

## **La gestion de l'hétérogénéité des élèves : entre culture commune et accès différenciés aux savoirs.**

### **1. Des réflexions liminaires :**

Il est important de replacer la problématique de l'hétérogénéité des élèves dans une analyse systémique afin de ne pas la réduire à une simple « technologie de l'intervention pédagogique ».

La problématique de la gestion de la diversité des élèves est un rapport entre le commun et le particulier ou comme le souligne M. Serres entre l'universel et le singulier. Prendre en compte la diversité des élèves pour leur faciliter l'accès aux savoirs scolaires afin de constituer une culture commune est la tension que l'enseignant doit tenter de gérer.

Différencier n'est pas discriminer. Les différences sont sources de richesse et non des freins à l'apprentissage. La gestion de l'hétérogénéité doit être au service d'une meilleure appropriation des savoirs et du développement de la personne. Au nom d'une certaine efficacité pédagogique, il faut faire attention à ne pas utiliser la différenciation comme outil servant à hiérarchiser et à discriminer.

Prendre en compte la diversité des élèves sous-entend des postures particulières de l'enseignant. Le principe d'éducabilité de tous doit sans cesse orienter la réflexion de l'enseignant et son intervention pédagogique. Il doit être concepteur de son enseignement afin de l'adapter au mieux au contexte de sa classe.

Cette adaptation spécifique demande à l'enseignant :

- De connaître les contenus d'enseignement et leur progressivité ;
- D'avoir identifié ce qu'il y a à apprendre en priorité ;
- De s'interroger sur ce qui sous-tend les différences pour ne pas les réduire à « leurs symptômes » c'est-à-dire les différences de performance et de niveau.
- D'avoir une démarche qui amène progressivement les élèves à être de plus en plus autonomes dans leurs apprentissages, condition nécessaire pour un travail différencié.

*« Différencier, c'est avoir le souci de la personne sans renoncer à celui de la collectivité... être en quête d'une médiation toujours plus efficace entre l'élève et le savoir... C'est pourquoi, il ne faut pas parler de la « pédagogie différenciée » comme d'un nouveau système pédagogique, mais bien plutôt comme d'une dynamique à insuffler à tout acte pédagogique... un moment nécessaire dans tout enseignement... celui où s'insinue la personne dans le système... »*

*(P. Meirieu, 1987, Cahiers Pédagogiques « Différencier la pédagogie », introduction)*

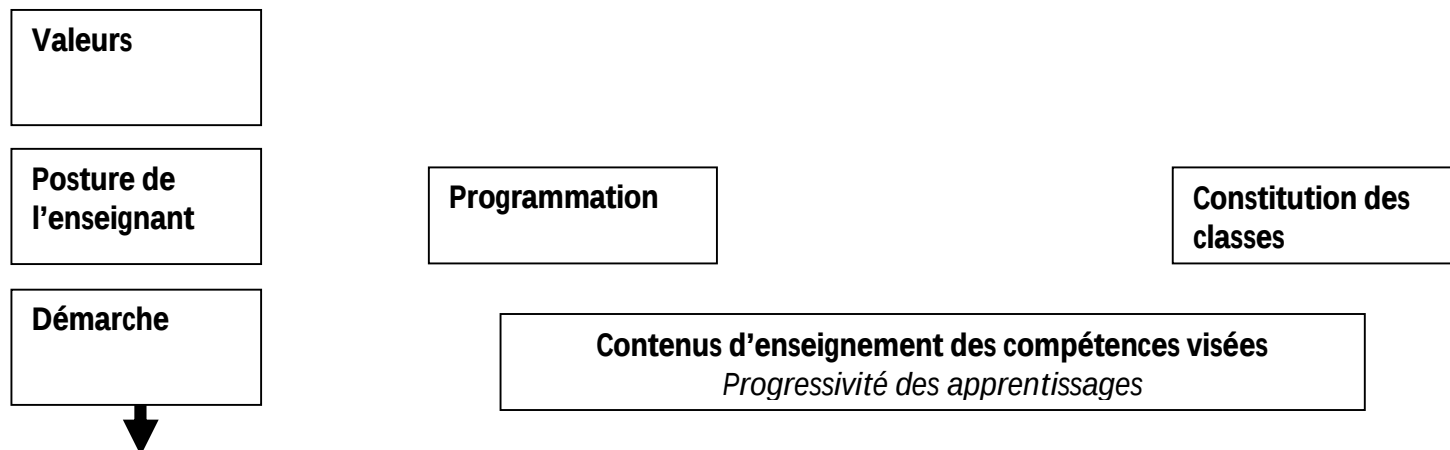
## **2. Des points d'appuis incontournables pour gérer la diversité des élèves et adapter ses contenus d'enseignement :**

