AIDE PERSONNALISEE

DES INFORMATIONS PRATIQUES

60 heures : pour quoi faire ?

Ce que ce dispositif n'est pas :

- *Une étude surveillée*
- *Un atelier périscolaire supplémentaire*
- *La reprise à l'identique des activités de classe*

C'est un dispositif qui doit permettre aux élèves en difficulté de bénéficier du petit groupe pour se doter d'outils et de modes de raisonnement plus performants afin de se mettre en situation de réussite dans le cadre du groupe classe.

C'est l'occasion de favoriser la mise en place de **stratégies efficaces** pour permettre à un élève de **devenir autonome** dans ses apprentissages. Cela impose donc de réfléchir aux processus de compréhension et d'acquisition que développe un enfant qui apprend.

Le pilier 7 du socle commun de connaissances et de compétences **« Autonomie et initiative »** apporte des réponses à la gestion de ce temps spécifique.

La construction des apprentissages repose sur **l'attention, la mémorisation, la compréhension, la réflexion et l'imagination**. Il est donc important lors de ces travaux en petits groupes de solliciter régulièrement ces attitudes pour outiller ces élèves et leur permettre de **transférer** ces acquisitions lors des activités collectives de classe.

Fonctionnement :

- Groupe de 6 élèves maximum, 2 minimum.
- Même groupe d'élèves sur une période.
- Possibilité de constituer des groupes de besoin, sur le même type de difficulté, sur le cycle afin d'éviter de trop individualiser.
- 2 h hebdomadaires (possibilité de 2 groupes différents chaque heure).
- Si maître surnuméraire, il aide dans un groupe ou prend un groupe.
- Information donnée aux parents sur papier libre avec signature pour accord en retour.
- En cas d'absence non remplacée : prévenir les familles (en cas d'impossibilité répartir les élèves)
- Possibilité d'instaurer un support spécifique : le cahier d'aide.
- Eventualité de modifier les horaires scolaires pour effectuer l'aide le matin avant la classe.

Public visé :

- Pas les élèves de CLIS.
- Pas les élèves avec trouble(s) du comportement.
- Elèves bénéficiant d'un PPRE et/ou élèves repérés en difficulté passagère (1h ou 2h)

Typologie des aides proposées :

1) Activités d'anticipation : préparer en amont l'activité commune de la classe.

Exemples :

- Préparer la lecture avec les faibles lecteurs.
- Maternelle : restitution de récit, jouer avec le son qui sera étudié en phonologie.
- Réactiver les savoirs en jeu dans les activités disciplinaires prévues de la journée (vocabulaire, mathématiques…)

2) Activités de soutien :

Exemples :

- *Reprendre les notions mal acquises en adoptant des démarches différentes.*

3) Activités de méthodologie :

Exemples :

- *Gérer son temps, son matériel, une tâche précise, ses apprentissages, les outils de connaissance et ses traces écrites.*
- *Développer le travail personnel.*
- *Développer les capacités de mémorisation.*

4) Activités métacognitives :

A partir d'un exercice de la classe, se mettre à l'écoute du fonctionnement cognitif de l'élève, le faire verbaliser ses stratégies, ses procédures, l'outiller pour réaliser la tâche, l'accompagner avant, pendant après**.**

Il faudrait alterner ces 4 types d'activités en fonction des projets.

Quelques sites :
http://www.pragmatice.net/
http://www.eduscol.education
http://www.apffee.asso.fr
http://www.banqoutils.education.gouv.fr

DIFFICULTE SCOLAIRE

La difficulté scolaire n'a pas de causes objectives qu'il suffirait de traquer pour les faire disparaître. Elle est une conduite de l'élève, qui est une réponse qu'il apporte à des problèmes qui lui sont posés. Cette conduite a un sens pour lui, et elle est structurée d'une manière à la fois individuelle et collective : individuelle parce que c'est son histoire personnelle, collective parce que ce sont des rapports sociaux qui sont en jeu.
Prévenir la difficulté scolaire consiste donc à **comprendre** pourquoi l'enfant ne comprend pas l'intérêt que l'école devrait représenter pour lui, relativement à ce qu'elle lui permet de vivre, relativement à ce qu'elle lui demande de faire. Le rôle de l'enseignant est de s'interroger sur **ce déficit de sens** et d'analyser les causes. Il est amené alors à construire des dispositifs pédagogiques orientés de façon à ce que l'élève ne soit pas mis en difficulté à l'école.

