

8 séances sur 2 semaines. Il y aura 2 séances de géométrie en plus sur ces 2 semaines.

Pour la géométrie l'idée commune aux classes de sixième, c'est qu'ils aient un cahier de géométrie à l'année qu'on conservera en classe.

On demandera qu'à chaque heure de cours, les élèves (6eme et ULIS) sortent sur la table le cahier de référence (La trace écrite) pour qu'ils prennent l'habitude de l'utiliser si besoin, qu'il soit considéré comme un véritable outil.

Séance 1 : les nombres entiers

Séance en classe entière

- Temps 1 : qu'est-ce que cela évoque pour vous « un nombre entier »
-> dans le cahier par écrit, il dessine, écrive ce qu'il voit dans leur tête
- Bilan en commun.
- Trace écrite : définition + le tableau de lecture des nombres (avec introduction du cache à manipuler pour les élèves en difficultés)
- Exercices d'applications : écriture, lecture, en lettres, en chiffres

Séance 2 : les nombres décimaux

Séance en classe entière

- Temps 1 : qu'est-ce que cela évoque pour vous « un nombre décimal »
-> dans le cahier par écrit, il dessine, écrive ce qu'il voit dans leur tête
- Bilan en commun.
- Trace écrite : définition + le tableau de lecture des nombres (avec introduction du cache à manipuler pour les élèves en difficultés).
Dixièmes, centièmes, ... / Fractions décimales
- Exercices d'applications : écrire un nombre de différentes façons (chiffres, lettres, décomposition, fraction décimale) (Exple : écrire 25,43 de toute les façons possibles) -> ce type d'exos sera régulièrement redonné en question flash par la suite.

Séance 3 à 8 (6 séances) en ateliers.

- ➔ 1 question flash à chaque début de séance (10 min grand max)
- ➔ 1 temps en fin de séance pour travailler sur leur chef d'œuvre de la séquence.
- ➔ 4 séances sur les exercices d'entraînement en groupe hétérogène (sixième + ulis). Si certains finissent avant ils peuvent prendre les ateliers « Aller plus loin »
- ➔ 2 séances en groupe plus homogènes : jeux, entraînement, manipulation, aller plus loin,

Liste des ateliers :

- 1) Atelier : Nombres entiers : exercices d'entraînement
- 2) Atelier : Nombres décimaux : exercices d'entraînement
- 3) Atelier Aller plus loin : les nombres entiers
- 4) Atelier manipulation : manipulation d'unités, dizaines, ..., dixièmes, centièmes pour ceux n'ayant pas acquis que 1 unité = 10 dixièmes, ... (matériel en classe)
- 5) Atelier Jeux
- 6) Eval de préparation

Le chef d'œuvre :

L'objectif final de la séquence est que les élèves construisent dans chaque groupe un chef d'œuvre résumant les apprentissages de la séquence.

Ce chef d'œuvre pourra prendre la forme souhaitée. On essaiera de la faire pour chaque séquence.

Pour cette première séquence on va les guider en leur montrant, comment nous enseignants, nous ferions.

A chaque fin de séance, durant 5 min, on leur demande de mettre par écrit dans chaque groupe ce qu'ils retiendraient de la séance pour le chef d'œuvre.

A la fin on récupère toutes les traces de chaque groupe et on crée un chef d'œuvre.

Le but caché est ici de les orienter vers une carte mentale : on leur proposera à la fin la carte mentale sur les décimaux. Donc on orientera, par nos questions, les productions un maximum vers le contenu de cette carte mentale.