

L'atelier dirigé : conduit par l'enseignant/e

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

favoriser les ÉCHANGES verbaux, la MANIPULATION, L'EXPÉRIMENTATION, la VERBALISATION de l'action, les INTERACTIONS, L'EXPLICITATION des stratégies : moment dense

terminer 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

L'atelier régulé : avec un autre adulte que l'enseignant (ATSEM)

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 (peinture dans un pot...)
- pour réguler (organisation des jeux collectifs, jeux de société),
- pour assurer la sécurité des élèves (surveillance du coin bricolage, de l'atelier découpage...)

L'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.

MATERNELLE : les ateliers

L'atelier en autonomie : l'élève est en capacité de réaliser une tâche, définie par une consigne précise, sans accompagnement.

vise à ENTRAÎNER OU RÉINVESTIR UNE COMPÉTENCE, UN SAVOIR FAIRE qui a déjà été travaillé en ateliers dirigés ou collectivement, avec 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.

EXPLICITATION DU CONTRAT DIDACTIQUE AVEC l'enfant conditionne son engagement dans la tâche, l'élève doit pouvoir dire : ce qu'il doit faire / pourquoi il doit le faire / il a les ressources pour savoir comment il doit le faire.

Jeux de connaissances des nombres et de développement de la pensée logique (numération, points à relier, algorithmes, jeux mathématique, jeux de stratégie, dés, cartes...) Jeux de structuration et de repérage dans l'espace (puzzles, tangrams, cheminements, pavage...) Jeux d'attention et de discrimination visuelle (jeux sur les lettres ou sur les formes, recherche de différences, d'intrus, mots mêlés...) Jeux d'association, de rangement et de classement (loto, domino, memory, tri divers, mise en correspondance terme à terme...) Tâches de motricité fine (découpage, collage, perles, graphisme « décoratif », modelage, pliage, piquage...) Activités de reproduction de modèles : algorithme, frises, lettres ou mots,... Réalisations technologiques (à partir une fiche technique)

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) et 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 (situations autovalidantes type jeu de réussite, tangram, puzzle...) 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.

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 (tour en kapla, pavage, collier en perle, construction en légo, objet en pâte à modeler, 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 (nom de l'atelier, 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,...