

Les différents types d'aide à l'élève de maternelle

6

LA POSTURE D'AIDE PEDAGOGIQUE

- **S'appuie sur des valeurs :**
 - centration sur l'élève,
 - postulat d'éducabilité,
 - regard positif sur soi et sur les autres.
- **Met en jeu des connaissances :**
 - disciplinaires et didactiques,
 - relatives à l'apprentissage,
 - relatives à la relation pédagogique.
- **S'appuie sur la communication :**
 - humilité,
 - empathie,
 - respect : accepter l'élève tel qu'il est, ne pas juger.
- **Crée les conditions pour que l'élève soit acteur :**
 - qualité de la relation avec un élève qui veut bien être aidé
 - se montrer ouvert, disponible, à l'écoute, se taire, observer
 - reformuler, faire préciser
 - mettre en confiance, valoriser les réussites, renforcer l'image de soi
 - être vigilant, accompagner l'élève
 - nouer une relation vraie basée sur le consentement mutuel, établir une relation de collaboration
 - ingénierie pédagogique et didactique :
 - proposer des situations de réussite
 - prendre le temps, laisser du temps pour agir, aller au bout, finir
 - faire la « courte échelle », inventer des « petites cales », aménager la situation
 - stratégies d'apprentissage :
 - entrer dans la logique de l'élève
 - l'amener à verbaliser ses procédures
 - l'amener à apprécier ses progrès
 - faire en sorte qu'il s'interroge pour formuler un problème, prendre conscience de ses procédures, avancer dans la compréhension, construire lui-même son savoir.

Document réalisé à partir des travaux de :

- Roland Goigoux : « Quels dispositifs pour la mise en œuvre de l'aide personnalisée ? »
- l'Inspection Académique de Seine et Marne
- Groupe DDAI (Démarches et Dispositifs d'Aide Personnalisée) de l'IUFM de Lorraine
- Philippe Meirieu
- Circonscription de MEAUX Nord.
- Circonscription IEN Chelles

