

Trame pour l'exploitation d'un espace à scénario en classe

Comment passer d'un coin jeux à un espace à scénario ?

- **Le coin jeu** : il s'agit d'un coin jeu libre, souvent au temps d'accueil, utilisé pour développer des compétences langagières.
- **L'espace à scénario** : même si l'espace à scénario est semblable par le décor (un lieu attractif reproduisant une activité de la vie quotidienne), celui-ci apporte une dimension supplémentaire. Les situations ainsi proposées répondent à des objectifs d'apprentissage, pour travailler une compétence ciblée.

Installer un espace à scénario

- Cibler les objectifs et les compétences → déterminer quel espace créer pour atteindre ces objectifs
- Choisir l'emplacement le plus approprié dans la classe pour l'installer → plusieurs aspects à prendre en compte : attractivité, accessibilité, bien identifiable par les élèves, suffisamment espacé des coins jeux ou autres espaces à scénario
- Préparer le matériel nécessaire → le plus proche possible du quotidien des élèves, privilégier les objets plutôt que des photos/images, matériel durable (investissement important mais qui peut être mutualisé sur plusieurs classes)

Présentation de l'espace aux élèves

- Mettre en scène la découverte du matériel avec les élèves, en groupe classe : devinettes, découverte à l'aveugle... Il est important d'installer l'espace avec les élèves pour qu'ils soient plus facilement en mesure de se l'approprier.
- Découverte des éléments de lexique et explicitation de ce que les élèves vont apprendre dans cet espace pour donner du sens aux apprentissages.

Quelle place pour un espace à scénario dans une séquence d'apprentissage ?

Différentes phases à prendre en compte dans une séquence d'apprentissage

- Mise en route
- Recherche
- Mise en commun
- Structuration
- Entraînement
- Evaluation
- Transfert, réinvestissement

Dans le cas de l'utilisation d'un espace à scénario, il est possible d'investir cet espace à tout moment de la séquence d'apprentissage, que ce soit de manière autonome (phase d'entraînement), dans des ateliers dirigés (recherche, structuration) ou en grand groupe (mise en route, appropriation, mise en commun). Il est nécessaire de penser des temps libres où les élèves peuvent investir d'eux-mêmes ces espaces.

A quelle fréquence les espaces évoluent-ils ?

Il n'y a pas de règle ... seulement quelques indices : lorsque les élèves détournent l'objectif ou le matériel, se désengagent, il est nécessaire de trouver des évolutions pour stimuler de nouveau leur curiosité ou mettre en œuvre un nouvel espace à scénario (autre thématique).

En amont, lors de la conception de la séquence il faut penser également la progression et la progressivité de l'espace.

Quelle est la place de l'enseignant dans les espaces à scénario ?

- Meneur : lors des temps d'ateliers dirigés
- Observateur : lors des temps d'autonomie, dans une logique d'évaluation
- Incitateur : en jouant un rôle du scénario pour permettre à certains enfants de fréquenter l'espace et de renouveler la motivation/l'intérêt

Comment penser la différenciation ?

Pour chaque espace à scénario, plusieurs niveaux de difficulté seront proposés. Pour autant, ces niveaux ne correspondent pas à un niveau de classe (PS, MS, GS) mais davantage à un niveau de compétences, afin de s'adapter le plus possible aux besoins des élèves.

Il n'est pas nécessaire de tout proposer aux élèves, il faudra ajuster, l'objectif étant que chaque élève soit dans une démarche d'apprentissage et progresse à son rythme.

Comment penser l'évaluation ?

➤ Une évaluation

- Observation en situation : se munir d'une grille d'observation avec l'objectif et les différents attendus de la séquence.
- Retranscrire ces éléments dans le carnet de suivi en validant les compétences à l'aide de photos...

➤ Une évaluation entre pairs

- S'appuyer sur un carnet de commande, un carnet de défis où figurent les noms du vendeur, du client ... (étiquettes...)

*Groupe Départemental Maternelle,
Haute-Saône
Décembre 2022*