1. Prendre en compte le projet de l'élève

Un élève ne donnera du sens à sa présence à l'école, que s'il lui est donné la possibilité d'y construire des projets, pour grandir et rencontrer les autres. Ces projets se présentent d'abord comme des projets de vie et d'action concrète. Le rôle de l'enseignant est d'orienter ces projets initiaux vers des projets d'apprentissage. Tous ces dispositifs pédagogiques ne doivent pas être opaques.

Origine du déficit de sens	Difficulté de l'élève	Remédiation pédagogique	Bénéfice pour l'élève	Rôle de l'enseignant
L'école est un lieu hermétique, étranger à la culture et aux attentes des élèves.	Incompréhension des objectifs de l'école.	Travail interculturel, visant à rendre légitime les projets.	Reconnaissance de sa personne, ouverture sur une culture partagée, apprendre à voir l'école comme un lieu positif.	Accueillir les élèves tels qu'ils sont, reconnaître leurs besoins, et attentes, dialoguer avec les familles.
Ignorance des différences, non reconnaissance de l'école	Incompréhension des enjeux : l'enfant se rebelle ou se résigne.	Socialisation dans le groupe, activité pourvue de sens, interactions entre pairs, réalisations reconnues.	Prendre sa place dans la classe, pouvoir penser, concevoir, être valorisé, obtenir de premières réussites.	Susciter et accepter des projets d'action, accompagner les élèves dans leur réalisation.
Pas de lien entre les tâches scolaires, les représentations et les attentes des élèves vis-à-vis de l'école.	Incompréhension du sens des activités, incapacité à se réaliser.	En lien avec les projets, mise en lien avec les disciplines. Mise en place d'activités décrochées pour affiner les apprentissages.	Apprendre à apprendre.	Expliciter ses objectifs et permettre la construction des savoirs par la coopération sociale et la discussion argumentée.

2. Avant l'entrée dans la tâche

Certaines difficultés d'apprentissage rencontrées par les élèves proviennent de ce qu'ils ne parviennent pas à trouver du sens à la tâche qui leur est proposée parce qu'ils ne trouvent pas le questionnement qui est à l'origine de cette tâche (« pourquoi faut-il que je souligne les verbes ?), qu'ils n'en voient pas l'intérêt en termes d'apprentissage (à quoi cela va-t-il me servir ?), ou qu'ils ne comprennent pas le dispositif pensé par l'enseignant (« pourquoi faut-il que je travaille en groupe ?). Avant même que les élèves n'entrent dans la réalisation de la tâche proprement dite, le rôle de l'enseignant sera donc dans un premier temps de les aider à retrouver la situation de classe et le questionnement qui sont à l'origine de l'activité ; dans un deuxième temps de les aider à s'approprier les objectifs d'apprentissage ; enfin d'expliciter le dispositif mis en place.
Le terme **métacognition** se rapporte à une démarche pédagogique qui consiste à faire revenir les apprenants sur les opérations mentales mises en œuvre lors d'un apprentissage pour en prendre conscience.

Besoins de l'élève	Activité de l'enseignant
Se souvenir de la situation à l'origine du questionnement déclencheur de l'activité. Se souvenir des questions. Resituer le questionnement.	Faciliter le souvenir par un retour aux traces écrites lors de l'activité déclenchante.
Repérer ce qu'il sait déjà dans le domaine concerné. Repérer ce qu'il va apprendre.	Présenter les objectifs d'apprentissage.
Connaître ce qui est attendu, la forme que doit prendre le résultat de l'activité, le temps qui lui est accordé, les aides dont il dispose, ce qui sera évalué.	Préciser le but de la tâche. Donner toutes les précisions utiles quant à la forme du résultat recherché, la durée de l'activité, l'organisation prévue et les expliciter.

3. Mettre en place des activités métacognitives avant, pendant et après la tâche à réaliser.

Les savoirs métacognitifs désignent à la fois la connaissance qu'a un individu de son propre fonctionnement cognitif et des mécanismes de régulation. Comme tous savoirs, ils doivent être construits par l'apprenant lui même. A l'école, le rôle de l'enseignant sera donc d'aider les élèves à construire ses savoirs en mettant en place des activités métacognitives. Le but recherché est que les élèves parviennent seuls à mobiliser ces savoirs métacognitifs construits en interaction avec l'enseignante, dans de nouvelles situations d'apprentissage.

