



10 PRATIQUES INNOVANTES POUR LA CLASSE

L'affichage en classe : un support d'apprentissages

Les 6 fiches techniques publiées ci-après développent quelques exemples d'utilisations possibles d'affiches aussi bien dans le domaine de la présentation, du français que des mathématiques.





Pour bien présenter mon travail

OBJECTIF : Aider l'élève à se situer dans ses apprentissages (ce que je dois savoir, ce que je sais déjà, ce qu'il me reste à apprendre).

CONTENU : L'affiche présente 7 critères qu'il convient de respecter pour bien présenter son travail.

VIE DE L'AFFICHE

Le document propose une progression. Quand l'enseignant estime qu'une compétence est maîtrisée (aimant vert) par une majorité d'élèves, il note ceux pour qui cette compétence n'est pas acquise et passe à la compétence suivante (aimant rouge).

DÉROULEMENT

Avant de commencer le travail dans le cahier du jour, l'affiche est présentée au tableau. L'enseignant explicite :

- **le but de l'affiche :** pour bien présenter son travail, il faut respecter ces 7 critères ;
- **son contenu :** ce que signifie chaque critère ;
- **son fonctionnement :** on commencera par le critère A, le maître décidera du moment où l'on s'intéressera au critère B (progression).

REMARQUES

- Chaque critère peut être nommé par une lettre pour pouvoir servir de code de correction tout au long de l'année.
- Une fois que l'ensemble des critères de réussite est suffisamment maîtrisé, l'affiche est photocopiée et définitivement rangée dans le porte-vues personnel de l'élève.
- On peut se demander s'il n'est pas blessant pour un enfant de voir son nom inscrit au vu de tous pour indiquer qu'une compétence n'est pas acquise. Pourtant, dans le cadre d'une pédagogie de progrès où l'on valorise autant un élève qui réussit tout de suite qu'un autre qui progresse, cela ne posera pas de problème.

Pour bien présenter mon travail

- A :** Je passe une ligne pour que le maître puisse corriger.
B : J'écris correctement la date complète.
C : Je trace les traits avec ma règle, en suivant les lignes du cahier.
D : Je commence à écrire le long de la marge.
E : J'écris correctement le titre de l'exercice et la consigne.
F : Si je me trompe, je barre proprement.
G : Je ne fais ni gribouillis ni taches.

- A ●** Je passe une ligne pour que le maître puisse corriger.
B ● J'écris correctement la date complète.
C ● Je trace les traits avec ma règle, en suivant les lignes du cahier.
D : Je commence à écrire le long de la marge.
E : J'écris correctement le titre de l'exercice et la consigne.
F : Si je me trompe, je barre proprement.
G : Je ne fais ni gribouillis ni taches.

Code de correction Pour bien présenter mon travail

- A :** Tu as oublié de passer une ligne pour la correction.
B : Tu n'as pas écrit correctement la date.
C : Tu n'as pas tracé correctement les traits.
D : Tu n'as pas commencé à écrire le long de la marge.
E : Tu n'as pas écrit correctement la consigne.
F : Tu n'as pas barré proprement.
G : Tu as fait des gribouillis ou des taches.

Pour avoir une belle écriture

OBJECTIF : Entraîner l'élève à respecter les critères de réussite d'une tâche.

CONTENU : 6 critères précisent les conditions d'une belle écriture.

VIE DE L'AFFICHE

Chaque jour, le maître choisit 1 ou 2 critères, pour toute la classe ou pour un groupe d'élèves.

DÉROULEMENT DE LA PREMIÈRE SÉANCE

Avant de commencer le travail dans le cahier du jour, l'affiche est présentée au tableau. L'enseignant explicite :

- **le but de l'affiche** : pour avoir une belle écriture, il faut respecter 6 critères ;
- **son contenu** : ce que signifie chaque critère ;
- **son fonctionnement** : le maître choisira un 1^{er} critère (aimant rouge). Le jour suivant, il désignera un nouveau critère. Il pourra par ailleurs écrire le nom des élèves qui doivent faire particulièrement attention au critère choisi pour la journée.

