

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS POUR LES ATELIERS AUTONOMES EN G.S.

<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p>	<p>ORAL :</p> <ul style="list-style-type: none">-Images séquentielles d'une histoire entendue à remettre en ordre pour la raconter ensuite-Jeux de phonologie*-Jeux de phonologie sur ordinateur (ex : syllab)*-Exercices pour réinvestir des activités de phonologie réalisées en dirigé.* <p>ÉCRIT :</p> <ul style="list-style-type: none">-Coin écoute (écouter de l'écrit et comprendre. Prévoir après l'écoute une activité pour vérifier la compréhension : dessin pour dictée à l'adulte ultérieure, images séquentielles à ordonner...)-Jeux de manipulation individuelle sur l'alphabet (chenille, jeux fabriqués pour associer les différentes écritures de chaque lettre, reconstituer l'alphabet...)-Jeux sur les lettres de l'alphabet sur ordinateur*-Copier des mots, une phrase à l'aide d'un clavier*-Atelier mots croisés (jeu Nathan ou mots croisés élaborés par l'enseignant(e) en fonction des albums, du lexique étudiés...)-Associer des titres d'albums lus avec les couvertures correspondantes, les personnages, des illustrations-Associer les différentes écritures d'une même lettre de l'alphabet, de mots étudiés-Activités de discrimination visuelle-Associer une phrase avec l'illustration correspondante en s'appuyant sur les référents présents dans la classe, les mots étudiés*-Reconstituer un titre, une phrase à l'aide d'étiquettes mots puis l'illustrer*-Copier des mots* (étudiés au préalable) en face des images correspondantes, en majuscules d'imprimerie ou en cursive, en s'aidant des référents (dictionnaire de classe, porte-vues...)-Exercices graphiques
---	--

	<p>-Entraînement à l'écriture de lettres et mots étudiés* (uniquement quand le tracé de ces lettres et mots a fait l'objet d'un apprentissage au préalable et ne pose pas de souci (différenciation à prévoir, soit dans l'écriture utilisée -majuscules d'imprimerie ou cursives- soit dans le contenu de l'entraînement proposé).</p>
<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>	<p>-réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes -créer des graphismes nouveaux -pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer -continuer un projet commencé de façon dirigée ou régulée en utilisant différents outils, médiums, supports...</p>
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</p>	<p>LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS -Dessins à consignes numériques -Jeux de manipulation individuelle : Dino's eggs, boîtes à nombres... -Activités à consignes numériques (constructions avec des quantités d'objets à respecter...) -Jeux sur ordinateur -exercices de réinvestissement d'activités menées en atelier dirigé ou régulé* -Entraînement à l'écriture des chiffres*</p> <p>FORMES, GRANDEURS, SUITES ORGANISÉES -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) <i>ex de jeux : attrimaths, tangrams, ludo logic, différents jeux de mosaïque...</i> -jeux d'assemblages sur ordinateur (ex : puzzmat, tangrams,...) -activités sur les algorithmes (identifier le principe d'organisation et le poursuivre, reproduire un algorithme d'après un modèle) <i>avec des perles, des gommettes, des mosaïques, des cubes...</i> -reproduire des formes planes ou des assemblages de formes (avec ou sans gabarits, en les dessinant, les découpant, les collant...etc)</p>

<p>Explorer le monde</p>	<p>TEMPS :</p> <ul style="list-style-type: none"> -activités sur les jours de la semaine (ex : reconstituer le train des jours, recopier les jours de la semaine dans l'ordre de la semaine...) -remettre des photos dans l'ordre chronologique (ex : emploi du temps de la journée, recette de cuisine, étapes d'un bricolage réalisé en classe...) <p>ESPACE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -activités de topologie (ex : modèles à reproduire en volume, comme dans le jeu topologie (Nathan), ou sur fiche plastifiée...) -reproduire un quadrillage avec des motifs -figures à lacer* -jeux de logique* basés sur le repérage dans l'espace (embouteillages, castle logic, go getter, camelot...) -jeux de repérage dans l'espace sur ordinateur <p>UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS</p> <ul style="list-style-type: none"> -activités de découpage, pliage, assemblage, collage (qui peuvent être associées à du graphisme décoratif, des activités sur les formes géométriques...) -atelier tissage* -atelier pikfil -ateliers de manipulation individuelle qui permettent de travailler la motricité fine -réaliser des constructions en fonction de plans ou d'instructions de montage
---------------------------------	---

☞ Le langage oral est primordial en Maternelle. Il peut être judicieusement mobilisé avant et après les ateliers autonomes (*reformuler les consignes, expliquer, décrire, proposer des solutions...*).

*Certaines activités sont plus faciles à réaliser en autonomie si elles ont d'abord fait l'objet d'ateliers dirigés ou régulés.

Conditions préalables au bon fonctionnement d'un atelier autonome

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 soient

compris, que le matériel soit à disposition. On peut également prévoir des aides qui vont se substituer à l'adulte, si un élève a besoin d'un guidage plus important (support visuel rappelant la consigne, les critères de réussite et apportant éventuellement des éléments supplémentaires d'étayage).

Il est judicieux de prévoir une différenciation et/ou des activités complémentaires pour les élèves les plus rapides.

Pour certaines activités (jeux avec défis ou difficultés progressives), une grille individuelle ou un tableau à double-entrée peuvent permettre aux élèves de noter facilement ce qu'ils ont réalisé. On peut leur demander de vérifier entre eux ou auprès d'un adulte (ATSEM, EVS) que les activités ont bien été réussies avant de les valider.

Un élève (ou éventuellement l'ATSEM) peut être une personne ressource en cas de besoin.

Le bilan 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(e) peut ainsi noter les remarques des enfants afin de réguler son enseignement).
- de demander aux enfants de ranger le matériel.