



11 - Propositions d'activités autonomes

D'après Frédérique MAIAUX, Frédérique MIRGALET, Pascale PERRIN, CPC Isère et maternelle13

En maternelle, se pose régulièrement le problème des ateliers autonomes. C'est un atelier dans lequel l'élève est en capacité de réaliser une tâche, définie par une consigne précise, sans accompagnement.

En effet ils se réduisent souvent à des ateliers « occupationnels » visant à obtenir le calme chez la moitié des élèves afin que l'enseignant puisse mener à bien les apprentissages qu'il a prévu avec l'atelier dirigé, le dernier groupe étant encadré par l'ATSEM.

Or, le déroulement de la journée doit pouvoir offrir des temps où les élèves pratiquent des activités en autonomie qui doivent être pensées en prenant en compte les finalités de la tâche proposée : la tâche est très spécifique ; elle vise à **entraîner, réinvestir ou systématiser** une compétence, un savoir-faire qui a déjà été travaillé en ateliers dirigés ou collectivement.

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

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**
- **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**

Dans tous les cas, l'élève doit connaître le sens et les finalités de l'activité c'est-à-dire pouvoir dire ce qu'il doit faire, pourquoi il doit le faire. De plus, il a les ressources pour savoir comment il doit le faire en ayant accès aux outils et aux aides, gages de son autonomie.

Pour réaliser seuls une tâche et réguler leur action, les élèves ont besoin de connaître :

- Une consigne simple et explicite
- Le matériel nécessaire
- Les étapes de réalisation (d'abord, ensuite, enfin)
- 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... »)

Quel type de tâches ? 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.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Vocabulaire

- Trier des images qui se rattachent à un même champ associatif (tout ce qu'on trouve dans la salle de bains...)
- Trier des images selon une même catégorie (les légumes, les vêtements, ...)
- Associer des images (animaux et leurs petits, ...)
- Faire un dessin pour représenter un mot étudié précédemment

Syntaxe

- Ordonner des pictogrammes (images représentant ou symbolisant des noms, des verbes) pour constituer une phrase minimale
- Trier des images selon le genre (féminin/masculin)
- Trier des images selon une catégorie grammaticale (celles qui évoquent des noms, celles qui évoquent des verbes, des adjectifs)

<p>Discrimination visuelle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver les différences entre deux images très proches (jeu des 7 erreurs) • Trouver dans une série de dessins celui semblable à un dessin donné • Compléter un dessin afin qu'il soit identique à un modèle donné • Constituer des paires de dessins identiques ou similaires: Images identiques, dessin colorié et dessin au trait, dessin et ombre • Reconstituer un ensemble d'objets hétéroclites d'abord en l'ayant sous les yeux, ensuite de mémoire • Retrouver un objet disparu d'un ensemble d'objets hétéroclites 	<p>Discrimination auditive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trier des images correspondant à des mots où on entend un son • Trier des images en fonction de 2 sons • Donner le nombre de syllabes d'un mot • Trouver un son dans un mot (au début, au milieu, à la fin)
<p>Maîtrise du geste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire des tracés au doigt dans un bac à farine • Effectuer des transvasements à l'aide de pinces • Visser et dévisser (boulons et écrous, bouchons et bouteilles...) • Lacer 	<p>Découverte de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans le coin lecture de la classe, chercher un album dont on a une photocopie de la couverture d'abord en couleur puis en noir et blanc • Dans un album connu retrouver une page donnée sous forme de photocopie • Ranger la bibliothèque • Chercher tous les albums répondant à un critère donné
<p>Compréhension de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un petit nombre d'images, repérer les personnages d'un album, les lieux où se déroule l'action • Ordonner les personnages en respectant l'ordre d'apparition dans un récit connu • Ordonner des images séquentielles • Retrouver dans un album, un moment explicité par l'adulte (les élèves travaillent seuls ou en petit groupe ce qui limite le nombre d'albums nécessaires ; il faut un temps important pour les consignes où les confier à l'ATSEM avec consignes écrites) 	
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</p>	
<p>Formes et grandeur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordonner des objets selon un critère donné (du plus court au plus long, du plus clair au plus foncé...) • Reproduire une figure plane par collage de pièces d'abord sans intrus puis avec intrus • Reproduire une construction faite avec des cubes, des pavés, des cylindres avec le matériel voulu, puis avec des intrus, puis à choisir dans un bac puis avec un bac éloigné. 	<p>Matière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver dans un bac des objets de même matière que des objets donnés (bois, métal, tissu, carton) • Trouver dans la classe des objets faits dans une matière donnée <p>Repérage dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer le chemin à parcourir dans un labyrinthe • Retrouver un parcours sur un plan à partir d'indications linéaires (formes géométriques à relier dans un ordre donné, chemin à retrouver dans un paysage...) • Réaliser un pavage (Tangram, gommettes...) • Reproduire un modèle : algorithmes, pavages abaques...

Nombres et quantités

- Produire un ensemble d'un cardinal donné d'abord par correspondance terme à terme (6 cubes dans une boîte à œufs, 5 gommettes sur une carte à jouer de 5) puis sans support.
- Produire un ensemble équipotent à un ensemble donné de plus de 10 éléments selon diverses stratégies
- Comparer deux ensembles proches par le nombre d'éléments mais non dénombrables (15 éléments et 17 éléments) : Memory, loto, correspondance terme à terme...
- Faire des partitions d'ensembles
- Ordonner des ensembles d'éléments dénombrables ou non dénombrables
- Effectuer des distributions (mettre le couvert dans le coin d'nette, distribuer les gobelets pour un groupe, la classe...)
- Jeux de société avec dés (petits chevaux) ou cartes (bataille, Mistigri...)

Quelques conseils pour mettre en place des ateliers en maternelle :

1. Comment constituer les groupes ?

Différentes possibilités s'offrent à l'enseignant:

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

2. 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
 - 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
- 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.

3. Quelle validation ?

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-validation (ex : fiche de correction),
- prévoir un dispositif de co-évaluation (évaluation par un pair ou par le groupe)

4. Quelle trace ?

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

- la photo de ce qui a été réalisé lorsque la réalisation va être détruite (jeux de construction)
- 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...

5. Donner le choix et ensuite réfléchir sur les choix ?

- Offrir aux élèves la possibilité de choisir :
- Choisir entre tel et tel exercice
- Choisir quelqu'un pour travailler

6. Revenir sur les stratégies : la métacognition ?

Comment ils ont fait pour réaliser une tâche. Observer les productions et les analyser. Voir les ouvrages de Britt Mary Barth.

7. Impliquer les élèves dans la progression suivie ?

Inscrire les activités autonomes dans une progression d'apprentissages identifiée par les élèves grâce à une fiche de pointage

8. Réaliser une clôture, un bilan de l'activité ?

Expliquer à l'autre comment et pourquoi on l'a fait, confronter la production à la consigne, expliciter ce que l'on a appris

9. Faire le lien avec le cahier de suivi des apprentissages ?

Valider et faire valider par l'élève les réussites, l'acquisition des compétences

10. Quelle organisation 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, une fiche indique 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).