

# Les dispositifs UPS

Les Unités Pédagogiques Spécifiques (UPS) sont des dispositifs d'accompagnement à la scolarité des enfants issus de familles itinérantes ou de voyageurs. Il existe 10 UPS sur le département des Pyrénées Atlantiques prévues par *La circulaire n° 2012-142 du 2-10-2012 parue au BO n°37 du 11 octobre 2012*

[http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=61529](http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=61529)

# Accueil des Enfants du voyage au collège

## 1. Inclusion en classe ordinaire :

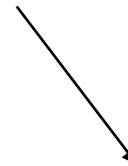
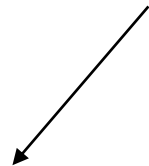
Pas de classe Gitans/ Manouches – Inscription en classe ordinaire selon l'âge – Les 15 jours qui suivent la rentrée , inclusion totale : ils ne viennent pas dans le dispositif

## 2. Evaluations de positionnement :

Les élèves sont évalués en mathématiques et en français individuellement – Evaluations élaborées avec des collègues des dispositifs UPS mais il existe des évaluations (CNED)

<http://www.cned.fr/media/289386/evaluation-fran%C3%A7ais-math%C3%A9matiques.pdf>

Autre ressource : <https://docplayer.fr/13941419-Evaluation-eleve-du-voyage.html>



**Projet de scolarisation** : cf [annexe 1](#)

- Les objectifs
- L'aménagement d'EDT
- Le contrat collège - famille

**Inclusion totale sans suivi UPS**


# Les objectifs de scolarisation

-L'alphabétisation

-La validation de compétences du socle commun et l'accès au CFG comme diplôme reconnu

-La préparation d'un projet d'insertion professionnelle

-La lutte contre le décrochage scolaire



# **Les outils pour favoriser les apprentissages**

# Les projets collectifs

## • Nuage de mots

- <https://spark.adobe.com/page/mnO7sM8Lsoqgr/>

## • Autour du conte

- <https://padlet.com/jdcdi/projetups2016lescontes>

## PSC1 : Parcours citoyen



# Jeux et activités rituelles

## • Français

- 1. Enquête de lecture
  - [annexe 2](#)
- 2. Le mot le plus long
  - [annexe 3](#)
- 3. Les catégories de mots
  - [annexe 4](#)

## • Mathématiques

- 1. Salière complément à 10
  - [annexe 5](#)
- 2. Dire l'heure
  - [annexe 6](#)
- 3. Qui a le nombre ...?
  - [annexe 7](#)

# Annexe 1 : Projet de scolarisation

Année scolaire 20 /20

Collège ...

Dispositif UPS

## PROJET DE SCOLARISATION

Nom de l'élève :

Prénom :

Classe :

Professeur principal :

Période :

### ORGANISATION DU TEMPS SCOLAIRE

Date :

Scolarité antérieure :

Itinéraire de la famille :

Aménagement de l'emploi du temps proposé :

Disciplines en inclusion	Disciplines non suivies avec la classe	Aménagements (nombre d'heures en UPS, ITEP, Prise en charge extérieures...)

Niveau de l'élève : positionnement

Perspectives de scolarisation

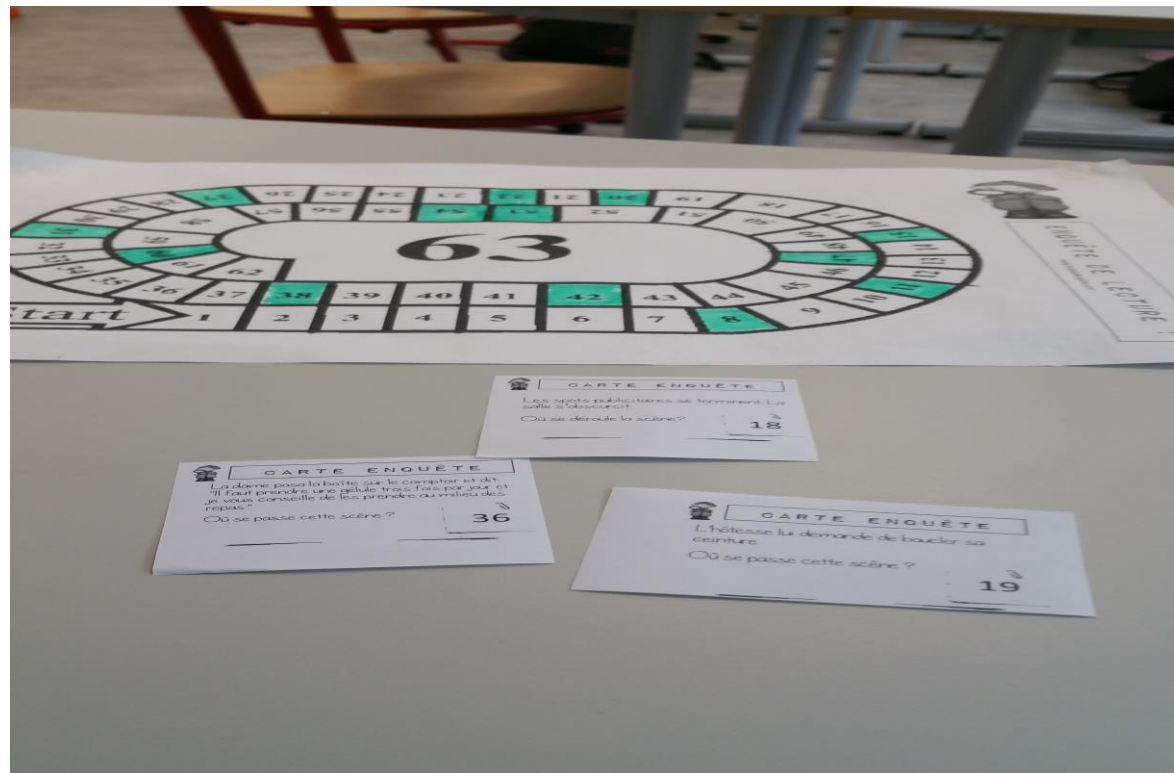
Emploi du temps aménagement pièce jointe

