

Mustapha Bouazzaouy

Inspecteur Pédagogique - Région Marrakech-Safi

GUIDE PÉDAGOGIQUE



**MÉTHODOLOGIES NOUVELLES POUR L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE, INCLUANT LES
APPROCHES TECHNOEDUCATIVES ET PÉDAGOGIQUES MODERNES**

Date de publication : Août 2025

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE

INTRODUCTION : POURQUOI CE GUIDE ?	PAGE 3
PARTIE 1 : LES FONDEMENTS DE L'APPROCHE PAR COMPÉTENCES (APC)	
CHAPITRE 1 : DE LA LOGIQUE DE CONTENU À LA LOGIQUE DE COMPÉTENCE	PAGE 5
CHAPITRE 2 : DÉFINIR UNE COMPÉTENCE : QUE DOIT SAVOIR-FAIRE L'ÉLÈVE ?	PAGE 7
CHAPITRE 3 : LA SITUATION-PROBLÈME, CŒUR DE L'APPRENTISSAGE.....	PAGE 10
PARTIE 2 : METTRE EN ŒUVRE L'APC EN CLASSE	
CHAPITRE 4 : CONCEVOIR UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE PAR COMPÉTENCES	PAGE 12
CHAPITRE 5 : LE NOUVEAU RÔLE DE L'ENSEIGNANT : GUIDE ET MÉDIATEUR	PAGE 15
CHAPITRE 6 : L'ÉVALUATION AU SERVICE DES APPRENTISSAGES..	PAGE 17
PARTIE 3 : PÉDAGOGIES ACTIVES POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES	
CHAPITRE 7 : LA PÉDAGOGIE DE PROJET	PAGE 22
CHAPITRE 8 : LA DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE	PAGE 28
CHAPITRE 9 : L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU	PAGE 29
CHAPITRE 10 : LA CLASSE INVERSÉE ET LE NUMÉRIQUE	PAGE 32
CONCLUSION : VERS UNE CULTURE DE LA COMPÉTENCE	PAGE 35
GLOSSAIRE DES TERMES CLÉS	PAGE 36
RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES	PAGE 38

Introduction : Pourquoi ce guide ?

LE MONDE CHANGE, ET AVEC LUI, LES COMPÉTENCES NÉCESSAIRES POUR Y ÉVOLUER. L'ÉCOLE PRIMAIRE, SOCLE DE TOUT LE PARCOURS ÉDUCATIF, SE DOIT DE S'ADAPTER POUR PRÉPARER AU MIEUX LES CITOYENS DE DEMAIN. MÉMORISER UNE GRANDE QUANTITÉ DE SAVOIRS, BIEN QUE TOUJOURS UTILE, N'EST PLUS SUFFISANT. LA VÉRITABLE MAÎTRISE RÉSIDE DANS LA CAPACITÉ À MOBILISER CES SAVOIRS POUR AGIR, RÉSOUDRE DES PROBLÈMES COMPLEXES, COMMUNIQUER ET CRÉER.

C'EST TOUT L'ENJEU DE L'APPROCHE PAR COMPÉTENCES (APC). CE N'EST PAS UNE SIMPLE MODE PÉDAGOGIQUE, MAIS UN CHANGEMENT DE PARADIGME PROFOND QUI PLACE L'ÉLÈVE EN SITUATION D'ACTEUR DE SES APPRENTISSAGES. IL NE S'AGIT PLUS SEULEMENT DE "SAVOIR", MAIS DE "SAVOIR-AGIR".



CE GUIDE MÉTHODOLOGIQUE A ÉTÉ CONÇU COMME UNE BOÎTE À OUTILS PRATIQUE POUR LES ENSEIGNANTS DU PRIMAIRE. IL VISE À :

1. CLARIFIER LES CONCEPTS CLÉS DE L'APPROCHE PAR COMPÉTENCES.
2. PROPOSER DES DÉMARCHES CONCRÈTES POUR PLANIFIER ET ANIMER DES SÉQUENCES D'APPRENTISSAGE.
3. ILLUSTRER COMMENT DES PÉDAGOGIES ACTIVES MODERNES (PÉDAGOGIE DE PROJET, DIFFÉRENCIATION, JEU, ETC.) PEUVENT ÊTRE MISES AU SERVICE DU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES.

NOTRE OBJECTIF EST DE VOUS ACCOMPAGNER DANS LA TRANSFORMATION DE VOS PRATIQUES POUR CONSTRUIRE UNE ÉCOLE PLUS ENGAGEANTE, PLUS EFFICACE ET PLUS JUSTE, OÙ CHAQUE ÉLÈVE PEUT DÉVELOPPER SON PLEIN POTENTIEL.



Chapitre 1 :

De la logique de contenu à la logique de compétence

La transition vers l'APC implique un changement de perspective fondamental.

L'approche traditionnelle : La logique de contenu

- Objectif principal : Transmettre un maximum de connaissances définies par le programme.
- Structure : Le savoir est découpé en chapitres et en leçons successives et cloisonnées.
- Rôle de l'enseignant : Transmetteur du savoir.
- Rôle de l'élève : Récepteur passif qui mémorise l'information.
- Évaluation : Sommative, elle vérifie la quantité de connaissances restituées (ex: contrôle de fin de chapitre).



L'approche moderne : La logique de compétence

- **Objectif principal :** Permettre à l'élève de mobiliser ses acquis pour accomplir des tâches complexes.
- **Structure :** Le savoir est organisé autour de situations-problèmes à résoudre. Les connaissances des différentes matières sont des outils au service de la résolution.
- **Rôle de l'enseignant :** Médiateur, facilitateur, qui guide l'élève dans sa recherche.
- **Rôle de l'élève :** Acteur qui construit son savoir en résolvant des problèmes.
- **Évaluation :** Formative, elle observe comment l'élève mobilise ses ressources et l'aide à progresser.

En bref : On ne demande plus seulement à l'élève "Qu'est-ce que tu sais ?", mais surtout "Qu'es-tu capable de faire avec ce que tu sais ?".

Chapitre 2 :

Définir une compétence : Que doit savoir-faire l'élève ?

UNE COMPÉTENCE EST BIEN PLUS QU'UN SIMPLE SAVOIR-FAIRE. C'EST UN SAVOIR-AGIR COMPLEXE.

Selon Xavier Roegiers, une compétence est la possibilité, pour un individu, de mobiliser de manière intériorisée un ensemble de ressources en vue de résoudre une famille de situations-problèmes.