ÉCOLE MATERNELLE : AIDE A L'ÉLÈVE DANS LE QUOTIDIEN DE LA CLASSE OU PENDANT L'AIDE PERSONNALISÉE

PREVENTION	ETAYAGE ET RENFORCEMENT	REMEDIATION
<p>→ Armer l'élève pour mieux appréhender la difficulté. Différenciation, étayage en amont.</p>	<p>→ Accompagner l'élève dans ses apprentissages. → Lui apporter une aide ciblée sur ses besoins. → Compenser. → Rendre l'apprentissage plus explicite.</p>	<p>→ Revenir sur ce qui n'a pas été compris ou appris. → Traiter l'erreur en agissant sur ses causes.</p>
<p>1. <u>Anticiper les obstacles possibles dans les apprentissages à venir :</u> → Une connaissance approfondie du profil de l'élève permet de l'aider à surmonter ses craintes (je n'y arriverai pas, je n'ose pas), ses rejets (je n'aime pas écrire), ses difficultés (je ne sais pas dessiner), ses représentations du travail scolaire (à quoi ça va me servir ?).</p> <p>2. <u>Donner un « coup d'avance » :</u> Ce coup de pouce va permettre aux élèves en difficulté de participer dès les premières séances et d'être (enfin) en situation de réussite. → Phonologie : étudier, avant le groupe classe, le son prévu dans la prochaine leçon. → Compréhension de récit : • Réduire la part d'inconnu : présenter le thème, l'univers de référence, aider à faire des ponts avec d'autres savoirs. • Etudier en amont le vocabulaire s'il est jugé difficile. • Présenter l'histoire avant la lecture au groupe classe, travail sur le texte ou sur les images.</p> <p>3. <u>Développer l'autonomie :</u> → Compréhension des consignes. → Connaissance des outils disponibles : référentiels individuels ou collectifs... → Familiarisation avec certains supports : ordinateur, jeux (Logico, Lexidata, Véritech...)</p>	<p>5. <u>Observer l'élève dans la réalisation de tâches ordinaires :</u> → Regarder l'élève qui accomplit la tâche renseigne sur ses procédures et ses difficultés (se garder d'intervenir durant cette phase).</p> <p>6. <u>Faire verbaliser l'élève à propos de la tâche :</u> → Sens : quel sens je donne à ce travail, ce que ça va m'apporter, pourquoi cet apprentissage est important, à quoi il va me servir ? → Compréhension : lui faire reformuler la consigne ou l'énoncé dans ses propres mots, traduire la consigne en actions. → Démarche : comment je vais m'y prendre, par quoi je commence, est-ce que ça ressemble à une autre tâche déjà effectuée ? → Outils : de quoi vais-je avoir besoin ? quels outils sont disponibles ? y a-t-il des aides dans la classe ? Préparer un atelier avec l'enseignant : choisir les outils, les supports... → Critères de réussite : j'aurai fini et réussi quand ... (permet de connaître les contraintes implicites que l'élève se donne parfois).</p> <p>7. <u>Echanger au niveau des procédures :</u> → Analyser ensemble en amont de la tâche des productions fictives erronées ou réussies, retrouver la démarche et les causes d'erreur : non compréhension de la consigne ou de l'énoncé, utilisation d'outils non efficaces... → Etudier des consignes (Drôles de bobines- édition du Grand Cerf), les traduire en actions (Jacques a dit), anticiper le résultat, citer les contraintes liées à la tâche, apparier consignes et travaux : expliquer ses choix.</p> <p>8. <u>Travailler au niveau des compétences transversales (relationnelles, instrumentales, métacognitives) :</u> → Savoir chercher : apprendre à rechercher l'information dans différents supports : recherche d'indices dans des albums ou des documents. → Se représenter la tâche : apprendre à choisir les outils en fonction de l'activité et du résultat souhaité. → Renforcer la capacité à utiliser différents supports : schémas, dessins, objets à manipuler, tableaux à double entrée, images, textes... → Savoir qu'on peut demander de l'aide, qu'on n'est pas tout seul. → Aller jusqu'au bout de la tâche. → Présenter son travail de façon claire et soignée. → Permettre à l'élève de prendre son temps, de s'auto-évaluer, de refaire.</p> <p>9. <u>Renforcer l'étayage, accompagner l'élève dans la réalisation de tâches ordinaires :</u> → Mettre en mots l'action de l'élève. → Expliciter les enjeux de l'apprentissage, les apprentissages visés.</p>	<p>16. <u>Analyser la difficulté d'apprentissage pour mieux la traiter :</u> → Regarder l'élève. → L'écouter. → Le questionner sur le « comment ».</p> <p>17. <u>Travailler avec l'élève sur les stratégies mises en œuvre :</u> → Aider l'élève à prendre conscience de ses stratégies, à les verbaliser et à les analyser, lui en proposer d'autres. → Aider l'élève à reprendre confiance et à s'engager dans la tâche.</p> <p>18. <u>Reprendre un apprentissage mais différemment : situation plus ludique, changement d'univers...</u> → Proposer des situations ayant un enjeu fort : jeu, défi, contrat... → Lecture flash : constellations du dé (Des jeux avec des dés – Nicolas X). → Utiliser l'outil informatique pour chercher, apprendre, produire, garder en mémoire (Tux Paint).</p>

