

GROUPES DE TRAVAIL EN AUTONOMIE : enjeux, modalités de mise en œuvre et exemples de situations.

Enjeux :

7° pilier du socle commun : le travail en autonomie est un apprentissage en soi, garant de la réussite scolaire puisque l'élève doit apprendre à agir seul et à gérer ses propres apprentissages.

A certains moments, l'enseignant doit pouvoir prendre en charge un groupe d'élèves pour travailler avec eux sur un apprentissage particulier.

Pendant ce temps, les autres élèves font un travail « en autonomie ».

Ce document a pour objet de donner des pistes aux enseignants pour que ce temps de travail de groupe soit effectivement **autonome, constructif, adapté à chaque élève, et qu'il dure assez longtemps** pour que l'enseignant puisse rester avec son groupe sans être dérangé.

Il ne s'agit pas ici du travail dit « de délestage ».

Principes :

-Autonome :

Tout travail en autonomie est directement lié à un apprentissage ciblé. En conséquence, il doit suivre la progression de cet apprentissage, être évolutif et limité dans le temps.

On peut mettre en place un groupe de travail en autonomie dans une séquence d'apprentissage :

- En début de séquence, pour découvrir du matériel, explorer, tâtonner, manipuler, rechercher...
- En milieu de séquence pour entraîner.
- En fin de séquence pour évaluer.
- De manière différée pour réinvestir.

- Constructif :

Cela signifie que les élèves ne sont pas seulement occupés, mais qu'ils réalisent une activité qui :

- aboutit à une production,
- leur permet de s'entraîner sur une compétence déjà travaillée,
- leur permet de manipuler du matériel pour préparer un apprentissage,
- évalue une compétence déjà entraînée.

-Adapté :

L'activité demandée, même si elle est commune à tous les élèves du groupe, est proposée avec des aides pour certains (quel que soit l'outil, il faudra apprendre aux élèves à s'en servir), avec une progression du plus facile au plus difficile, avec un élève référent qui peut répondre aux questions avant d'aller solliciter l'aide d'un adulte.

Conditions :

Les groupes de travail en autonomie peuvent être organisés dans les cas suivants :

- classe à plusieurs niveaux
- différenciation pédagogique
- travail en ateliers
- organisation en demi-classe
-

Modalités de mise en œuvre :

Ce temps de travail est encadré au début par un moment de présentation de la tâche et de passation des consignes :

- la consigne doit contenir tout ou partie des informations suivantes, en fonction du degré de définition de l'activité : ce qu'il faut faire, comment, avec quoi, pour quoi, avec qui, critères de réussite et d'achèvement de l'activité
- présenter les outils d'aide et rappeler comment on s'en sert (référénts, fichiers, affichages, pictogrammes,)
- préciser ce qu'on fait de son travail quand on a terminé et ce qu'il est possible de faire ensuite.

A la fin, prévoir un moment de bilan de l'activité en termes de conformité par rapport aux consignes :

prendre la photo du travail fini, cocher les résultats sur une fiche, laisser son travail (identifié par une étiquette du prénom) en l'état (cas de construction par ex), organiser une auto-correction, discuter avec l'élève du travail réalisé, ...

Exemple de gestion de la classe pour faire travailler 4 groupes en même temps sans Atsem :

Proposition pour une séance de 35 mn, où l'enseignant va travailler avec le groupe 2

Temps prévu	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
5 à 10'	Explications en grand groupe (cas où les élèves vont passer dans les 4 ateliers)			
3'	Vérification de la compréhension des consignes	Activité en autonomie : découverte du matériel, jeu déjà connu, réflexion à mener,	Installation à la table, distribution du matériel	Installation à la table, distribution du matériel Eventuellement commencer l'activité
3'	Travail en autonomie : -entraînement		Vérification de la compréhension des consignes	

	-découverte -réinvestissement		Travail en autonomie :	Vérification de la compréhension des consignes
10' à 15'	les E doivent savoir le faire, avoir les outils pour, savoir quoi faire	Apprentissage guidé par l'enseignant Descriptif ou renvoi à la fiche	les E doivent savoir le faire, avoir les outils pour, savoir quoi faire quand ils ont fini	Travail en autonomie : les E doivent savoir le faire, avoir les outils pour, savoir quoi faire quand ils ont fini
2'	Vérification et validation	Activité en autonomie : Jeu, exercice d'application,		
2'	Ranger, continuer		Vérification et validation	
2'	délestage,	refaire seuls, etc....	Ranger	Vérification et validation
	Retour au coin regroupement : qu'est-ce qu'on a appris ?			

Exemple de gestion de la classe pour faire travailler 4 groupes en même temps avec 1 Atsem :

Les durées indiquées sur le tableau varieront en fonction des sections et des particularités de chaque classe.