DÉCORTIQUONS CETTE DÉFINITION :

- **Mobiliser** : Il ne s'agit pas de réciter, mais d'utiliser, de combiner, d'adapter.
- **Ensemble de ressources** : Une compétence s'appuie sur trois types de ressources :
- **Les savoirs** : Les connaissances théoriques (ex: la règle de l'accord du participe passé).
- **Les savoir-faire** : Les aptitudes procédurales (ex: savoir poser une addition).
- **Les savoir-être** : Les attitudes et les comportements (ex: la persévérance, l'écoute, l'esprit de collaboration).
- **Famille de situations-problèmes** : Une compétence n'est pas acquise si elle ne peut être utilisée que dans un seul contexte. L'élève doit pouvoir la transférer à des situations nouvelles mais de même nature.



Exemple de compétence en fin de primaire

RÉDIGER UN COURT TEXTE NARRATIF (5 À 10 LIGNES) COHÉRENT ET CORRECTEMENT PONCTUÉ.

Pour exercer cette compétence, l'élève devra mobiliser :

- *Savoirs : Règles de grammaire, de conjugaison, vocabulaire, structure d'un récit (début, milieu, fin).*
- *Savoir-faire : Écrire lisiblement, construire des phrases, utiliser des connecteurs logiques, ponctuer.*
- *Savoir-être : Faire preuve d'imagination, organiser ses idées, accepter de relire et de corriger son travail.*

Chapitre 3 :

La situation-problème, cœur de l'apprentissage (1/2)

LA SITUATION-PROBLÈME EST LE POINT DE DÉPART ET LE MOTEUR DE L'APPRENTISSAGE DANS L'APC. CE N'EST PAS UN SIMPLE EXERCICE D'APPLICATION, MAIS UN DÉFI QUI VA OBLIGER L'ÉLÈVE À SE QUESTIONNER ET À CONSTRUIRE DE NOUVEAUX SAVOIRS.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE BONNE SITUATION-PROBLÈME :

1. Elle est centrée sur un obstacle à franchir. L'élève doit sentir qu'il lui manque quelque chose pour réussir. C'est cet "obstacle" qui crée le besoin d'apprendre.
2. Elle est complexe mais accessible. Elle doit représenter un défi motivant, mais rester dans la "zone proximale de développement" de l'élève (Vygotski).
3. Elle a du sens pour l'élève. Elle doit être concrète, connectée à son vécu ou à son imaginaire. L'élève doit comprendre le but de la tâche.
4. Elle ne comporte pas de solution évidente. L'élève doit pouvoir explorer différentes pistes, faire des essais, se tromper.
5. Elle se conclut par une production concrète. (un texte, un objet, une présentation orale, une solution à un problème, etc.).



EXEMPLE EN MATHÉMATIQUES (CYCLE 2) : "LE GOÛTER D'ANNIVERSAIRE"

- 1. Contexte :** C'est l'anniversaire de Léo. Il y a 4 enfants à sa table. Sa maman a préparé un gâteau et a sorti un paquet de 15 bonbons.
- 2. Tâche :** "Léo veut partager les bonbons équitablement entre tous les enfants de sa table. Dessine ce que chaque enfant recevra. Restera-t-il des bonbons pour sa maman ?"
- 3. Obstacle :** L'élève ne connaît pas encore la division. Il doit inventer une stratégie pour partager (distribution un par un, par paquets, etc.).
- 4. Compétence visée :** Résoudre un problème de partage.

EXEMPLE EN LANGUE (CYCLE 3) : "LE MESSAGE MYSTÉRIEUX"

- 1. Contexte :** L'enseignant présente une courte lettre écrite intentionnellement sans aucune ponctuation.
- 2. Tâche :** "Voici un message que j'ai reçu. Je n'arrive pas à le comprendre car il manque quelque chose. Lisez-le en groupe et essayez de le réécrire pour qu'il ait du sens. Ensuite, vous expliquerez ce que vous avez changé et pourquoi."
- 3. Obstacle :** Le texte est ambigu ou incompréhensible sans ponctuation. Les élèves doivent découvrir la fonction des points et des virgules pour clarifier le sens.
- 4. Compétence visée :** Utiliser la ponctuation pour améliorer la lisibilité d'un texte.



PARTIE 2 :

METTRE EN ŒUVRE L'APC EN CLASSE

Chapitre 4 :

Concevoir une séquence d'apprentissage par compétences (1/3)

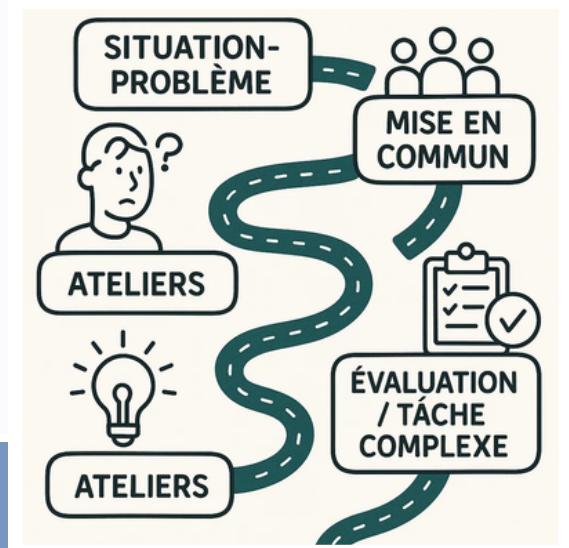
Planifier une séquence en APC suit une démarche structurée, centrée sur la tâche finale que l'élève devra accomplir.

Étape 1 : Analyser la compétence et identifier la tâche finale

- Je pars du programme : Quelle est la compétence que je veux faire acquérir ?
- Je la traduis en une tâche complexe et évaluative : Que devront faire concrètement les élèves à la fin de la séquence pour prouver qu'ils ont acquis la compétence ? C'est la situation d'intégration.
 - Exemple : La compétence est "Décrire un lieu". La tâche finale pourrait être "Rédige une carte postale à tes grands-parents pour décrire la cour de l'école."

Étape 2 : Déterminer les ressources nécessaires

- Je décompose la compétence : De quels savoirs, savoir-faire et savoir-être les élèves auront-ils besoin pour réussir la tâche finale ?
- Exemple (pour la carte postale) :
 - Savoirs : Vocabulaire de la localisation (à côté de, en face de...), adjectifs qualificatifs, structure d'une carte postale.
 - Savoir-faire : Construire des phrases, accorder les adjectifs, conjuguer au présent.



