

Les ateliers en maternelle

Quels types d'ateliers peut-on mettre en place ?

- des ateliers dirigés
- des ateliers en autonomie
 - conception et organisation
 - conduire de classe et posture de l'enseignant
- des ateliers surveillés
- des ateliers en « libre projet »

Qu'est-ce qu'un atelier dirigé ?

C'est ainsi que l'on nomme un atelier **dirigé par l'enseignant**....

Il est important de privilégier un **atelier de construction de 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...

Cet atelier doit être un **moment dense et exigeant** qui favorise les échanges verbaux, la manipulation, l'expérimentation, la verbalisation de l'action, les interactions, l'explicitation des stratégies,... et 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,...

Qu'est-ce qu'un atelier en autonomie ?

C'est un atelier dans lequel l'élève est en capacité de réaliser une tâche, définie par une consigne précise, **sans accompagnement**.

Cette tâche est spécifique ; elle vise à **entraîner ou réinvestir** une compétence, un savoir faire qui a déjà été travaillé en ateliers dirigés ou collectivement.

L'élève doit pouvoir dire ce qu'il doit faire, pourquoi il doit le faire et il a les ressources pour savoir comment il doit le faire. Pour cela, il doit avoir accès aux outils et aux aides, gages de son autonomie.

L'explicitation du contrat didactique avec l'enfant conditionne en effet son engagement dans la tâche.

L'activité trouvera sa justification parce qu'elle :

- **présente un caractère fonctionnel évident ou qu'elle est au service de la réalisation d'un projet identifié** (ex : il faut découper des formes de différentes couleurs pour ensuite les agencer dans une réalisation plastique, il faut trier les lettres du Légo-dacta pour ensuite pouvoir les retrouver facilement lors de la composition d'un texte,...)
- **correspond à un besoin d'entraînement repéré et reconnu par l'enfant** (à l'aide de l'adulte) suite à une « évaluation », une « auto-évaluation » ou à l'analyse d'erreurs récurrentes
- **présente une dimension ludique et invite au jeu et à la coopération**

Conception et organisation

1. Quel type de tâches ?

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 savoir-faire, de la méthodologie, de l'organisation même de l'atelier.

Ce peuvent être des tâches de manipulation, des productions concrètes à réaliser nécessitant une suite d'opérations pour atteindre le but. L'important est de prévoir une tâche suffisamment longue, exigeante, ambitieuse et porteuse d'enjeux.

On peut envisager divers types d'ateliers, conçus par période :

- **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** : algorithme, frises, lettres ou mots,...
- **Des réalisations technologiques** (à partir une fiche technique)

Dans la mesure du possible, il conviendra d'éviter les fiches photocopiées qui souvent sont des activités courtes, abstraites, hors contexte.

Exemple :

Analyse	Exemple d'activités proposées par les fichiers	Exemple de tâche plus concrètes, ouvertes et complexes
Description du matériel	Fiche compte jusqu'à 3 : pommiers et les pommes	- Un grand nombre de bâchettes (allumettes) et élastiques
Organisation	Individuel	Par 2 puis seul
Consignes	« Dessine trois pommes sur le pommier »	« Faites autant de paquets de 3 bâchettes que possible »
	« Quand tu as fini, tu peux colorier l'arbre et les pommes »	« Maintenant que vous avez fait des paquets, chacun dessine des petits paquets de trois bâchettes sur une feuille »
Coût	coût élevé (achat + photocopies),	Coût très faible, matériel réutilisable à l'infini
Préparation matérielle	Prévoir le bon nombre de photocopies. L'enseignant doit prévoir	Des boites individuelles avec beaucoup d'allumettes et d'élastiques. Les élèves peuvent préparer le matériel seuls
Durée de l'atelier	Très court. Les enfants travaillent à des rythmes très différents	La durée peut être fixée par l'enseignant, l'élève fait ses paquets (manipule et dessine) jusqu'à la fin de l'atelier
Travail de l'élève	Une tâche « dessiner une fois 3 pommes » il n'y a pas de manipulation, pas d'essais erreurs, pas d'entraînement. Ce ne peut pas être une situation d'apprentissage	L'élève manipule des quantités. Il peut se tromper et recommencer. Il y a un grand nombre de manipulation et le travail à deux permet l'auto contrôle. Le dessin individuel permet de consolider C'est une situation d'apprentissage

2. Comment constituer les groupes ?

Différentes possibilités s'offrent à l'enseignant :

- des ateliers permanents forcément hétérogènes,
- des ateliers choisis par les élèves avec inscription préalable,
- des ateliers choisis par l'enseignant en fonction des besoins des élèves.

3. Comment prendre en compte l'hétérogénéité des élèves ?

- Pour prendre en compte les différences de rythme de travail des enfants, il faut 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. D'autre part, pour ces élèves, 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)
- 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 offrent 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...
- D'autre part, il faut prévoir, pour les enfants qui en auraient besoin, des aides appropriées (qui peuvent elles aussi plus ou moins guidantes) et des outils de référence leur facilitant la réalisation de la tâche.

4. Quelle validation ?

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... »)
 - de l'action que chacun peut mener (« Pour réussir, je peux ... »)

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

Certaines activités sont porteuses, en elles-mêmes, de critères de réussite. Ce sont des situations autovalidantes (ex : jeu de réussite, tangram, puzzle, vériteck, ...)

D'autres ne le sont pas, l'enseignant devra donc :

- 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

5. 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 légo, 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,...

6. 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 cet aspect durant l'année.

- 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

1. 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 menés 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)

2. La mise au travail et la gestion des groupes

Selon le dispositif choisi, les élèves peuvent s'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

3. 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

4. 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.

Qu'est-ce qu'un atelier surveillé ?

C'est un atelier accompagné ou régulé par un autre adulte que l'enseignant (souvent l'ATSEM).

Ces ateliers sont conçus comme des ateliers autonomes (dans la conception et l'organisation) mais la présence de l'adulte peut s'avérer nécessaire :

- sur le plan matériel (ajouter de la peinture dans un pot, faire des noeuds aux colliers, enfiler des aiguilles...)
- pour réguler (organisation des jeux collectifs, jeux de société),
- pour assurer la sécurité des élèves (surveillance du coin bricolage, de l'atelier découpage...)

Qu'est-ce qu'un atelier en « libre projet » ?

C'est un atelier qui permet à l'enfant de s'investir dans une tâche choisie, qui correspond à un désir/besoin d'action ou de production personnelle (réalisation de dessins, de napperons,...)

Cela suppose d'avoir des coins dans la classe, dédiés à ce type d'ateliers et de prévoir une organisation qui permettent aux enfants une inscription préalable qui doit inclure un temps d'explicitation de leur projet.