

YouthStart

ENTREPRENEURIAL CHALLENGES

Expert Challenge

Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.

Entrepreneurial Culture



Apprendre à apprendre de manière holistique

De quelles compétences les enfants et adolescents doivent-ils disposer pour relever les défis d'un avenir incertain ? Et de quoi ont-ils besoin pour pouvoir mener une vie autodéterminée et épanouie, et assumer leur responsabilité sociale ? Il ne fait aucun doute que des compétences d'apprentissage leur sont indispensables.

Matériel pour les enseignants et les élèves

Les documents décrivent les différentes étapes du déroulement du challenge de façon détaillée afin d'en permettre une mise en œuvre immédiate dans la salle de classe. Tous les documents sont disponibles sur le site Web www.youthstart.eu.

Programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – www.youthstart.eu

| Core Entrepreneurial Education | | Entrepreneurial Culture | | | | | | Entrepreneurial Civic Education | | | |
|---|-----------------------|---|------------------------------|---|------------------------|---|------------------------|---|---------------------|---|------------------------|
|  | Idea Challenge |  | Hero Challenge |  | Empathy Challenge |  | Storytelling Challenge |  | Buddy Challenge |  | My Community Challenge |
|  | My Personal Challenge |  | Lemonade Stand Challenge |  | Perspectives Challenge |  | Trash Value Challenge |  | Open Door Challenge |  | Volunteer Challenge |
|  | Real Market Challenge |  | Start Your Project Challenge |  | Extreme Challenge |  | Be A YES Challenge |  | Expert Challenge |  | Debate Challenge |

Le modèle TRIO consiste en une approche holistique de l'entrepreneuriat qui couvre trois domaines :

Core Entrepreneurial Education fait référence à la qualification de base en matière de pensée et d'action entrepreneuriales : la capacité de développer ses propres idées innovantes, et de les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

Entrepreneurial Culture désigne le développement personnel : avoir le sens de l'initiative, croire en soi, montrer de l'empathie, faire preuve d'esprit d'équipe, s'encourager soi-même et encourager les autres.

Entrepreneurial Civic Education désigne le renforcement des compétences sociales en tant que citoyen : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie d'une **famille de challenges**, représentée par un pictogramme spécifique et associé par sa couleur à un domaine du modèle TRIO. Une famille de challenges comporte plusieurs défis correspondant à différents niveaux de compétences. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit :

A1 – niveau primaire ; A2 – niveau secondaire I ; B1 et B2 – niveau secondaire II ; C1 – intermédiaire entre le niveau secondaire II et le niveau tertiaire. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



L'apprentissage holistique avec le programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

Le programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges* vise dans son ensemble à promouvoir l'autodétermination et la motivation personnelle, et à faire prendre conscience des potentialités et de leurs possibilités d'amélioration. Le présent matériel pédagogique sur le thème *Apprendre à apprendre de manière holistique* s'inscrit dans ce programme et couvre la partie *Expert Challenge* : il s'agit d'encourager les enfants et adolescents à devenir des experts de leur propre processus d'apprentissage.

Nos objectifs vont de la transmission de connaissances de base sur le thème de l'apprentissage à une évaluation autonome et confiante des acquis, en passant par la présentation de nombreuses techniques d'apprentissage et l'incitation à la formulation d'objectifs d'apprentissage propres. Le thème de l'apprentissage social est également pris en compte dans la perspective d'une bonne entente. Dans ce contexte, l'empathie et une communication réussie jouent un rôle essentiel.

Le programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges* s'entend globalement comme un programme d'apprentissage innovant et holistique. Notre souhait est de transmettre les compétences favorisant une réflexion et une action autodéterminées : interactions empathiques, approche axée sur les objectifs, esprit d'initiative, recherche d'idées innovantes et mise en œuvre confiante de projets. Tous les défis sont assortis de fiches permettant aux enfants et adolescents de s'autoévaluer.