Etapes	Savoirs visés	Objets du questionnement
Avant la réalisation de la tâche	Anticipation, prévision	Représentation du résultat
	Planification	Analyse du contexte, prise d'informations, tri, hiérarchisation Choix de stratégies Choix des outils
Pendant la réalisation de la tâche	Guidage, pilotage	Vérification de la pertinence des outils utilisés et des stratégies employées en fonction de l'avancée de la tâche.
Après la réalisation de la tâche	Contrôle	Vérification de la pertinence du résultat obtenu
	Formalisation de l'apprentissage, généralisation.	Repérage du savoir construit en termes de compétences, pertinence des stratégies.

4. De quoi l'élève a-t-il besoin pour être bien en classe ?

Pour se sentir « en sécurité », l'élève a besoin :

- De repères et de structures : cadre sécurisant basé sur le respect de lui-même des autres, l'existence d'un règlement intérieur prévoyant des « réparations » en cas de manquements, le contrat qui le lie avec l'institution (le programme de travail) ;
- D'un climat adapté, bienveillant ;
- Du droit à l'écoute et à la parole ;
- De la cohésion : l'élève doit se sentir appartenir à un groupe solidaire ;
- De la confiance.

Quelles sont ses permissions ?

- S'exprimer et être soi même : l'obstacle majeur est la peur du jugement des autres et le regard que chacun porte sur lui même. Il semble essentiel qu'une règle de non jugement et du respect de la parole de chacun soit contractualisée au sein du groupe.
- Grandir à son rythme : l'élève a un parcours progressif pour construire son autonomie. L'enseignant doit veiller à ajuster son attitude, en fonction de cette évolution personnelle.
- Se sentir en réussite : il faut aider l'élève à prendre conscience de ses faiblesses mais aussi de ses points forts.
- Avoir un corps vivant : rester assis, écouter, être attentif, intéressé, silencieux demande un effort considérable. Il est important de proposer des alternances dans les formes de travail et de groupement.

AIDE PERSONNALISEE EN MATERNELLE

1. Avec les MS très faibles parleurs.

- **Organiser des temps d'accompagnement parental (en REP prioritairement).**

Montrer comment : - faire parler l'enfant de son vécu à l'école ;
- lire un album avant de se coucher ;
- accompagner l'enfant dans ses prises de parole : reformuler, amplifier le propos, redire, répéter.

- **Développer le langage en situation.**

Agir dans le monde : décrire un parcours, raconter les étapes, faire pratiquer un parcours d'EPS à ses camarades en nommant les actions.
Découvrir le monde : apprendre à un camarade à se servir d'un objet technique.
Comptines à créer : comptines à mémoriser, comptines à créer sur une structure donnée.
Lecture d'images : description, images à caches.
Surprises : nouveau matériel, objets cachés.
Coin poupées, coin cuisine : habiller, mettre le couvert… Apprendre des mots nouveaux, verbaliser les actions.
Atelier bricolage : énoncer les matériaux utiles, exprimer les actions.
Utilisation d'imagiers.

2. Avec les élèves ayant des difficultés à s'approprier les règles de la vie de la classe.

Les jeux à règles en EPS.

L'écureuil en cage
Le crocodile…

- Faire jouer sur plusieurs séances.
- Enoncer et faire verbaliser les règles afin de bien positionner les contraintes de celles-ci.
- Poursuivre par des activités de rappel à partir de photographies, de dessins.

Tout jeu de société avec règles.

3. Avec les élèves ayant des difficultés en phonologie

Des activités

- Faire des non-mots (rajouter des syllabes à la fin, au milieu ou au début.
- Inverser les syllabes.
- Doubler les syllabes.
- Mots-valise (« chant : trois p'tits chats… »).
- Modifier la hauteur tonale d'une syllabe (chanter les syllabes).
- Choisir un mot qui plaît bien à l'enfant, le décomposer en syllabe, le faire répéter à l'enfant.

Une progression possible

- **Activités d'écoute**

- Faire écouter des textes en langue étrangère.
- Les lotos sonores, les lotos des instruments de musique de la classe.
- Présenter des mots phonologiquement courts représentant un mot de grande taille et inversement.