Étape 3 : Identifier l'obstacle principal

- Qu'est-ce qui va poser le plus de difficultés aux élèves ? Quel est le "nœud" de l'apprentissage ? C'est sur cet obstacle que je vais construire ma situation-problème de départ.
- Exemple : L'obstacle pourrait être le manque de vocabulaire précis pour décrire.

Étape 4 : Concevoir la situation-problème de départ

- Je crée une situation de découverte (voir Chapitre 3) qui met les élèves face à l'obstacle identifié. Elle doit créer le besoin d'apprendre les nouvelles ressources.
- Exemple : Je montre deux descriptions de la cour : une très vague ("la cour est grande") et une très précise. Je demande aux élèves laquelle donne le plus envie et pourquoi. Cela crée le besoin d'acquérir un vocabulaire plus riche.

Étape 5 : Planifier les phases d'apprentissage (ateliers, exercices)

- Je prévois des activités structurées pour que les élèves s'approprient les savoirs et savoir-faire nécessaires.
 - Phase de recherche : Les élèves explorent la situation-problème en groupe.
 - Phase de mise en commun : Confrontation des stratégies et des résultats.
 - Phase de structuration : L'enseignant aide à formaliser le nouveau savoir (ex: élaboration d'une "boîte à mots" pour la description).
 - Phase d'entraînement : Exercices systématiques pour consolider l'acquis (exercices à trous, jeux d'association, etc.).

Étape 6 : Prévoir l'évaluation formative

- Tout au long de la séquence, j'observe les élèves, je les questionne, j'analyse leurs erreurs pour ajuster mon enseignement.

Étape 7 : Prévoir l'évaluation formative

- À la fin, je propose la tâche complexe définie à l'étape 1 pour évaluer le degré d'acquisition de la compétence.

Schéma récapitulatif d'une séquence en APC

Phase de Départ : Situation-Problème

- Défi motivant
- Création du besoin d'apprendre
- L'élève se questionne



Phase d'Apprentissages Systématiques

- Ateliers, exercices, leçons
- Acquisition des savoirs et savoir-faire
- L'enseignant structure et guide



Phase d'Intégration : Évaluation

- Nouvelle tâche complexe (similaire à la première)
- L'élève mobilise seul ses acquis
- L'enseignant évalue la compétence



Chapitre 5 :

Le nouveau rôle de l'enseignant : guide et médiateur

L'Approche Par Compétences transforme en profondeur la posture de l'enseignant. Il n'est plus le seul détenteur du savoir qui expose une leçon face à des élèves passifs. Il devient un architecte de situations d'apprentissage et un accompagnateur du développement de chaque élève.

CETTE NOUVELLE POSTURE PEUT SE RÉSUMER EN TROIS RÔLES CLÉS :

1. Le Concepteur Pédagogique

Avant la classe, l'enseignant est un ingénieur. Il ne se contente pas de préparer une leçon, il conçoit des scénarios, des défis, des situations-problèmes (voir Chapitre 3) qui vont permettre aux élèves de construire leurs savoirs. Il anticipe les obstacles, prépare le matériel et imagine des parcours différenciés.

2. Le Médiateur et le Facilitateur

Pendant la classe, l'enseignant orchestre les activités. Son rôle n'est pas de donner les réponses, mais de poser les bonnes questions pour guider la réflexion des élèves.

- Il encourage la recherche : "Comment pourrions-nous faire pour... ?", "Quelles sont vos idées ?".
- Il favorise la collaboration : "Avez-vous discuté de cette idée avec votre groupe ?", "Comment pouvez-vous vous aider mutuellement ?".
- Il aide à surmonter les blocages : "Où es-tu bloqué exactement ?", "As-tu essayé une autre méthode ?".
- Il gère le temps et l'espace : Il organise les ateliers, les mises en commun et s'assure que chaque groupe progresse.

3. Le Coach et l'Évaluateur Formatif

L'enseignant est un observateur attentif. Il circule, écoute, analyse les productions des élèves en temps réel. Son but est de diagnostiquer les réussites et les difficultés pour apporter une aide ciblée (feedback). Il ne se contente pas de noter le résultat final, il s'intéresse au processus d'apprentissage de chaque élève pour l'aider à prendre conscience de ses stratégies et à s'améliorer.

En résumé, l'enseignant passe d'une posture de "sage sur l'estrade" à celle de "guide à leurs côtés".



Chapitre 6 :

L'évaluation au service des apprentissages

Dans l'APC, l'évaluation change de nature. Elle n'est plus seulement un outil pour mesurer et classer, mais devient un levier fondamental pour apprendre. Il est crucial de distinguer deux types d'évaluation aux fonctions très différentes.

L'ÉVALUATION SOMMATIVE : LE BILAN

Elle intervient à la fin d'une séquence d'apprentissage. Son but est de certifier le degré d'acquisition d'une compétence. C'est le "contrôle" traditionnel, la situation d'intégration.

- Quand ? En fin de période, de trimestre, d'année.
- Pour qui ? Pour l'institution, les parents, l'élève (pour situer son niveau).
- Quel outil ? Une épreuve standardisée, une tâche complexe finale.
- Quelle forme ? Souvent une note ou un niveau d'acquisition (Acquis, En cours, Non acquis).



L'ÉVALUATION FORMATIVE : LE GPS

Elle intervient pendant l'apprentissage. Son but est de guider l'enseignant et l'élève. Elle fonctionne comme un GPS : elle indique où on en est, où on va, et comment ajuster le trajet si on s'est trompé de chemin.

- Quand ? En continu, à chaque séance.
- Pour qui ? Principalement pour l'enseignant (pour réguler son enseignement) et pour l'élève (pour comprendre ses erreurs et progresser).
- Quel outil ? Questionnement, observation, analyse des productions, auto-évaluation...
- Quelle forme ? Un feedback oral ou écrit, des conseils, des pistes de remédiation.

Fonction	<i>Évaluation Sommative (Le bilan)</i>	<i>Évaluation Formative (Le GPS)</i>
Moment	À la fin de l'apprentissage	Pendant l'apprentissage
Objectif	Certifier, noter, valider	Guider, réguler, améliorer
Rôle de l'erreur	Une faute à sanctionner	Une information pour progresser
Acteurs	L'enseignant évalue l'élève	L'enseignant et l'élève évaluent ensemble

L'évaluation formative est le véritable moteur de l'APC. Elle rend l'apprentissage visible.

Outils concrets pour l'évaluation formative

Voici des outils simples à mettre en place pour recueillir des informations précieuses sur les apprentissages de vos élèves.

1. La Grille d'Observation

C'est un outil essentiel pour l'enseignant. Il permet de garder une trace des observations faites en classe de manière structurée.