Les *Youth Start Entrepreneurial Challenges* sont basés sur le modèle TRIO, expliqué à la page ci-contre. Les différents challenges, groupés en 18 familles de challenges au total, abordent des sujets issus de domaines divers et variés :

communauté, durabilité, économie, développement personnel, conscience sociale, gestion de projet et bien plus encore. Un challenge pourra s'étendre sur quelques leçons, comme il pourra également se prêter à un projet d'une année entière.

Le programme d'apprentissage est conçu de façon modulaire et propose du matériel pédagogique du niveau primaire au niveau secondaire II. Tous les challenges sont téléchargeables sur www.youthstart.eu, et chacun d'entre eux peut être intégré à l'enseignement à titre individuel.

Dans son contenu, le présent matériel pédagogique fait référence à d'autres parties du programme, notamment aux challenges relevant des familles *Empathy* et *Be A YES*, ainsi qu'au programme Pleine conscience *Youth Start*. Par ailleurs, ce document inclura des symboles correspondant aux quatre compétences clés, définies dans le cadre des *21st Century Skills* dans le domaine « Apprentissage et Innovation » : pensée critique, communication, collaboration et créativité. Ces symboles indiquent quelles compétences peuvent être améliorées en priorité dans les différents exercices.

Le matériel pédagogique *Apprendre à apprendre de manière holistique* a délibérément été rédigé dans un langage simple, de sorte qu'il puisse être utilisé dès le niveau primaire. Les contenus dispensés sont universels et s'adressent dès lors à des apprenants de tous âges.

Nous espérons que ce matériel vous procurera de nombreux moments d'inspiration !

Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeurs,

www.ifte.at, www.youthstart.eu



Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 3 |
| 21 st Century Skills et compétences d'apprentissage..... | 3 |
| Structure de l'Expert Challenge | 4 |
| 1. Apprendre à apprendre : initiation | 5 |
| <i>voir également le programme Pleine conscience Youth Start sur www.youthstart.eu</i> | |
| 10 plus 1 commandements pour un enseignement et un apprentissage adaptés au fonctionnement du cerveau | 5 |
| Volonté d'apprendre | 7 |
| Mon éventail d'apprentissage – Comment me faciliter l'apprentissage ? | 12 |
| Checklist pour mon poste de travail | 18 |
| Test sur les profils d'apprenant – Quel est mon canal d'apprentissage (sens) privilégié ? | 19 |
| Promenade didactique – Apprendre avec tous ses sens..... | 21 |
| 2. L'apprentissage avec des aide-mémoires (moyens mnémotechniques) | 32 |
| Astuces de mémorisation..... | 32 |
| Pratiquer les astuces de mémorisation..... | 38 |
| Histoires de mémorisation inventées par des enfants | 40 |
| 3. L'apprentissage par une réflexion non conventionnelle | 42 |
| <i>voir également Debate Challenge – www.youthstart.eu</i> | |
| Les fiches du petit génie | 42 |
| La pensée en six couleurs..... | 59 |
| Le coffret philosophique..... | 62 |
| 4. L'apprentissage par le questionnement | 64 |
| Atelier « Quiz de lecture »..... | 64 |
| Textes utiles pour les quiz..... | 65 |
| L'horloge de la recherche..... | 73 |
| 5. L'apprentissage par le mouvement | 74 |
| De bonnes raisons d'apprendre par le mouvement..... | 74 |
| Jeux de mouvement | 76 |