Temps prévu	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
5 à 10'	Explications en grand groupe si besoin			
3'	Vérification de la compréhension des consignes	Temps en autonomie : par exemple : découverte du matériel ou des supports.	Installation à la table, distribution du matériel par un élève nommé responsable au moment de la passation des consignes.	Installation à la table, distribution du matériel. Gestion et régulation de l'activité par l'Atsem selon les consignes de l'enseignant.
	Travail en autonomie : -entraînement -découverte -réinvestissement les E doivent savoir ce qu'ils doivent faire et comment, quel matériel	Situation d'apprentissage guidée par l'enseignant		

10' à 15'				
			Travail en autonomie : -entraînement -découverte -réinvestissement les E doivent savoir ce qu'ils doivent faire et comment, quel matériel ils vont utiliser, et ce qu'ils peuvent faire quand ils ont fini.	
3'	Régulation et / ou validation	Activité en autonomie : suite à la situation proposée: - entraînement,		
2'	Activités complémentaires (cahier de dessin libre, puzzles, bibliothèque, coloriage codé, ordinateur...)	- reprise d'une situation identique,	Régulation et / ou validation	
2'		- ou activités complémentaires .	Activités complémentaires (cahier de dessin libre, puzzles, bibliothèque, coloriage codé, ordinateur...)	Régulation et / ou validation
2'	et rangement	Régulation et / ou validation	et rangement	Rangement
5 à 10'	Retour au coin regroupement : bilan des ateliers en termes de conformité aux consignes données. En fin de cycle : bilan des apprentissages réalisés : « qu'est-ce qu'on a appris ? »			

Exemple de gestion d'une classe à 3 niveaux en même temps :

Les 3 niveaux peuvent être 3 sections différentes, ou 3 groupes de besoin différents.

Les durées indiquées sur le tableau varieront en fonction des sections et des particularités de chaque classe.

Temps prévu	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
L'enseignant a préparé à l'avance le matériel pour chaque groupe de travail, dans une boîte qu'il donne à chaque responsable de groupe (ou qu'il dépose..)			
3'	Passation des consignes de travail	Activité en autonomie : découverte du matériel, jeu déjà connu, réflexion à mener,	Installation à la table, distribution du matériel, découverte de la situation
3'	Travail en autonomie : -entraînement -découverte -réinvestissement les E doivent savoir le faire, avoir les outils pour, savoir quoi faire quand ils ont fini		Passation des consignes
3'			Apprentissage guidé par l'enseignant Descriptif ou renvoi à la fiche
10' à 15'			
2'	Vérification et validation	Activité en autonomie : Jeu , exercice d'application,	Vérification et validation
2'	Ranger, continuer l'activité de		
2'	délestage,	refaire seuls, etc....	Ranger

Situations possibles :

- A partir de matériels qui seront utilisés tels quels ou adaptés aux élèves (cf **annexe 1** photos fiches divers niveaux avec support)
- A partir des jeux conçus et fabriqués à l'école. Il peut être intéressant de partir des productions des élèves (graphiques, constructions, modelage...) pour créer de nouveaux outils (exemple : photographier une production pour la faire reproduire ou compléter)

NB : prévoir une fiche qui permette de mémoriser le travail effectué (cf **annexe 1** photos de fiches d'auto-évaluation)

Découvrir le monde

- Jeux de transvasement (découverte des objets, de la matière, motricité fine, quantités, nombres, formes et grandeurs)
- Pâte à modeler (cf **annexe 3** : progression pour les 3 niveaux de classe)

- Jeu « Associer les quantités » (Stan) cf photos
- Jeux de structuration de l'espace (reproduire un pavage, tangram)
- Jeux à 2 (prévoir plusieurs jeux à deux pour un groupe) (exemple : La promenade au parc, bataille, memory, loto, etc..)
- Montage avec fiche technique

PSIC

- Réaliser une production à partir de la manipulation de différentes matières avec une contrainte, et en percevoir les effets sensoriels

Avec de la colle à papier colorée ou de la peinture, réaliser des mélanges de couleurs, laisser des traces,

Avec de la farine, laisser des traces

Avec de l'argile, réaliser un animal, ou quelque chose qui tient debout, ou qui roule, ...

- Réaliser une composition avec du matériel à partir d'une consigne

On peut nommer la production finale (ex : faire une maison), on peut limiter le matériel (ne prendre que des boules), etc...

Découvrir l'écrit

- Le principe alphabétique : reconstituer des mots à partir d'un modèle
- Mots croisés
- Graphisme décoratif (fiches d'activités graphiques Nathan) voir DVD Traces
- Coin-écoute (histoires connues des élèves)
- Rébus

Remarques :

- Intérêt de répertorier, de concevoir des outils et supports ; permet une mutualisation dans l'école, l'harmonisation des pratiques, la progressivité des apprentissages et le suivi d'une année sur l'autre.
- Si les enfants manipulent un matériel bruyant, penser à mettre un tapis sur la table ou au sol pour réduire le bruit.

Docs utilisés pour travail de réflexion :

Docs IA de la Somme – groupe maternelle

Doc CPC de l'Isère : N. Carluet CPC mat IA22

CPC Isère F Maiaux, F Mirgalet, P Perrin juin 2007

« La pédagogie Montessori illustrée » Muriel Lefèbvre Alban éditions 2009