

L'espace tribu : du pôle ASH de Haute-Savoie

LA CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE POUR LES ENSEIGNEMENTS SPÉCIALISÉS ET ADAPTÉS

Bulletin numéro 4

IME/ULIS-école

L'ACTU

UNE RESSOURCE

Le GDEM de Haute-Savoie crée son padlet pour aider à la continuité pédagogique

Le GDEM 74 a créé ce vendredi un [padlet](#) pour apporter des ressources et des supports aux enseignants de maternelle. Toutes les situations proposées dans les différents domaines d'apprentissage peuvent être directement mises en œuvre par les parents dans l'environnement familial et peuvent permettre de mettre en place des activités sur la semaine à venir. Le padlet s'enrichira de nouvelles contributions pour la semaine suivante. ■



UNE VIDÉO

Activités mathématiques à partir de jeux de cartes traditionnels

Parmi les ressources d'activités proposées par le GDEM 74, il a le défi mathématiques de l'AGEEM « Aujourd'hui, on joue aux cartes ». Faire des mathématiques avec un jeu de cartes traditionnel pour les enfants âgés de 3 à 10 ans, c'est possible, et à la portée de la majorité des familles. C'est ce qu'explique aussi une vidéo extraite du site Internet dédié à la MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques). Les enfants vont pouvoir trier, classer, ranger, et utiliser les nombres (aspect cardinal et l'aspect ordinal des nombres). ■



Pour tous

UN PROJET

M@ths en-vie : ancrer les mathématiques au réel pour améliorer la compréhension en résolution de problèmes.

[M@ths en-vie](#) est un projet interdisciplinaire en français et mathématiques basé sur de nombreuses activités variées du cycle 1 au cycle 4, conçu par Carole Cortay, CPC, et Christophe Gilger, ERUN, de la circonscription de St-Gervais. Ces activités sont conçues autour de supports numériques (photos, vidéos, pages web) qui ne sauraient être que de simples illustrations. Ils contiennent un ou des éléments mathématiques qu'il est nécessaire de prélever pour pouvoir résoudre le problème.

Le site vous propose deux activités à télécharger gratuitement, et qui pourront vous inspirer pour en réaliser de nouvelles en période de confinement. Et c'est tout l'esprit de M@ths en-vie. Adeptes des réseaux sociaux, vous pouvez suivre M@ths en-vie et proposer des photos de situations réelles assorties de petits énoncés à proposer à d'autres élèves. ■

Rallye photos Formes cycle 1

Objectifs disciplinaires
Reconnaitre et nommer quelques formes planes et solides.
Contrôler des connaissances et des notions sur quelques formes.
Observer des objets et leurs caractéristiques.

But de l'activité
Observer et photographier tout ce qui a une forme ronde et valider collectivement ses photos des élèves.

Consignes élèves
1. Chercher ce objet qui a une forme ronde et prendre en photo. Vous avez par groupe de 3 élèves.
2. Pour filmer : je suis capable de valider ma photo en référence avec un objet témoin.

Objectifs transversaux
Dans l'activité :
Observer l'élève à la fois en groupe et en individuel.
Appréhender un espace concret tel que la classe. Puis on étend le périmètre à l'école et au quartier.
Observer l'élève en groupe et en individuel pour former la classe, en référence les photos, on les valide ou non. Le fait d'être photo est donc validé par les élèves.

Aide Différenciée
Si l'élève a du mal à reconnaître les formes rondes, on peut passer par le toucher. Faire un rond avec le bras, faire un rond avec le corps, reconnaître par le toucher, dicter un cercle avec le corps, faire un rond avec le bras, faire un rond avec le corps.

Intelligence
Mettre à l'épreuve des élèves avec des mots : vocabulaire (sphère, cercle, anneau, boule, balle, roue, etc.) et les faire justifier dans la photo.

Consignes professeurs
Préparer les tâches, plus faciles à prendre en main par les élèves (cartes).
Si la classe ne dispose que d'un appareil, l'activité peut être effectuée possible : l'élève qui est perché une photo peut être directement après de l'enseignant qui le valide en direct.
L'élève se responsabilise pour la validation collective.

Pour aller plus loin
Observer cette vidéo pour des cartes, les reconnaître, les faire classer, les faire décrire, les nommer, les peindre. Faire la progression de la classe et partager.
Cela est un projet de formes géométriques et de réaliser une affiche où le temps est dédié par une photo.

UNE APPLI

L'Attrape-Nombres, un jeu produit par un laboratoire de recherche

[L'Attrape-Nombres](#) est un jeu en ligne rapide (et une application) amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique (Calculs élémentaires - additions et soustractions ; présentation des nombres – ensembles concrets, chiffres ou mots ; principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres. En cas de mauvaise réponse, un retour instantané est proposé à l'élève pour corriger sa réponse et lui permettre d'avancer.

Le jeu a été imaginé par l'Unité INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive, un centre de recherche de pointe en cognition mathématique, dirigée par Stanislas Dehaene. Le laboratoire profite de ses recherches théoriques et expérimentales sur l'apprentissage de la lecture et de l'arithmétique pour explorer les méthodes éducatives et apporter des outils d'enseignement. L'attrape-Nombre est une de leur production. ■ L'application sur Android et IOS porte le nom de Catch Numbers.