- Les rapports de l'élève aux savoirs et à l'apprentissage : représentations, buts motivationnels
- Les ressources des élèves : motrices, physiologiques, cognitives, affectives et émotionnelles
- Le rapport de l'élève avec les autres : modalités et formes de groupement
- Le rapport à la règle : règle institutionnelle, règle de sécurité et de fonctionnement
- Les variables didactiques : temporelles, spatiales, relationnelles, sur l'action, sur le dispositif, les règles de jeu

*Ces points d'appui sont à la fois du côté de la connaissance des élèves et de leur diversité et du côté des savoirs scolaires. Il y a interaction permanente entre ces deux pôles.*

## **3. Des principes pédagogiques et didactiques nécessaires et à installer**

- Un rapport aux autres apaisé et respectueux,
- Un rapport à la règle intégré, conditions du travail vers l'autonomie,
- Une démarche qui s'appuie sur des contenus identifiés organisés en tâches d'apprentissage, où la connaissance du dispositif, du but, du critère de réussite et des manières de faire permet aux élèves d'apprendre, de connaître leur résultat pour se mettre en projet et mesurer leur progrès (évaluation formative).



| Phase de Découverte<br><b>Faire varier les éléments de différenciation</b>                                                                                                                                                                                                                                                                    | Phase de référence<br><b>Fixer</b>                                                                                                                                                                                                                                                                           | Phase de structuration<br><b>Stabiliser en différenciant</b>                                                                                                                                                                             | Bilan Réinvestissement<br><b>Mesurer</b>                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Faire entrer et réussir les élèves dans l'activité</i><br><i>Quantité de pratique importante</i><br><i>Installer les règles (sécurité et de fonctionnement)</i>                                                                                                                                                                            | <i>Connaitre le dispositif, le but, le critère de réussite</i><br><i>Connaître et respecter le cadre de travail et les règles</i><br><i>Se mettre en perspective de travail</i><br><i>Evaluer ce que l'on sait faire</i>                                                                                     | <i>Apprendre, s'entraîner pour progresser et se mettre en projet</i><br><br><i>Connaitre le dispositif, le but, le critère de réussite, les manières de faire</i>                                                                        | <i>Mesurer ses progrès</i>                                                                                                                                                                                                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Représentations des élèves</b></li> <li>- <b>Ressources</b></li> <li>- <b>Buts motivationnels</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Jouer ou agir pour le plaisir</li> <li>o Jouer ou agir pour être avec les autres</li> <li>o Jouer ou agir pour être le meilleur</li> </ul> </li> </ul> | Une situation pour la classe en décalage optimal,<br>Des variables didactiques et des règles du jeu adaptées à tous.<br><u>Classe multi niveaux</u> Une situation avec, des variables didactiques et des règles du jeu adaptées qui permettent de jouer ensemble ou 2 situations pour chaque niveau de cycle | Des tâches d'apprentissage plus ou moins décontextualisées<br><br><p style="text-align: center;"><b>Agir, Jouer, apprendre, s'entraîner, faire un projet</b></p> <i>Mise en relation des buts de maîtrise et des buts de performance</i> | Une situation de bilan pour la classe (/ situation de référence) et de réinvestissement<br><br><u>Classe multi niveaux</u><br><i>Une situation avec des attentes différentes ou deux situations pour chaque niveau de cycle</i> |