| | |
|---|------------|
| 6. L'apprentissage par le jeu | 83 |
| Atelier de jeux..... | 83 |
| Séance de fitness pour la matière grise..... | 86 |
| Jeux d'entraînement cérébral..... | 88 |
| Jeux basés sur la confiance..... | 93 |
| 7. L'apprentissage par l'empathie | 97 |
| <i>voir également Empathy Challenge – www.youthstart.eu</i> | |
| Écoute active | 97 |
| Écoute à quatre oreilles | 101 |
| Donner du feedback..... | 105 |
| Stations d'apprentissage relatives aux exercices de communication..... | 110 |
| La connaissance (de soi) grâce aux jeux de rôles | 126 |
| La résolution de conflits grâce à la méthode « win »..... | 128 |
| 8. Objectifs d'apprentissage et réussite de l'apprentissage | 131 |
| <i>Voir également les challenges Be A YES et B2 Buddy – www.youthstart.eu</i> | |
| <i>Voir également Stärkenschatzsuche (« chasse aux atouts ») – www.jedeskind.org</i> | |
| Apprendre à atteindre ses objectifs d'apprentissage | 131 |
| Autoévaluer la réussite de son apprentissage | 134 |
| 9. L'apprentissage avec les nouvelles technologies | 137 |



Introduction

21st Century Skills et compétences d'apprentissage

Quelles compétences les enfants et adolescents doivent-ils acquérir pour relever les défis liés à un avenir incertain ? Et de quoi ont-ils besoin pour pouvoir mener une vie autodéterminée et épanouie, et assumer leur responsabilité sociale ?

Il ne fait aucun doute que des compétences d'apprentissage leur sont indispensables.

Les compétences d'apprentissage désignent la capacité et la volonté de comprendre, d'évaluer et de structurer mentalement, de façon autonome et conjointement avec d'autres personnes, des informations sur des faits et des liens.¹

Parmi ces compétences figurent...

- ... maîtriser les nouvelles technologies et les nouveaux médias, et les utiliser de manière créative et critique – également au niveau de la coopération et de la communication locales et globales.
- ... acquérir et traiter de nouvelles connaissances, et les relier aux connaissances existantes.
- ... organiser son apprentissage de manière autonome et de sa propre initiative.
- ... évaluer son travail.
- ... solliciter de l'aide et des conseils en cas de besoin.
- ... être capable de se concentrer sur une tâche pendant une période prolongée.
- ... apprendre de manière coopérative et partager des résultats d'apprentissage.
- ... tirer parti des avantages de groupes hétérogènes.
- ... agir en individu responsable.
- ... réfléchir en faisant preuve de créativité et selon une approche axée sur les solutions.
- ... se motiver à persévérer, même si une tâche semble difficile ou ennuyeuse.
- ... être capable de contrôler ses impulsions.

À l'heure de la révolution digitale, des bases solides en lecture, en écriture et en calcul sont indispensables à un apprentissage autonome et autonomisant. Depuis le début des années 1980, des acteurs des milieux de l'éducation, de l'économie et de la politique se penchent sur les principales compétences (d'apprentissage) pour se préparer à un avenir digital.

Fondée en 2002, l'association P21 (www.p21.org) a élaboré le cadre « 21st Century Learning ». Les *21st Century Skills* visent à donner des outils aux enfants et adolescents pour qu'ils fassent preuve de plus de résistance, de persévérance et de détermination face aux problèmes et conflits.

Les capacités suivantes ont été déterminées pour le domaine « Learning and Innovation Skills » :

¹ Source : <https://de.wikipedia.org/wiki/Lernkompetenz>

Expert Challenge – Introduction

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Critical Thinking – Pensée critique



Communication – Communication



Collaboration – Collaboration



Creativity – Créativité

Ces compétences fondamentales peuvent, ou plutôt doivent, être intégrées à l'enseignement et développées de façon transversale. Ainsi, il est crucial que les enseignants connaissent, appliquent et véhiculent des méthodes (d'apprentissage) qui laissent suffisamment d'espace pour différentes formes d'apprentissage et de coopération. De même, ils doivent proposer aux apprenants des contenus et tâches proches de la réalité pour que l'apprentissage (tout au long de la vie) soit réellement perçu comme utile.

