

Illustrations évoquant une série de nouvelles pratiques introduites grâce au dispositif (liste non exhaustive)

Ludification des apprentissages mathématiques:

Exemples en cycle 2

Mobilisation des compétences mathématiques et psycho-sociales : calcul, respect des règles, gestion de la frustration, coopération ...

Jeux avec plateaux



Avec des cartes



Avec les nouvelles technologies

Application MathIA



Aménagement récent de l'espace cour

Tracés favorisant les apprentissages et l'activité physique



Des espaces classes repensés pour plus de flexibilité, une meilleure gestion de l'hétérogénéité et de l'inclusion

-Des coins/zones d'apprentissage et/ou de remédiation



English corner

Exemple en CM2



Maths



-Un espace classe repensé

Ici un groupe de face et un groupe en îlot, des espaces de regroupements et l'utilisation des casques anti-bruit pour favoriser une meilleure gestion de la diversité des profils cognitifs et les troubles de l'attention en variant les modes les zones d'apprentissage et une meilleure circulation de l'enseignante.



Introduction des "Brain Breaks" relaxants ou dynamiques

