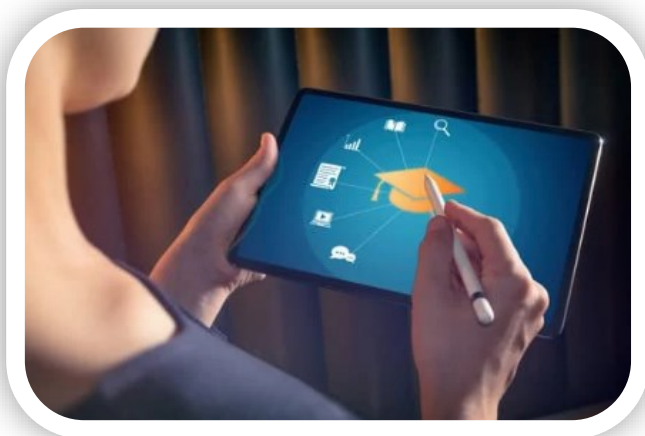




OTA MAG'

Le magazine du projet « Objectif : Territoires Apprenants » - #17 - Juin 2024

Accompagner autrement



Fondamentaux et Web TV

Conception universelle des apprentissages



Fondamentaux et pédagogie de projet



Apprendre par le jeu



Apprendre à s'orienter





Edito

Dans le paysage éducatif actuel, l'accompagnement des élèves est plus que jamais au cœur des préoccupations des enseignants, des parents et des acteurs de l'éducation. Cependant, il devient de plus en plus évident que les méthodes traditionnelles ne suffisent plus à répondre aux besoins diversifiés des élèves. Accompagner autrement, c'est repenser nos approches pédagogiques pour favoriser l'épanouissement et la réussite de chaque élève, de l'école primaire au lycée.

L'enseignant n'est plus seulement un transmetteur de savoirs. Mais comment accompagner autrement, adopter des approches plus personnalisées, différencier les enseignements et valoriser les compétences de chaque élève ?

L'une des clés pour accompagner autrement est de promouvoir l'apprentissage actif et collaboratif. Les élèves deviennent ainsi acteurs de leur propre apprentissage, participent à des projets de groupe, explorent des sujets qui les passionnent et développent des compétences de pensée critique et de résolution de problèmes. Des environnements d'apprentissage flexibles et dynamiques peuvent ainsi favoriser l'interaction, la créativité et l'expérimentation.

Le numérique a transformé notre société et notre manière d'apprendre. Pour accompagner autrement, l'intégration des technologies de manière raisonnée et pertinente est une autre clé. Les outils numériques peuvent offrir des opportunités d'apprentissage personnalisées, des ressources pédagogiques variées et des moyens de communication efficaces. Cependant, il est crucial de former les élèves à un usage critique et responsable de ces technologies, afin de développer leur autonomie et leur esprit critique.

Accompagner autrement, c'est aussi reconnaître et valoriser la diversité des élèves. Chaque élève a des besoins, des intérêts et des rythmes d'apprentissage différents. Mettre en place des dispositifs d'accompagnement adaptés pour une école inclusive doit être au cœur de nos préoccupations, pour que chaque élève trouve sa place et puisse s'épanouir pleinement.

Accompagner autrement à l'école, au collège et au lycée, c'est s'engager vers une éducation plus humaine, plus personnalisée et plus inclusive. C'est reconnaître la singularité de chaque élève et lui offrir les moyens de développer son plein potentiel. Pour cela, il est indispensable de repenser nos méthodes, de valoriser la diversité et de créer des environnements d'apprentissage stimulants et bienveillants. Seul un accompagnement repensé et adapté peut préparer les élèves à devenir des citoyens éclairés, responsables et épanouis dans un monde en constante évolution.

Sommaire



Pour m'informer : que dit la recherche ?

Retrouvez l'Instant Canopé « Coopérer pour faire apprendre » avec Sylvain Connac, enseignant-chercheur en sciences de l'éducation à l'Université Paul Valéry de Montpellier.

Pour m'inspirer : les partages d'expériences

Zoom sur 6 exemples d'actions visant à accompagner les élèves autrement autour de thématiques riches et variées : dictée négociée, compétences d'orientation, pédagogie de projet autour des Olympiades, webTV au service de l'oral et des fondamentaux, conception universelle des apprentissages, escape game de rentrée, ludopédagogie.



Pour m'accompagner : les ressources

Pour vous accompagner dans la mise en place d'actions ciblées sur la thématique « accompagner autrement », nous vous proposons un ensemble de ressources vous permettant d'investir au mieux ce champ.



Pour m'informer :

« Coopérer pour faire apprendre » avec Sylvain Connac



Instant Canopé "Coopérer pour faire apprendre" avec Sylvain Connac

La pédagogie coopérative a pour projet de transmettre des savoirs en s'appuyant sur des outils précis et des démarches rigoureuses. Au cours de cet évènement exceptionnel en présentiel à la librairie Canopé, Sylvain Connac présente ces démarches qui s'appuient sur le fonctionnement du groupe adossé au travail individuel et qui visent à articuler transmission et émancipation.

Ancien professeur des écoles, Sylvain Connac est à ce jour enseignant-chercheur en sciences de l'éducation à l'Université Paul Valéry de Montpellier. Son domaine de prédilection est la pédagogie coopérative, qu'il appuie sur de nombreuses recherches et des communautés d'apprentissage, comme l'ICEM34 ou PIDAPI

La page Eduscol « Pédagogie et coopération »

LES LEVIERS DU CLIMAT SCOLAIRE

PÉDAGOGIE ET COOPÉRATION



Le tutorat : formation des élèves et activation des leviers motivationnels

Un témoignage en ULIS au collège Monsigny de Fauquembergues

Interview de Madame Rouvillé
Coordonnatrice d'ULIS
au Collège Monsigny de Fauquembergues



Dossier Pédagogie coopérative : Se lancer !