Structure de l'Expert Challenge

Cet Expert Challenge est structuré en neuf chapitres et regroupe des méthodes (d'apprentissage) diverses et variées. Le premier chapitre consiste en une introduction au thème *Apprendre à apprendre de manière holistique* et propose, en plus de checklists visant à faciliter l'apprentissage, un test permettant d'identifier son profil d'apprenant ou celui des enfants et adolescents de la classe. Une promenade didactique invite à acquérir de nouvelles connaissances en s'aidant de tous ses sens et établit un lien avec le programme Pleine conscience *Youth Start*.

Dans les cinq chapitres suivants, de nombreuses techniques et méthodes sont présentées en détail : moyens mnémotechniques, suggestions pour réfléchir hors des sentiers battus, l'apprentissage par le questionnement, l'apprentissage par le mouvement et l'apprentissage par le jeu. Les différents exercices sont décrits sur des fiches séparées. Les fiches destinées à l'enseignant arborent un cadre en pointillé, tandis que celles destinées aux élèves sont entourées d'une bordure épaisse. Les supports peuvent être triés en fiches « Enseignement » ou « Apprentissage », sur la base desquelles la méthode appropriée peut être déterminée en fonction de la situation et du groupe cible. Tous les exercices s'entendent comme une incitation à tester la même méthode également en utilisant ses propres exemples.

Le chapitre « L'apprentissage par l'empathie » met l'accent sur l'apprentissage social à l'aide de techniques de communication. Le chapitre « Objectifs d'apprentissage et réussite de l'apprentissage » vise à motiver les enfants et adolescents à prendre leur apprentissage en main ; il est également destiné à les guider dans la définition de leurs propres objectifs d'apprentissage et dans l'évaluation de la réussite de leur apprentissage. Les contrôles d'autoévaluation qui y sont présentés font partie intégrante de chaque challenge du programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges*. L'« Expert Challenge » se conclut sur une liste de liens traitant de l'apprentissage basé sur les nouvelles technologies.

J'ai développé les supports en me basant sur les besoins de « mes » classes, au sein desquelles ils ont fait leurs preuves en fonction des besoins.

Ingrid Teufel, auteure

www.schule-im-aufbruch.at, www.jedeskind.org

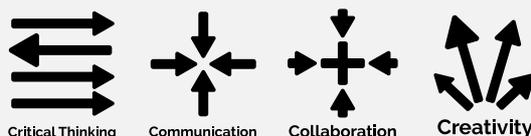


1. Apprendre à apprendre : initiation

Le chapitre « Apprendre à apprendre : initiation » propose des supports pour les enseignants (fiches aux bordures pointillées) et pour les élèves (bordure épaisse).

Les **10 plus 1 commandements pour un enseignement et un apprentissage adaptés au fonctionnement du cerveau** sont basés sur les résultats de la recherche sur le cerveau et fournissent de précieuses informations pour un enseignement et un apprentissage réussis. La section **Volonté d'apprendre** fournit aux enseignants des informations sur des méthodes et des moyens pour stimuler la motivation de leurs élèves. L'**éventail d'apprentissage** rassemble des tuyaux pour se faciliter l'apprentissage. Il s'adresse également aux élèves, au même titre que la **checklist pour mon poste de travail** ou le simple **test permettant d'identifier son profil d'apprenant « Quel est mon canal d'apprentissage (sens) privilégié ? »** La **promenade didactique** invite, à travers différentes étapes, à **« Apprendre avec tous ses sens »**, tout en établissant un lien avec le programme Pleine conscience Youth Start.

Les quatre compétences d'apprentissage et d'innovation, définies comme des *21st Century Skills*, sont acquises et développées dans le chapitre 1 : **pensée critique, compétences en communication** et en **collaboration**, ainsi que **créativité**.



10 + 1 commandements

10 plus 1 commandements pour un enseignement et un apprentissage adaptés au fonctionnement du cerveau

d'après Schachl, Hans : *Was haben wir im Kopf? Die Grundlagen für gehirngerechtes Lernen*. Linz 1996. p. 8f.
Source : <http://www.dagmarwilde.de/kvdiv/gehirn.html>

Ces commandements servent d'informations de fond et de mode d'emploi pour mémoriser des contenus à long terme et de façon durable.