Signature de l'élève      signature des parents      signature du professeur d'UPS

# Annexe 2 : Enquête de lecture

Un petit jeu de l'oie sur les inférences. Ces cartes peuvent être utilisées sur le plateau ou en rituel afin de faire travailler aux élèves l'implicite.

<https://laclasse-demallory.net/2017/04/24/jeu-sur-les-inferences-enquete-de-lecture/>



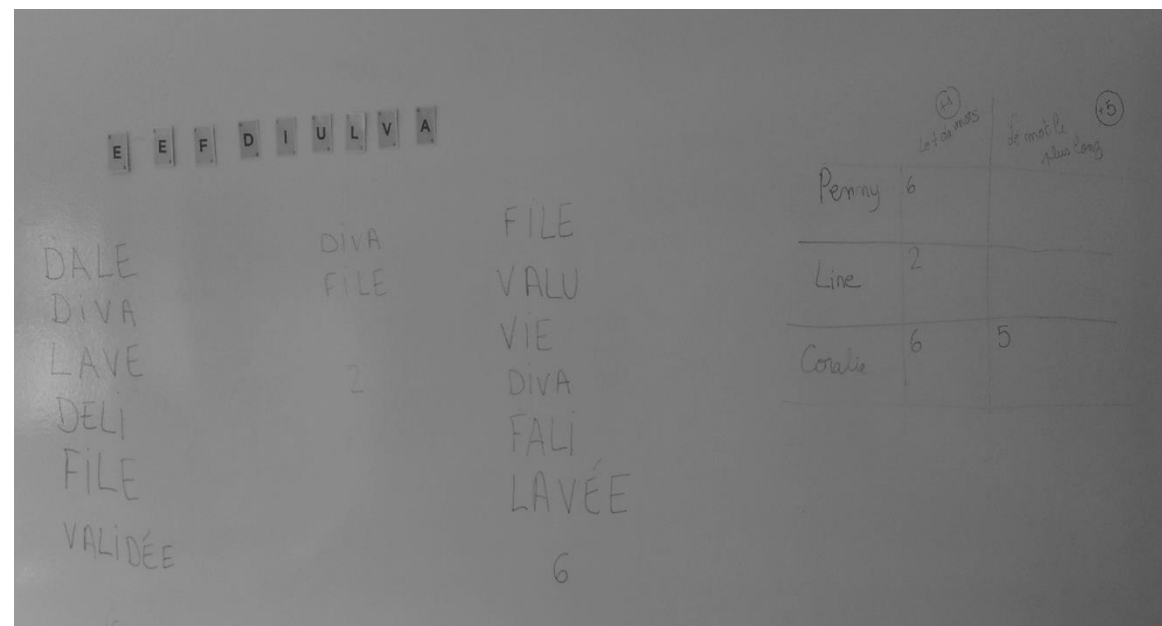


# Annexe3 : Le mot le plus long

Règle du jeu : Les élèves choisissent des consonnes ou des voyelles. Les lettres sont tirées au sort.

Avec les lettres les élèves doivent écrire le plus de mots possibles, Chaque mot rapporte 1 point et un bonus de 5 points est attribué à l'élève qui trouve le mot le plus long.

