

Fiche synthétique de présentation Coup de Pouce Clém :

## LE CLUB LECTURE ECRITURE MATHÉMATIQUES en CE1



L'Apfée (Association pour favoriser l'égalité des chances à l'école) a été créée en 1984 à l'initiative d'une équipe d'enseignants soucieux d'agir contre l'échec scolaire. L'association a mis au point en 1995 un dispositif d'accompagnement de certains enfants de Cours Préparatoire et de leurs parents qui "est reproductible à grande échelle et à efficacité garantie" : le Coup de Pouce Clém<sup>1</sup>. Elle s'est, pour cela, étroitement inspirée du "Coup de Pouce" inventé en 1989 par la ville de Colombes avec l'aide de Gérard Chauveau, chercheur à l'INRP (Institut National de Recherche Pédagogique).

En 2011 l'association a fait le choix d'expérimenter un nouveau dispositif, le Coup de Pouce CLEM<sup>2</sup>, destiné aux élèves de CE1. L'outil a de nombreuses caractéristiques communes avec le Coup de Pouce Clém.

L'Apfée agit dans le respect de la Charte de l'accompagnement à la scolarité, et dans le cadre de conventions qui la lient au ministère de l'Éducation Nationale et à l'Agence nationale pour la Cohésion Sociale et l'Égalité des chances.

### LES PHASES DE L'EXPERIMENTATION DU CLEM

2011-2012	2012-2013	2013-2014
<p>Une équipe réunissant des enseignants et des chercheurs a conçu le contenu des activités en mathématiques. La philosophie retenue est inspirée des recherches sur « l'innomérisme » de Jean-Pierre LECLERE et des conclusions du colloque scientifique organisé par l'Apfée en 1997 ("Tous les enfants peuvent-ils connaître la réussite en mathématiques en début de scolarité ?"), dont les actes ont été publiés chez Aleas. « Mathématiques de base, pour tous ? »</p>	<p>Une expérimentation de 10 semaines a été menée dans 2 écoles et 4 clubs à Douai (Nord), avec des animateurs enseignants. Elle a donné lieu à une évaluation interne et a permis de faire des choix didactiques.</p> <p>Marseille : 14 clubs, Drancy : 7 clubs, Douai : 3 clubs, Cluses : 2 clubs, Romans : 2 clubs, Vannes : 2 clubs.</p> <p>Une évaluation externe est établie sur la base des déclarations des acteurs : elle fournit des éléments enrichissants sur les hypothèses du protocole. (Cf. p.4)</p>	<p>Une phase de pré-essaimage est engagée pour valider le modèle, l'améliorer si nécessaire et affiner l'accompagnement des acteurs.</p> <p>Cette phase concerne les villes engagées dans la première phase et 12 nouvelles municipalités pour un total de 75 clubs.</p> <p>Le suivi est assuré par l'Apfée pour présenter l'action, accompagner et compléter la formation des acteurs.</p>

### L'ACTION

#### LE PUBLIC CIBLE : (PAR LES ENSEIGNANTS)

Les enfants concernés éprouvent des difficultés en particulier dans la maîtrise du repérage spatial, dans la communication verbale, dans la maîtrise de la notion de nombre et de quantité. Ces enfants seront aussi choisis parce qu'ils ne trouvent pas dans le milieu familial le soutien nécessaire à l'ancrage des savoirs de base. Les parents des enfants seront étroitement associés à l'action.

#### L'OBJECTIF :

La finalité du club est de permettre à ces enfants de CE1 d'affermir la construction des savoirs de base requis en début de cycle 2, en mathématiques et en lecture. Le recours à la manipulation, aux échanges verbaux, aux activités heuristiques et ludiques contribueront à atteindre cet objectif. Dans cette perspective, il s'agit d'accompagner ces enfants et aussi, d'accompagner leurs parents.

<sup>1</sup> Club lecture-écriture, CPC

<sup>2</sup> Club lecture-écriture-mathématiques

## LE DISPOSITIF

Le dispositif est mis en œuvre, sous la responsabilité des municipalités, dans les écoles adhérant librement au protocole, avec l'accord de l'Inspecteur de l'Education Nationale et en partenariat avec les enseignants et l'Apfée.