- **Découpage syllabique**

- Scander, avec les mains, au tambourin.
- Compter les syllabes.
- Les coder.
- Classer les mots en fonction du nombre de syllabes (avec images).

• **Manipuler**

- Allonger, diminuer, inverser. Travailler avec des pseudo mots.

• **Repérer une syllabe dans un mot, sa position.**

• **Les rimes**

- Les mots valises : trouver des enchaînements de la dernière syllabe à la première du mot suivant : pharmacie/citron…
- Faire repérer les rimes en fin de mots, les assonances en début de mots.
- Trouver des intrus dans une chaîne.

4. Avec les élèves ne mémorisant pas la comptine et ayant des difficultés à dénombrer.

Mémorisation de la comptine

- Se laver les mains en comptant.
- Apprendre des comptines numériques (un, deux, trois, un petit singe, 123 tout au fond des bois…) et jouer avec celles-ci (la dire à plusieurs, la dire à l'envers).
- Jouer 1,2,3…soleil.
- Minuit dans la bergerie. « Monsieur l'ours » (jeu en EPS).
- Continuer la comptine ou continuer à partir d'un nombre donné.
- Compter à rebours.

- *Proposition de jeux pour améliorer la mémorisation à mener lors des séances de soutien*

1- Séance 1 : Jeu de Kim + coin écoute
2- Séance 2 : Jeu de mémory + coin écoute
3- Séance 3 : Jeu de domino avec banque d'images éloignées. Consigne : chercher le domino manquant en le mémorisant.
4- Séance 4 : Reconstituer la comptine en images. Ex : « Un petit bonhomme assis sur une pomme…. »

Dénombrer

- Préparation du matériel des ateliers.
- Jeu de dés (de l'escalier-dominos).
- Jeu de la dînette. Mettre le couvert et préparer le matériel nécessaire. Mettre le couvert et se tromper volontairement (Que manque-t-il ?...). Mettre le couvert et demander le nombre d'invités.

- Le magasinier : « Fiche et Matériel Celda ».
- La marchande : « Vendeur et acheteur ».
- Distribuer du matériel en comptant à haute voix.
- Faire une liste de courses (2 pommes, 3 bananes…)
- Pratiquer le jeu de l'oie, les petits chevaux.
- Constituer des collections.
- Utiliser les livres à compter. Brissiaud chez Retz.
- Verbaliser les différentes procédures : estimation perceptive et globale des quantités, correspondance terme à terme (comparaison des quantités), quantification.

- *Exemples de jeux pour dénombrer :*

Jeux de mises en situation : Jeux CD Hatier

1- Séance 1 : Mise du couvert Livre de M Valentin « Découvrir le monde avec les mathématiques » + Ermel

2- Séance 2 : Associer une voiture avec son garage. *<u>Variables :</u> matériel proche puis éloigné, apporter le nombres de voitures demandées en plusieurs voyage puis un seul voyage.*

3- Séance 3 : Jeu des déménageurs en motricité. *<u>Variables :</u> travailler la notion « autant que » : 1 objet par cerceau, travailler la quantité : apporter un nombre défini d'objets*

4- Séance 4 :Jeu de piste (constellations de dé, mémorisation des chiffres) *<u>Variables :</u> déplacement d'un enfant sur quadrillage puis déplacement d'un pion sur une piste.*

<u>Le nombre 4</u>

Certains enfants se bloquent sur le « 4 ».

Multiplier les jeux de doigts, interpréter des comptines, constituer des équipes de 4, dénombrer jusqu' à 4.

5. Avec les élèves éloignés du langage écrit, ayant peu d'appétence pour les livres.

1. Prêt de livres à lire à la maison (contes traditionnels) à raconter aux autres.
2. Construction d'un livre écrit par les élèves
3. Lire les abonnements reçus à l'école.
4. Tri de livres à partir d'indices (images, mots, thèmes, auteurs…)
5. lecture d'une histoire, verbaliser et chercher des indices (retrouver les images, introduire des intrus…)

Images séquentielles

1. Les remettre dans l'ordre
2. le vocabulaire
3. justifier ces choix : intrus
4. développer l'imaginaire : inventer la fin
5. expression écrite : écrire les mots sous la dictée, construire une phrase avec étiquettes
6. espace/temps : connecteurs (ensuite, enfin…..)