Exemple simple pour un travail de groupe :

<i>Critères observés</i>	<i>Élève A</i>	<i>Élève B</i>	<i>Élève C</i>	<i>Élève D</i>
Participe aux échanges	++	+	-	++
Écoute ses camarades	+	++	+	+
Propose des idées	+	-	-	++
Accepte la critique	++	+	+	+

Légende : ++ (Très souvent), + (Souvent), - (Rarement)

2. Le Portfolio (ou "Cahier de Réussites")

Le portfolio est un dossier personnel où l'élève collecte ses productions les plus significatives. C'est l'élève lui-même qui choisit les travaux qu'il souhaite y inclure, en justifiant son choix.

- Contenu : Un dessin, un texte dont il est fier, la photo d'une construction, la solution à une énigme...
- Objectif : Rendre l'élève conscient de ses progrès sur le long terme. Il ne voit plus seulement ses erreurs, mais aussi tout le chemin parcouru. C'est un outil très puissant pour l'estime de soi.

3. L'Auto-évaluation

Apprendre à l'élève à porter un regard sur son propre travail est une compétence clé. L'auto-évaluation l'aide à développer sa métacognition.

Exemple d'une fiche d'auto-évaluation après la rédaction d'un texte :

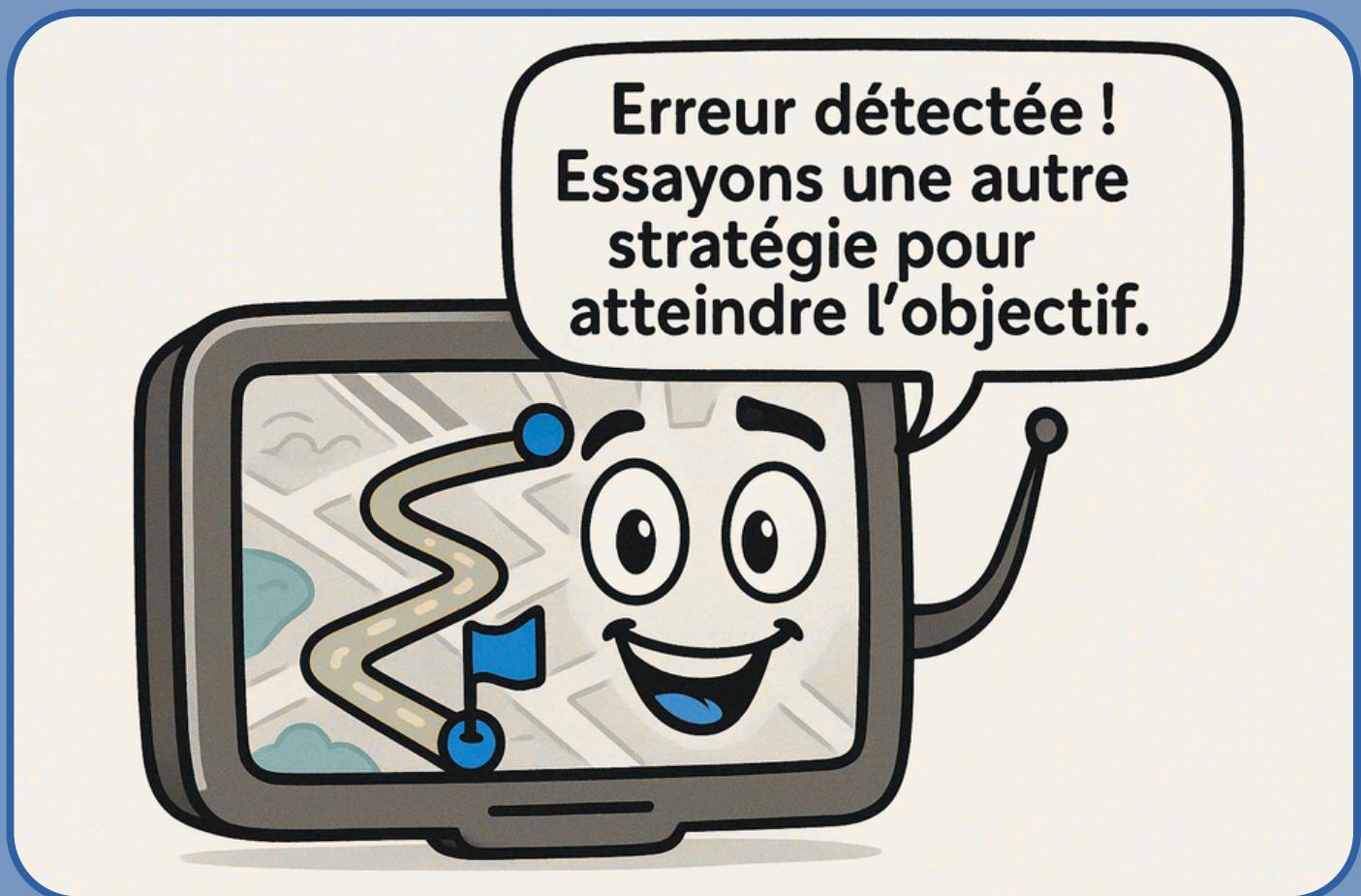
Mon Texte	😊	😐	☹️
<i>J'ai mis une majuscule au début de chaque phrase.</i>			
<i>J'ai mis un point à la fin de chaque phrase.</i>			
<i>J'ai bien accordé le verbe avec son sujet.</i>			
<i>Mon histoire a un début, un milieu et une fin.</i>			
<i>Mon écriture est facile à lire.</i>			