Proposé par l'académie de Paris autour de trois grands axes :
outils, ressources et formations

PÉDAGOGIE COOPÉRATIVE





La dictée négociée : La dictée support d'apprentissage

La dictée, support traditionnel d'évaluation des compétences langagières écrites, peut également être précieuse comme support d'apprentissage. La pratique de la dictée négociée repose sur l'argumentation en appui sur les référents de cours individuels et collectifs. Le conflit socio-cognitif ainsi généré est un moyen de rebrasser les notions et de les convoquer autrement, améliorant leur ancrage chez les élèves.

Madame DUSART, professeure de SEGPA
Collège Jean Rostand—Marquise



CHAPITRES

- 1– En classe, avec les 5ème Segpa
- 2– La démarche
- 3– L'impact sur les élèves



La dictée négociée : support d'apprentissage

Objectifs:

- Améliorer les compétences orthographiques et grammaticales des élèves
- Améliorer la méthodologie de relecture et de révision d'un écrit
- Développer l'autonomie des élèves vis-à-vis de l'utilisation des outils et des référents
- Développer des compétences psycho-sociales : savoir prendre des décisions, savoir communiquer efficacement, développer des habiletés dans les relations inter-personnelles

Les grandes étapes

- Travail ritualisé d'une notion
- Dictée flash à chaque cours
- Séance de dictée négociée :
 - Rappel de la notion en cours
 - Rappel des modalités d'argumentation
 - Dictée individuelle
 - Constitution des groupes
 - Argumentation en groupe
 - Confrontation de tous les travaux
 - Argumentation Collective
- Séance suivante : la même dictée individuelle (évaluation)

pour m'aider

- La régularité : les élèves prennent des habitudes et montent en compétences
- Peu d'outils
- Redonner la même dictée en évaluation et prévenir les élèves : améliore l'engagement

points de vigilance

- La constitution des groupes
- L'argumentation et le réflexe du retour au référent sont des compétences à construire, il faudra être patient

article complet

Témoignages
Ressources
sur OTA62





Développer les compétences d'orientation autrement : Forum santé/sport, focus sur l'orientation

Le 18 avril, le collège Rousseau d'Avion a organisé un forum Santé/Sport, dédié au bien-être des élèves sous le slogan "Bien dans sa tête, bien dans son corps".

Les élèves ont participé à des activités organisées avec de nombreux partenaires des domaines de la santé, de la prévention et du sport.

Au cours de cette journée, les élèves de 3ème ont également profité d'un **programme complet d'accompagnement à l'orientation professionnelle**. Ce programme incluait plusieurs ateliers pratiques, tels que la rédaction de CV et de lettres de motivation, essentiels pour leur orientation et leurs futures recherches de stage. Ils ont assisté à des sessions de découverte des métiers, où ils ont pu explorer différentes carrières. Ces activités visaient à les préparer efficacement à leurs choix d'orientation et à les familiariser avec le monde du travail, leur offrant ainsi une meilleure compréhension des opportunités et des exigences professionnelles.

Organisée par Mme Copin, infirmière scolaire, cette journée avait pour objectif de renforcer les connaissances et les compétences indispensables aux élèves pour élaborer progressivement un projet d'orientation scolaire et professionnel, tout en favorisant leur bien-être et épanouissement.

Madame COPIN, infirmière scolaire
Collège Rousseau –Avion



CHAPITRES

- 1– Quelles sont les grandes lignes du projet ?
- 2– Qu'en pensent les élèves ?
- 3– A quelles activités participez-vous ?
- 4– Comment organiser un tel forum ?
- 5– Un conseil pour se lancer ?

En un coup d'œil

Développer les compétences d'orientation autrement : Forum Santé / Sport Focus sur l'orientation



Objectifs:

- Découverte des associations sportives de la ville et des associations qui travaillent sur le bien-être des jeunes.
- Accueil des familles afin de leur présenter les dispositifs d'accompagnement
- Présentation aux élèves de 3ème des dispositifs BAFA, permis de conduire, CV, lettre de motivation dans l'**accompagnement à l'orientation professionnelle**.
- Connaissance des points d'écoute afin de savoir où se diriger en cas de besoin

Les grandes étapes

- Prise de contact avec tous les partenaires pour la programmation du forum et des objectifs à atteindre.
- Présentation du projet aux élèves et des associations afin de savoir vers quels ateliers se diriger. (Les élèves font le choix de 3 ateliers. L'infirmière scolaire proposera 3 autres ateliers en fonction des besoins et du profil de l'élève.)
- Préparation d'une fiche de route pour guider l'élève dans sa journée. - Des élèves sont nommés chef de groupe pour gérer les absences et assurer le suivi des ateliers.
- Planning particulier pour les 3èmes avec ateliers CV, lettre de motivation, BAFA, permis, orientation.
- Le jour J, les élèves passent dans tous les ateliers sportifs proposés : Chaque élève bénéficie d'1/2 journée sportive et d'1/2 journée santé.

points d'appui pour mettre en place la démarche

- Les partenaires sportifs, santé et découverte des métiers
- Toute la communauté éducative
- Vademecum : l'accompagnement à l'orientation au Collège :
<https://eduscol.education.fr/document/949/download>
- Mémento : La découverte des métiers au collège :
<https://eduscol.education.fr/document/51287/download>

points de vigilance

- beaucoup de communication nécessaire
- rigueur dans le travail

article complet

Forum SANTE SPORT,
focus sur l'orientation
au collège J.Jacques
Rousseau d'Avion





« Organise tes olympiades » au collège Anita Conti de Bully les Mines

2024 étant l'année des jeux olympiques à Paris, Valérie Diagne, professeur de français, et Jacky Birman, professeur d'EPS ont travaillé conjointement sur un projet mettant à l'honneur cet événement mondial. Avec les élèves de 6A et 6C, acteurs de leur propres « jeux olympiques », un projet a été mené afin de proposer, tout au long de l'année, de faire vivre ce grand événement des JO au sein et à l'échelle de l'établissement.

