

À vos marques, prêts... apprenez !

Un projet né de la collaboration entre une professeure d'anglais, une professeure d'histoire-géographie et EMC et un professeur de psychologie. Depuis quatre ans, ces trois personnes ont essayé d'innover dans la façon d'aider les élèves à apprendre et ont tenté d'évaluer objectivement la portée de leur action.

Emmanuelle Cauvy, professeure d'anglais, collègue René-Soubagné, Mugron, Landes

Stéphanie Lontano, professeure d'histoire-géographie, collègue René-Soubagné, Mugron, Landes

André Tricot, professeur d'université en psychologie à l'École supérieure du professorat et de l'éducation, Midi-Pyrénées

Le point de départ de ce projet vient d'un double constat : quand il s'agit de mémoriser des faits, les élèves sont souvent peu efficaces sur la durée et ils y prennent peu de plaisir. Pourtant, dans nos disciplines, la mémorisation est une composante non négligeable des apprentissages. Comment mémoriser les différents mots interrogatifs de l'anglais pour se les approprier, au point de pouvoir s'en servir spontanément et sans les confondre ? Notre réponse : vive la pédagogie de détour par le jeu !

PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT

Quatre principes simples de fonctionnement ont été élaborés à partir d'apports de la recherche :

1. S'engager dans la tâche. Les élèves sont mis en activité d'apprentissage : le travail est réellement fait par l'élève. « *Il est dur de refuser de jouer, alors que cinquante élèves et deux professeurs jouent !* »
2. Consentir des efforts. Les élèves consentent des efforts pour réaliser la tâche, le jeu, quelles que soient les difficultés. « *Il est dur de ne pas refaire une partie, même quand on a perdu !* »
3. Persévérer dans la mémorisation. Créer des situations d'apprentissage pour que les élèves persévèrent quand il y a des difficultés

qui se présentent et qu'ils commencent à douter qu'ils vont réussir. « *Il est dur de renoncer face à de nouveaux jeux toutes les semaines et de résister à la possibilité de progresser à son rythme*

Nous veillons à établir un lien avec les cours habituels et à les faire réfléchir sur l'intérêt cognitif des jeux utilisés.

en jouant à des niveaux plus faciles pour soi ! »

4. Développer le sentiment d'auto-efficacité. Quand ils gagnent, les élèves continuent à jouer ! Quand ils perdent, ils continuent à jouer ! Dans les deux cas, ils sont gagnants, parce qu'ils mémorisent des connaissances. Concrètement, durant l'heure d'« atelier mémo » pour les élèves de deux classes de 6^e, nous testons les jeux que nous avons créés (une dizaine à ce jour) en lien avec les programmes de nos disciplines. Durant l'atelier, les élèves jouent et mémorisent les notions ciblées par chacun des jeux. Nous veillons à établir un lien avec les cours habituels et à les faire réfléchir sur l'intérêt cognitif des jeux utilisés. Ainsi des actions sont mises en place au sein de nos cours : temps de jeux ritualisés au sein du cours, évaluations de mémorisation, réutilisation des notions.

La façon d'évaluer la portée de ce projet comptait deux aspects : un aspect interne, fondé sur l'observation des élèves, de leur implication, de leurs réussites et de leurs difficultés ; un aspect externe fondé sur l'utilisation d'un outil d'évaluation standardisé qui mesure les aspects affectifs des apprentissages : les stratégies d'apprentissage des élèves, leurs croyances à propos d'eux-mêmes et leurs préférences d'apprentissage. Le test SAL (*Students' Approaches to Learning*, Marsh et al.) a été conçu et validé pour l'OCDE, dans le cadre de PISA. La méthodologie d'élaboration du test et sa validation sont d'une très grande rigueur. Notre idée était d'utiliser ce test en début et fin d'année, puis de vérifier si les élèves progressaient.

QUELLE ÉVALUATION ?

L'évaluation interne est très positive. La mémorisation lexicale en anglais sur la longue durée est plus efficace. Elle permet alors d'aborder plus facilement le travail sur la construction d'expression (ainsi, maîtriser les pronoms interrogatifs aide à se focaliser sur le choix et la place de l'auxiliaire). Les notions en HG-EMC sont bien mieux maîtrisées au cours de l'année et leur mémorisation

OUTILS

Règle du Ups and Downs : deux joueurs s'affrontent pour retrouver les questions anglaises qu'ils ont tenté de mémoriser en cinq minutes. La partie se déroule sous la surveillance d'un joueur vérificateur qui a la liste des questions à mémoriser et compte les points.