- Ecrire des mots en combinant les lettres
- Vocabulaire



# Annexe 4 : Les catégories de mots

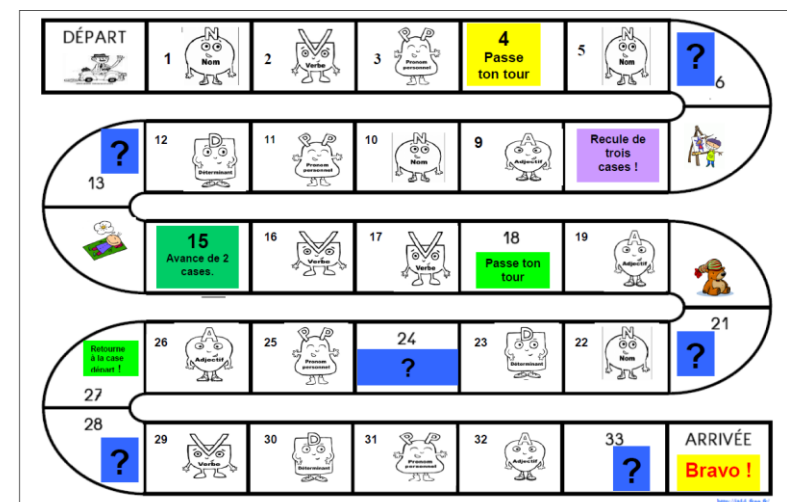
Règle du jeu : avancer sur le jeu comme dans un jeu de l'oie quand l'élève arrive sur une carte avec un personnage (verbe, ,nom ...) il pioche une carte du tas correspondant et fait ce qu'il y a marqué sur la carte.

Quand il arrive sur une carte bleue point d'interrogation il prend une carte dite mystère !

Quand il arrive sur une carte avec un personnage il a le droit de choisir le tas qui lui plaît ( tas des noms, des verbes, des adjectifs ...)

<http://cartablaroulette.eklablog.com/jeux-de-l-oie-a2868385>

-Etude de la langue  
-Catégories de mots



# Annexe 5 : Salière complément à 10

Jeu se jouant à 2.

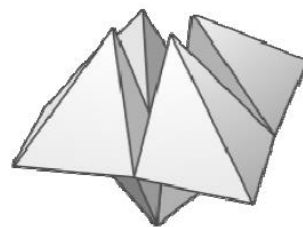
Un élève dit un nombre et choisi une couleur

Il doit répondre à la question

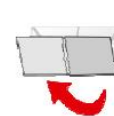
[https://lakanal.net/ressources/math\\_jeux.htm](https://lakanal.net/ressources/math_jeux.htm)

-Numération

-Complément à 10



## Salières des compléments



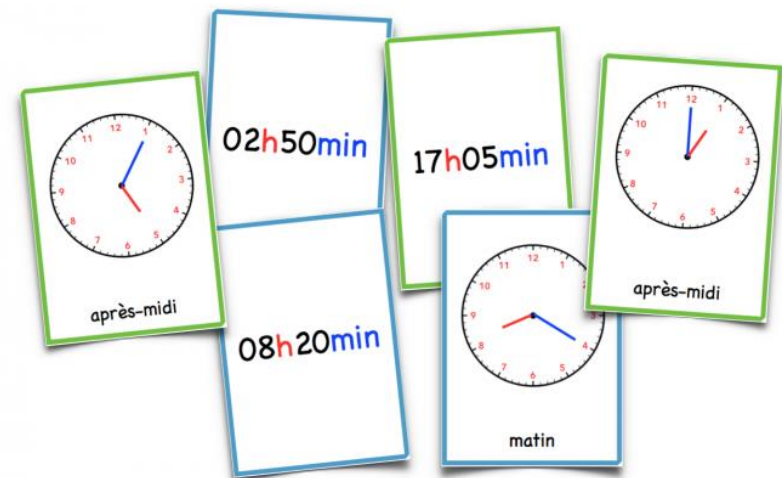
# Annexe 6 : Dis moi l'heure

**RÈGLE DU JEU (à plusieurs)** • 2 à 4 joueurs. • Disposer les cartes en tas (face horloge). • Le premier joueur prend la carte du dessus sans la retourner et doit énoncer l'heure indiquée par l'horloge. Il n'a le droit qu'à un seul essai. Si l'heure énoncée est exacte, il remporte la carte, sinon il doit la remettre sous le tas. C'est ensuite au tour du joueur suivant. • Lorsqu'il n'y a plus de cartes, chacun compte les siennes, le gagnant est celui qui en a le plus.

**RÈGLE DU JEU (seul)** • Prends la carte du dessus et énonce l'heure indiquée. Retourne-la pour vérifier. Si c'est correct, tu gardes la carte. Dans le cas contraire, remets-la sous le tas et passe à la carte suivante. Le jeu s'arrête lorsque tu as gagné toutes les cartes.

<https://leblogducancre.com/dis-moi-lheure-un-jeu-pour-sentrainer-a-lire-lheure/>

-Lire l'heure



# Annexe 7 : Qui a le nombre?

Contenu : 81 dominos. Tous, sauf le premier (domino de départ), sont présents DEUX fois.

Règle du jeu : Distribuer trois ou quatre « dominos » par élève (l'élève ayant le domino départ doit avoir quatre dominos). L'élève qui a le domino départ commence et lit sa question : Qui a le nombre soixante-six ? Le premier à annoncer « Moi ! J'ai 66 ! » a le droit de poser sa question à son tour. Et ainsi de suite jusqu'au domino arrivée.

À la fin, ceux qui n'ont plus de dominos en leur possession peuvent être considérés comme gagnants

<http://www.leblogdaliaslili.fr/2014/10/27/dominos-et-jeux-de-loto-autour-des-nombres-de-60-a-99/>

-Numération de 60 à 99  
-Lecture des nombres en lettres

