

SITUATION D'APPRENTISSAGE COMPRENANT DE LA DIFFERENCIATION ET DE L'ADAPTATION PEDAGOGIQUE.

Cadre général :

La situation d'apprentissage se déroule dans une classe de 31 élèves de CM2.
Le milieu social de l'établissement dans lequel se trouve cette classe est hétérogène.

Il y a de très grandes disparités entre les élèves. On y trouve notamment :

- 4 élèves EIP (enfants intellectuellement précoces) qui ont été repérés puis diagnostiqués au cours de l'année. (Nous les appellerons : Thomas, Lucas, Nicolas, Camille. Thomas et Lucas éprouvent souvent des difficultés à expliciter leur démarche)
- 2 élèves qui ont une grande rapidité d'exécution. (Arthur, Amar)
- 1 élève qui est en phobie scolaire et refuse toute entrée dans les apprentissages. (Baptiste)
- 1 élève à BEP dans de nombreux domaines (problèmes d'attention et de compréhension). Cette élève est suivie par une orthophoniste et suit des cours particuliers le soir. (Méline)
- 2 élèves à BEP ayant des difficultés de mémorisation et d'exécution de consignes multiples. (Inès, Eva)
- 1 élève dyspraxique possédant un PAP. (Tom)

La séquence :

Domaine du socle : Les systèmes naturels et les systèmes techniques.

Discipline : mathématiques.

Enseignement : numération.

Compétence travaillée : utiliser et représenter les grands nombres.

Nombre de séances dans la séquence : 7.

Les objectifs travaillés par séance :

Séance 1 : connaître la signification d'un chiffre dans un grand nombre.

Séance 2 : lire des grands nombres.

Séance 3 : écrire des grands nombres.

Séance 4 : composer et décomposer des grands nombres.

Séance 5 : ranger des grands nombres.

Séance 6 : évaluation formative sur les grands nombres.

Séance 7 : remédiation ou approfondissement.

Focus sur la séance :

L'évaluation formative de la séance 6 avait permis de faire le point sur chaque élève.

Cette évaluation avait montré que :

- 5 élèves n'avaient pas acquis la compétence. On retrouve dans ce groupe Méline, Baptiste, Inès, Léa.
- 10 élèves effectuaient encore quelques erreurs. La compétence n'était donc que partiellement acquise. On retrouve dans ce groupe Tom.
- 16 élèves avaient acquis la compétence.

En partant de ce constat, j'ai décidé de procéder à des ateliers où les élèves étaient regroupés par groupes de besoins.

J'avais choisi de diriger l'atelier avec les enfants n'ayant pas acquis la compétence. C'est cet atelier que je développerai dans cet écrit.

Pour les 2 autres groupes de remédiation, j'avais fait le choix de nommer comme meneur de jeu, les 2 élèves EIP (Thomas et Lucas) ayant des soucis d'explication afin de les confronter à leurs difficultés.

Durée de la séance : 30 minutes.

Organisation : la classe est partagée de la manière suivante :

- 3 groupes de 5 élèves jouant sur des plateaux de jeux, au fond de la classe.
- 16 élèves répartis sur les autres bureaux de la classe.

Groupe 1 : pour les élèves ayant la compétence acquise

Activité : création d'un jeu : « le nombre caché »

Modalité : autonomie ou en binôme.

Nombre d'élèves : 16

Compétence travaillée : utiliser et représenter les grands nombres entiers (jusqu'aux milliards)

Objectifs :

- composer, décomposer des grands nombres.
- ranger, encadrer des grands nombres.
- connaître la signification d'un chiffre dans un grand nombre.

CONSIGNES :

1°) Réalise les nombres croisés (fiche A)

Règle du jeu « nombres croisés » :

Les nombres croisés sont des grilles à remplir en suivant les instructions.

Si plusieurs nombres sont sur la même ligne ou la même colonne, les consignes sont séparées par une case grise.

2°) A toi de jouer (fiche B)

Tu as maintenant une grille de nombres croisés complétée. Tu dois créer le jeu afin de faire deviner les nombres cachés.

Groupe 2 : pour les élèves ayant la compétence en cours d'acquisition.

Activité : Jeu de numération : trivial numérique.

Modalité : atelier mené par Thomas.

Nombre d'élèves : 5 dont Tom.

Compétence travaillée : utiliser et représenter les grands nombres entiers (jusqu'aux millions).

Objectifs :

- composer, décomposer des grands nombres.
- ranger, encadrer des grands nombres.
- connaître la signification d'un chiffre dans un grand nombre.
- lire des nombres.

Pas d'adaptation ici pour Tom. Sa dyspraxie n'a pas d'incidence sur cette activité qui ne nécessite pas d'écrire.

Adaptation possible : les élèves peuvent utiliser l'ardoise et la fiche « tableau de numération des grands nombres » construite lors de la séance 1.

Groupe 3 : idem que groupe 2.

Groupe 4 : pour les enfants n'ayant pas acquis la compétence.

