

VARIER LES DÉMARCHES D'APPRENTISSAGE

Cpc Mâcon nord 11/01/12

Variation des démarches d'apprentissage

- Dans le cadre de l'aide personnalisée
- Pour sortir des fichiers (C2), des manuels
- Pour faire évoluer sa posture d'enseignant
- ...

Définition des collègues

La démarche d'apprentissage

Au moment de la construction de la séquence ,c'est se demander
« quel est le meilleur moyen de faire apprendre cette notion »

Exemples de démarches

Définitions

DÉMARCHES DE PENSÉE ou PROCESSUS COGNITIFS

Démarche inductive

1. Observation d'exemples variés d'un concept, d'une notion, d'une règle.
2. Première élaboration d'une définition.
3. Observation de nouveaux exemples et contre-exemples.
4. Élaboration d'une définition plus fiable, plus complète.

Démarche déductive

1. Observation d'une règle, d'un principe, d'une donnée.
2. Élaboration d'exemples variés ou de cas particuliers, « conséquences possibles » de la règle (si ¹..., alors ²...).

Démarche scientifique

1. Face à une situation-problème, formuler *des* hypothèses.
2. Choisir une hypothèse et inventer l'expérience qui permettra de vérifier celle-ci.
3. Réaliser l'expérience.
4. Confronter le résultat de l'expérience à l'hypothèse de départ.
5. Améliorer l'hypothèse de départ ou choisir une nouvelle hypothèse.



Démarche technologique ou d'anticipation

1. Définir le « produit » à fabriquer (à quels critères d'évaluation, à quel « cahier des charges » devra-t-il satisfaire ?).
2. Rechercher des solutions, des procédures, des moyens de fabrication.
3. Rechercher (et représenter s'il s'agit d'un objet technique) les étapes de la fabrication.
4. Organiser la fabrication (dans le temps et entre individus).
5. Fabriquer.
6. Confronter le produit à sa définition (cf. 1.) et rectifier la fabrication si nécessaire.

Démarche de résolution de problème

1. Représenter la situation-problème : données connues et inconnues à rechercher.
2. Repérer les étapes de la recherche.
3. Choisir et utiliser des « outils » de résolution.
4. Valider le résultat final en le confrontant à la représentation initiale.

Démarche créative

1. « Tripatouiller » librement, manipuler sans projet bien défini.
2. Observer.
3. Réaliser, expérimenter de façon plus réfléchie, plus consciente, en conformité avec un projet personnel qui s'élabore peu à peu.
4. Observer.
5. Combiner - organiser - créer, conformément au projet personnel mieux élaboré.
6. Communiquer son projet. Interpréter les projets d'autrui.

Des démarches pour un apprentissage

*Reconnaître la démarche proposée
pour faire connaître et écrire une lettre*

- observation de différentes lettres
- élaboration des critères de la lettre
- tri de textes pour retrouver des lettres
- on complète la définition de la lettre
- écriture de sa lettre

Démarche inductive.

- écriture d'une lettre par groupe /ou par 2 ou ind.
- observation
- en déduire des critères
- observer des exemples de lettres
- compléter la définition
- récrire la lettre

Démarche créative..

- dire comment faire pour écrire une lettre : les critères de réussite sont notés sur une affiche.
- observer des lettres et lister des formules pour commencer et finir des lettres
- choisir les formules
- écrire la lettre .
- valider en confrontant avec la fiche des critères
-

Démarche technologique

- observation d'une affiche qui explique le schéma d'une lettre
- écriture de la lettre

Démarche déductive

proposer un texte : « qu'est ce que c'est? »

- hypothèses des élèves
- vérifier par un tri de textes : ceux qui ressemblent au texte
- élaborer une trace qui explique comment reconnaître une lettre
- écriture d'une lettre

Démarche scientifique

2 démarches pour 1 même objectif

Exemples

Cheminement en maternelle « Hachette »

Compétence : Jouer à un jeu de dominos en respectant la règle.