Pour avoir une belle écriture

- Je n'écris pas penché, j'écris droit.
- Je respecte la hauteur des jambes (2 interlignes).
- Je respecte la hauteur du *d* et du *t* (2 interlignes).
- Je respecte la hauteur des autres lettres (3 interlignes).
- Je forme bien les lettres minuscules.
- Je forme bien les lettres majuscules.

Pour avoir une belle écriture

- Je n'écris pas penché, j'écris droit.
- Je respecte la hauteur des jambes (2 interlignes).
- Je respecte la hauteur du *d* et du *t* (2 interlignes).
- Je respecte la hauteur des autres lettres (3 interlignes).
- Je forme bien les lettres minuscules.
- Je forme bien les lettres majuscules.

REMARQUES

- Certains critères nécessitent que l'élève soit attentif et précis (ex. : je n'écris pas penché, j'écris droit ; je respecte la hauteur des jambes ; je respecte la hauteur du *d* et du *t* ; je respecte la hauteur des autres lettres).
- D'autres critères peuvent nécessiter la mise en place d'activités décrochées (je forme bien les lettres minuscules ; je forme bien les lettres majuscules).



La table de multiplication par 4

OBJECTIF : Donner de moins en moins d'informations pour renforcer la mémorisation.

CONTENU : Pour la table de 4 : 3 affiches (complète, tri, à trous).

VIE DE L'AFFICHE

Affiche 1 : les résultats apparaissent tous

Une table de multiplication jusqu'à 10 est construite avec les élèves. Puis le maître propose des activités d'entraînement à partir de cette table. L'affiche est disponible sur demande.

$0 \times 4 =$	
$1 \times 4 = 4$	
$2 \times 4 =$	12
$3 \times 4 =$	32
$4 \times 4 =$	36
$5 \times 4 = 20$	0
$6 \times 4 =$	8
$7 \times 4 =$	24
$8 \times 4 =$	28
$9 \times 4 =$	16
$10 \times 4 = 40$	

Affiche 2 : l'élève doit trier les informations pour retrouver les résultats qu'il a oubliés

La table a, au préalable, été apprise par les élèves.

Pendant un certain temps, le maître propose l'affiche qui ne présente plus que quelques repères. Les autres résultats apparaissent à côté de la table et sont mélangés.

$0 \times 4 = 0$
$1 \times 4 = 4$
$2 \times 4 = 8$
$3 \times 4 = 12$
$4 \times 4 = 16$
$5 \times 4 = 20$
$6 \times 4 = 24$
$7 \times 4 = 28$
$8 \times 4 = 32$
$9 \times 4 = 36$
$10 \times 4 = 40$

$0 \times 4 =$
$1 \times 4 = 4$
$2 \times 4 =$
$3 \times 4 =$
$4 \times 4 =$
$5 \times 4 = 20$
$6 \times 4 =$
$7 \times 4 =$
$8 \times 4 =$
$9 \times 4 =$
$10 \times 4 = 40$

Affiche 3 : l'élève doit se souvenir des résultats

Sur l'affiche, n'apparaît plus que la table avec quelques repères, le reste des résultats ayant été effacé.

REMARQUES

- Une fois la table mémorisée, l'affiche est définitivement rangée.
- On pourra insérer l'ensemble des tables de multiplication étudiées dans le porte-vues personnel de l'élève.

Le mémo consignes

OBJECTIF : Entraîner l'élève à identifier les mots consignes.

CONTENU : Un ensemble d'étiquettes collectives, chacune appariant un mot consigne avec un pictogramme.

VIE DE L'AFFICHE

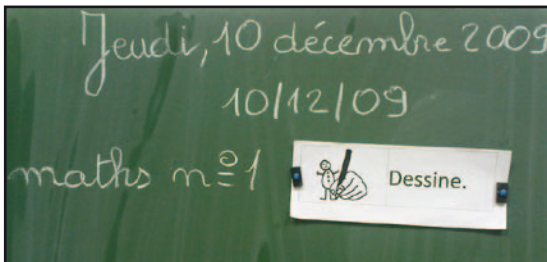
Le maître préparera une série d'étiquettes collectives à partir du mémo consigne réalisé collectivement.