Les municipalités, l'Apfée, et/ou l'Education nationale sont liées par une convention annuelle.

Cet accompagnement est réalisé hors temps scolaire, dans les murs de l'école. Il comporte un contenu de séances strictement codifié.

Les intervenants (animateurs, coordinateurs, pilotes et enseignants des enfants) sont rémunérés par les municipalités et/ou l'Éducation nationale.

## Profil et missions des acteurs professionnels

### L'ICP

Spécialiste formé des clubs Coup de Pouce Clé et Clem, il représente l'Apfée et intervient gracieusement auprès des dispositifs municipaux.

- Forme les acteurs professionnels,
- Suit le fonctionnement tout au long de l'année,
- Garantit le strict respect du cahier des charges,
- Assure une évaluation annuelle systématique.

### LE PILOTE

Personne mandatée par la municipalité ou la structure porteuse du dispositif (éventuellement aussi du CPC)

- Dirige l'action à l'échelle de la ville (gestion du personnel, administrative, logistique et financière des clubs)
- Est garant du bon fonctionnement du dispositif.

### LE COORDINATEUR

Il est nécessairement un enseignant de l'école. Il peut être la même personne que le coordinateur CPC

- Accompagne pédagogiquement les animateurs
- Il fait le lien entre l'animateur, les familles et les enseignants concernés.

### L'ANIMATEUR :

Il peut être le maître d'une autre classe ou un intervenant extérieur. Il n'est pas nécessairement un spécialiste des mathématiques.

Des critères de recrutement ont été identifiés :

- Avoir un niveau minimum Bac + 2,
- Être sensible à l'importance de la préparation d'une séance (temps et matériel),
- Avoir des compétences relationnelles.
- Avoir des compétences de gestion d'un groupe d'enfants
- Être à l'aise avec la culture écrite et mathématique.

- Met progressivement les parents dans le coup en les aidant à respecter leur contrat
- Veille à l'implication des parents au quotidien par des échanges brefs mais fréquents à la sortie du club ; il est particulièrement vigilant à la participation des parents à plusieurs séances de clubs dans l'année ; il veille à établir une relation bienveillante entre les parents et l'école,
- Il organise, trois fois par semaine, pendant 1h30, le soir après l'école, une séance d'activités conduites dans une ambiance chaleureuse et portant exclusivement sur la lecture et les mathématiques

### CONTRACTUALISATION

Chaque année avant le démarrage des clubs, une cérémonie est organisée en mairie : tous les partenaires signent le contrat précisant les engagements de chacun. Sont donc présents les représentants de la commune, le pilote, le coordinateur, les maîtres de CE1, les animateurs, les enfants, leurs parents et l'ingénieur des clubs de lecture-écriture et mathématiques.

Les parents s'engagent à :

- encourager leur enfant et parler avec lui, chaque jour, de ce qu'il fait à l'école et au club,
- préparer un goûter tous les jours pour leur enfant,
- venir le chercher à la sortie du club,
- assister à au moins une séance de club par trimestre.



Des enfants du premier CLEM de Douai lors de la cérémonie.

## LE PROTOCOLE

### LES FONDEMENTS DIDACTIQUES:

#### Pourquoi lecture et mathématiques ? En quelle proportion ?

La proportion mathématiques / lire-écrire dans une séance est à peu près égale à 2 pour 1, la plupart des activités mathématiques faisant appel aux deux domaines de compétences. Mais, la réussite en mathématiques ne sera pas conditionnée aux réussites individuelles en lecture : l'enfant doit être capable d'identifier les procédures mathématiques **liées à son succès** sans éprouver un blocage en lecture/écriture.

L'autre grand domaine commun est le langage et le vocabulaire : la dynamique du petit groupe sera mise à profit pour permettre l'expression des étapes de résolution d'une difficulté mathématique, ainsi que l'acquisition d'un vocabulaire spécifique. La mission de l'animateur sera cependant de toujours bien spécifier le domaine concerné à l'enfant, afin de mieux contextualiser ses réussites.