- 1. Commandement : la vue d'ensemble prime sur le détail**
Avant de se concentrer sur des détails, il convient d'abord d'acquérir une vue d'ensemble. Cela permet au cerveau de rechercher des « emplacements de mémorisation » déjà présents ou d'en créer de nouveaux. Le cerveau est ainsi préparé à « capter » des informations plus précises.
- 2. Commandement : transparence des objectifs d'enseignement et d'apprentissage**
Répondre à la question du « pourquoi » permet aux apprenants de saisir le sens de l'apprentissage. C'est bien connu : lorsque je sais pourquoi je dois/veux me consacrer à quelque chose, je suis plus « disposé à apprendre » et plus « réceptif ».
- 3. Commandement : éveiller l'intérêt**
La curiosité constitue le meilleur point de départ pour absorber et mémoriser de nouvelles informations. L'intérêt personnel induit des sentiments positifs, indispensables à un apprentissage efficace.



10 + 1 commandements

4. Commandement : répéter

La recherche contemporaine sur le cerveau le prouve : plus les circuits nerveux sont activés, plus ils se stabilisent. Il n'est toutefois pas question ici d'apprendre par cœur machinalement, il s'agit plutôt de répéter par des moyens variés. Dans ce contexte, il est particulièrement important de résumer l'essentiel et de comparer régulièrement les contenus avec la vue d'ensemble.

5. Commandement : solliciter plusieurs sens

L'information ne doit pas seulement atteindre le cerveau par les voies de l'« œil » et de l'« oreille », mais également par la « compréhension ». Cela implique que les apprenants réalisent le plus de tâches possible eux-mêmes et expliquent les contenus aux autres. C'est de cette manière qu'ils acquerront de nouvelles connaissances. Grâce à la diversité des « canaux d'entrée », les contenus sont « interconnectés » et sont ainsi sauvegardés de façon plus durable dans le cerveau.

6. Commandement : prêter attention aux sentiments

L'anxiété et le stress entravent l'accès de l'information à la mémoire. Des sentiments positifs sont indispensables pour que les informations puissent être stockées de manière durable et mobilisées de façon efficace. Le rôle qu'ils jouent dans l'apprentissage et la réflexion est irréfutable sur les plans anatomique et physiologique.

10 + 1 commandements

7. Commandement : feedback

Tout apprentissage est inutile si l'on ne peut contrôler la pertinence des contenus assimilés. Sur le plan de la biologie du cerveau, recevoir un feedback le plus rapidement possible est essentiel : les « réparations » s'opèrent plus facilement lorsque le processus de sauvegarde dans les réseaux nerveux est toujours en cours que lorsque les informations sont déjà fixées. Par conséquent, rectifier une information apprise est toujours plus difficile que d'apprendre quelque chose de nouveau. Le « feedback » peut se faire par le biais d'un contrôle externe ou via l'autocontrôle. Lors du feedback, l'important est de ne pas négliger les points suivants : louer ! Renforcer ! Confirmer !

8. Commandement : faire des pauses

La chimie du cerveau a besoin de temps pour traiter avec aisance toute nouvelle matière. Ce processus est appelé « consolidation ». Lors de cette phase, il convient de ne pas perturber le cerveau avec des informations nouvelles ou similaires. Idéalement, les activités pendant la phase de consolidation devraient être aussi « mobiles » que possible – et non liées au travail précédent ! Afin de ne pas perturber la consolidation, il est nécessaire d'éviter l'« inhibition par la similarité ». Cela signifie qu'en présentant prématurément des matières similaires, on risque de créer de la confusion et d'empêcher l'information de « s'ancrer » tranquillement.