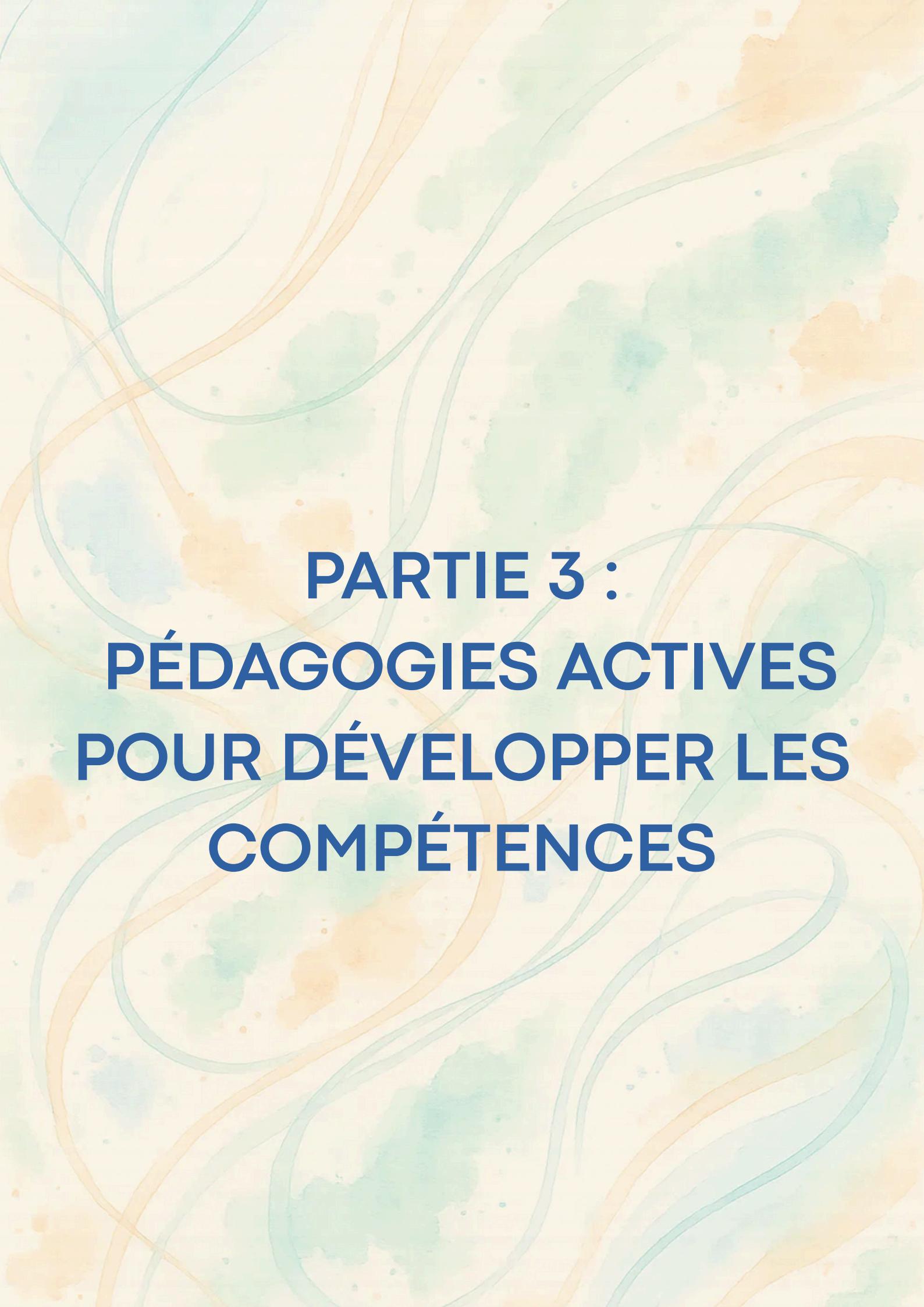
Légende : 😊 (Oui, j'ai réussi), 😐 (En partie), ☹️ (Non, je dois m'améliorer)

4. Le Feedback Efficace

Le retour que l'enseignant donne à l'élève est le cœur de l'évaluation formative.
Pour être efficace, un feedback doit être :

- Précis et descriptif : Éviter les "C'est bien" ou "C'est faux". Préférer : "Je vois que tu as bien utilisé les adjectifs pour décrire le personnage. En revanche, relis cette phrase, il y a une erreur d'accord dans le groupe nominal."
- Centré sur la tâche, pas sur la personne : "Ton calcul est incorrect" plutôt que "Tu es mauvais en calcul".
- Orienté vers l'avenir : Il doit donner des pistes concrètes pour s'améliorer. "Pour la prochaine fois, essaie d'utiliser la boîte à mots que nous avons construite."





PARTIE 3 :

PÉDAGOGIES ACTIVES

POUR DÉVELOPPER LES

COMPÉTENCES

Chapitre 7 :

La pédagogie de projet

La pédagogie de projet est une démarche qui s'intègre parfaitement à l'Approche Par Compétences. Elle consiste à proposer à un groupe d'élèves de mener une réalisation concrète et collective qui a du sens pour eux.



Définition et Principes

Un projet n'est pas un simple exercice. Il se définit par :

- Un but partagé : Le groupe s'engage vers un objectif commun et visible.
- Une production finale : Le projet aboutit à quelque chose de réel (un objet, un événement, un texte, une exposition...).
- Une démarche de résolution de problèmes : Pour atteindre le but, les élèves doivent identifier des obstacles, chercher des solutions, planifier des étapes, coopérer.
- L'interdisciplinarité : Un projet mobilise naturellement des compétences issues de différentes matières.

Le projet permet de donner du sens aux apprentissages. Les élèves ne se demandent plus "Pourquoi apprend-on ça ?", car les connaissances deviennent des outils nécessaires pour réussir leur mission collective.

Les Étapes Clés d'un Projet

1. Le Lancement (Phase de choix) :

- L'enseignant propose une idée ou fait émerger une envie du groupe.
- Le projet est défini collectivement : Quel est notre but ? Quelle sera notre production finale ? Pour qui ?

2. La Planification (Phase de conception) :

- Le groupe identifie les tâches à réaliser.
- On élabore un planning : Qui fait quoi ? Quand ? De quoi avons-nous besoin ?

3. La Réalisation (Phase d'action) :

- C'est la phase la plus longue. Les élèves travaillent, cherchent, produisent, coopèrent.
- L'enseignant guide, régule et apporte les savoirs nécessaires au fur et à mesure.

4. La Finalisation (Phase de présentation) :

- La production est terminée et présentée à son public (autres classes, parents, etc.).
- C'est un moment de valorisation et de fierté.

5. L'Évaluation (Phase de bilan) :

Le groupe revient sur le projet : Qu'avons-nous réussi ? Qu'avons-nous appris ? Qu'est-ce qui a été difficile ?

Exemple de projet : "Créer un jardin potager dans la cour de l'école"

Ce projet interdisciplinaire est idéal pour le cycle 3.

Production finale : Un petit potager fonctionnel et un "carnet du jardinier" expliquant les plantations.

Déroulement et Compétences mobilisées

Phase 1 : Lancement

- Déclencheur : Discussion sur l'origine des aliments, lecture d'un album sur le jardinage.
- Décision collective : "Et si nous créions notre propre potager pour la cantine ?"