UN LOGICIEL

MathEOS, pour rédiger ses cours de mathématiques

[Le logiciel MathEOS](#) s'adresse aux élèves du primaire et du collège. Il permet de suivre un cours de mathématiques à partir d'un ordinateur. C'est un logiciel tout-en-un qui présentera à l'élève une interface claire où il pourra créer facilement des opérations en colonne, des tableaux de proportionnalité, des graphiques...

MathEOS porte une attention particulière aux élèves dyspraxiques et aux élèves en situation de handicap. C'est le premier logiciel à permettre de rédiger plus rapidement un cours de mathématiques avec un ordinateur qu'avec un cahier. MathEOS se rendra donc également utile auprès des élèves étudiant par correspondance, ou des enseignants qui cherchent un support numérique pour leurs cours. Il rend notamment possible l'utilisation de l'ordinateur au collège pour suivre un cours, et mettre à égalité les élèves en situation de handicap avec leurs camarades. ■



La formation du PE

VIVRE ENSEMBLE

EMC partageons, un dispositif inclusif, collaboratif et formatif en enseignement moral et civique

[Le dispositif « EMC, partageons ! »](#) est né d'un premier échange entre l'ULIS de l'école élémentaire d'application Léo Lagrange à Créteil et le CE2 de l'école élémentaire Pasteur de Fresnes, en septembre 2015. Il s'est vite étendu depuis... Aujourd'hui, plus de 200 classes et dispositifs de l'ASH sont inscrits, formant une communauté dynamique et motivée !

Quels enjeux ? - « EMC, partageons ! » propose des séances pour mettre en œuvre les programmes d'Enseignement Moral et Civique autour de leurs quatre grandes dimensions : la sensibilité, le droit et la règle, le jugement et l'engagement. Au fil des séances, le dispositif cherche à développer le sentiment d'appartenance à un groupe classe, à une école.

Développer l'inclusion. - « EMC, partageons ! » procède aussi d'une volonté concrète de faire bouger les lignes dans le champ de l'inclusion. En cherchant à remédier ou à compenser les difficultés, le dispositif entend rendre accessibles des thèmes qui concernent tous les élèves. Les séances sont ritualisées pour les faire évoluer dans un espace/temps sécurisant.

Créer du lien pour favoriser le sens. - Les séances dépassent le cadre de l'EMC par leur approche interdisciplinaire : celles-ci s'appuient sur des situations relevant de la littérature de l'art, de l'histoire, de l'EPS... Et la publication nécessite une mise en relation avec la maîtrise de la langue (réinvestissement du lexique, grammaire et orthographe) ; l'élève produit régulièrement des écrits courts destinés à être communiqués. L'objectif est ici de donner du sens aux apprentissages, particulièrement pour les élèves ne rentrant pas dans un enseignement cloisonné.

Concourir à l'acquisition d'une culture commune. - Les entrées variées permettent aux élèves de découvrir ensemble des œuvres classiques et modernes dans les domaines artistiques et littéraires. Quel que soit leur niveau scolaire, les élèves ont la possibilité d'acquérir une culture commune et partagée visant une meilleure communication entre pairs, futurs citoyens éclairés.

Former à la citoyenneté numérique. - L'esprit du parcours citoyen étant de former des citoyens libres, responsables et engagés, l'éducation à la citoyenneté numérique est également développée, puisque le numérique fait aujourd'hui partie intégrante de la vie des élèves. Le dispositif propose de pratiquer un usage responsable des réseaux sociaux, en lien avec l'EMI, dans une optique d'éducation plutôt que d'interdiction. Les publications visent en cela à rendre les élèves auteurs, créateurs de contenus et « Partageurs ».

Développer des compétences transversales pour tous

L'enjeu est ici, pour les élèves et les enseignants, de passer progressivement de la posture de « consommateur » à celle de producteur. Côté enseignants, cela passe par la collaboration entre pairs mais à but de créer des « communs » (fiches de préparations, supports, outils) et de s'enrichir des pratiques d'autrui. Côté élèves, l'écoute, le respect, la coopération et la créativité sont de mise pour débattre, produire ou co-construire, et in fine, choisir ensemble ce qui fera l'objet d'une publication. ■



Retrouvez l'ensemble des ressources présentées dans cette newsletter sur l'espace Tribu de l'ASH Haute-Savoie



Pôle ASH de Haute-Savoie

- Mme Sophie GALLINEAU, IEN-ASH
- Mme Cécile BOURDIN et M. Grégory AUTEM, CPC-ASH
- Mme Florence NINET, ERUN-ASH
- Mme Stéphanie VINDRET, médiatrice départementale pour les élèves au comportement perturbateur
- Mme Sylvia NOGUES, coordinatrice réseau pédagogique des AESH
- Mme Caroline POZZI et Mme Nadia BERARD, enseignantes ressource humaine des accompagnants
- M. Thierry DUCROT, secrétaire CDOEA
- M. Patrick DARGENT, secrétaire de la circonscription ASH