10 + 1 commandements

9. Commandement : apprendre dans le bon ordre

Disposer d'un « fil rouge » à travers toutes les étapes du processus d'apprentissage est essentiel. Il permettra au cerveau de véritablement relier les nouvelles informations avec la zone appropriée déjà en place et à les rendre « pertinentes ». Les informations préliminaires facilitent la compréhension et rendent l'apprentissage moins stressant. L'apprentissage successif de contenus qui se ressemblent est à éviter, car cela pourrait créer des interférences et des superpositions inhibant le processus d'apprentissage.

10. Commandement : connecter

Des expériences en psychologie cognitive ont démontré que notre mémoire travaille de façon « connectée » (c'est-à-dire en créant des associations). Connecter signifie, entre autres, faire appel à plusieurs sens et apprendre en contexte, de façon interdisciplinaire et selon une approche axée sur des projets.

11. Commandement : tenir compte des talents individuels

Chaque être humain possède des talents bien spécifiques. Plus ces talents seront pris en compte de façon individuelle, plus l'apprentissage sera réussi.

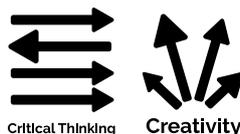
Volonté d'apprendre

Volonté d'apprendre

Les enfants sont déconcentrés, agités et nerveux ?

Dans ce cas, il est utile de connaître des méthodes permettant d'accroître la volonté d'apprendre. Les fiches sont destinées aux enseignants. Si l'on souhaite responsabiliser davantage les élèves par rapport à leur apprentissage, les fiches pourront leur être remises afin qu'ils s'entraînent de façon autonome. Ils pourront notamment entreprendre des voyages imaginaires en constituant des binômes d'apprentissage.

Les exercices suivants renforcent particulièrement les compétences d'apprentissage et d'innovation suivantes, définies comme des *21st Century Skills* : ***pensée critique*** et ***créativité***.





Volonté d'apprendre

La relaxation musculaire progressive selon Jacobson, fiche 1

Il est possible de soutenir le travail de son cerveau en contractant ses muscles et en les relâchant lentement. Cette technique augmente le flux du sang dans les artères et améliore ainsi l'approvisionnement en oxygène du cerveau. Elle permet de travailler plus efficacement et de mieux se concentrer par la suite.

La technique a été développée par le Dr Edmund Jacobson – voir : <https://asdrresources.wordpress.com/strategies/relaxation-techniques-for-the-classroom> (illustré par Helmut Pokornig)

Liens vers des instructions :

www.gesund.at/a/progressiv-muskelentspannung-Jacobson,
www.youtube.com/watch?v=c8NdFOXBgxE,
www.youtube.com/watch?v=1EWMEPg8ZQk

1. Assieds-toi bien droit sur une chaise.

2. Contracte ton visage !

- Compte jusqu'à 3... 1, 2, 3.

- Inspire profondément.

- Relâche ton visage.



Volonté d'apprendre

La relaxation musculaire progressive selon Jacobson, fiche 2



3. Contracte tes bras !

- Compte jusqu'à 3... 1, 2, 3.

- Inspire profondément.

- Relâche tes bras.

4. Contracte tes bras et tes épaules !

- Compte jusqu'à 3... 1, 2, 3.

- Inspire profondément.

- Relâche tous tes membres.

5. Contracte tes jambes.

- Compte jusqu'à 3... 1, 2, 3.

- Inspire profondément.

- Relâche tes jambes.

6. Inspire et expire profondément trois fois de façon détendue, en veillant à ce que ton ventre bouge en même temps.



Volonté d'apprendre

Se laver les dents et le cerveau

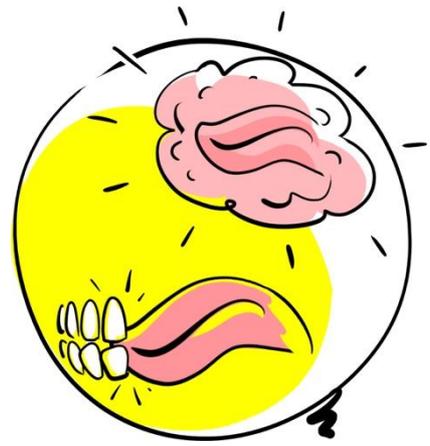
Humecte-toi les dents avec la langue en gardant la bouche fermée.

