

la loupe



le vélo



les olives



la jupe



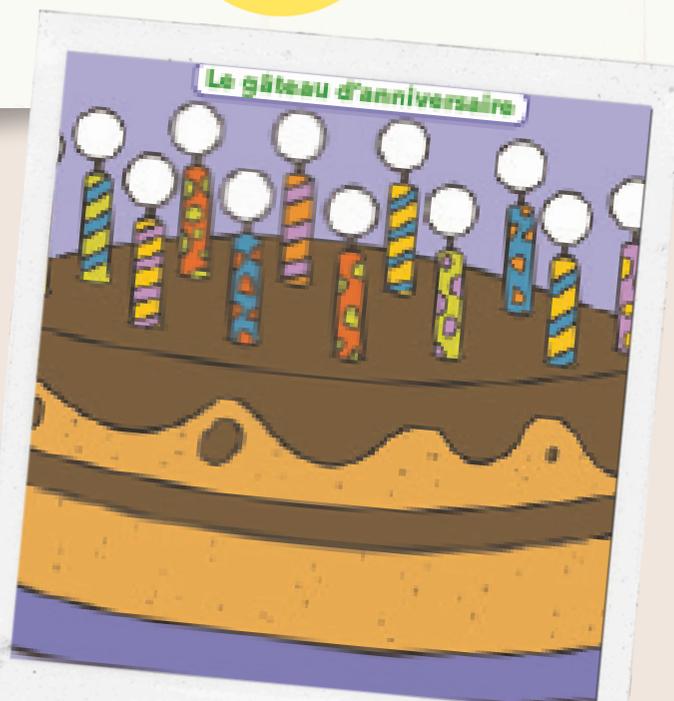
le loup



le fil



Les ateliers au CP



FILM NEGAT

ATIVE



Pourquoi faire des ateliers ?

au CP

Les ateliers ne sont pas une lubie de ma part ou un simple effet de mode... Il y a un réel **intérêt pédagogique** à prévoir des temps d'ateliers dans la journée.

Voici donc pourquoi j'ai décidé d'en faire en CP :

- Je veux que mes élèves **manipulent** : engagement actif, mémorisation et automatisations, etc.
- Je veux avoir un temps privilégié pour faire de la lecture en **petit groupe** : différenciation, évaluation, etc.
- Je veux que mes élèves soient **autonomes** : validation, correction, échanges avec les pairs, etc.
- Je veux que mes élèves **profitent** !



Les élèves de CP sortent de la maternelle. Ils ont donc normalement intégré le fait que les ateliers ne sont pas juste des moments où l'on joue, mais de réels **temps d'apprentissages**.



Comment organiser des ateliers ? (1)

au CP



Dans l'emploi du temps, j'ai **3 créneaux** de 20 minutes dédiés aux ateliers (soit 1h en tout). Les 3 groupes d'élèves tournent donc chacun sur les 3 ateliers au cours de la matinée.



Il s'agit de l'organisation proposée dans le guide pédagogique de **Kit et Siam** :

- Un premier groupe est avec le PE en **lecture** dans le manuel (et fluence)
- Un second groupe est en autonomie sur les **exercices** dans le livret de la pochette d'activités.
- Un troisième groupe est également en autonomie sur la boîte de **jeux** Kit et Siam (et pour ma part, j'ai ajouté aussi des jeux de maths)

Il y a donc 3 groupes d'environ 8 élèves (pour 24 élèves). Ces groupes **évoluent** dans l'année : ils sont homogènes et basés sur le niveau de lecture. Si l'effectif de la classe est trop important, il peut être nécessaire de prévoir plutôt 4 groupes.



Comment organiser des ateliers ? (2)

au CP

Voici donc les 3 créneaux en question :