Phase 2 : Planification

- Questionnements : Où installer le potager ? (exposition au soleil). De quels outils avons-nous besoin ? Que peut-on planter en cette saison ? Comment préparer la terre ?
- Compétences en Sciences : Recherche sur les besoins des végétaux (eau, lumière, nutriments), le cycle des saisons, la biodiversité (vers de terre, insectes).
- Compétences en Langue : Écrire une lettre à la mairie pour demander l'autorisation ou à une jardinerie pour demander des graines. Lire des fiches techniques.

Phase 3 : Réalisation

- Actions concrètes : Préparer le terrain, délimiter les parcelles, semer, arroser, entretenir.
- Compétences en Mathématiques :
 - Géométrie : Dessiner le plan du potager, calculer le périmètre des parcelles.
 - Mesures : Mesurer les distances entre les plants, la quantité d'eau nécessaire.
 - Numération : Compter les graines, les plants qui ont poussé.
- Compétences en Langue : Rédiger le "carnet du jardinier" : chaque groupe décrit la plante dont il est responsable, son évolution, ses besoins. C'est une situation d'écriture qui a un vrai but.

Phase 4 : Finalisation

- La récolte ! Moment de grande fierté. Les légumes sont pesés (Maths) et donnés à la cantine.
- Présentation : Le "carnet du jardinier" est exposé. Les élèves présentent leur projet aux autres classes, expliquant leurs démarches et leurs découvertes (Compétences orales).

Phase 5 : Évaluation

- Bilan collectif : Qu'avons-nous le mieux réussi ? Quelles ont été les plus grandes difficultés (ex: les limaces ont mangé nos salades) ? Comment pourrions-nous faire mieux l'année prochaine ?
- Évaluation des compétences : L'enseignant a observé les élèves tout au long du projet. Il peut évaluer :
 - Leur capacité à travailler en groupe (savoir-être).
 - La qualité de leurs écrits dans le carnet (compétence en langue).
 - Leur compréhension des besoins des végétaux (compétence en sciences).
 - Leur capacité à utiliser les mathématiques pour résoudre des problèmes concrets.

Ce projet illustre parfaitement comment des apprentissages fondamentaux prennent tout leur sens lorsqu'ils sont mobilisés au service d'une réalisation concrète et motivante.



Chapitre 8 :

La différenciation pédagogique

Pourquoi différencier ?

Dans une même classe, les élèves n'apprennent ni de la même manière, ni au même rythme. L'hétérogénéité n'est pas un problème, c'est la norme. Vouloir enseigner la même chose, de la même manière et au même moment à tous les élèves, c'est prendre le risque de perdre les plus rapides (qui s'ennuient) et les plus lents (qui décrochent).

DIFFÉRENCIER, CE N'EST PAS :

- Donner moins de travail aux élèves en difficulté.
- Créer 25 cours différents.
- Abaisser le niveau d'exigence.

DIFFÉRENCIER, C'EST :

Organiser la classe de manière flexible pour proposer des parcours d'apprentissage variés afin que tous les élèves atteignent les mêmes objectifs de compétence.

C'est une posture qui vise l'égalité des chances en reconnaissant la singularité de chaque apprenant.

Comment différencier ? Les 4 leviers

Selon Carol Ann Tomlinson, on peut faire varier quatre éléments principaux dans la classe.

1. Les Contenus : Ce que les élèves doivent apprendre.
2. Les Processus : Les activités par lesquelles ils s'approprient les contenus.
3. Les Productions : La manière dont ils démontrent ce qu'ils ont appris.
4. Les Structures : L'organisation du groupe de travail.

1. Différencier les Contenus

L'objectif de compétence est le même pour tous, mais on peut varier les supports pour y accéder.

- **Complexité des textes :** Proposer des textes plus ou moins longs, avec un vocabulaire plus ou moins riche.
- **Supports variés :** Présenter une même notion via un texte, une vidéo, un schéma, un enregistrement audio.
- **Niveaux de guidage :** Fournir une "boîte à mots" ou une fiche-méthode pour certains élèves.

Exemple en Histoire :

- **Objectif commun :** Comprendre le rôle de Louis XIV.
- **Support 1 (standard) :** Un texte biographique classique.
- **Support 2 (simplifié) :** Le même texte, mais avec les mots difficiles expliqués et des questions de guidage.
- **Support 3 (visuel) :** Une courte vidéo documentaire ou une analyse du tableau de Rigaud.

2. Différencier les Processus

C'est le levier le plus courant. Il s'agit de varier les activités.

- **Temps :** Donner plus de temps à certains élèves pour réaliser une tâche.
- **Niveau d'autonomie :** Proposer un plan de travail où les élèves choisissent l'ordre de leurs exercices.
- **Groupes de besoins :** Créer un atelier dirigé par l'enseignant pour les élèves qui ont des difficultés sur une notion précise, pendant que les autres travaillent en autonomie.
- **Tutorat :** Mettre en binôme un élève plus avancé avec un élève qui a besoin d'aide.

3. Différencier les Productions

L'objectif est de permettre aux élèves de prouver leur compréhension de différentes manières, en valorisant leurs points forts.

- **Format :** Pour résumer une leçon, un élève pourra écrire un texte, un autre créer une carte mentale, un troisième réaliser un exposé oral, et un quatrième dessiner une bande dessinée.
- **Complexité :** La tâche peut être plus ou moins ouverte.
 - **Tâche fermée :** "Réponds à ces 5 questions sur le texte."
 - **Tâche ouverte :** "Explique avec tes propres mots ce que tu as compris de ce texte."

4. Différencier les Structures

Il s'agit de faire varier l'organisation sociale de la classe.

- Travail individuel : Pour les phases de concentration et d'entraînement.
- Travail en binômes : Idéal pour la coopération et l'entraide.
- Travail en groupes de 3-4 : Pour les phases de recherche, de débat, de projet.
- Travail en classe entière : Pour les mises en commun, les synthèses, les leçons dialoguées.

Une différenciation réussie est une différenciation souple. L'enseignant jongle en permanence avec ces quatre leviers pour s'adapter aux besoins qu'il observe en temps réel.



Chapitre 9 :

L'apprentissage par le jeu

Les bénéfices cognitifs du jeu

Le jeu n'est pas une perte de temps. C'est un outil d'apprentissage extraordinairement puissant, car il active simultanément plusieurs leviers essentiels.