Touche chacune de tes dents sous tous les angles possibles.

Enfin, étire ta langue vers le haut, presse-la contre le palais juste derrière tes incisives.

Cela déclenchera des respirations profondes qui te relaxeront.

Étant donné que ta langue occupe beaucoup d'espace dans ton cerveau, cet exercice te permettra de rendre ton cerveau plus réceptif à l'apprentissage.



Volonté d'apprendre

Mon lieu pour me ressourcer

Lorsqu'il t'arrive de ne pas te sentir en forme, tu peux entreprendre dans ton imagination un voyage relaxant vers un endroit où tu te sens vraiment à l'aise.

Connais-tu un tel endroit ?

Si ce n'est pas le cas, imagine un lieu où tu aimerais te trouver : dans une forêt, dans une prairie, au bord de l'eau, à la mer, dans les montagnes. Ou plutôt dans un bâtiment, une pièce ?

Dans ton imagination, voyage vers cet endroit et explore-le avec l'ensemble de tes sens.

- Que vois-tu ? Quelles couleurs, quelles formes, quels objets ?
- Qu'entends-tu ?
- Quelles odeurs perçois-tu ?
- Quelles sont les sensations sur ta peau ?
- Sens-tu un goût particulier ?
- Comment te sens-tu dans cet endroit ?
Quelles émotions ressens-tu ?





Volonté d'apprendre

Voyage à travers le corps avec Posi, partie 1

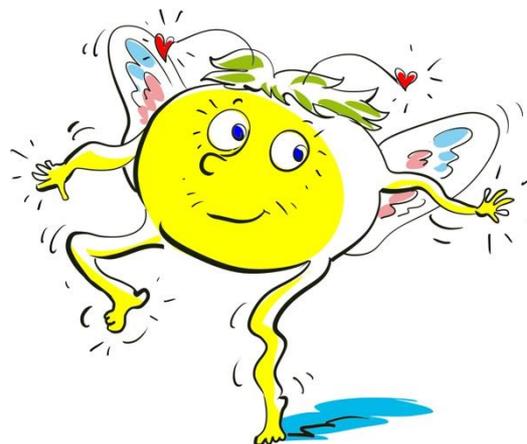
Posi est un tout petit mème. Les mèmes sont des idées, des pensées et des sentiments contagieux : ils peuvent être bons, positifs, ou mauvais, négatifs, fous, créatifs, ennuyeux, etc.

Posi communique uniquement des idées, pensées et sentiments positifs. Il ressemble donc un peu à un smiley souriant.

Ferme les yeux, pense à Posi et souris-lui. Ensuite, envoie-le en voyage à travers ton corps. Dans ta tête, derrière ton front, imagine Posi qui arbore un grand sourire chaleureux.

Les pensées désagréables disparaissent. Tu te sens bien, tu souris. Les tensions au niveau et autour du front, des yeux, des joues et de la bouche s'apaisent ; tout ton visage se relâche.

Maintenant, Posi se promène à travers ton cou vers tes épaules. Ton cou et tes épaules sont désormais détendus.



Volonté d'apprendre

Voyage à travers le corps avec Posi, partie 2

La lumière de Posi se dirige maintenant vers ton épaule droite, le haut de ton bras droit, ton avant-bras, ta main droite. Une chaleur envahit tous tes doigts de l'intérieur. Remue doucement ton bras droit, ta main droite, tes doigts et ressens la chaleur de Posi.

Posi poursuit son chemin vers ton épaule gauche, le haut de ton bras, ton avant-bras, ta main et tes doigts. Remue doucement ton bras gauche, ta main gauche, tes doigts et ressens la chaleur de Posi.