cp

Emploi du temps

2024

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
10'	8h20 - 8h30 Accueil dans la classe			
15'	8h30 - 8h45 Rituels du lundi	8h30 - 8h45 Rituels du mardi	8h30 - 8h45 Rituels du jeudi	8h30 - 8h45 Rituels du vendredi
40'	8h45 - 9h25 Etude du code 📖 Jour 1	8h45 - 9h25 Etude du code 📖 Jour 2	8h45 - 9h25 Etude du code 📖 Jour 1	8h45 - 9h25 Etude du code 📖 Jour 2
20'	9h25 - 9h45 Groupe 1 : Lecture dans le manuel avec le PE	9h25 - 9h45 Ateliers n°1 🌱 Groupe 2 : Exercices de code dans le livret	9h25 - 9h45 Groupe 3 : Jeux d'automatisation français et maths	
15'	9h45 - 10h00 Calcul mental ⏳			
15'	10h00 - 10h15 Récreation			
20'	10h15 - 10h35 Groupe 1 : Exercices de code dans le livret	10h15 - 10h35 Ateliers n°2 🌱 Groupe 2 : Jeux d'automatisation français et maths	10h15 - 10h35 Groupe 3 : Lecture dans le manuel avec le PE	
20'	10h35 - 10h55 Maths : manipulation, recherche 🗣️ Demi-classe n°1 avec le PE	10h35 - 10h55 Maths : manipulation, recherche 🗣️ Demi-classe n°2 avec le PE	10h35 - 10h55 Maths : manipulation, recherche 🗣️ Demi-classe n°1 avec le PE	10h35 - 10h55 Maths : manipulation, recherche 🗣️ Demi-classe n°2 avec le PE
25'	10h55 - 11h20 Maths : institutionnalisation et entraînement 🎯 En classe entière			
20'	11h20 - 11h40 Groupe 1 : Jeux d'automatisation français et maths	11h20 - 11h40 Ateliers n°3 🌱 Groupe 2 : Lecture dans le manuel avec le PE	11h20 - 11h40 Groupe 3 : Exercices de code dans le livret	

Pourquoi les 3 ateliers se sont font pas à la suite ?

C'est tout à fait possible, et je les ai enchainés à la suite pendant plusieurs années. Mais en les espaçant dans le temps, ça permet d'éviter une certaine lassitude pour ma part (1h de lecture pour faire passer les 3 groupes...) et même pour les élèves (variations de modalités). Ca demande aussi aux élèves de davantage se remémorer ce qui a été fait en début de journée, d'ancrer la mémorisation de la CGP et d'étaler les apprentissages sur la matinée.



Quels contenus pédagogiques ? (1)

au CP

Groupe 1



Lecture dans le manuel avec le PE au coin regroupement et éventuellement, fiche de fluence

Groupe 2



Exercices d'application dans le livret de la pochette d'activités en autonomie

Groupe 3



Jeux de français (boîte Kit et Siam) et de maths, en lien avec la notion étudiée

Quels contenus pédagogiques ? (2)

au CP

Groupe 1



Lecture dans le manuel avec le PE au coin regroupement et éventuellement, fiche de fluence

EXAMPLE

b B & B

b o → bo b i → bi
b e → be b u → bu
b r e → bre b l i → bli

bi bo bou blo bar bru bir
abul ébra babou abatti tabli brumé

• la robe le bal la bulle le bijou la barbe
• le lavabo la babouche la bouée l'arbre
• la biche le bébé le hibou la bouche l'abri
• ébahie brutale barbu brave
• tu as abrité il a battu
• tu as rabâché obéir

Je lis vite et bien 11

Prénom : _____

boule	poche	toupie	frère	tortue
tapis	bol	narine	livre	rôti
rêve	mur	favori	chat	forêt

Jour 1 Jour 2 Jour 3 Jour 4

Jour 1 _____
Jour 2 _____
Jour 3 _____
Jour 4 _____

Chaque élève va lire quelques syllabes et mots. L'enseignant pourra proposer un feedback immédiat. La lecture sera dynamique : pas de longs temps d'attente et d'écoute passive des élèves.



Quels contenus pédagogiques ? (3)

au CP

Groupe 2



EXEMPLE



Exercices d'application dans le livret de la pochette d'activités en autonomie

b B b B Jour 1

1 J'entoure la lettre **b** dans les mots et la phrase.

- le biberon bleu le buisson le tuba
- le tableau la baleine raboter bien
- Il a fabriqué une belle cabane dans les bois.

2 Je coche où j'entends **b**.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Livret 3 - Code 13

b b

Nom : _____

1 Je colorie la lettre **b**.

a	b	d	u	m
c	b	b	o	t
b	t	s	b	l

2 J'entoure l'image quand j'entends **b**.

--	--	--	--

b B b B

Nom : _____

1 Je relie les textes aux images.

Le bébé joue et attrape la barbe.	
Le bébé joue et attrape la balle.	
Le bébé joue et attrape les bulles.	

Différenciation code 4

Les élèves sont en autonomie et ne peuvent déranger le PE qu'en cas de nécessité absolue. Les élèves s'installent où ils veulent pour travailler. L'autonomie est permise grâce à des exercices ritualisés, des consignes simples et répétitives et la mise en place d'outils, comme le tableau bavard (vocabulaire). Des fiches différentes peuvent être proposées pour faciliter la différenciation haute et basse, et l'hétérogénéité des élèves.