Pour la construction du mémo consignes, se reporter au dossier « Les consignes », à paraître dans La Classe.

Ces étiquettes seront utilisées pour toutes les activités et tout au long de l'année.

Chaque matin, un enfant différent est désigné pour gérer l'ensemble des étiquettes consignes.

Toute la journée et pour chaque activité, cet enfant déterminera, parmi les étiquettes consignes proposées, celle qui correspond à l'activité en cours.





Le nom

OBJECTIF : Mettre en place une activité d'apprentissage de type « ouvert ».

CONTENU : Une affiche avec 3 colonnes numérotées 1, 2, 3.

VIE DE L’AFFICHE

Cette affiche constitue une activité « ouverte » dont le but est d'aboutir à une définition. Pour faire découvrir aux élèves que les noms peuvent désigner des personnes, des animaux ou des choses, le maître leur demandera d'utiliser leur liste des mots à mémoriser. Ils pourront alors choisir n'importe quel mot de la rubrique « Les noms » pour l'écrire sur l'affiche. Le maître validera ou invalidera ensuite sans donner d'explications : ne pas justifier va permettre d'installer une situation problème qui sera résolue ultérieurement.

1	2	3

DÉROULEMENT

Activité préliminaire : Le maître accroche une affiche de façon à ce qu'elle soit accessible aux élèves. Il y trace 3 colonnes qu'il numérote de 1 à 3, sans leur donner de titre. Puis il y note quelques premiers noms extraits de la liste des mots à mémoriser.

Situation problème : Le maître précise qu'il a réfléchi avant de placer chacun de ces noms dans une des 3 colonnes. Il y a donc une règle qu'il va falloir découvrir.

Activité de recherche : Pendant plusieurs jours, chaque élève peut déposer dans la panier un papier sur lequel il aura écrit son prénom, un mot de la liste ainsi que le numéro de la colonne envisagée. Si le maître valide la proposition, l'élève est autorisé à copier son mot sur l'affiche.

Synthèse : Après quelques jours de cette activité, le maître propose de donner un titre à chacune des colonnes. Un débat s'instaure, qui permet de confronter les hypothèses et de les valider ou non grâce à la liste des noms écrits sur l'affiche. À la suite de cette activité, on aboutira à la définition suivante : « Le nom peut désigner une personne, un animal ou une chose. »

Pour clore l'activité : On prendra une photo de l'affiche complétée, dont une copie sera glissée dans le porte-vues personnel de chacun.

REMARQUE

Cette démarche peut tout à fait s'appliquer à d'autres notions grammaticales (masculin/féminin, différentes terminaisons du pluriel, les types de phrases, etc.).

Le nom désigne une personne, un animal ou une chose

OBJECTIF : Mettre en place une activité de renforcement.

CONTENU : Une affiche avec 3 colonnes (personne/animal/chose).

VIE DE L’AFFICHE

Les enfants complètent spontanément cette affiche à partir de toutes les activités de la classe.

PERSONNE	ANIMAL	CHOSE

DÉROULEMENT

Chaque élève peut proposer à tout moment un mot. Il se munit alors d’un petit papier qu’il déposera dans la panier après y avoir inscrit son prénom, le nom proposé et la catégorie à laquelle il appartient (personne, animal ou chose). Si le maître valide la proposition de l’élève, il l’autorise à saisir ce mot sur ordinateur.

Mot proposé par le maître voiture(s) <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	Mot proposé par <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Personne <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Chose	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Mise en page imposée.

Mise en page libre.

- Afin de permettre aux élèves de se familiariser avec différentes fonctions du traitement de texte, des cadres sont prêts à être complétés.
- Pour une différenciation pédagogique, on pourra proposer 2 documents au choix : un premier avec modèle de mise en page et un second qui laisse l’enfant libre de renseigner les cases.

REMARQUE

On pourra sensibiliser les enfants à l’économie du papier en leur demandant de n’imprimer la feuille qu’une fois tous les cadres remplis.