Le but est de faire sentir et mémoriser le schéma rythmique des questions anglaises (répétition d'un auxiliaire que les élèves oublient régulièrement *When does he go ? What time do you play ?* ou *How are you feeling ? What is he watching ?*, etc.).

Ce jeu repose sur un plateau du célèbre jeu anglais *Snakes and Ladders*. Il est adapté de Mario Rinvolutri, *Grammar games. Cognitive, affective and drama activities for ESL students*, Cambridge University Press, p. 31-32, 1995.

facilite l'accès aux diverses tâches d'apprentissage (en 6^e, la mémorisation de la notion de littoralisation en amont du chapitre facilite la lecture et la compréhension de paysages littoraux et la réalisation de croquis). L'ambiance de travail en cours est dynamique et vivante, les élèves sont, pour la majeure partie d'entre eux, impliqués et acteurs dans l'acquisition de connaissances.

L'évaluation externe est moins probante. Chaque année, les élèves des deux classes de 6^e participant au projet ne progressent pas plus en

moyenne qu'une classe témoin. Quand on regarde ce qu'il y a derrière cette moyenne, on constate surtout que les résultats divergent. Parfois, une classe progresse nettement dans un domaine, mais régresse dans l'autre. Les préférences d'apprentissage d'une classe de 6^e « jeu » peuvent avoir des scores plus élevés que ceux de la classe témoin, mais c'est l'inverse avec les croyances à propos d'eux-mêmes !

Ces résultats incohérents montrent que l'outil d'évaluation n'était proba-

blement pas adapté pour rendre compte de l'évolution des stratégies des élèves. L'évolution de la conscience d'apprendre entre le début et la fin de l'année n'est peut-être pas mesurable par un questionnaire de positionnement. Daniel Pennac, dans *Chagrin d'école*, écrit : « Statistiquement tout s'explique, personnellement tout se complique. » Pour nous, statistiquement rien n'a pu être montré, pédagogiquement tout s'est illuminé ■

Méditation, enfance et apprentissages font-ils bon ménage ?

La méditation de pleine conscience s'installe dans notre monde comme une technique efficace pour mieux vivre. Peut-elle avoir sa place dans l'univers de l'éducation ? Réponses d'une spécialiste qui montre ses bénéfices pour les enfants et adolescents.

Jeanne Siaud-Facchin, psychologue clinicienne et créatrice des programmes Mindful UP

Notre cerveau, qui prend plus de 6000 décisions par jour, échappe à notre conscience la grande majorité du temps. Nous réagissons souvent de façon réactive dans de nombreuses situations, et ce pilotage automatique nous conduit parfois à des attitudes, des émotions, des décisions qui nous éloignent de nos souhaits profonds, de notre nature véritable. Nous ne choisissons plus ce qui nous convient vraiment, nous sommes l'objet de la programmation parfois ancienne de notre cerveau. La méditation de pleine conscience permet de retrouver, en nous, la possibilité de choisir, de décider.

Sur un plan fonctionnel et neurophysiologique, c'est du côté de la

plasticité cérébrale que nous pouvons objectiver le mécanisme. Contrairement à ce que nous avons longtemps pensé, notre architecture cérébrale ne se fige pas à l'adolescence, mais peut se modifier à chaque âge de la vie. Créer de nou-

Notre architecture cérébrale peut se modifier à chaque âge de la vie.

velles synapses, ouvrir de nouvelles connexions inter neuronales, dessiner de nouveaux circuits restent possibles à chaque instant. La méditation permet de tracer de nouvelles voies qui nous permettent de sortir de nos ornières mentales habituelles

et nous invitent à retrouver la liberté de choisir un nouveau chemin. Au sens propre donc, comme au sens figuré.

Les adolescents comprennent bien ce discours et l'idée de reprendre le pouvoir sur leur cerveau les séduit. La perspective de développer de nouvelles ressources, de se sentir plus libres, de ne pas être des êtres programmés correspond au besoin de cet âge de devenir soi-même.

QUAND LE STRESS S'ÉLOIGNE

On le sait, le mauvais stress est celui qui nous paralyse et envahit toutes nos possibilités de réfléchir et d'agir. Face à un contrôle, nous nous retrouvons alors dans l'incapacité de nous concentrer et de mobiliser nos compétences. Et le stress de ne plus arriver à se concentrer accentue le stress, c'est la spirale infernale. Ce lien entre stress et mobilisation intellectuelle, expliqué aux adolescents, leur ouvre la possibilité nouvelle de réagir autrement au stress. En sachant par exemple qu'une seule respiration ■■■