1. La Motivation : Le jeu a un but clair et immédiat qui donne envie de s'engager. Le plaisir ressenti libère de la dopamine, le neurotransmetteur de la motivation et de l'action.
2. La Concentration : Un enfant qui joue est souvent dans un état de concentration intense, appelé "flow". Il ne voit pas le temps passer.
3. Le Droit à l'Erreur : Dans un jeu, se tromper n'est pas grave. On peut recommencer, essayer une autre stratégie. L'erreur est dédramatisée et devient une source d'information.
4. La Mémorisation : En manipulant, en agissant, en vivant une situation, l'élève ancre les savoirs de manière beaucoup plus profonde qu'en écoutant passivement une leçon.
5. Les Compétences Sociales : Les jeux de société apprennent à attendre son tour, à respecter des règles, à gérer la frustration, à coopérer ou à affronter les autres de manière constructive.

Intégrer le jeu, c'est s'appuyer sur le fonctionnement naturel du cerveau de l'enfant pour rendre les apprentissages plus efficaces et plus joyeux.

Jeux pour l'apprentissage de la lecture (Cycle 2)

1. Le Loto des Sons

- Objectif : Développer la conscience phonologique (identifier un son dans un mot).
- Matériel : Des cartons avec des images. Des jetons avec des lettres représentant des sons (ex: 'L', 'CH', 'OU').
- Règle : Un meneur de jeu pioche un jeton-son (ex: 'CH'). Les joueurs qui ont sur leur carton une image contenant ce son (ex: chapeau, vache) posent un pion dessus. Le premier qui a rempli son carton a gagné.

2. La Chasse aux Mots

- Objectif : Reconnaître des mots et les lire rapidement.
- Matériel : Des étiquettes-mots (les mots de la semaine, par exemple) cachées dans la classe.
- Règle : En équipes, les élèves doivent trouver les étiquettes et revenir les lire à l'enseignant. Chaque mot lu correctement rapporte un point.

Jeux pour l'apprentissage des mathématiques (Cycle 2)

1. Le Jeu de la Marchande

- Objectif : Comprendre le système décimal, manipuler la monnaie, faire des additions et des soustractions.
- Matériel : Des objets divers avec des étiquettes-prix. De la fausse monnaie (pièces de 1, billets de 10).
- Règle : À tour de rôle, les élèves sont vendeurs ou acheteurs. Ils doivent calculer le prix des articles, payer la somme exacte ou rendre la monnaie.

2. La Bataille des Nombres

- Objectif : Comparer les nombres.
- Matériel : Un jeu de cartes classique (ou des cartes de 1 à 100).
- Règle : Comme la bataille traditionnelle. Chaque joueur retourne une carte. Celui qui a le plus grand nombre remporte le pli. En cas d'égalité, il y a "bataille".
- Variante (Cycle 3) : On peut retourner deux cartes et les additionner (ou les multiplier). C'est le plus grand résultat qui gagne.



Le rôle de l'enseignant dans le jeu

Pour qu'un jeu soit pédagogique, l'enseignant doit :

1. Choisir le jeu en fonction d'un objectif d'apprentissage précis.
2. Expliquer la règle clairement.
3. Laisser jouer ! Ne pas intervenir constamment pour ne pas casser la dynamique.
4. Observer les stratégies des élèves.
5. Institutionnaliser : Après le jeu, mener une discussion collective pour faire le lien entre le jeu et la

notion mathématique ou linguistique. "Qu'avez-vous fait pour gagner à la bataille ? Comment saviez-vous que 78 était plus grand que 59 ? Ah, vous avez regardé le chiffre des dizaines ! C'est une excellente stratégie."

Mustapha Bouazzaouy

Inspecteur Pédagogique - Région Marrakech-Safi

Chapitre 10 :

La classe inversée et le numérique

Principe de la classe inversée

La classe inversée est un modèle pédagogique qui, comme son nom l'indique, "inverse" les temps d'apprentissage traditionnels.

- À la maison (ou en autonomie à l'école) : L'élève découvre la partie théorique de la leçon, généralement via une courte capsule vidéo préparée par l'enseignant.
- En classe : Le temps libéré n'est plus utilisé pour un cours magistral, mais pour des activités pratiques, des exercices complexes, des projets et des débats. L'enseignant est disponible pour aider, différencier et accompagner.

LES AVANTAGES DE LA CLASSE INVERSÉE

1. Chaque élève à son rythme : L'élève peut regarder la vidéo autant de fois qu'il le souhaite, mettre sur pause, revenir en arrière. C'est une forme de différenciation très efficace.
2. L'enseignant plus disponible : Le temps en classe est optimisé. L'enseignant passe plus de temps à interagir avec les élèves et à les aider individuellement.
3. Des élèves plus actifs : En classe, les élèves ne sont plus passifs. Ils appliquent, créent, collaborent.
4. Les "devoirs" sont faits en classe : Les tâches les plus difficiles (exercices, problèmes) sont réalisées en présence de l'enseignant, qui peut aider en cas de blocage.

Il n'est pas nécessaire d'être un expert en montage vidéo. Des outils simples et gratuits permettent de créer des capsules de qualité.

LES OUTILS

- Un logiciel de capture d'écran :
- Loom, Screencast-O-Matic : Très simples d'utilisation, ils permettent d'enregistrer son écran et sa voix en même temps. Parfait pour commenter un diaporama ou un schéma.
- PowerPoint / Google Slides : Ils ont des fonctions intégrées pour enregistrer une narration sur chaque diapositive et exporter le tout en vidéo.
- Un smartphone ou une tablette : On peut simplement se filmer en train d'expliquer une notion sur un tableau blanc ou en manipulant du matériel.



CONSEILS POUR UNE CAPSULE EFFICACE

1. Courte : Idéalement, pas plus de 5-7 minutes. La capacité d'attention est limitée.
2. Un seul objectif : Chaque capsule doit traiter d'une seule notion clé.
3. Dynamique : Parler avec une voix enjouée, utiliser des visuels clairs (schémas, images, mots-clés).
4. Interactive : Terminer la vidéo par une ou deux questions simples pour vérifier la compréhension et lancer la discussion en classe le lendemain.

Que faire pendant le temps de classe libéré ?

Le temps de classe devient un véritable atelier d'apprentissage actif. Voici quelques idées :

1. Ateliers de différenciation

Pendant que la majorité de la classe travaille sur des exercices d'application, l'enseignant peut prendre un petit groupe d'élèves qui n'ont pas bien compris la capsule pour revoir la notion avec eux, en manipulant du matériel.

2. TÂCHES COMPLEXES ET PROJETS

C'est le moment idéal pour lancer des activités qui demandent de la recherche, de la collaboration et de la créativité, comme les projets décrits au chapitre 7.

3. DÉBATS ET DISCUSSIONS

Après avoir visionné une capsule sur un événement historique, la classe peut débattre de ses causes et de ses conséquences.