Une séquence autour d'un album

Séance 1	Raconter, oraliser en simplifiant pour retracer la trame de l'histoire, avec un support visuel : les illustrations clés (personnages, lieux, objets…).Utiliser des marottes pour mémoriser.
Séance 2	Manipulation des illustrations et verbalisation. On distribue les illustrations clés. On raconte à nouveau. La maîtresse raconte et les enfants doivent montrer leur carte au bon moment de l'histoire.
Séances 3-4-5-6	On joue l'histoire (après l'avoir à nouveau racontée), mimer des moments clés, jouer des dialogues.
Séance 7	Travail sur les illustrations de l'album, sans lire l'histoire. Les enfants commentent les illustrations, retrouvent la trame, les personnages, les scènes.

LECTURE DU VRAI TEXTE.

Séances 8 à 12 Travail sur le texte :
. Carte d'identité des personnages : les caractéristiques, sa problématique.
. Jeu de devinette pour retrouver tel ou tel personnage.
. Lire avec hum-hum, les mots de l'histoire connue sont cachés et doivent être retrouvés.
. Choisir le meilleur résumé : lire trois histoire et trouver celle qui raconte l'album.
. Trouver un autre titre.
. Pratiquer le rappel de récit.

6. Avec les élèves faibles parleurs.

Voici des types de situations générant du langage. Choisir une ou deux situations et déclinez là sur plusieurs séances.
Donner des consignes pour effectuer un parcours, pour construire ou dessiner, pour fabriquer.
Inventorier le matériel des différents coins jeux.
Jeux de devinettes.
Visionnage de diapositives, de films.
Expliquer ce qu'on a fait : une action, une fabrication, un parcours.
Jeu de devinette : trouver un objet par sa description.
Comparer des images, des objets.
Découvrir une image en la déroulant petit à petit.
Prêter sa voix à une marionnette.
Le jeu de l'objet caché : faire des hypothèses.
Dire ou chanter des comptines, des jeux de doigte, des chansons, des poésies.

Le jeu de l'objet caché par rapport aux devinettes

6 séances ou plus

Séance 1 On choisit environ quatre ou cinq objets de la classe (différents coins).
On les touche, on les décrit ensemble.
On reformule les caractéristiques : à quoi cela sert-il ? où on le trouve ? comment est-il ?

Séances 2-3 La maîtresse choisit un objet (cf. séance 1).
Chaque enfant le touche dans le sac.
La maîtresse pose des questions. Les enfants répondent à tour de rôle par oui ou non.
La maîtresse peut compléter la réponse et les enfants reformulent.

Séances 4-5 La maîtresse et un enfant choisissent un objet. Les autres enfants posent des questions sur l'objet, l'enfant choisi doit répondre (avec l'aide de la maîtresse).

Séance 6 L'enfant doit décrire l'objet sans le nommer et les autres doivent le deviner.

Prêter sa voix à une marionnette

Séance 1 : Présentation de la marionnette
Chaque enfant se présente et elle dit ce qu'elle aime, ce qu'elle fait.
Identifier l'enfant à la marionnette : il va prendre sa place et parler en son nom/

Séance 2 : Une histoire
Présenter une histoire très simple mettant en jeu un personnage. S'approprier le texte avec des gestes, des onomatopées, des mimes.

Séance 3 : Images séquentielles
Avec l'aide des images, un enfant va faire parler la marionnette.

Séance 4 : Un autre personnage
Apparaît et on invente un dialogue.

Séance 5 : Le texte
La nouvelle histoire est dictée à l'adulte, on s'entraîne à la mise en scène.

Séance 6 : Le jeu
On joue l'histoire. On prête sa voix dans le but d'échanger avec les autres. On se produire dans les autres classes.

AIDE PERSONNALISEE EN CYCLE 2

Avec les élèves faibles décodeurs.

AUTOMATISATION DU DECODAGE
Favoriser la réussite en lecture : les MACLE
A. Ouzoulias
Les élèves en grande difficulté de lecture en fin de cycle 2 sont capables de lire des mots d'orthographe régulière et simple comme « lavabo », dans lesquels les syllabes ne comportent pas plus de deux lettres, mais ils rencontrent des difficultés dans le décodage dès que la syllabe est écrite avec un graphème complexe de deux ou trois lettres (maison, loin, train…). Par exemple, pour train, ils commencent souvent par dire « tar » ou « tra » et poursuivent par « trani » ou « tarni ». Ces difficultés viennent tiennent à **un décodage trop séquentiel**.
La segmentation en syllabes orthographiques pose problème.