Madame Valérie DIAGNE, professeure de français
Monsieur Jacky BIRMANN, professeur d'EPS

Collège Anita Conti - Bully les Mines

DE LILLE
Liberté
Égalité
Fraternité
du Pas-de-Calais

***Enseigner les fondamentaux
autrement***

***"J'organise mes jeux"
Collège Anita Conti - Bully les Mines***



CHAPITRES

- Quelle est l'origine de votre projet ?
- Quelle est la finalité de votre projet ?
- Quels ont été les fondamentaux travaillés au cours de ce projet ?
- Quels ont été les éléments facilitants ?
- Quels sont les points de vigilance ?
- Quel impact sur la motivation des élèves ?
- Un dernier conseil pour se lancer ?

En un
coup d'œil

Organise tes olympiades Collège Anita Conti - Bully les Mines



Objectifs:

- Permettre aux élèves de 6èmes de s'approprier l'événement exceptionnel que représentent les Jeux Olympiques de 2024 organisés à Paris en participant à des « mini jeux olympiques » à l'échelle du collège.
- Organiser un temps fort via une pédagogie de projet

Les grandes étapes

- Responsabiliser deux classes de 6èmes (6A et 6C) en leur faisant organiser de A à Z leur propre olympiade
- Proposer des activités, expositions dans le collège
- Mettre à l'honneur la SOP en :
 - organisant des menus spéciaux, promouvant l'événement par des affiches réalisées par les élèves, organisant un grand concours de dictées olympiques à l'échelle du collège.
 - Organiser un temps fort en Juin 2024 sous forme d'olympiade pour l'ensemble des élèves de 6èmes du collège
 - Associer divers partenaires pour créer un projet collaboratif (collège, association, restauration, municipalité, partenaires des JO, presse)
- Essayer d'obtenir un message, une vidéo d'un athlète olympique

Points d'appui pour mettre en place la démarche

- Le blog du projet :
<https://enthsdf.fr/blog/pub/HedWwp2dze-projet-jeux-olympiques>
- Profiter de l'appui de l'équipe de direction du collège

points de vigilance

- poser un cadre, guider sans faire à la place de...
- travailler les compétences d'organisation et d'autonomie

article complet

Organise tes olympiades -
collège Anita Conti
Bully les Mines





La WebTV au service de l'oral et des fondamentaux

Valérie Fournier, Céline Dudek et Maxime Becquet, ERUN , ont lancé, il y a 5 ans "[Le M@g](#)" : la Web TV des élèves d'Hesdin, St Pol Sur Ternoise, Arras 1, 2 et Arras ASH.

Quels objectifs ce projet permet-il de travailler? Comment se lancer? Quels investissements?

Découvrez toutes les réponses en vidéo !

Maxime BECQUET, ERUN, Arras 1 et Arras ASH

Céline DUDEK, ERUN, Arras 2

Valérie FOURNIER, ERUN, Hesdin et Saint-Pol-sur-Ternoise



CHAPITRES

- 1– Description du projet
- 2– Les compétences travaillées
- 3– La motivation chez les élèves
- 4– La motivation chez les enseignants
- 5– Quelles aides ?
- 6– Les points de vigilance



La WebTV au service de l'oral et des fondamentaux

Objectifs

- favoriser l'expression orale et écrite
- encourager les recherches documentaires
- aiguïser l'esprit critique
- initier à l'approche des médias.

Les grandes étapes :

- 1) préparation du reportage
 - proposition de sujet
 - préparation du sujet
 - échange avec les classe
- 2) recherche et rédaction
 - faire des recherches
 - rédiger son reportage
 - illustrer ses propos
- 3) réalisation du reportage
 - s'entraîner à l'oral
 - filmer sa présentation
 - montage

Ce qui peut m'aider :

- le site du M@g
- le site Primàbord
- le site du CLEMI
- mon ERUN dans le 1er degré
- OTA62

Les points de vigilance :

- le choix des sujets
- les images libres de droits

article complet

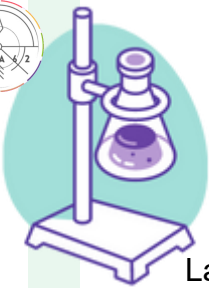
interview enseignant
ressources sur OTA62





Vers la Conception Universelle

Des Apprentissages (CUA)



La recherche appuyée par le terrain nous démontrent au quotidien qu'il n'existe pas de modèle d'apprenant type. La diversité des profils et la variabilité des apprenants (Postulats de Burns, 1971) sont devenues la norme à partir de laquelle les enseignants doivent construire et planifier leurs enseignements.

La Conception Universelle des Apprentissages (CUA) peut être envisagée comme une aide aux enseignants pour gérer cette hétérogénéité. Elle ne représente pas une méthode, mais plutôt une approche globale qui vise à concevoir l'enseignement de manière inclusive, en anticipant les obstacles afin de répondre aux besoins du plus grand nombre.