<p>en vue d'une utilisation autonome en classe.</p> <p>4. <u>Renforcer l'estime de soi, rétablir l'estime des autres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu mathématique appris en petit groupe et que les élèves présenteront à la classe en situation de jeu. → Mettre en évidence les acquis, les points d'appui en proposant des situations qui provoquent rapidement la réussite de l'élève. 	<ul style="list-style-type: none"> → S'appuyer sur les connaissances disponibles : les « déjà-là ». → Travailler sur les aides possibles : pairs, adultes, référentiels, affichages. « Si tu ne sais pas faire, qui peut t'aider ? Où peux-tu trouver cette ressource ? Où est-ce affiché ? » <p>10. <u>Renforcer les capacités réflexives :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Lire ou relire des textes fondateurs ou résistants, organiser des débats d'interprétation entre les élèves du petit groupe. → Apprendre à catégoriser (Catégo), à anticiper (Images à parler, Brissiaud). → Jeux de logique – éditions ACCES. → apprendre à résoudre des problèmes ouverts (plusieurs solutions ou plusieurs procédures). → Aider à structurer l'oral : <ul style="list-style-type: none"> • jeux verbaux permettant d'utiliser les différents types de discours (argumentatif, explicatif, descriptif, injonctif, narratif...); • jeu des 7 erreurs : décrire les différences sans les montrer (support collectif affiché); • débat; • invention de la fin ou du début d'un récit (lire des albums avec des fins multiples); • « qui est-ce ? », jeu de l'objet mystère (oblige à catégoriser, mettre en mémoire, faire des images); • « Jacques a dit »; • jeu des 7 familles (utilisation d'une structure type); • jeux de rôles, jeux théâtraux : mimer les actions, les expressions, les sentiments, raconter une histoire en changeant de point de vue, utiliser une marotte pour mieux caractériser le personnage (ton, vocabulaire...). <p>11. <u>Montrer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Exécuter la ou les démarches possibles et verbaliser le raisonnement qui l'accompagne. <p>12. <u>Développer l'entraînement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Donner du temps pour réinvestir et stabiliser les acquis → Amélioration de l'écriture : rapidité, lisibilité, régularité. → Petits exercices variés et rapides à l'oral comme à l'écrit (copie flash). <p>13. <u>Favoriser le réinvestissement ou le transfert :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Faire des liens entre les apprentissages : maths et EPS, bio et EPS, maths et français. → Faire le lien avec la vie en dehors de l'école. → Varier les situations, les supports, les outils, les modes de restitution (graphisme)... <p>14. <u>Apprendre à apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Mémoriser de différentes façons, échanger au niveau des procédures, essayer d'autres procédures (profils différents : visuels, auditifs, kinesthésiques). Objectif mémoire - éditions ACCES. → Apprendre en jouant : lotos, memory, quiz électrique... → Extraire l'essentiel : repérer les idées fortes. <p>15. <u>Amener l'élève à verbaliser ses progrès, ses réussites :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → A chaque fin de séance, faire le bilan de ce qui a été appris ou réussi. → Tenir un cahier de progrès. 	<p>19. <u>Reprendre un apprentissage avec un autre enseignant.</u></p>
---	---	--

ECOLE MATERNELLE : AIDER LES ELEVES EN DIFFICULTE PASSAGERE

CONSTATS	INDICATEURS D'OBSERVATION	PISTES D'ACTIVITES
		<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des tâches complexes (enfant chercheur). - Terminer chaque séance par un retour sur la tâche et les apprentissages en insistant sur les réussites.
<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant en décalage dans sa relation à l'autre, en relation duelle. - L'enfant en décalage par rapport au groupe, dans le « vivre ensemble » 	<ul style="list-style-type: none"> - Peu de communication. - Peu ou pas d'interactions avec les autres élèves. - Pas de plaisir ou d'implication dans l'échange. - Peu ou pas de coopération. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer par les activités sensorimotrices : expérimenter (eau, pâte à modeler, constructions diverses) voir, écouter, goûter, toucher, sentir, éprouver des émotions, les formuler. - Proposer l'investissement des coins jeux de la classe à dominante sociale : poupées, dînette... - Proposer la médiation d'une marionnette pour parler aux autres. - Faire des « jeux de rôle ». - Participer à des jeux de société : privilégier les jeux coopératifs (dictée graphique, jeux par équipe). - Agir et s'exprimer avec son corps : jeux collectifs, danse. - Réaliser des productions plastiques collectives.
<p>L'enfant en décalage dans l'accès au langage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ne s'exprime pas spontanément en groupe, n'exprime pas de besoins, ne questionne pas, n'exprime pas de point de vue. - Ne répond pas aux sollicitations de l'adulte. - S'exprime essentiellement par l'action, y compris par la violence. - N'arrive pas à évoquer un objet, une personne, une action passée. - N'est pas capable de restituer à bon escient le lexique étudié en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en mots pour l'élève : verbaliser ses actions. - S'exprimer dans un langage adapté : phrases courtes et simples. - Proposer des activités de catégorisation « Catego », Hatier (chercher des règles, les expliquer), imagiers, classeurs thématiques, jeux de familles. - Partir d'un vécu proche, étayer avec des supports : photos, images, objets. - Proposer des mots inducteurs. - Jeux : « qui est-ce ? », objet mystère, jeu de Kim visuel ou tactile. - Aider à la mémorisation : boîte à mots, trésor des mots : se rappeler du contenu, jouer au mot mystère, jeu du « Lynx ». - Fabriquer des jeux de loto, de 7 familles avec le lexique étudié, des