Voici trois sortes d'activités qui peuvent aider les élèves à décoder.
1. Prise de conscience de la complexité des syllabes du français
Il s'agit tout simplement d'amener les élèves à remarquer que pour écrire une syllabe, le français utilise tantôt deux lettres « **pa**tin », trois lettres « chan**son** », quatre lettres « tra**vail** », cinq lettres « blan**cheur** ».
On commence par des listes de mots que les élèves savent lire et on fait constater le nombre de lettres par syllabes.
On sépare chaque syllabe, on fait prononcer, on fait lire en renvoyant à la liste de mots connus, on fait lire en masquant les lettres finales : « va » « vai » « vail ». On conclut « qu'il faut toujours plus aller à droite » si l'on doit prendre plus de deux lettres.
2. Cartons éclair de syllabes
Proposer des cartons syllabes de plus de deux lettres, montrer une seconde, afin d'éviter que les élèves aient recours au décodage, mais soient obligés de mémoriser les lettres aperçues. Travailler sur les syllabes des mots étudiés. Il leur sera ainsi plus facile de les reconnaître dans la lecture de mots inconnus.
3. Utilisation de textes présegmentés en syllabes
Préparer les supports dans lequel le texte à lire figure deux fois, une fois sous forme habituelle en haut de la feuille, une fois en bas de la feuille de sorte que les syllabes soient présegmentées par une alternance de caractères maigres et de caractères gras (ceci ne brise pas l'unité mot).
L'activité de l'élève est classique : lire le texte mais utiliser le texte aide dès qu'un problème de découpage en syllabes apparaît.
On recommande également de doubler les espaces inter mots, numéroter les lignes, surligner les marques du pluriel.

MEMORISATION DU LEXIQUE ORTHOGRAPHIQUE

4. Dictée recherche
Préparer une phrase dont tous les mots ou presque sont connus et qu'ils peuvent aisément trouver dans les écrits référents. Enoncer la phrase complète, la faire répéter, pour chaque mot demander s'ils savent l'écrire directement ou où l'on peut les retrouver pour les recopier. L'enseignant dicte cette phrase. Plus les élèves sont en difficulté, plus on inclut des mots fréquents.
5. Cartons éclairs de mots, de groupes de mots ou de phrases
Même activité que pour les cartons éclairs de syllabes, la proposer après avoir travaillé de façon suffisante une leçon.

6. Enseigner des stratégies de mémorisation de mots

Voici une activité qui peut être proposée quotidiennement.

Choisir un mot qui devra être mémorisé par les élèves, au sens bien connu. Ecrire au tableau le mot en script, interroger les élèves sur la façon de se souvenir de ce mot :

- Compter le nombre de lettres.
- Epeller le mot.
- Chercher des analogies orthographiques avec d'autres mots.
- Visualiser mentalement. « Mettre le mot dans sa tête ». Afin de stimuler la vision mentale, écrire le mot sur un carton, comme il l'a été au tableau, montrer que c'est bien le même mot, retourner le carton, et ne montrer que le verso. Demander alors « quelles sont les lettres que je vois ? »
- Syllabogrammes : faire découper un mot en syllabes, faire visualiser.

7. Jeu du mémory

Constituer un jeu de mémory avec des mots ou groupes de mots connus ou même de petites phrases. Choisir un carton, dire ce qui est écrit, retourner le carton et vérifier avec le dessin correspondant.

Proposer la variante écriture : faire écrire au lieu de lire.

8. Jeu du pendu

Choisir un mot connu et tracer autant de traits que ce mot a de lettres. Proposer des lettres et barrer sur un alphabet. Ce jeu est utile pour mémoriser les lettres de l'alphabet.

9. Recenser des analogies

Organiser « une chasse aux analogies » : parcourir les textes familiers, et constituer des analogies (lumière, cafetière, manière…).