Dans cet article, nous partageons le témoignage de Mr Galais, coordonnateur d'ULIS TSA au collège de Douvrin, qui a intégré les principes de la CUA dans ses pratiques de classe. Son expérience illustre concrètement comment cette approche peut favoriser l'inclusion des élèves à besoins éducatifs particuliers mais également améliorer l'engagement et l'expertise de chacun en créant une variété de chemins d'apprentissage accessibles à tous.

Mr Galais, coordonnateur d'ULIS TSA au collège de Douvrin,



CHAPITRES

- 1- Quel a été l'élément déclencheur qui vous a conduit vers la CUA ?
- 2- Quelle préparation nécessite une séance en CUA ?
- 3- Quels effets avez-vous constatés sur les élèves et sur votre propre posture professionnelle ?
- 4- Un dernier mot pour les équipes qui souhaiteraient se lancer ?
- 5- Exemple d'une séance en classe prenant appui sur les trois lignes directrices de la CUA.

- Offrir aux élèves plusieurs moyens d'engagement
- Plusieurs moyens de se représenter l'information
- Plusieurs moyens d'action et d'expérimentation

Infographie à télécharger

CONCEPTION UNIVERSELLE DE L'APPRENTISSAGE : LIGNES DIRECTRICES			
Engagement	Représentation	Action	Expression
<p>Offrir des chemins possibles pour FAVORISER L'ENGAGEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'engagement des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'engagement des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'engagement des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de la PERCEPTION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser la perception des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser la perception des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser la perception des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de l'ACTION PHYSIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'action physique des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'action physique des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'action physique des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de l'ACTION VERBALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'action verbale des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'action verbale des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'action verbale des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation.
<p>Offrir des chemins possibles pour FAVORISER L'APPREHENSION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de la LANGUE ET DES INSTRUMENTS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser la langue et les instruments des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser la langue et les instruments des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser la langue et les instruments des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de l'APPREHENSION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. 	<p>Offrir des chemins possibles sur les chemins de l'APPREHENSION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation. • Favoriser l'apprehension des élèves en leur permettant de choisir leur mode de participation.
<p>Apprentissages adaptés aux élèves</p>	<p>Apprentissages adaptés aux élèves</p>	<p>Apprentissages adaptés aux élèves</p>	<p>Apprentissages adaptés aux élèves</p>
SCÉNARIOS ou MOUVES	DÉMOUILLÉS ou BIEN INFORMÉS	STRATÉGIES ou CENTRÉS SUR DES OBJECTIFS	

En un
coup d'œil



Vers la conception universelle des apprentissages

Objectifs:

- Favoriser les apprentissages du plus grand nombre d'élèves sans changer les objectifs ou les contenus enseignés
- Apporter des réponses à la diversité et la variabilité des apprenants en anticipant les obstacles éventuels en classe
- Développer l'engagement et l'expertise des élèves de façon dynamique

Les grandes étapes

- Identifier **la ou les compétences "cœur de cible"** puis les compétences spécifiques et périphériques (selon la cible de Hervé Benoît)
- **Observer et identifier les obstacles potentiels** aux apprentissages
- **Accessibiliser:** identification des modifications à apporter aux supports et aux méthodes d'apprentissage, recueillir et organiser le matériel, planifier la situation d'apprentissage
- Mettre en oeuvre la situation d'apprentissage

pour m'aider

- Académie de Clermont-Ferrand
<https://www.ac-clermont.fr/conception-universelle-de-l-apprentissage-122072>
- Interventions de Sylvie Cèbe sur la conception universelle de l'enseignement
- Site internet CAST (en anglais):
<https://udlguidelines.cast.org/>

points de vigilance

- Ne pas enfermer les élèves dans des profils type (concept de variabilité des apprenants)
- La CUA n'est pas un format unique pour tous, mais des alternatives pour chaque individu

article complet

Partage d'expérience de
de Mr Galais,
Coordonnateur d'ULIS
TSA
au collège de Douvrin





