

<https://dieppe-ouest.circonscription.ac-normandie.fr/?Pédagogie-differenciee-en-ateliers>



Pédagogie différenciée en ateliers

- Pédagogie - Actions et projets - Vu en classe -



Date de mise en ligne : mardi 31 janvier 2023

Copyright © Circonscription de Dieppe Ouest - Tous droits réservés

Séance : Verbes aller, être, avoir au présent

Évaluation diagnostique : M. Garnier interroge les élèves sur leurs acquis. Pour ce faire, il utilise l'application [Plickers](#).

PLICKERS ? : Gratuitement, vous pouvez un compte sur Plickers. Vous enregistrez votre classe et y ajoutez la liste de vos élèves avec de préférence un pseudo ou un numéro pour protéger leurs données personnelles.

Puis vous créez votre questionnaire. Pour les questions, vous pouvez mettre du texte, des médias et créez autant de questions que vous le souhaitez. Pour les réponses elles sont au nombre de 4. C'est donc un QCM. Les questions sont projetés au tableau.

Les élèves disposent d'une carte avec un QrCode qu'ils orientent selon la réponse choisie et la présentent face au professeur. Celui-ci scanne avec une tablette ou son smartphone et voit directement les réponses des élèves.

Avec cet outil, M. Garnier a pu ainsi créer des groupes de besoin.



Mise en ateliers : 3 groupes

1- Les élèves qui ont réussi l'évaluation à 100% se répartissent en binôme et créent en autonomie les cartes mentales des verbes aller et avoir pour la classe selon le modèle du verbe être présenté par M. Garnier.

2- Les élèves ayant eu quelques erreurs à l'évaluation travaillent en autonomie sur des exercices d'entraînement.

3- Les élèves ayant eu beaucoup d'erreurs travaillent en atelier dirigé autour d'un jeu créé par M. Garnier. Chaque élève a un rôle : maître du temps, correcteur, pioche de pronom personnel, pioche du verbe à conjuguer, conjugueur et changent de rôle à chaque tour.

<https://dieppe-ouest.circonscription.ac-normandie.fr/sites/dieppe-ouest.circonscription.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

Règle du jeu



Mise en commun

Les élèves des groupes 2 et 3 se partagent en 2 et se répartissent devant un des deux binômes du groupe 1. Le binôme présente sa carte mentale. Puis le groupe 2/3 échangent de binôme et découvrent la 2e carte mentale.

Institutionnalisation

Reprise des cartes mentales avec le groupe classe.