10. La dictée sans erreur

Préparer la dictée la veille. Faire repérer les principales difficultés, trouver un moyen de mémoriser l'orthographe du mot qui pose problème, rapprocher avec des dérivés (magique =) magicien), utiliser des mots analogiques, utiliser des astuces mnémotechniques.

Au moment de la dictée proprement dite, les élèves disposent du texte de celle-ci au verso de la feuille et y recourent chaque fois qu'ils en ont besoin. Chaque fois qu'ils utilisent le verso, ils soulignent le mot dont ils se sont servis.

Les élèves apprennent ainsi à gérer leurs connaissances orthographiques.

Avec les élèves faibles compreneurs

En CP Comprendre une histoire entendue

- **Au CP**

<u>Les images (5) avec le texte</u>

- Après lecture du texte, faire dessiner un ou plusieurs personnages, faire dessiner un épisode de l'histoire.
- Retrouver l'intrus parmi la série d'images séquentielles.
- A partir des images, reconnaître les principaux personnages, les différents lieux de l'histoire.
- Remettre en ordre chronologique les images.
- Trouver l'image du début, de la fin de l'histoire.
- Trouver l'image suivante, précédente.
- Faire justifier les choix.
- Décrire les images.
- Enrichir le lexique.
- Illustrer une phrase de l'histoire.
- Inventer une phrase (dictée de l'adulte) à partir d'une image.

- Ecrire une phrase partir d'une image (production d'écrit) en respectant la correspondance phonie/graphie, la segmentation de la phrase en mots, l'orthographe correcte des mots, en respectant les accords.
- Dire l'histoire avec ses mots.

Autres :

- Inventer des devinettes sur les personnages.
- Repérer les différentes étapes : situation initiale, évènement perturbateur, rétablissement, situation finale. Faire la frise narrative.

Conduite de l'activité

- Sécuriser.
- Valoriser.
- Entrer en relation.
- Créer la relation de confiance.
- Mettre les élèves en situation de réussite.
- Inviter de temps en temps un parent (des parents sont demandeurs, d'autres qui ne viennent pas chercher leur enfant à l'heure !).

- **Au CE1**

Travailler sur les textes de la classe dans un premier temps, puis varier les supports.

Comprendre un court texte

- Lecture collective un à un (tableau) ou bien lecture en relation duelle.
- Valider ce qui est exact.
- Respecter ce qui est écrit (refuser les inventions).
- Construire progressivement les blocs de sens, les faire mémoriser et redire. Matérialiser les blocs de sens (outils de masquage, cache par groupes grammaticaux).
- Faire prédire une suite possible en cours de lecture.
- Faire vérifier par retour au texte.
- Entraîner les élèves à adopter des réflexes de retours en arrière pour vérifier s'ils ont bien compris.

Conduite de l'activité

- Passer par la représentation visuelle : s'imaginer le texte dans sa tête.
- Développer le dialogue autour des textes pour asseoir la compréhension
- Grand intérêt de l'échange sur la compréhension entre eux.
- Souligner les syllabes/groupes de sens pour avant lecture.

AIDE PERSONNALISEE EN CYCLE 3

1 période d'environ 10 séances :

Propositions d'activités possibles visant la compétence « Comprendre une consigne ».

1- Activités d'écoute de consignes orales : reformulation par les élèves, vérification de la compréhension, invention de consignes orales.

2- Repérage d'une consigne : identification des consignes parmi un ensemble de phrase.
Inventaire des consignes dans les manuels, dans les différents supports didactiques.

3- Classement des consignes.
Identification des mots importants dans une consigne.
Etude du rôle essentiel des verbes.
Jeu de l'intrus : dans une liste de verbes, barrer ceux que l'on ne retrouve pas dans les consignes en classe.

4- Explications des consignes, travail sur le lexique.
Exercices d'anticipation sur la tâche à effectuer.
Définition des tâches à effectuer.
Appariement consignes et exercices effectués ou non.

4/5- Activité de puzzle : retrouver les suites des débuts de consignes et les débuts de réponses qui correspondent.

2/5- Variation des procédés de présentation des consignes.
Variation sur la présentation des exercices : place de la consigne, consigne simple, consigne double.

5- Activités ludiques où le temps de l'exercice est déterminé.

5/6- Aide méthodologique, reprenant les étapes.

6- Produire des consignes.