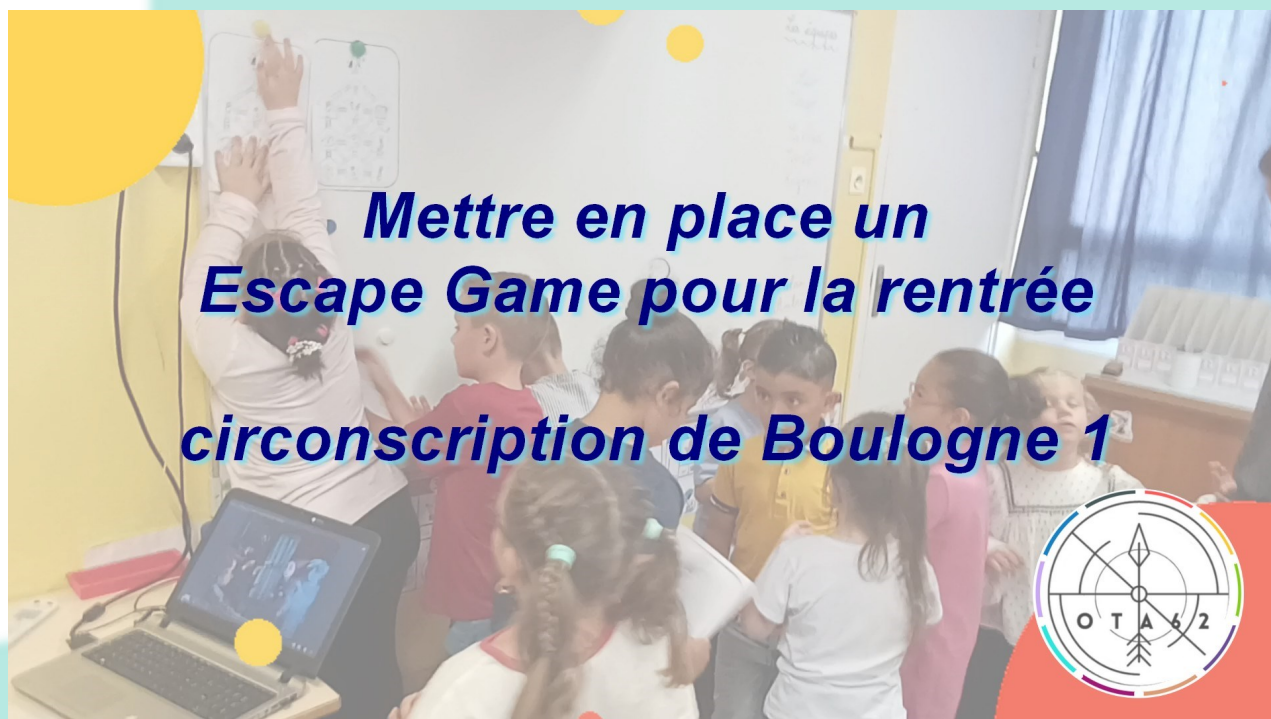
Mettre en place un Escape Game pour la rentrée

Mmes Nave et Sergent, nous avaient ouvert leurs classes le jour de la rentrée. Nous avons ainsi pu découvrir, en situation, les intérêts multiples de proposer un Escape Game dès ce premier jour. Celui-ci permet à la fois d'instaurer un climat de classe serein et soudé et, pour les enseignantes, de relever de nombreux observables des compétences et savoirs de leurs nouveaux élèves.

Madame Jessica NAVE et Madame Elodie SERGENT (CP)

Ecole Louis Blanc—Michelet

Boulogne-sur-mer



CHAPITRES

- 1– Situation de départ
- 2– Quels objectifs ?
- 3– Quelle prise d'information ?



Mettre en place un Escape Game pour la rentrée

Objectifs: pour l'élève

- Apprendre à connaître ses camarades et leurs prénoms
- Développer le sentiment d'appartenance au groupe classe (cohésion)

pour l'enseignant

- Instaurer un climat rassurant dès le premier jour de classe
- Identifier rapidement les profils des élèves et de son groupe classe
- Evaluer le niveau d'acquisition des compétences engagées dans l'escape game

Les grandes étapes

En amont : la logistique

- créer les épreuves, ou adapter un Escape Game déjà existant
- préparer et installer le matériel
- créer les équipes

Le jour J : avec les élèves

- planter un décor motivant
- répartir les élèves en équipes
- fournir le matériel de départ à chaque équipe
- accompagner les équipes les plus en difficultés
- prélever de l'information
- les regarder résoudre l'énigme et se réjouir !

Après

- garder trace des observations (comportements, compétences,...)

pour m'aider

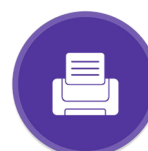
- s'appuyer sur un escape game déjà existant
- travailler avec une collègue
- avoir un adulte supplémentaire pour aider les élèves, et ainsi observer le plus possible
- Créer un escape game pédagogique, mode d'emploi ! sur profpower

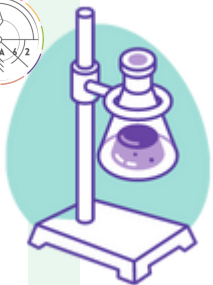
points de vigilance

- Adapter le niveau de difficulté des épreuves
- Constituer des groupes d'égal niveau (pas toujours facile en début d'année)
- Gérer l'hétérogénéité dans la rapidité de réflexion des élèves
- Certains élèves se découragent, l'accepter

article complet

Film en classe
ressources
sur OTA62





Jouer à l'école Jouer pour apprendre

La ludopédagogie, également connue sous le nom d'apprentissage par le jeu, est une approche éducative innovante qui combine l'utilisation de jeux et d'activités ludiques avec des objectifs pédagogiques. Elle connaît un essor dans le monde de l'éducation depuis le début des années 2010, avec la réapparition de l'expression "serious game/jeu sérieux".

Cet entretien nous livre des pistes pour faire de ces moments de jeux de réels temps d'apprentissage.

Madame Aline MERLOT, CPD—mission Maîtrise de la Langue

Madame Karine VIEQUE, CPD—mission Mathématiques

Vadim, élève de CM2, école Deseilles—Boulogne-sur-mer



CHAPITRES

- 1– Pourquoi le jeu ?
- 2– Comment jouer à l'école ?
- 3– Quelle est la place de l'enseignant ?
- 4– Les points de vigilances
- 5– Des astuces pour se lancer
- 6– Parole d'élève, Vadim, CM2



Jouer à l'école Jouer pour apprendre

Objectifs:

- Améliorer la motivation et la confiance des élèves
- Améliorer l'engagement des élèves
- Autonomiser les élèves dans les phases d'automatisation et d'entraînement
- Affiner la connaissance de ses élèves grâce aux phases de jeu en autonomie