4. ÉVALUATION ET FEEDBACK INDIVIDUALISÉ

L'enseignant peut prendre le temps de s'asseoir avec chaque élève pour regarder son travail, lui donner un feedback personnalisé et fixer avec lui de nouveaux objectifs.

***LE NUMÉRIQUE DANS LA CLASSE INVERSÉE N'EST PAS UNE FIN EN SOI.
C'EST UN MOYEN DE LIBÉRER DU TEMPS POUR CE QUI EST LE PLUS
PRÉCIEUX : L'INTERACTION HUMAINE.***

Conclusion : Vers une Culture de la Compétence

Au fil de ces pages, nous avons exploré un changement de perspective fondamental pour l'enseignement primaire. Passer à une Approche Par Compétences, ce n'est pas simplement adopter de nouvelles techniques, c'est embrasser une nouvelle philosophie de l'apprentissage.

Nous avons vu que cela implique de :

- Placer l'élève en position d'acteur, en le confrontant à des défis qui ont du sens pour lui.
- Transformer le rôle de l'enseignant, qui devient un architecte pédagogique, un guide et un coach.
- Utiliser l'évaluation comme un outil pour apprendre, et non plus seulement pour sanctionner.
- Intégrer des pédagogies actives (projet, jeu, différenciation) qui rendent l'apprentissage plus engageant et plus efficace.

Cette transformation n'est pas un chemin facile. Elle demande de la curiosité, de la collaboration, de la persévérance et un droit à l'erreur, non seulement pour nos élèves, mais aussi pour nous, enseignants.

L'objectif final est ambitieux mais essentiel : former des élèves qui ne se contentent pas de réciter des savoirs, mais qui sont capables de réfléchir, de s'adapter, de coopérer et de résoudre les problèmes qu'ils rencontreront. En d'autres termes, former des esprits compétents, prêts pour le monde de demain.

Nous espérons que ce guide sera pour vous une ressource précieuse, une source d'inspiration et un compagnon de route dans cette formidable aventure qu'est l'enseignement.

Glossaire des Termes Clés

Approche Par Compétences (APC) : Démarche pédagogique visant à organiser les apprentissages autour de la résolution de tâches complexes (situations-problèmes) qui demandent à l'élève de mobiliser activement ses savoirs, savoir-faire et savoir-être.

Compétence : Savoir-agir complexe qui permet de mobiliser un ensemble de ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour résoudre une famille de situations-problèmes.

Différenciation Pédagogique : Stratégie consistant à varier les dispositifs d'enseignement (contenus, processus, productions) pour permettre à tous les élèves, malgré leur hétérogénéité, d'atteindre des objectifs communs.

Évaluation Formative : Évaluation qui a lieu pendant l'apprentissage. Son but est de fournir des informations à l'élève et à l'enseignant pour réguler et améliorer le processus d'apprentissage. Elle est au service de l'apprentissage.

Évaluation Sommative : Évaluation qui a lieu à la fin d'une période d'apprentissage. Son but est de faire le bilan des acquis et de certifier un niveau de maîtrise.

Feedback (Rétroaction) : Information donnée à un élève sur sa performance, visant à l'aider à comprendre ses réussites et ses erreurs pour progresser.

Institutionnalisation : Phase d'une séquence d'apprentissage où l'enseignant, avec les élèves, met en forme et formalise le nouveau savoir qui a été découvert et construit (ex: rédaction d'une règle, d'une définition).

Métacognition : Capacité d'une personne à réfléchir sur ses propres processus mentaux, à prendre conscience de ses stratégies d'apprentissage pour les réguler et les améliorer.

Obstacle Didactique : Difficulté intrinsèque à une notion, qui est une étape nécessaire dans sa construction par l'élève. La situation-problème est souvent construite autour de cet obstacle.

Pédagogie de Projet : Méthode d'enseignement basée sur la réalisation d'une production collective concrète. Elle permet de donner du sens aux apprentissages en les inscrivant dans une démarche motivante.

Portfolio (Cahier de réussites) : Dossier personnel et évolutif dans lequel l'élève rassemble des preuves de ses apprentissages et de ses progrès.

Ressources (d'une compétence) : Ensemble des savoirs (connaissances), savoir-faire (capacités) et savoir-être (attitudes) qu'un élève doit mobiliser pour exercer une compétence.

Situation d'Intégration : Situation complexe, de la même famille que les situations d'apprentissage, qui est proposée à l'élève en fin de parcours pour évaluer sa capacité à mobiliser seul l'ensemble des ressources acquises.

Situation-Problème : Situation de départ d'une séquence, conçue pour mettre l'élève face à un obstacle et créer ainsi le besoin et l'envie d'apprendre de nouveaux savoirs pour le surmonter.

Savoir-agir : Expression qui met l'accent sur l'aspect actif et mobilisateur d'une compétence, par opposition à un simple "savoir" théorique.

Ressources Complémentaires

Pour aller plus loin, voici une sélection de ressources fiables et inspirantes.

Ouvrages de Référence

1. "L'école de demain : de la maternelle à l'université" de Philippe Meirieu - Une réflexion incontournable sur le sens de l'école et les pédagogies actives.
2. "Pédagogie : le devoir de résister" d'André de Peretti - Pour approfondir les fondements des pédagogies alternatives.
3. "Des situations-problèmes pour enseigner les mathématiques" - Une collection pratique pour tous les niveaux du primaire.
4. "Apprendre avec les pédagogies coopératives" de Sylvain Connac - Des démarches et des outils concrets pour mettre en place la coopération en classe.
5. "L'évaluation, plus qu'une simple mesure" de Charles Hadji - Pour repenser en profondeur le rôle et les pratiques de l'évaluation.
6. "Les neurosciences en éducation" d'Olivier Houdé et Grégoire Borst - Pour comprendre comment le cerveau de l'enfant apprend.

Sites Web et Chaînes YouTube

1. Canopé (reseau-canope.fr) : Le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques de l'Éducation Nationale française, une mine de ressources.
2. Le blog "Charivari à l'école" : Un blog très riche tenu par une enseignante, avec de nombreuses ressources pratiques et jeux à télécharger.
3. La chaîne YouTube "Sciences et Avenir" : Pour des explications claires sur les neurosciences et l'apprentissage.
4. Le site "La classe de Mallory" : Un autre blog très populaire proposant des séquences complètes et des outils pour la classe.
5. Le portail Eduscol : Le portail national des professionnels de l'éducation en France, pour les informations et les programmes officiels.
6. La chaîne YouTube "C'est une autre histoire" : Pour des capsules d'histoire dynamiques et bien documentées, utilisables en classe inversée.