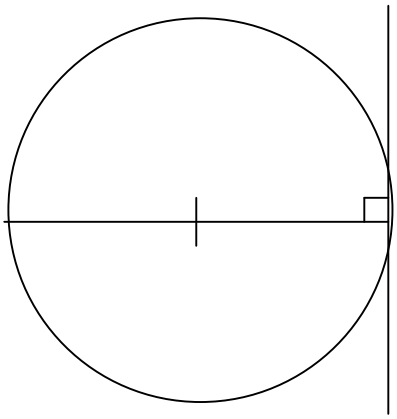
C3 La consigne

1- Repérage d'une consigne : identification des consignes parmi un ensemble de phrases.
2- Identification des mots importants dans une consigne.
3- Explication des consignes : travail sur le lexique.
4- Variation des procédés de présentation des consignes.
5- Variation sur la présentation des exercices : place de la consigne, consigne simple et/ou double.

Exemple de production de consigne :

En activité de **géométrie**, une figure étant déjà tracée, en utilisant la règle, le compas, l'équerre et le crayon, écrire les consignes qui ont permis de dessiner cette figure.

Consignes à trouver :
1 – Je trace une droite verticale.
2 – Je place un point à gauche de cette droite.
3- Je trace un cercle de centre A qui touche la droite.
4- Je trace le diamètre qui est perpendiculaire à la droite verticale



C2 et C3 La consigne

1- Qu'est ce que la consigne ?
   a. Les représentations des enfants
   b. Reconnaître des consignes à l'oral (chose à faire ou ne pas faire)
   c. Identifier les consignes à l'écrit

2- Identifier les mots de la consigne
   a. Jeu de l'intrus
   b. Travail sur le lexique (recours aux illustrations pour le cycle 2)

3- Savoir se représenter et exécuter la tâche
   a. Préparer les outils nécessaires (pêche aux outils)
   b. Associer consigne/tâche
   c. Exécuter une consigne

4- Rédiger une consigne
   a. A partir d'un exercice exécuté, retrouver la consigne
   b. Ecrire la consigne correspondant à un exercice
   c. Cycle 2 : reconstituer la consigne avec des étiquettes

5- Réaliser une fiche outil.

Compétences	Activités
Etre attentif à la consigne orale	Activités proposées Reformuler la procédure de construction Vérification de la compréhension Dictée d'un formulaire à ses pairs Evaluation de la réussite de l'élève par la réalisation de ses pairs Evaluation de tâche faite : vérifier que la réponse correspond à la question.
Apprendre à apprendre	Questionner sur les activités de la journée Fixer le vocabulaire spécifique à l'école Outils, cahier, cadre, fichier, champs et matières Méthodologie : gestion du temps et du cahier

	de texte Expérimentation de diverses démarches jusqu'à trouver la sienne Morceler la poésie
C2	Activité de décodage Carton éclair de syllabes, de mots mémorisation globale, jeux du pendu avec mots connus ou mots pour anticiper la lecture Jeux de mémory Cartes avec mots qui se ressemble Jeux de cartes Mot au verseau, image au recto Coder phonétiquement un mot inconnu ayant pour support une image que l'enfant choisi Jeux de manipulations Site « Max et Tom « devenir lecteur
	Compréhension Proposer un choix d'illustrations ou de titres et faire sélectionner le plus pertinent A partir d'une image faire sélectionner la précédente et la suivante Par un questionnement oral aider à l'identification des personnages, guider au repérage des différentes étapes Faire repérer aux élèves toutes les façons de nommer un personnage (inférences)

Métacognition ou apprendre à apprendre

Retour sur une séance de la journée, cahier de classe à l'appui, sur la base d'un exercice.

« Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Discipline :
Quel était le but de la séance ?
Quel(s) problème(s) avons-nous rencontré(s) ?
Qu'avons-nous fait pour le(s) résoudre ? (activités successives)
Quelles conclusions peut-on donner ?
A quoi cela va-t-il nous servir ?

Autres questions possibles.

De quoi avons-nous parlé ?
Qu'as-tu retenu ?
A quel moment t'es-tu senti perdu ?
L'enseignant reprend l'activité, avec une démarche différente et donne les outils à l'élève (la méthodologie, les règles).
Après réussite, demander à l'élève comment il s'y est pris, faire reformuler les procédures.
Qu'est-ce que je ne sais pas encore faire ?