Les grandes étapes

- Définir un objectif unique
- Identifier un jeu correspondant à cet objectif, en faire sa situation de référence
- Prévoir des variables de différenciation
- Jouer sur les variables pour permettre de développer de nouvelles stratégies en lien avec de nouvelles connaissances
- Être **très présent** en phase d'apprentissage
- Amener les élèves à l'autonomie et **s'effacer** de plus en plus
- Adopter une posture d'**observateur** pour mieux connaître ses élèves, leurs stratégies, leurs besoins

pour m'aider

- S'appuyer sur les jeux du commerce
- Le site <https://www.icionjoue.fr/>
- Cibler un jeu et le faire évoluer

points de vigilance

- Ne pas démultiplier les objectifs
- Se focaliser sur peu de jeux
- Penser au temps d'activité de l'enfant
- Eviter les surcharges et perturbations visuelles

article complet

Témoignages
Ressources
sur OTA62





Accompagner autrement

Les ressources






Pour vous accompagner dans la réflexion sur les fondamentaux autrement, nous vous proposons un ensemble de ressources qui vous permettra, en fonction de votre niveau, d'investir au mieux ce champ.

Les ressources départementales

CUA : résolution de problèmes

Cécile Wrona, Maître E, Bruay-la-Buissière

C.U.A. : résolution de problèmes

<p>PRÉVENTION ET INTERVENTION RAPIDE</p> <p>FLEXIBILITÉ C'est une souplesse qui permet d'offrir des choix à l'ensemble des élèves, en tenant compte des intérêts et des besoins différents des apprenants.</p> <p>accéder</p>	 <p>Offre plusieurs moyens de représentation</p> <p>1. Offrir diverses possibilités sur le plan de la perception</p> <ul style="list-style-type: none">Proposer divers moyens de personnaliser la présentation de l'informationProposer des problèmes dans une police d'écriture adaptée, espacer les lettres et les lignesPassage des consignes orales, écrites et utilisation de pictogrammesFaire reformuler la consigneProposer d'autres modes de présentation pour les informations auditivesprésenter le problème sous forme de vidéos, de pièce de théâtre, de mimes, d'images ou de pictosproposer l'utilisation d'ordinateur avec synthèse vocaleproposer un fichier MP3 du problèmeProposer d'autres modes de présentation pour les informations visuellesProposer un problème avec des objets réels présents <p>Exemple la pyramide de sucres Blog intéressant de Stéphanie de Vanssay</p> <h4>La pyramide de sucres</h4>  <ul style="list-style-type: none">Utiliser des problèmes avec des photos de la vie quotidienne (style m@thenvie)Proposer des phrases réponses	 <p>Offre plusieurs moyens d'action et d'expression</p> <p>4. Offrir diverses possibilités sur le plan de l'action physique</p> <ul style="list-style-type: none">Varié les méthodes de réaction et d'interactionProposer différents modes de réponses : orales, écrites, dessinées, enregistrées...Mettre en place un laboratoire/coin mathématiques pour réaliser des problèmesProposer des choix pour répondre : utilisation du poing ou de cartons colorésPendant ou à la fin de chaque explication de consignes, les élèves lèvent la main quand ils pensent avoir compris les consignes : <p>3 manières de lever la main, pour 3 degrés de compréhension de la consigne :</p> <p>1 consignes non comprises : l'élève sert le poing 2 consignes partiellement comprises ; l'élève lève la main à l'horizontale 3 consignes comprises : l'élève lève le pouce</p> <p>On lance les élèves en activités en faisant en sorte de mélanger les élèves 1, 2 et 3 pour que les élèves s'expliquent et clarifient les consignes</p> <ul style="list-style-type: none">Permettre à l'élève de se tenir debout derrière sa tableProposer des assises flexibles, des bandes élastiques au pied des tables... pour permettre le mouvementOptimiser l'accès aux outils et aux technologies de soutien <ul style="list-style-type: none">Donner accès aux ordinateurs, tablettes, TBI pour pouvoir résoudre des problèmes	 <p>Offre plusieurs moyens d'engagement</p> <p>7 Offrir diverses possibilités pour éveiller l'intérêt</p> <ul style="list-style-type: none">Optimiser les choix individuels et l'autonomieProposer des plans de travail (choix de l'ordre des activités, personnelles...)Produire des énoncés de problèmes à partir de photos prises par les élèvesOptimiser la pertinence, la valeur pédagogique et l'authenticitéProposer des problèmes de la vie quotidienne ou de vie de classe, des situations authentiques... <p>Blog intéressant de Stéphanie de Vanssay http://www.2vanssay.fr/situationsmotivantes/?cat=25</p> <ul style="list-style-type: none">Écriture de problèmes à destination de camarades de classes ou d'autres classesUtilisation d'un laboratoire/coin mathématiques pour réaliser des problèmes  <ul style="list-style-type: none">Donner du sens : partir des vrais besoins, des goûts, du vécu des élèvesMinimiser les risques et les distractionsDemander une table déparasitéeCréer un climat de classe positif et accueillantUtiliser un emploi du temps imagé et des rituels sécurisésUtilisation de timer (type classroomscreen pour TBI)Varié le rythme de travail et les modes d'activité (individuel, groupes, binômes, ...)Stimuler, relancer l'attention (par la respiration, un picto, ...)Annoncer les moments qui demandent une ressources attentionnelle importante
---	---	--	---

Le site de la webTV « Le M@g »



