par exemple. Pour les jeux de construction, réalisation de fiches plastifiées qui serviront de modèles à d'autres élèves.
- Tableau d'auto évaluation à remplir seul ou avec l'adulte selon l'âge. Par exemple : « je sais faire les puzzles... » avec la photo des puzzles concernés.

Quelques types d'activités pour les ateliers autonomes	Niveau de classe			objectifs
<p>Coins jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> - imitation : cuisine, chambre, garage, ferme, château... - initiation : jeux d'eau, graines, sacs sensoriels - didactiques : coin écoute, bibliothèque, sciences, écriture libre, ordinateur... 	PS	MS	GS : En atelier de délestage seulement à cause du volume sonore	<ul style="list-style-type: none"> - sécuriser en s'appuyant sur l'expérience familiale - favoriser une ébauche d'organisation de jeu - favoriser la socialisation - développer la communication - affiner la motricité fine - développer des expériences sensorielles - résoudre des problèmes - développer l'écoute et l'attention
<p>Puzzles</p>	PS	MS	GS	<ul style="list-style-type: none"> - favoriser l'observation, la structuration de l'espace, la motricité
<p>Habilité manuelle</p> <p>(pâte à modeler, pâte à sel, découpage, collage, ...avec une consigne ou des outils spécifiques), jeux d'eau, de graines, de sacs ou de boîtes sensorielles, activités de perles, de manipulations de différents outils (ex. pinces de toutes sortes), de différents contenants...</p> <p>avoir bien conscience que les enfants se détendent et parlent très volontiers durant le modelage, à prévoir donc pour un petit groupe seulement.</p>	PS	MS	GS	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre des techniques variées - favoriser la motricité fine - favoriser l'imagination, la création
<p>Dessin, pastels... sur papier</p> <p>(par exemple ; bloc individuel par enfant pour un meilleur suivi des réalisations)</p> <p>Dessin sur ardoise ou tableau ou toute introduction d'outils peu usuels en arts plastiques (plumes, calame, pinces spéciales...) pour une recherche personnelle.</p>	PS	MS	GS	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre des techniques variées - favoriser la motricité fine - favoriser l'imagination, la création
<p>Peinture libre ou avec consigne large (pour les PS en cours d'année)</p>	PS en cours d'année	MS	GS	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre des techniques variées - favoriser la motricité fine - favoriser l'imagination, la création
<p>Jeux de construction avec consigne ouverte ou situation/problème liée au matériau ou fiches techniques, ou à partir de photos de réalisations antérieures d'élèves.</p>	PS	MS	GS	idem
<p>Pavage, mosaïques avec ou sans modèle</p>		MS	GS	Idem + repérage dans l'espace

Jeux de société traditionnels déjà présentés par l'enseignant (soutenus par un tutorat)	PS en cours d'année	MS	GS	- respecter les règles communes à tous les jeux de société (attendre son tour, lire le jeu, se situer sur le jeu... accepter de perdre...)
Illustration ou décoration de comptines	(PS)	MS	GS	(voir habileté manuelle)
Jeux didactiques de la classe (après utilisation en atelier accompagné), avec tutorat ou pour le moins en groupe hétérogène. (même remarque et même précaution que le modelage)	(PS)	MS	GS	- renforcer des notions apprises en classe - favoriser l'esprit de groupe - être capable de respecter des règles
Graphisme sur fiches plastifiées photocopiées ou réalisées par l'enseignant, pour renforcer un geste graphique déjà vu avec l'enseignant		MS	GS	
Labyrinthes sur fiches plastifiées effaçables		MS	GS	- repérage dans l'espace - contrôle du geste graphique
Fiches (après manipulation → pour réinvestissement, entraînement et non apprentissages premiers)		MS	GS	renforcer les notions apprises en classe
« Lecture » dans le coin bibliothèque de la classe avec un mobilier adapté				- échanges verbaux avec les autres enfants du type récits ou commentaires de documentaires - manipulation, soin des livres - activité réflexive en solitaire
Coin écoute avec cassettes d'histoires préenregistrées ou enregistrées par l'enseignant (lecture d'histoires connues de la classe), ou encore de chansons et comptines connues de la classe.				- s'imprégner de la langue de l'écrit - plaisir de redire les comptines et chansons sans l'adulte
Coin ordinateurs selon l'équipement, en binôme ou très petit groupe (logiciels ou traitement de texte)				- renforcer les différentes notions apprises en classe - se familiariser avec l'outil - coopérer

Préparation des ateliers en maternelle

La préparation des activités, la programmation des séquences et des séances doivent être rigoureuses mais souples.