	<ul style="list-style-type: none"> - Ne construit pas de phrases, ne s'exprime que par mots images. - A du mal à restituer une comptine, un chant. - Ne parvient pas à restituer un récit. - N'est pas capable d'identifier les principales fonctions de l'écrit. 	<p>imagiers.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire des albums ayant une structure syntaxique simple : albums de Laurence Lentin, séries « Petit ours brun »... - Investir les coins jeux, verbaliser les actions, faire des demandes. - Utiliser les marionnettes pour créer des dialogues. - Jeu théâtral. - Albums échos : Philippe Boisseau. - Ecoute et réception, - Mise en voix, jeux de transformation (fort, doux, haché, aigu, grave...). - Mime, gestes, déplacements. - Association avec des images ou des objets. - Enregistrement de comptines, de chants, d'histoires pour les réécouter à la maison. - Utilisation d' « Audacity ». - Utilisation d'un support : vidéo (comptines en images) ou livre. - Proposer des aides : utilisation de marottes, d'images séquentielles, de maquettes pour restituer l'histoire. - Proposer à l'élève de faire des images dans sa tête. - Engager deux ou trois élèves dans la restitution complète de l'histoire, les faire s'entraider, se justifier, débattre. - Passer par la dictée à l'adulte pour écrire la fin d'une histoire, légènder des photos ou des dessins... (Voir fiche « aider un élève à comprendre une histoire ».) - Proposer des projets d'écriture courts et motivants : à partir de structures répétitives (Ouzoulias), d'albums, de contraintes (boîte à contes, mots ou images tirés au sort, transformations de récits...). - Ecrire dans le cahier de vie pour raconter, se souvenir. - Ecrire la règle du jeu pour la classe. - Etablir la liste de courses pour réaliser le gâteau. - Lire des documentaires, des albums, des journaux... - Collectionner les écrits fonctionnels, les trier, les classer. - Utiliser devant lui ou avec lui des écrits fonctionnels : bon de commande, catalogue, dictionnaire, annuaire... - Proposer des activités ludiques de répétition (virelangues),
--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - N'accède pas à l'aspect formel de la langue. 	<p>segmentation, repérage de syllabes identiques, inversion de syllabes, mélange de syllabes (animaux extraordinaires)...</p>
<p>L'enfant en décalage dans la compréhension de ce qu'est l'école, qui ne trouve pas sa place dans l'école.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Epreuve de la difficulté à se situer dans le temps : attend « l'heure des mamans ». - Ne donne pas de sens aux activités scolaires. - Ne se sent pas concerné par les projets de la classe. - Ne voit pas qu'il accomplit des progrès. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dater les traces des activités, revenir sur ce que l'on a fait, se projeter. - Travailler sur l'emploi du temps de la journée, de la semaine, élaborer un livre à partir des photos des différents temps de classe. - Identifier les temps forts sur le calendrier. - Donner des repères. - Utiliser les centres d'intérêt de l'enfant. - Reprendre une production et dire ce que l'on en attendait, comment on a fait, dans quel cahier on va la mettre, que va devenir ce travail, à quoi il va servir... - Présenter l'objectif d'apprentissage sous une forme claire et imagée : « en fin de séquence, vous saurez faire... », « nous allons apprendre à ... ». - Définir clairement le but de tâche, les critères de réussite, le temps imparti, les outils disponibles... - Aider les élèves à se faire une idée du résultat attendu : analyse de productions fictives certaines correctes et d'autres erronées. - Rappeler fréquemment l'enjeu, le projet en cours. - Relier les apprentissages entre eux. - Aider à voir l'évolution des traces, les nouveaux apprentissages : cahier de réussite, cahier de vie... - Proposer des jeux autocorrectifs : logiciels Jocatop, Lexidata, Véritech, Logico.
<p>L'enfant en décalage dans ses apprentissages, par rapport aux compétences attendues.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - N'a pas compris la consigne. <p>APPRENTISSAGES MATHÉMATIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne parvient pas à catégoriser. - Ne met pas en relation les quantités et les nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Etablir des référentiels avec les mots des consignes : verbes, outils, couleurs... - Créer de consignes à partir de mises en situation concrètes et/ou en utilisant le matériel La Fourmi (éditions La Cigale) « Cogito » ou le jeu « Drôles de bobines » éditions du Grand Cerf. - Jouer à « Jacques a dit ». - Jeux proposés dans les ouvrages de Dominique Valentin. - Situations proposées dans le CD rom (Joël Briand): apprentissages mathématiques en maternelle. - Jeux de logique : ACCES éditions