<https://lemag.etab.ac-lille.fr>

Autres ressources

CONCEPTION UNIVERSELLE DE L'APPRENTISSAGE : LIGNES DIRECTRICES

	Offrir plusieurs moyens d' ENGAGEMENT Réseaux affectifs Le POURQUOI de l'apprentissage	Offrir plusieurs moyens de REPRESENTATION Réseaux de reconnaissance Le QUOI de l'apprentissage	Offrir plusieurs moyens d' ACTION et d' EXPRESSION Réseaux stratégiques Le COMMENT de l'apprentissage
Accéder	Offrir diverses possibilités pour ÉVEILLER L'INTÉRÊT <ul style="list-style-type: none"> Optimiser les choix individuels et l'autonomie Optimiser la pertinence, la valeur pédagogique et l'authenticité Minimiser les risques et les distractions 	Offrir diverses possibilités sur le plan de la PERCEPTION <ul style="list-style-type: none"> Proposer divers moyens de personnaliser la présentation de l'information Proposer d'autres modes de présentation pour les informations auditives Proposer d'autres modes de présentation pour les informations visuelles 	Offrir diverses possibilités sur le plan de l' ACTION PHYSIQUE <ul style="list-style-type: none"> Variar les méthodes de réaction et d'interaction Optimiser l'accès aux outils et aux technologies de soutien
Consulter	Offrir diverses possibilités pour SOUTENIR L'EFFORT et la PERSÉVÉRANCE <ul style="list-style-type: none"> Souligner l'importance des buts et des objectifs Variar les exigences et les ressources pour rendre les défis plus stimulants Favoriser la collaboration et la communauté Augmenter le retour d'information pour une plus grande maîtrise 	Offrir diverses possibilités sur les plans de la LANGUE et des SYMBOLES <ul style="list-style-type: none"> Clarifier le vocabulaire et les symboles Clarifier la syntaxe et la structure Soutenir le décodage des textes, de la notation mathématique et des symboles Faciliter la compréhension lors du passage d'une langue à l'autre Illustrer l'information et les notions à l'aide de plusieurs supports 	Offrir diverses possibilités sur les plans de l' EXPRESSION et de la COMMUNICATION <ul style="list-style-type: none"> Utiliser plusieurs supports de communication Utiliser plusieurs outils d'élaboration et de composition Développer les compétences grâce à un soutien échelonné en situation de pratique et de performance
Intérioriser	Offrir diverses possibilités sur le plan de l' AUTORÉGULATION <ul style="list-style-type: none"> Promouvoir les attentes et les idées qui optimisent la motivation Développer les stratégies d'autorégulation et la faculté d'adaptation de l'élève Développer la capacité d'auto-évaluation et de réflexion 	Offrir diverses possibilités sur le plan de la COMPRÉHENSION <ul style="list-style-type: none"> Activer les connaissances antérieures ou fournir les connaissances de base Faire ressortir les modèles, les caractéristiques essentielles, les idées principales et les relations entre les notions Guider le traitement, la visualisation et la manipulation de l'information Maximiser le transfert et la généralisation 	Offrir diverses possibilités sur le plan des FONCTIONS EXÉCUTIVES <ul style="list-style-type: none"> Guider l'élève dans l'établissement d'objectifs appropriés Soutenir la planification et l'élaboration de stratégies Faciliter la gestion de l'information et des ressources Améliorer la capacité de l'apprenant d'assurer le suivi de ses progrès
Objectif	Apprenants experts qui sont... DÉTERMINÉS et MOTIVÉS	DÉBROUILLARDS et BIEN INFORMÉS	STRATÉGIQUES et CENTRÉS SUR DES OBJECTIFS

CAST | Until learning has no limits

vdguidelines.cast.org | © CAST, Inc. 2018 | Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.



POSTERS 91 POSTERS REI

La notion de compétences "cœur de cible"

Selon une métaphore de Monsieur Hervé Benoît, INSHEA

Objectif de Christophe Colomb

Naviguer pour rejoindre les Indes par une autre route.

Pour réussir son entreprise, Christophe Colomb a besoin de 2 types de compétences :

- des compétences spécifiques liées à la nature du travail engagé ;
- des compétences périphériques, qui sont "autour" de l'activité.



Recruter des officiers, des marins, trouver des voiles adaptées.
Il a besoin de personnes dont les compétences sont directement en lien avec la situation maritime.



"Pour accomplir une tâche, il faut réunir des compétences qui sont en lien directement avec la situation".

Recruter des cuisiniers, des aide-cuisiniers, des personnels médicaux.
Il a besoin de personnes dont les compétences ne sont pas directement liées au monde maritime.

L'alliance de ces deux types de compétences contribue à sa réussite.





Les ressources institutionnelles

éduscol

VADEMECUM

L'accompagnement à l'orientation au Collège

Objectifs, repères et ressources pédagogiques à destination des équipes pédagogiques et éducatives



éduscol

DÉCOUVERTE DES MÉTIERS MÉMENTO DU CHEF D'ÉTABLISSEMENT



Dossier

Créer et animer une webTV



Aménager un studio média, une
WebTV

Fiche mobilier Archiclasse



Le jeu comme modalité d'apprentissage





Ce parcours d'une heure trente s'adresse à tous les enseignants du primaire et du secondaire désireux d'en savoir plus sur la manière d'intégrer le jeu dans leur pratique pédagogique et d'identifier des partenaires possibles pour les accompagner.

Objectifs

- Découvrir le monde du jeu et son intérêt en pédagogie
- Connaître les spécificités du jeu pédagogique
- Mettre en œuvre le jeu dans sa classe



Apprendre par le jeu

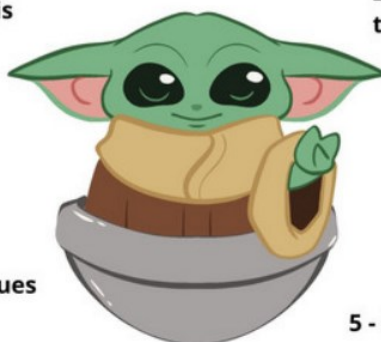
Base de fiches pédagogiques - Jeux de cartes et de plateau.