Activité : Jeu de numération avec de plus petits nombres : Loupé le loup

Modalité : atelier dirigé avec l'enseignante.

Nombre d'élèves : 5 (Inès, Baptiste, Léa, Méline + 1)

Intérêt pédagogiques:

- Jouer en respectant des règles dans un esprit de coopération.
- Retravailler en jouant les connaissances et capacités de numération
- Différencier le niveau proposé et l'adapter au niveau des élèves grâce aux différents niveaux de cartes.

Compétence : utiliser et représenter les grands nombres entiers.

Domaines du socle :

- la formation de la personne et du citoyen.
- les systèmes naturels et les systèmes techniques.

Objectifs :

- composer, décomposer des grands nombres. (vert)
- ranger, encadrer des grands nombres. (jaune)
- connaître la signification d'un chiffre dans un nombre. (blanc/ gris)
- lire des grands nombres. (bleu)

Matériel:

- Plateau de jeu
- Pion Loup (adversaire commun)
- Pion enfant (pion d'équipe)
- Dé
- Pièges
- + outils de classe.



But du jeu :

Parvenir avant le loup jusqu'à la clairière auprès du cerf et ralentir le loup. Compléter sa roue collecteur de niveau de filouterie.

Début du jeu :

L'un des joueurs de l'équipe tire une carte dans l'enveloppe pour savoir si c'est le pion loup ou le pion enfant qui commence.

On lance ensuite le dé.

Quelque soit le pion avancé, on joue toujours la carte de la couleur de l'empreinte où on vient d'arriver.

Si on tombe sur une empreinte rouge ou violette, on a la choix de la carte.

- Si on a bougé le pion loup et qu'on a bien répondu on peut bouger une encoche de la roue collecteur.
- Si on a bougé le pion enfant et qu'on a bien répondu on gagne un piège à loup que l'on pourra placer sur le chemin pour retarder le loup.
- Si on répond mal on ne gagne rien mais le loup avance d'une empreinte.

Le jeu se termine:

Si on parvient à la clairière avant le loup avec sa roue collecteur complétée (victoire collective).

Différenciation pédagogique : les cartes du jeu ont été remplacées afin de manipuler de plus petits nombres (jusqu'à la centaine de mille).

Objectif de la différenciation : reprendre le sens de chaque chiffre dans un nombre.

Rôle de l'enseignant : lors du jeu, mon rôle est d'observer les difficultés des élèves et de les accompagner à dépasser les difficultés.

Je fais verbaliser leur démarche et fait participer le reste du groupe pour valider les réponses données. Je les questionne également sur les outils ou démarches qui pourraient les aider.

Exemple d'intervention :

Ex de Méline qui pioche la carte suivante : range les nombres suivants :

205 999 - 89 000 - 310 000

Méline range alors les nombres 205 999 - 310 000 - 89 000

Je lui demande comment elle a procédé. Elle explique que 2 est plus petit que 3 et 8.

Léa rétorque immédiatement que 89 000 n'a que 5 chiffres et qu'il est donc le plus petit.

Je demande à Baptiste, Inès et le dernier élève leur avis. Ce dernier diverge.

J'interroge donc sur les outils à notre disposition pour nous aider. Les élèves proposent de « poser » les nombres dans le tableau de numération.

Ils valident ainsi l'hypothèse de Léa et valide que le plus petit nombre est 89 000.

Analyse de la séance :

Cette séance a permis de répondre aux besoins de différenciation des élèves.

- Nicolas et Camille, EIP ont pris plaisir à créer de nouvelles grilles de nombres cachés. Ils ont travaillé ensemble dans l'esprit de compétition qui les définit (chacun cherchait à faire une grille plus difficile que l'autre). Ils ont pu voler à leur rythme.
- Arthur et Amar se sont lancés dans la création de plusieurs grilles. Leur rapidité d'exécution n'a pas été un frein pour le groupe, le nombre de grilles à réaliser n'étant pas limité.

- Thomas et Lucas ont pris leur rôle de meneur à coeur mais ont parfois eu tendance à ne faire que valider (ou non) les réponses sans argumenter.
- Baptiste a participé au jeu. Le côté ludique l'a aidé à entrer dans les apprentissages. Il n'a pas eu l'impression de travailler.
- Méline, Inès et Léa ont pu développer des savoirs et des savoir-faire en allant à leur rythme et en reprenant les notions à leur niveau. Ils ont pu ainsi évoluer dans un cadre rassurant.

Evolution possible après analyse :

- Proposer 2 jeux aux groupes 2 et 3 pour relancer la motivation, l'attention et l'implication. 30 minutes sur le même jeu a été un peu long. J'aurai dû proposer le jeu du « Trivial numérique » mais aussi « Gare au loup » avec des nombres jusqu'aux millions.
- J'aurai dû également varier les meneurs de jeu en cours de séance. Thomas et Lucas n'ont pas toujours su argumenter les réponses. J'aurai pu proposer à d'autres élèves de les aider dans cette mission.