Quels contenus pédagogiques ? (1)

au CP

Groupe 3



Jeux de français (boîte Kit et Siam) et de maths, en lien avec la notion étudiée

Exemple d'un jeu collectif



Exemple d'une activité autocorrective individuelle



Exemple de manipulation en maths, en lien avec l'étude des formes géométriques

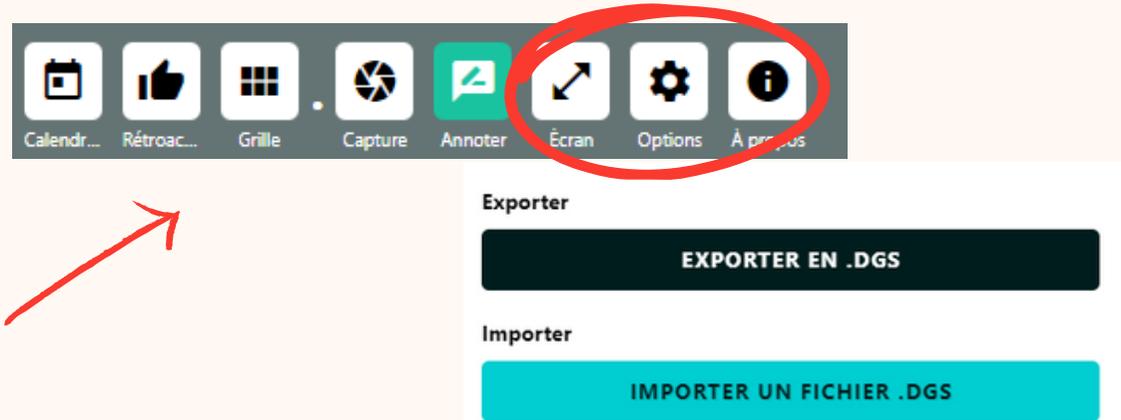


Les jeux proposés sont simples et permettent de rebrasser des notions étudiées. Ils peuvent se réaliser en groupe, en binôme ou individuellement. Durant les 20 minutes, les élèves peuvent choisir les jeux de leur choix en se déplaçant librement ; ils s'installent également où ils le souhaitent.

Quel affichage pour les élèves ?

au CP

Affichage numérique avec DIGISCREEN : à créer puis à exporter au format .DGS sur le PC pour le rouvrir sans rien perdre en l'important sur l'application.



EXEMPLE

ATELIER N°1

Le groupe de
SIAM



Le groupe de
LÉO



Le groupe de
KIT



20:00

DÉMARRER



Une aide visuelle pour chaque groupe, qui indique qui fait quoi

Un timer visible par tous



Quel contrat avec les élèves ?



au CP



J'ai remarqué qu'il fallait établir une sorte de contrat avec les élèves pour que tout se passe au mieux avec les groupes en **autonomie**. Comme une confiance mutuelle qu'on pouvait s'accorder. Le contrat est le suivant : oui, les élèves ont une grande **liberté** sur ce temps d'ateliers et oui, ils peuvent faire les jeux qu'ils souhaitent, dans l'ordre qu'ils veulent, où ils veulent et avec qui ils veulent, sans pointer ni rien. Mais il faut qu'ils aient tout fait en 2 jours. Idem pour les exercices du livret.

Chacun à son rythme, mais le travail **doit être fait** : il faut qu'ils aient compris l'objectif, l'intérêt de l'activité et qu'ils aient réalisé la tâche tout en respectant les règles "classiques" de la classe (au niveau du volume sonore, etc.), dans le temps imparti. Si ce contrat n'est **pas respecté**, les ateliers ne peuvent pas se poursuivre dans ces conditions : la liberté des élèves est alors réduite, les modalités sont moins souples, on peut remplacer les jeux (qu'ils adorent !) par des fiches sur table, etc.

Pour favoriser l'autonomie, il ne faut proposer QUE des activités **d'entraînement** (pas de nouvelles notions), **abordables** pour tous (penser à la différenciation), avec des **outils** aidants (affichages, numérique, etc.).

De la même façon, on peut se questionner sur le suivi ou encore l'**évaluation** de ces ateliers en autonomie. Et j'ai trouvé une petite astuce, réalisable quand tout tourne bien, pour garder un œil sur ce que font les élèves. Ce n'est pas grand chose, mais j'arrive souvent à terminer avec le groupe de lecture en seulement 15 minutes, ce qui me permet ensuite dans les **5 minutes restantes** de circuler auprès des autres élèves : validation des jeux, feedbacks, retours et questions, correction des exercices, etc.