UTILISER UNE DÉMARCHE INDUCTIVE		UTILISER UNE DÉMARCHE DÉDUCTIVE	
1. Observation d'exemples	Devant les enfants, l'enseignant place correctement les pions d'un jeu de dominos ; puis il commence un autre jeu de dominos.	1. Observation d'une règle, d'un principe	Pour jouer à un jeu de dominos il faut... (La règle est donnée oralement et écrite en même temps devant les enfants.)
2. Première élaboration d'une définition	Les enfants verbalisent ce qui a été fait.	2. Élaboration d'exemples variés	Jouer avec les enfants en verbalisant pour eux et avec eux : si ... alors ... si ... alors ...
3. Observation de nouveaux exemples et contre-exemples	Les enfants poursuivent le jeu et disent si les pions sont bien placés ou non (exemples et contre-exemples).		
4. Élaboration d'une définition plus fiable et plus complète	Les enfants verbalisent la règle du jeu.		

Compétence : Fabriquer un objet : un masque d'animal

UTILISER UNE DÉMARCHE TECHNOLOGIQUE		UTILISER UNE DÉMARCHE CRÉATIVE	
1. Définir le produit	Les enfants verbalisent ce qu'il faut pour faire un masque (forme, yeux... différentes caractéristiques de l'animal).	1. « Tripatouiller » librement	Les enfants construisent un masque d'animal.
2. Rechercher des solutions, des procédures, des moyens de fabrication	Les enfants dessinent ou schématisent un projet ; ils font aussi l'inventaire du matériel et des outils nécessaires.	2. Observer	Les enfants disent : - ce qui plaît - ce qui est difficile - ce qui manque...
3. Rechercher les étapes de fabrication	Les enfants font une B.D. retraçant la construction du masque (en cinq images).	3. Réaliser, expérimenter de façon plus réfléchie	Les enfants construisent le masque de l'animal qu'ils ont nommé (ou font une ébauche de ce masque).
4. Organiser la fabrication	Qui fait quoi et quand ? Distribution des tâches (organisation des ateliers).	4. Observer	- Les enfants font deviner l'animal choisi. - Les enfants regardent et comparent avec des masques présentés.
5. Fabriquer		5. Combiner, organiser	Les enfants construisent le masque définitif.
6. Confronter le produit à sa définition		6. Communiquer son projet	Les enfants participent au bal déguisé.

Démarche pour construire un concept

Exemples oui/exemples non

A la Britt Mari Barth

*Cf « l'apprentissage de l'abstraction » Retz
In « Classes et fonctions grammaticales au
quotidien C3 » (scéren bourgogne)*

1/observation /déduction

Exemples oui :

Les enfants mangent
souvent des céréales
au petit déjeuner.

Exemples non:

Farine
Café
Lentilles
sucre

Dans l'exemple -oui ,il y a des noms accompagnés de déterminants et d'un verbe

- **Exemple- oui**

Maxime aime beaucoup
le football.

- **Exemple –non**

Se demande.

Dans une phrase ,le verbe est accompagné d'un groupe nominal qui se place devant ,souvent d'autres mots se placent après

- **Exemples-oui**

Le vent souffle.

Les feuilles s'envolent.

- **Exemples-non**

Table

Tempête sur la
Bretagne.

Les mots sont organisés pour produire du sens
Le verbe est précédé d'un groupe nominal
Souvent d'autres mots suivent le verbe

La démarche

1/Observation/déduction : mise en évidence de critères par l'observation

d'exemples –oui/d'exemples-non.

2/Vérification:

- tri d'exemples-oui et d'exemples-non
- production d'exemples(oui/non)

3/Vers l'abstraction: élaboration de l'outil-synthèse

4/Renforcement de l'apprentissage:exercices
d'entraînement

Un outil

pour écrire une séquence en faisant
apparaître la démarche

<u>Séquence :</u>		<u>Compétence visée :</u>		
<u>Objectif (s)de la séance :</u>				
Démarche	Activités de l'enseignant (consignes)	situation d'appr. (interactive/ impositive)	mode de regrpt (ind/grpe/1/2 classe/collectif) gestion du temps	Activités des élèves
étape 1				
étape 2				
étape 3				
étape 4				

Des essentiels

- Une pédagogie explicite.
- Une Parole de l'enseignant avec l'utilisation de questions ouvertes.
- Un début de séance « *on va apprendre..* »
- Une fin de séance avec une trace collective(mots clés, phrase courte de synthèse sur « *ce qu'on a appris* »)
- Un statut donné à l'erreur: « *quand on apprend , on a le droit de se tromper* »