Vous souhaitez utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à vos séances en classe ou à vos animations pédagogiques ? Cet espace est le vôtre ! Découvrez notre base de fiches pédagogiques pour l'utilisation de jeux « grand public » dans les apprentissages, du cycle 1 au lycée et des fiches plus particulièrement destinées aux parents.



LES 10 COMMANDEMENTS DU SERIOUS GAME PADAWAN

- 1 - Voir petit, il faut
- 2 - Avec d'autres padawans, travailler tu dois
- 3 - Avec un maître, tu réussiras
- 4 - Dans d'autres jeux, l'inspiration tu trouveras
- 5 - Comme toi, le jeu doit être
- 6 - Exploiter tes élèves, tu peux
- 7 - Justifier les mécaniques de jeu, tu dois
- 8 - Introduire et débriefier après le jeu, nécessaire il est
- 9 - Crucial, le design est
- 10 - Jouer, tu dois



Un peu de lecture



Quel est l'intérêt pédagogique d'un escape game ? Comment en créer un avec et pour les élèves ? Comment s'approprier un escape game de manière simple en classe ? Le jeu d'évasion pédagogique développe l'imagination, la créativité, les relations sociales et permet également une acquisition pérenne des connaissances. À la manière de maîtres de jeu, les auteurs essaient, au fil des pages, des apports scientifiques et théoriques, des démarches pédagogiques, des retours d'expériences et des exemples de mise en œuvre d'escape games en classe ou en formation.




Fidèles aux principes de la collection, les auteurs s'emploient à passer au tamis les **mythes et les réalités qui entourent la question du jeu dans un cadre scolaire** tels que :

- « **Le jeu, c'est surtout pour les enfants** »,
- « **La gamification ou ludicisation permet d'améliorer les apprentissages** »,
- « **On apprend mieux en jouant** »,
- « **Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition** ».













À écouter / à voir



 Extra classe

5 ÉPISODES

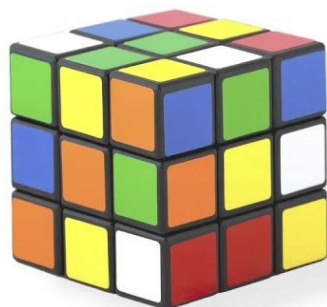
	 Les enjeux de la ludopédagogie - Parlons pratiques ! #5	28min
	 Calcul mental, un jeu d'enfant - Les Énergies scolaires #121	07min
	 Que fait le jeu vidéo à l'école ? - Parlons pratiques ! #26	54min
	 Des ateliers jeux pour motiver ma classe - Les Énergies scolaires #68	07min
	 Oser le jeu en lycée professionnel - Les Énergies scolaires #21	07min



CRISPESH

Centre de recherche pour l'inclusion des personnes en situation de handicap

Concept de variabilité des apprenants



Si plusieurs peuvent le résoudre, quelques-uns seulement peuvent être qualifiés d'experts à ce jeu.



Connaître des supports éducatifs ludiques numériques

ÉCOLE COLLÈGE LYCÉE

Utiliser la ludification pour captiver les étudiants

01

. FONDAMENTAUX

Une vidéo sur les fondamentaux de la thématique

02

. MISE I

Une vidéo sur la mise en pratique dans l'enseignement



03

. TÉMOIGNAGES

Une vidéo de retours d'expérience d'enseignants / étudiants



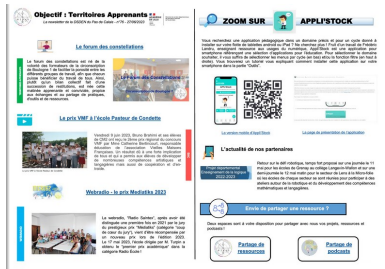


OTA62

Le projet « Objectif : Territoires Apprenants » met à votre disposition plusieurs espaces pour vous tenir informés, pour échanger, partager avec nous dans un esprit d'expérimentation, d'innovation et de créativité.



Le site OTA62 qui vous propose de nombreuses ressources : podcasts via notre webradio Micro62, partage d'expériences, ressources documentaires ou encore cartographies.



La newsletter OTA, toute les deux semaines dans votre boîte mail professionnelle ou en vous abonnant via notre formulaire vous offre des apports de la recherche, des partages d'expériences, des tutoriels d'outils numériques...



Notre fil Twitter, alimenté régulièrement, propose une sélection de ressources et vous tient informé de l'actualité du projet « Objectif : Territoires Apprenants »

A très bientôt !

OTA Mag' - Le magazine des communautés apprenantes du département du Pas de Calais

Editeur : DSDEN Du Pas de Calais - 20 Bld de la Liberté 62021 Arras Cedex

Directeur de la publication : Jean-Roger Ribaud, Directeur Académique

Responsables de la rédaction : Muriel Misplon, Directrice Académique Adjointe et Romuald Delattre, Conseiller pédagogique départemental

Mise en page et relecture : Perrine Taine, chargée de mission OTA Lab' et CP CE1.

Rédaction des articles : Claire Dupuich, chargée de mission Pratiques inclusives, Elisabeth Inghels, chargée de mission espaces flexibles, Elodie Lefebvre, chargée de mission webradio, Perrine Taine, chargée de mission OTA Lab' et CP CE1 et Romuald Delattre, CPD Territoires Apprenants.

Date de parution : Juin 2024