

ICEM GD66

COMPTE-RENDU de la REUNION de PRERENTREE

Mercredi 26 août 2015 – Ecole de Los Masos

1) Activités pour faire connaissance / Créer des liens (en faisant ressortir les points communs)

Lancer d'avions (plutôt pour des grands car il faut savoir lire / écrire)

Activités de l'agenda coop (Bingo, les affiches)

Le cercle : on se met en cercle ; une personne énonce « J'aime.... » ou « Je déteste... » et tous les participants concernés s'avancent vers le milieu du cercle. C'est plus visuel et accessible aux plus petits.

2) Infos

- 19 et 20 septembre à Agde : colloque « Comment coopérer dans la classe ». Voir le site de l'ICEM34
- Vacances de Toussaint : stage ICEM 34 à Pont Saint Esprit (voir sur leur site) / fédération de stages à Yssingeaux (infos sur Coop'Icem)
- Biblio : grammaire Picot
- Site « Citoyens de demain » : fiche pratique sur le Marché de connaissances (parmi de nombreuses autres)

3) Atelier « Quelles activités pour démarrer une rentrée autrement, à la lumière de la pédagogie Freinet ? »

Les idées émises au cours des échanges :

- Mettre les enfants en activité tout de suite, car :
 - ils sont demandeurs d'activité (notamment en CP, les enfants voudraient apprendre à lire dès le premier jour !)
 - c'est le meilleur moyen de faire fonctionner la classe sans « chahuts » et de commencer à asseoir l'autorité de l'enseignant(e)
- Mais penser que la première journée est toujours longue
- Dans le même ordre d'idée, commencer dès le jour de rentrée à mettre en place des

activités qu'on poursuivra par la suite (pas des activités différentes le premier jour qu'on ne refera plus ensuite) ; réfléchir à la façon dont on veut ou voudrait voir fonctionner sa classe et le mettre en application dès le premier jour. *Des exemples : fonctionnement en ateliers, sortie en extérieur, conseil, productions de textes, prise de parole...*

Des « trucs » :

- organiser la fiche de présentation personnelle sous forme de carte mentale (logiciel free mind)
- se servir des APC pour présenter le matériel, expliquer les activités en autonomie...
- Les livrets « Histoire de lire », chez Odilon pour lire en CP dès le premier jour (histoires accessibles et « accrocheuses »)
- utiliser des bâtonnets-prénoms pour vérifier si tout le monde a pris la parole sur la journée ou la semaine (type bâtonnets de glace)

4) Visite de classe – Présentation du cahier de progrès CM1 / CM2

Le cahier est constitué d'une première partie « Les galaxies » qui se veut un outil pour l'élève et d'une seconde partie regroupant les documents officiels obligatoires (LPC).

Les idées qui ont présidé à la conception / l'élaboration de ce cahier de progrès :

- livret de suivi et d'organisation des apprentissages
- outil pour l'élève d'abord (qu'il puisse suivre ses apprentissages, qu'il puisse s'en servir pour organiser ses apprentissages)
- pas de hiérarchie des compétences
- évaluation dans le cadre de tâches complexes qui ont du sens
- évaluation continue dans le cadre des activités de classe
- évaluation positive (on colorie uniquement ce qui est acquis)

La première partie du cahier est constituée de cinq galaxies correspondant à cinq types de tâches complexes « utiles » : *Lire et comprendre un document écrit, Ecrire un texte, Présenter un travail à l'oral, Produire un document numérique, Résoudre un problème.*

Chaque galaxie est constituée d'une (ou deux) étoiles et de planètes gravitant autour. Sur les branches des étoiles sont écrites les différentes tâches complexes que l'élève doit apprendre à faire. *Par exemple, pour la galaxie « Résoudre un problème » : problèmes de type géométrique, numérique simple, numérique complexe, avec des conversions, sur les*

durées, de proportionnalité (étoile à 6 branches). Sur les planètes sont inscrites les compétences qui peuvent concourir à la réalisation des tâches complexes. *Par exemple, toujours pour la résolution de problèmes : techniques opératoires, connaissance des formules d'aires, utilisation de la calculatrice...*

Lorsque une des compétences (que ce soit une compétence sur une étoile ou sur une planète) est validée trois fois dans le cadre des activités de la classe, l'enseignante la date sur le cahier. Ensuite, lors des bilans de fin de période, chaque élève colorie toutes les compétences datées. Puis, il écrit un commentaire sur son travail et ses acquis, sur la page prévue à cet effet. Pour cela, il est intéressant qu'il ait colorié toutes les compétences d'une période de la même couleur, pour pouvoir suivre ses apprentissages dans le temps (qu'est-ce qu'il a su faire à quel moment).

Les compétences planètes ne peuvent être validées qu'une fois de façon décontextualisée. Elles doivent être validées au moins deux fois dans le cadre de la réalisation d'une tâche complexe.

L'enseignante a des fiches de suivi des apprentissages de chaque élève.

La partie « élève » du cahier (les 5 galaxies) ne reprend pas toutes les compétences inscrites au socle commun. Elle a été volontairement simplifiée pour au moins deux raisons : d'abord pour que le cahier de progrès reste accessible pour l'élève ; ensuite car je souhaitais qu'il reste assez simple pour une première année d'utilisation. En fin d'année, il sera adapté / amélioré.

Le plan de travail a été modifié pour s'articuler avec le cahier de progrès. Toutes les tâches complexes du cahier de progrès apparaissent aussi sur le plan de travail.

5) Jeux coopératifs

Le drap : tous les participants se mettent debout sur un drap étendu au sol. Le but du jeu est de retourner le drap sans qu'un seul participant en sorte.

Avec un cercle de chaises

Les voisins : il faut une chaise en moins par rapport au nombre de participants. La personne au milieu interroge une de celles assises et lui demande quels voisins elle souhaiterait avoir. Celle-ci répond en donnant le nom de deux personnes qui doivent venir

s'asseoir à côté d'elle, à la place de celles qui y sont déjà. Il y a donc changements de places (5 personnes pour 4 chaises). La dernière personne debout reste au milieu et interroge à nouveau un participant assis.

Ceux qui aiment... se lèvent : il faut une chaise en moins.

La personne au milieu dit « J'aime... ». Tous ceux qui sont d'accords se lèvent et changent de place.

Je t'appelle en premier et tu viens : il faut une chaise de plus, vide au début du jeu. Les deux personnes assises de part et d'autre de la chaise vide appellent quelqu'un (donc, deux personnes appelées). La première personne appelée qui se lève vient s'asseoir sur la chaise vide, et libère ainsi sa place. Le jeu continue ainsi : les deux personnes assises de part et d'autre de la chaise libérée appellent à leur tour une personne. Et ainsi de suite.

Des hauts et des bas

Les participants sont en cercle, debouts par exemple. Un « animateur » du jeu énonce « Trois en haut » par exemple. Les participants doivent s'arranger, sans parler, pour que trois d'entre eux restent debouts et tous les autres se baissent.

6) Marché d'échanges

Stands proposés : les calmos, Kamishibaï, plantations en classe, agenda coop, livre « Cuanto » (problèmes en images)

Bilan : à refaire, en disposant tous les stands dans une même salle, et avec plus stands (donc à mieux préparer dans l'annonce de la réunion)

Plantations en classe : il a été question de la démarche scientifique (étude des paramètres de germination) et d'un petit « truc » pour voir germer une graine... dans le boîtier d'un CD évidé :-)



7) Prochaines réunions

samedi 3 octobre

samedi 7 novembre

samedi 5 décembre

samedi 16 janvier (Assemblée Générale)

lundi 22 février, toute la journée