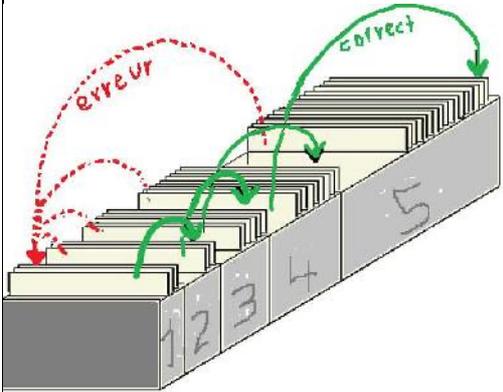


**Boîte cartothèque d'apprentissage**

**Ici : « les nombres en chiffres et en lettres »**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques ; français ; ...
<b>Classe</b>	CI - CM1
<b>Utilité</b>	<p>La boîte d'apprentissage est un outil pour un apprentissage systématique. La mémorisation durable sera renforcée et l'utilisateur recevra un sens de son propre niveau. C'est surtout utile pour apprendre le vocabulaire et pour développer sa propre stratégie d'apprentissage des différents faits.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- L'outil permet à l'enfant de s'entraîner lui-même, selon sa vitesse. Le déroulement renforce l'élève à travailler de façon autonome selon son besoin identifié.</li><li>- Les changements dans l'évolution de niveau sont vite remarquables et bien mesurables.</li><li>- Il peut bien être utilisé, aussi comme « devoir » à la maison pour une mise au niveau.</li></ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	individuelle
<b>Matériel</b>	Boîte avec 5 cases, des cartes avec des questions / mots vedettes au recto et avec des réponses au verso selon le champ de formation et le besoin identifié
<b>Déroulement</b>	<p>Ici un exemple : « les nombres en chiffres et lettres »</p> <p>Première utilisation :</p> <p><b>Préparation :</b></p> <p>Après une évaluation du niveau de chaque élève, le maître prépare des cartes et écrit sur le recto le nombre en chiffres et sur le verso le nombre en lettres. Il y a la possibilité que les élèves préparent les cartes eux-mêmes - dans ce cas <u>l'enseignant doit s'assurer</u> qu'il n'y a pas des erreurs d'orthographe sur les cartes.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <p>Chaque élève a un lot de cartes selon le besoin/niveau exprimé. Toutes les cartes se trouvent dans la première case positionnées avec au recto les nombres en chiffre (lisibles). L'élève lit le nombre sur la carte en chiffre et écrit le nombre en lettres sur son ardoise. Il tourne la carte et vérifie s'il a bien écrit. Si l'écriture est correcte, l'élève déplace la carte dans la deuxième case. En cas de succès, il continue jusqu'à déplacer toutes les cartes. S'il y a une erreur, l'élève la corrige sur l'ardoise et la carte reste dans la première case.</p>

	<p>Le lendemain l'élève commence avec les cartes dans la deuxième case. Si l'écriture est encore une fois correcte, la carte est déplacée dans la troisième case. S'il y a une erreur la carte retourne dans la première case. Après, l'enfant prend les cartes de la première case et le processus recommence.</p>  <p>Les mots qui sont corrects se déplacent petit à petit jusqu'à la dernière case. Si un mot est incorrect, la carte retourne toujours dans la première case.</p> <p>Les mots dans la cinquième case sont « bien connus » et mémorisés durablement. L'élève peut les retourner au maître.</p>
<p><b>Quelques stratégies</b></p>	<p><b>Attention</b> : on doit faire attention à ne pas mettre plus que 25-30 cartes dans la boîte. Au moment où on enlève des cartes de la cinquième case, on peut ajouter d'autres cartes / mots à apprendre.</p> <p>C'est utile de fixer un cadre temporel par jour. p.ex. : l'élève s'entraîne chaque jour pour 10-15 minutes. L'élève peut même prendre l'outil pour s'entraîner le soir à la maison.</p>
<p><b>Adaptation</b></p>	<p>On peut facilement produire les boîtes. p.ex. : avec des boîtes de craie vides.</p> <p>Pour le CI on peut commencer avec les mots clés. Au recto se trouve une image et au verso le mot correspondant en forme écrite. <b>Ex</b> : Les personnages du manuel au CI et au CP</p> <p>Pour la mathématique on peut faire des cartes avec les fractions (recto  /verso <math>\frac{3}{4}</math> ) ou des formules pour les calculs de surface....</p>