**Fonctionnement des ateliers**

# Période 1

* Circules pour observer les différents ateliers.
* Choisis deux ateliers dont tu aimerais être le/la responsable (si tu veux être responsable).

Rôle du responsable

* Personne de référence
* Répondre aux questions des autres élèves
* Expliquer aux autres élèves en cas de difficulté (sans donner la réponse)
* Corrige
* Prépare le matériel
* Mentionne à l’enseignant en cas de problème ou de manque de matériel

\* Si le responsable n’est pas en mesure d’assumer son rôle, je le changerai. Il s’agit d’une sorte de contrat d’engagement.

# Période 2

Les élèves nommés responsables doivent commencer par leur propre atelier (avant d’avoir le corrigé). À ce moment, c’est l’enseignante qui supervise l’ensemble des activités.

# Période 3

* Tu dois faire tous les ateliers obligatoires une fois avant de les faire une deuxième fois.
* Tu ne peux pas faire des ateliers optionnels deux périodes de suite (donc, tu dois faire au moins un atelier obligatoire entre deux ateliers optionnels).
* Je n’accepte pas plus de deux élèves au même atelier.
* Je pige pour que les élèves se placent dans les ateliers et je note ceux qui sont faits dans le tableau de compilation.

Je t’évalue sur ton autonomie, sur ta capacité à coopérer et sur ton efficacité.

Atelier 1

* Tu as trois textes à corriger, dans l’ordre de ton choix.
* Tu dois utiliser tes outils (carnet de bord, cartable de français, Bescherelle, dictionnaire, Eureka, etc.)
* C’est l’élève responsable qui te corrige.
* Lorsque les trois textes n’ont plus d’erreur, tu peux jouer avec la trousse *La valse des lettres*.

Atelier 2

* Tu dois compléter le document sur les homophones.
* Tu peux te référer au document de référence mis à ta disposition pour t’aider à reconnaitre les homophones que tu dois utiliser.

Atelier 3

* Tu as différents problèmes mathématiques à résoudre. Tu peux te servir de la feuille de démarche pour te guider et pour clarifier tes calculs.
* Lorsque tu as une page de problème de fait, tu peux te faire corriger. Le responsable écrira la date s’il y a des erreurs à corriger ou un X s’il n’y en a pas, dans le tableau de compilation.

Atelier 4

* Tu as 2 choix :
	+ Utiliser le jeu Tangramino pour manipuler des solides en plastique.
	+ Fabriquer des solides de papier à l’aide de modèles.
* Lorsque tu fais ton choix, tu le conserves pour toute la durée de la période.
* Tu pourras faire l’autre option la prochaine fois que tu t’inscriras à cet atelier.

Atelier 5

* Voir la feuille explicative.

Atelier 6

* Tu dois faire les exercices d’univers social qu’on te propose. Tu peux utiliser ton manuel d’univers social et l’ordinateur si tu ne connais pas les réponses.

Atelier 7

* Tu dois écrire une histoire en te référant au deux ou trois phrases qui précèdent.
* Tu dois corriger les phrases que tu as écrites et mêmes celles qui précèdent si tu y vois des fautes.
* Cela fera une histoire très drôle !
* Lorsque tu as fini d’écrire tes deux-trois phrases, tu construis un dictionnaire illustré.
* Tu dois fabriquer une demie-page qui contient la définition du mot, une phrase en contexte ainsi qu’une illustration.
* Pour choisir un mot, tu peux utiliser tes textes, ton Vingt-mille-mots, tes dictées et sélectionner un mot difficile, nouveau ou que tu as déjà cherché dans le dictionnaire.
* Cela permettra de créer un dictionnaire de classe !

Atelier 8

* Tu dois compléter le petit cahier d’énigmes mathématiques.
* Les problèmes sont d’un niveau plus élevé que ceux que tu rencontres habituellement. Cet atelier s’adresse donc à ceux qui aiment relever des défis.
* Quand tu as terminé le livret, tu es récompensé en jouant au jeu de Serpents & échelles Math et tu deviens responsable de l’atelier.

Atelier 9

* Tu dois monter un projet personnel sur le sujet de ton choix.
* Seule contrainte : tu dois apprendre quelque chose au reste de la classe.
* Tu dois venir me proposer ton thème et tes intentions d’apprentissage avant de commencer ton projet.
* Tu peux faire un *powerpoint*, une affiche, etc. Quand ton projet sera prêt, tu pourras le présenter à la classe.

# À la fin de chaque atelier :

* Le responsable de chaque atelier doit ramasser le matériel avec l’aide de ceux qui l’ont fait. Ils doivent aussi avuser
* Tu dois remplir INDIVIDUELLEMENT les feuilles suivantes :
	+ Mon atelier (ce que j’ai terminé ou non)
	+ Mon appréciation (ce que j’ai aimé, ce que je n’ai pas aimé, ce que j’ai appris)
	+ Mon autoévaluation (est-ce que j’ai été efficace ? est-ce que j’ai demandé de l’aide ? si oui, pour quelles raisons ? )