### LA MISE EN PLACE :

#### Quel est le contenu de la séance ?

La séance se décompose en activités brèves et conviviales, le groupe, son ambiance et sa cohésion étant au service de la réussite de chacun.

Elle commence par un temps de goûter-langage, pendant lequel l'animateur mènera des petites activités orales autour du vocabulaire des mathématiques ou non.

Ensuite une vingtaine de minutes sera consacrée, en collectif, au travail donné par l'enseignant en mathématiques et en lecture.

Vient ensuite une succession de trois activités brèves et ludiques dans les deux domaines (numération, géométrie, calcul mental, défis, lecture, etc.).

La séance se termine par la lecture par l'animateur d'une belle histoire.

Les parents sont conviés à partager des moments de ces séances, et invités à assister à des séances entières.

Il s'agit créer ou de renforcer le plaisir de l'enfant dans son rapport à l'écrit et aux mathématiques.

### LES ACTIVITES DU CLEM :

#### Quels en sont les enjeux pédagogiques ?

Le contenu et le déroulement de chaque activité, qu'elle soit conditionnée ou non à l'utilisation des outils cités ci-contre, ont été pensés pour permettre la sollicitation de compétences spécifiques ciblées. "Dire, lire, écrire / mathématiques" : il s'agit d'activités ludiques, courtes et dynamiques dans lesquelles les enfants interviennent chacun à leur tour et sont placés systématiquement en situation de réussite. (Voir pages suivantes)

### LA MISE ŒUVRE :

#### Comment fonctionne le club?

Les séances d'accompagnement des enfants, d'une durée d'1 h 30, se déroulent sur 3 jours par semaine dans les locaux de l'école et concernent des clubs réunissant un petit groupe de 5 enfants et 1 animateur. La durée du dispositif doit être comprise entre 20 et 25 semaines.

Offrir aux parents, aux collectivités locales, la possibilité de construire une fin d'après-midi plus familiale, plus culturelle, plus sportive est le choix du dispositif CLEM.

Pour cette raison, le 4ème soir reste ouvert aux initiatives qu'elles soient parentales ou locales.

En priorité ce 4ème soir est celui des parents afin de leur permettre de mieux investir leur rôle d'accompagnateur dans les travaux qui prolongent le temps scolaire.



### LA MISE EN PRATIQUE :

#### Y-a-t-il des outils spécifiques pour les mathématiques ?

Une mallette (à commander en partie auprès de l'Apfée) comprend des outils à manipuler qui permettent d'appréhender de façon différente des notions numériques ou géométriques vues en classe : les tangrams (puzzles géométriques), les abaques, des outils et jeux spécifiques (feuilles de papier pointé, modèles de dessins géométriques, jeu des différences, jeux de cartes, dés, ardoises, règles...). Ces outils ont pour vocation de faciliter l'approche et la réussite de notions de numération, de calcul et de géométrie par une utilisation ludique, tout en n'interférant pas avec les choix didactiques de l'enseignant.

## LE BILAN 2012-2013

### SATISFACTION :

**Le taux de satisfaction exprimé dans les déclarations des questionnaires de fin d'année par l'ensemble des acteurs est élevé**

En moyenne, se sont déclarés « très satisfaits » ou « satisfaits » :

- 100% des animateurs,
- 99% des enfants,
- 95,5% des enseignants,
- 97,6% des parents.

Données sur 30 clubs



### IMPLICATION DE PARENTS :

**Des résultats variables selon les sites**

D'une très bonne participation (pour un club, des parents étaient présents à une séance sur deux), à une participation quasi-inexistante ; montrant ainsi des marges de progression importantes.

- Selon les animateurs, 53,8% des parents ont eu des relations fréquentes avec eux.
- Ils ont participé en moyenne à un peu plus d'une séance de club sur l'année (1,1).
- 70% des parents déclarent que le CLEM leur a apporté quelque chose au niveau de l'apprentissage mathématique.

Données sur 175 parents

### EVOLUTIONS SCOLAIRES :

**Un effet important sur les résultats, qui fait sortir la plupart des élèves de leur groupe de difficulté.**

Les enfants ont été estimés selon 4 groupes de niveau dans la classe (de faible à fort) par l'enseignant, en début d'année, puis en fin de dispositif.