| <i>Phase de découverte</i>                                                                                                                                                                                                                                  | <i>Phase de référence</i>                                                                                                                                                                                 | <i>Phase de structuration</i>                                                                                                                                                                                                                                                                    | <i>Bilan<br/>Réinvestissement</i>                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Groupements</b> (6 à 8 maxi)</p> <p>→</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Affinitaires</li> <li>o 1/2 affinitaires (doublettes ou triplettes)</li> <li>o tirés au sort</li> <li>o choisi par l'enseignant en fonction du contexte</li> </ul> | <p>Homogènes entre eux et hétérogènes en leur sein (niveau de ressources et 1/2 affinitaires)</p> <p>Stables pour le module (les groupes peuvent toutefois évoluer pendant la phase de structuration)</p> | <p><b>Hétérogènes</b> (avec une touche d'affinitaire)</p> <p><b><u>Stabilité des groupes</u></b></p> <p>Groupes d'entraînement<br/>Mise en projet</p> <p><b>Homogènes :</b> - <u>groupes de besoin</u> : travailler sur un point précis qui pose problème<br/>- <u>groupes de ressources</u></p> | <p>Homogènes entre eux et hétérogènes en leur sein (niveau de ressources et 1/2 affinitaires)</p> |
| <p><b>Rapport à la règle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Groupes en hétéronomie, respect des règles assuré par la présence de l'enseignant</li> <li>- Groupes en auto régulation (possible sans l'enseignant)</li> </ul>                   | <p>Pas de différenciation</p> <p>Groupe hétéronome</p>                                                                                                                                                    | <p>Groupes hétéronomes ou auto régulés</p> <p>↪</p> <p>Groupes de travail ou de jeu : en autonomie possible ou non</p>                                                                                                                                                                           | <p>Pas de différenciation</p> <p>Groupes hétéronomes ou auto régulés</p>                          |
| <p><b>Variables didactiques pour faire jouer ensemble et réussir</b></p> <p>Les variables doivent être choisies pour permettre à tous de jouer ensemble tout en répondant à la spécificité du contexte de la classe</p>                                     | <p>Choisies et fixées pour permettre le jeu ensemble</p>                                                                                                                                                  | <p><b>Variables didactiques pour faire progresser</b></p> <p>↪</p> <p><u>Mise en relation du résultat et des manières de faire</u></p> <p>différenciation possible</p>                                                                                                                           | <p>Choisies et fixées pour permettre le jeu ensemble</p>                                          |

#### **4. Les variables didactiques**

##### Les variables spatiales :

- l'aménagement spatial : dimensions, orientations, ateliers, distances, zone de repos, zone cible, zone interdite, zone refuge (pour répartir les défenseurs, pour interdire le retour en arrière, pour étager la défense, pour donner des repères pour le « gagne-terrain »...), dans l'axe, circulaire, au centre... ;

Pour les jeux collectifs :

- Large et long : passes latérales/espaces libres sur les ailes, démarquage ;
- Large et court : débordement et exploit individuel (feintes de corps) ;
- Long et étroit : passes en profondeur (attention contact) avantage la défense ;
  - familiarité et incertitude du milieu physique et humain ;
  - la présence ou non d'obstacles à franchir, contourner... ;
  - sur l'aménagement du milieu, du dispositif.

##### Les variables temporelles :

- la durée du jeu :
  - De 5 à 10mn : autorise les changements de stratégie
  - Court de 1 à 3mn : s'organiser très vite pour ... ;
- la durée du temps de travail, d'entraînement possible, temps contraint ou libre ... ;
- les rythmes : des pauses, des accélérations... ;

##### Les variables sur les actions :

- d'autres parties du corps, d'autres positions, des manières de faire contraintes ou libres ;
- d'autres types d'équilibres ;
- d'autres ressources physiologiques et psychologiques ;
- d'autres sens comme la kinesthésie, l'écoute ;
- modalités d'actions sur les objets ou sur les autres.

##### Les variables relationnelles

- sur le nombre des joueurs et leur groupement : jeux solitaires, à deux, en un groupe ou plusieurs, en équipes ;
- sur le mode de relation : oral, physique, écrit, ensemble, l'un après l'autre ;

- sur les modalités de relation : la coopération et / ou l'opposition par la présence (ou non) de partenaires, d'adversaires, la concertation pour des raisons de nécessités tactiques,
- sur le nombre et la stabilité des statuts et des rôles privilégiant ou non l'exclusivité ou les changements
- sur l'équilibre des forces : le surnombre (un joueur joker permet de gagner du terrain, de privilégier l'attaque ou la défense).

Des exemples :

- Le joker entre lorsque un joueur de l'équipe ou le porteur de balle atteint une zone déterminée.
- Le joker est acquis définitivement ou uniquement pour une zone
- Le joker est placé dans une zone délimitée dans le terrain (taille et forme de la zone), etc.

#### Les règles du jeu

- rapport de force ;
- organisation de l'espace et du temps ;
- conditions d'interactions entre les élèves ;
- conditions d'obtention du résultat, des critères de réussite
- conditions d'intervention sur les objets