	<ul style="list-style-type: none"> - N'arrive pas à se représenter une situation. - Ne sait pas s'organiser pour trouver un résultat. - Ne sait pas choisir et trouver les outils dont il a besoin. - Se sent submergé par la tâche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux sur ordinateur (Jocatop) - Jeux de « Ermel » : banquier... - Album à calculer : Brissiaud. - Jeux de dés, jeux de cartes. Madeleine Corbenoix : apprentissages culturels en mathématiques. - Tris, rangements, catégorisation... - Albums à compter : lecture, fabrication. - Comptines numériques : écoute, mémorisation, invention. - Créer ensemble des référentiels. - Mettre en parallèle actions, outils, supports, effets produits. - Ranger la classe ensemble. - Préparer ensemble un atelier avant la classe. - Etiqueter les coins (pictogrammes ou mots). - Décliner la tâche, retrouver les étapes nécessaires, les outils, définir les critères de réussite.
<p>L'enfant en décalage dans ses actions motrices. <i>(Motricité fine)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Difficultés avec la tenue et le maniement de l'outil. - Ne connaît pas sa dominante (latéralité). - Ne respecte pas les espaces graphiques, les formes, les grandeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des situations graphiques motivantes : graphisme décoratif, observation et reproduction de motifs variés (dentelle, ferronnerie, tissus africains, papiers cadeaux...), d'éléments naturels (plumes, feuilles, toiles d'araignée...), d'œuvres d'artistes (Hundertwasser, Klimt, Klee, Kandinsky...) - Varier les outils (crayon, pinceau, craie, plume, fourchette...), les supports (papier, carton, tissu, poterie...), les plans (du vertical à l'horizontal) les médiums (encre, peinture...). <i>Cf. dossier site : http://cic-stgilles-ia85.ac-nantes.fr/IMG/File/parametresactegraph.pdf</i> - Proposer des jeux de motricité fine : jeux de doigts, pâte à modeler, découpage, pliage, laçage, tricotin... - Travail sur la latéralité. - Décomposer le geste, montrer, faire en grand. - Ecrire devant les élèves, verbaliser, nommer les formes.