Il faut savoir être ambitieux mais modeste !

Une préparation en trois temps

1. Un organigramme de travail :

C'est un peu l'ossature du projet, le point de départ :

- Quelles compétences je veux faire acquérir ?
- Sur quel thème je veux travailler ?
- Quelles activités j'ai l'intention de mettre en place ?
- Dans quels domaines ?

2. Une programmation sur une période :

Elle doit être suffisamment souple pour suivre le rythme des enfants, leur adhésion aux activités (L'enseignant ne doit pas hésiter à la réajuster chaque fois après chaque séance)

Elle aide à prévoir ce que l'on veut faire acquérir aux enfants (objectifs), dans quel but (compétences)

Cette programmation inclut la préparation matérielle et le déroulement des séances, elle sera alors un intermédiaire entre la programmation et la fiche de préparation.

3. Le cahier journal :

Il peut prendre différentes formes : cahier, feuilles dans un classeur...

C'est un **outil pratique**, fonctionnel et obligatoire qui sert à l'enseignant pour gérer sa classe :

- il doit aller à l'essentiel et trace en quelques lignes le déroulement de la journée
- il permet à l'enseignant de savoir dans quels ateliers sont les enfants des groupes (enseignant, ATSEM, autonomie...).
- il convient de prévoir une colonne : « remarques » sur le déroulement des ateliers, les réajustements à envisager...

Types d'activités

Les domaines d'activités sont les mêmes dans toutes les sections : langage oral et écrit, graphisme, EPS, mathématiques, Art visuels, travail manuel...

En petite section, il faut privilégier encore davantage que dans les autres sections la découverte, l'action, la manipulation. Encore plus que dans les autres sections, il faut laisser aux jeunes enfants le temps de s'approprier les choses, il est essentiel de revenir sur une activité pour renforcer une notion, sécuriser les enfants les encourager dans leur réussite.

Dans toutes les sections, le droit à l'erreur est non seulement acceptable mais nécessaire au savoir car les enfants sont là pour apprendre. Il est donc normal qu'il y ait beaucoup de choses qu'ils ne sachent pas.

Les activités proposées aux enfants comportent toujours une première phase de manipulation et ne sont pas toujours didactiques. En effet, les enfants peuvent acquérir autant de notions mathématiques et motrices dans des activités de collage de découpage, de travaux manuels que lors des ateliers prévus dans ces domaines.

Un domaine spécifique : l'atelier de graphisme

Le graphisme demandera le plus souvent la présence de l'enseignant.

Il est important de mettre en place **des situations** qui aident l'enfant à organiser l'espace, à se repérer, à établir des relations entre les éléments qui le composent.

En général, les activités graphiques se composent de plusieurs phases :

- **l'imprégnation** qui se fait grâce à des activités motrices (modelage, fils...), vocales, picturales, ludiques...
- **la représentation du geste graphique** : elle sert à se représenter le geste, se l'approprier, s'entraîner. Il convient de varier les supports, les outils et les dimensions : peinture, plumes, craies, feutres, tableau, ardoise, transparents, papier, ...
- **le graphisme proprement dit** : il sert de nouveau d'exercice à l'enfant mais sur une surface plus réduite, il peut se faire en une ou deux fois (collectif et individuel)

(Les deux dernières phases peuvent être menées parallèlement).

Dans tous les cas, quelle que soit la démarche, une fiche de graphisme ne doit jamais être donnée sans découverte et représentation préalable du geste.

Les productions des ateliers

La production sur fiche n'est pas essentielle.

Une réalisation manuelle ayant respecté les consignes données, une manipulation où l'enfant a pris plaisir, a acquis des notions, a développé une certaine habileté manuelle sont des activités aussi importantes.

La fiche est un support d'évaluation, une trace, un bilan. Elle sert également de lien avec la famille.

Toutefois il convient parfois de relativiser sa réalisation car l'enfant peut avoir copié sur ses voisins sans comprendre. Pour éviter ce problème en particulier lors d'une évaluation finale, il paraît judicieux de diversifier les fiches données et de les adapter aux niveaux des enfants en variant leur difficulté ou leur longueur.