

Organisation des ateliers des explorateurs

Les activités

Tous les domaines ont un code couleur qui est utilisé pour le report des activités (pour le maître : savoir quelle activité est en cours et évaluer).

● Construction des sciences et techniques Je connais les lettres de l'alphabet, je sais comment elles s'écrivent. Je peux copier des lettres, des syllabes dans un mot.	02 01 02 02 02 03
● Présentation, soutien et conseil Je sais compter de un à dix ou plus, je sais faire des signes. Je connais les lettres, syllabes, mots syllabiques.	02 04 02 05 02 06
● Graphisme Je sais écrire des lettres, des syllabes ou des mots.	02 07 02 08
● Langage (compréhension et production écrite) Je sais écrire des mots, des syllabes, des syllabes dans des mots. Je sais reconnaître mes phrases avec des mots connus. Je sais raconter un mot et il est simple.	02 09 02 10 02 11
● Jeux et comptage Je sais lire des mots et des phrases simples dans un mot.	02 12 02 13
● Mathématiques et calcul Je sais compter des nombres, les nommer et les utiliser.	02 14 02 15
● Spécificités Je sais me servir dans un questionnaire, un tableau. Je connais des figures géométriques.	02 16 02 17

Organisation de l'enseignant

Calendrier des activités par période : permet de noter quel atelier est en cours à quel moment (reporter code couleur + numéro et titre de l'atelier en fonction des dates).

Contrôle des douanes : fiches pour noter les résultats des élèves.

Chaque domaine a un bloc « Contrôle des douanes » pour reporter les ateliers réalisés.

Une fiche sert pour un atelier : le maître y coche le nom des élèves qui ont réalisé l'activité ainsi que leur code évaluation pour celle-ci. Il peut remplir ces fiches grâce aux *Visas* des élèves.

Contrôle des douanes	
Nom de l'élève	
Nom	Code

Organisation des élèves

Visas des élèves : feuille personnelle sur laquelle les élèves notent l'activité réalisée et tamponnent leur code évaluation.

Le matin, les élèves prennent leur *Visa de l'élève* pour aller s'inscrire à l'atelier de leur choix (sauf s'ils ont un atelier guidé obligatoire avec le maître). Ils reportent le code couleur de l'atelier, le réalisent, puis vont remplir la partie *évaluation* avec le tampon indiqué par le maître (différent en cas d'atelier avec auto-évaluation). Après les ateliers, les élèves remettent leurs *Visas* à leur place afin que le maître puisse reporter les codes ensuite. Les *Visas* sont ensuite collés dans les *Passeports de l'élève* (cahiers verts polypro) et servent à avancer sur la carte des explorateurs.

Activité	Évaluation

Dans la classe...

Affichages

Groupes d'élèves : la pince à linge indique l'ordre dans lequel les élèves vont choisir leur atelier du jour. L'ordre change toutes les semaines.

Carte des explorateurs : une carte du monde A3 est affichée sur un panneau en liège. Les élèves peuvent voyager dans les pays avec leur pion (épinglé avec prénom) en fonction de leurs avancées dans les ateliers (voir règle du jeu des explorateurs).



Matériel

Les ateliers en cours sont préparés dans un bac contenant le matériel, la fiche de contrôle des douanes correspondant à l'activité et une barquette numérotée (les élèves posent leurs *Visas* dedans, le numéro indique combien de places sont disponibles pour cet atelier).

Le soir...

L'enseignant reporte sur les fiches *Contrôle des douanes* les codes évaluation des élèves.

Quand tous les élèves sont passés à un atelier, il est proposé en jeu libre mais un nouvel atelier le remplace le lendemain matin.

Il est possible de donner une contrainte à un élève qui tarderait trop à faire un atelier : il n'a plus le droit de participer à un atelier nouveau tant qu'il n'a pas réalisé celui qui lui manque. Il a le droit d'en faire un déjà effectué auparavant s'il se trouve toujours dans le programme.