

PISTES DE REMEDIATIONS PROPOSEES - SUITE AUX ANIMATIONS PEDAGOGIQUES - C2

Compétences en français :

Compréhension de textes

Pistes

Cycle 1 :

- travail autour de Narramus
- méthode de M Brigaudiot

Cycle 2 :

- apprendre à raconter à partir d'albums sans textes. Faire la différence entre « ce que je peux dire et ce que je peux écrire »
- organisation type MACLE pour la conscience phonologique (manipulation de phonèmes et de syllabes)
oral : travailler et analyser sur les changements (nombre, genre)
- travailler la complexification de phrases
- les ordres, les formules de politesse,
- justifier une réponse, expliquer, argumenter, convaincre

Compréhension de phrases lues

Pistes :

CP :

- manuel « une histoire par jour » (BELIN)

(activités de compréhension orale/vocabulaire/déduction/restitution en différé par les élèves)

- QLM : travailler le tri d'images en faisant expliciter les critères (jour/nuit, Vivant/non vivant ...)
- vocabulaire : travail sur les mots dérivés, expressions figurées...
- oral : produire des phrases à partir d'images séquentielles , utilisation des connecteurs (temps, cause, conséquence...)

Lecture à voix haute - fluence

Pistes :

- travail en petits groupes (APC)
- ateliers de lecture
- quart d'heure lecture
- lecture de textes à trous
- préparation du texte en lecture silencieuse, explication du texte, lecture préalable par le maître (à HV)
- vire-langues

- lecture à destination d'un public (textes à lire à d'autres classes), théâtralisation

Lire et répondre seul à des questions sur un texte

Les élèves ne doivent pas rencontrer de difficultés de déchiffrage dans les écrits donnés afin de fixer leur attention sur la compréhension

Pistes :

- développer des situations où l'élève peut raconter seul un récit étudié en classe
- travailler de manière précise la compréhension de texte :
 - en posant des questions
 - en classant les informations données par le texte
 - en repérant la chronologie, les étapes successives
 - les différentes fonctions de la lecture

Reconnaissance des différentes écritures des lettres

Pistes :

CP :

- alphabet de référence affiché dans plusieurs écritures (rituel : chaque jour des élèves viennent repérer une lettre)
- rituels de transcription sur ardoise (script/cursive)
- une fiche plastifiée par élève avec toutes les lettres mélangées dans les différentes graphies (chaque jour repérer une lettre différente)
- jeu type loto (associer la lettre cursive piochée avec la lettre scripte correspondante sur le carton de loto)
- jeu de dominos (association script/cursive)
- jeu de memory (associer deux écritures)

CE1 :

- rituels de copie/transcription sur le cahier du jour (passage du script à la cursive)
- utilisation du logiciel « cursive »
- mots croisés

CE2 :

- utilisation de Scriptum

Fabrication d'un abécédaire : collage sur une boîte de lettres de graphies différentes découpées dans des magazines et des images de mots commençant par cette lettre.

Travailler l'écriture

Pistes :

CP :

- lettres rugueuses
- écriture dans le sable

CE1 / CE2 :

- travail sur ardoises pré-écrites
- travail sur fiches dans pochettes plastiques (écriture au feutre Velleda)
- méthode Dumont

Connaissance des lettres et du son produit**Pistes :****CP :**

- travail autour des Alphas
- méthode Borel-Mesonny
- jeux de correspondances avec manipulation

CE1 :

- même travail avec création d'un sous-main

CE2 :

- travail autour de « j'entends/je vois »
- je mémorise et je sais orthographier les mots
- fabrication d'un recueil de mots/lettres./sons
- création d'un sous-main

Compétences en mathématiques :

résolution de problèmes , écriture chiffrée des nombres, compléments à 5, à 10

Pistes

Cycle 1 :

travail autour de la manipulation et de l'expérimentation

Cycle 2 :

CP :

ateliers de résolution de problèmes : passer de la manipulation à la mathématisation grâce à la schématisation

CE1/CE2 :

- harmonisation des outils (exemple méthode Vergnaud pour les problèmes)
- manipulation / utilisation de la représentation pour la résolution
- jeux de rôles
- systématisation des activités de calcul mental

Placer un nombre sur une ligne numérique :

Pistes :

CP

Situation ERMEL des pinces à linge

- tendre un fil et y accrocher des cartes recto/verso (coté blanc/côté nombre)(carte 0 /carte 10) demander où se situe quel nombre, faire justifier, vérifier
- jeu du furet
- trouver le nombre avant/après
- jeux de cartes, jeu de l'oie

CE1 /CE2

Situation ERMEL des pinces à linge

travail dans l'espace pour

- construire une graduation
- s'appropriier les unités de mesure usuelles
- en EPS : utilisation de plots numérotés, bornage, écarts, régularité

frise numérique : varier l'activité :

- compter de 2 en 2, de 3 en 3
- ranger par ordre croissant , par récurrence

- par pairs, impairs...
- jusqu'à 20, 30,100

Activités rituelles

- le nombre du jour à placer sur une droite numérique (ex : placer 32 entre 30 et 40)
- rituels : trouver un nombre entre deux nombres très proches, puis trouver un nombre entre deux dizaines

Calculer en ligne avec des entiers / additionner-soustraire

Difficultés identifiées :

stratégies de comptage, connaissance des tables, calculs automatiques, sur-comptage, décomptage, compte à rebours...

Pistes :

- faire expliciter les procédures utilisées
- mise en place en commun de stratégies (travail des doubles, compléments à 10, 20 ...)
- varier les contextes de calculs (passer par le jeu)
- travailler les propriétés de l'addition (commutativité, associativité)
- travail sur la bande numérique pour s'aider en passant systématiquement par la dizaine entière
- repérer un résultat parmi plusieurs propositions
- utiliser l'ordinateur ou la tablette (applications)
- varier les présentations (orales/ écrites)

Calcul rapide

Pratique quotidienne de calcul mental

donner des techniques de calcul : table des doubles, table des presque doubles