- En mathématique (géométrie, numération, calcul), 73% ont progressé positivement.
- En lecture, 73,3%.
- Leur attitude scolaire (confiance en soi, participation, méthode...) a évolué de 72,2%
- 95% des enseignants pensent que le CLEM a été complémentaire de leur travail.

Données sur 11 classes

## LES ENJEUX PEDAGOGIQUES ET COMPETENCES SOLLICITEES

### L'ENIGME :

**Cette activité présente le double intérêt d'entraîner l'enfant à la lecture fine d'un écrit tout en développant sa capacité à raisonner. Elle se situe donc dans un domaine commun au français et aux mathématiques. La lecture ne sera pas un frein, l'animateur se devant d'être facilitateur. La confrontation des résolutions est l'étape visée pour améliorer la capacité de raisonnement et la solution collective permettra une appropriation individuelle du plaisir de la réussite.**

- Comparer et classer,
- Résoudre des problèmes très simples,
- Lire ou compléter un tableau,
- Organiser les informations d'un énoncé,
- Déterminer la procédure de résolution,
- Utiliser plusieurs démarches de résolution quand cela est possible.

### LE BEAU DESSIN GEOMETRIQUE:

**Développer la démarche d'analyse préalable, la dextérité avec les instruments de tracé, l'utilisation du papier pointé et donner le plaisir de réaliser un "chef d'œuvre" en ayant le temps de l'améliorer et de le personnaliser. L'exposition de l'œuvre collective sera assemblée par l'animateur pour valoriser la réalisation individuelle.**

- Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs,
- Reconnaître, nommer et décrire,
- Décrire, reproduire, tracer,
- Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision,
- Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques.
- Connaître et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.

### LE MOT DU JOUR :

Alternativement du domaine général ou mathématique, requiert l'utilisation d'un dictionnaire, de matériel et/ou d'illustrations qui facilitent la contextualisation.

- Enrichir, comprendre et utiliser le lexique mathématique ou non,
- Travailler la mémoire à court et moyen terme,
- Associer mot et représentation pour aider à la conceptualisation.

### LES JEUX MATHÉMATIQUES:

Travailler la numération en jouant avec les nombres, développer la coopération, la prise de décision et la réussite individuelle. Convertir d'un registre à l'autre pour résoudre un problème. Joués parfois en binômes pour permettre une relation individuelle animateur/enfant.

- Les jeux de cartes : La grande bataille (addition et soustraction), Les mariages (pour le complément à 10),
- Les indiens (numération),
- Le compte est bon (calcul mental),
- Le devin (ordre et intercalation),
- Le Quinze-vainc (calcul mental, stratégies).

- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100 et 1 000,
- Comparer, ranger, encadrer ces nombres,
- Écrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100...
- Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples,
- Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant,
- Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits.

### LE TANGRAM ET AUTRES PUZZLES:

Cette activité se pratique à deux dans un premier temps, permettant la confrontation et l'aide individualisée d'un enfant par l'animateur.

- Manipuler et créer,
- Trouver des repères,
- Développer la géométrie topologique,
- Développer l'habileté visuo-spatiale et la mémoire visuelle.



### L'ABAQUE :

Il est présenté comme un outil de visualisation, ludique et/ou utile, et non utilisé comme outil didactique des apprentissages numériques : il n'entre pas en contradiction avec le choix méthodologique des maîtres, il est un complément permettant à l'enfant de réussir, avec une visée plus lointaine d'une possible appropriation par les familles (transposition en table de calcul), voire d'une utilisation en classe.

- Trouver le complément à 10,
- Maîtriser dans la numération l'échange 10 contre 1,
- Faire une opération (addition, soustraction, multiplication par 10, 100) et/ou en vérifier le résultat.

### LE JEU DES DIFFÉRENCES:

Améliorer le sens de l'observation des enfants et développer le repérage dans l'espace environnant et l'espace graphique.

- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son placement,
- Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...),
- Connaître et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.



Pour toute information complémentaire, consulter le site <http://www.apfee.asso.fr>