Maintenant, Posi arrive dans ta poitrine. Sens, à chaque respiration, la lumière douce et chaleureuse de Posi se répandre en toi.

Posi se dirige maintenant vers ton ventre. Ici encore, sa lumière t'envahit. Ta respiration devient calme et régulière ; tu sens ton abdomen se soulever et s'abaisser, et tu te détends.

La lumière de Posi se déplace maintenant vers ta cuisse droite, ton genou, le bas de ta jambe, ton pied et tes orteils. Désormais, ta jambe est complètement souple et détendue.

Laisse la lumière de Posi circuler à travers ta jambe gauche de la même façon. Savoure cette sensation de bien-être et d'apaisement dans ta jambe gauche.

À présent, prends plusieurs respirations profondes, étire-toi, ouvre les yeux, souris et sois heureux de sentir Posi dans tout ton corps.



Volonté d'apprendre

L'optimisme, une formidable aide à l'apprentissage !

Tu manques parfois un peu ou beaucoup de confiance en toi ? Zut alors !

Sache que les pensées négatives t'affaiblissent. À cause d'elles, tu as plus de mal à te concentrer, à apprendre et à mémoriser.

Heureusement, il existe une astuce qui te permettra d'atténuer tes pensées négatives pour que tu te sentes mieux. Voici comment ça marche :

Répète-toi plusieurs fois, à voix haute ou tout bas, des phrases qui te fortifient. Ces phrases d'encouragement sont appelées des affirmations.

Nous allons te donner quelques exemples d'affirmations. Veille également à créer tes propres affirmations, car elles seront mieux adaptées à ta situation personnelle.

Volonté d'apprendre

| |
|--|
| Tout ira bien. |
| Je vais y arriver ! |
| J'ai déjà surmonté des épreuves plus difficiles. |
| Après une petite pause, je vais certainement trouver une solution. |
| Je le prends avec humour. |
| Toute chose a ses bons et mauvais côtés. Je préfère découvrir le bon côté. |
| Je trouverai certainement une solution. |
| Je fais tout de mon mieux. |
| Les erreurs sont des amies qui m'enseignent des leçons. |
| Je fais tout comme il faut. |
| Je suis reconnaissant(e) pour tout ce que j'ai. |
| Je ne me décourage pas ! |
| Je m'aime, même si je ne suis pas parfait(e) et si je fais des erreurs. |



Éventail d'apprentissage

Éventail d'apprentissage

L'éventail d'apprentissage est un excellent outil pour nous rappeler comment aborder de nouveaux contenus de manière sereine et efficace. Chaque apprenant recevra une copie du modèle suivant. Après avoir découpé chacune des astuces, reliez-les par un fil ; il vous suffira de perforer les fiches sur le côté gauche, de passer le fil par le trou et de faire un nœud. Si l'apprenant est confronté à un thème inédit ou compliqué, il pourra sortir son éventail et suivre les étapes une par une.

Éventail d'apprentissage



Mon éventail d'apprentissage

Comment me faciliter
l'apprentissage ?



Éventail d'apprentissage



1. Attention et concentration

Je dédie toute ma concentration à une tâche et je persévère.

Je ne me laisse pas distraire pendant que j'étudie.

Ainsi, je pourrai ensuite jouer et passer du temps avec mes amis d'autant plus rapidement.

Éventail d'apprentissage



2. Motivation

Je réfléchis pour savoir ce qui m'intéresse dans une matière.

S'il m'arrive de ne rien trouver d'intéressant, je me réjouis à l'avance de l'agréable sentiment d'accomplissement qui s'installera par après.



Éventail d'apprentissage



3. Souligner et recopier l'essentiel

Je mémorise mieux un texte quand je souligne ou note des mots importants.

Éventail d'apprentissage



4. J'utilise différentes méthodes d'apprentissage

J'apprends en faisant appel à tous mes sens :

Yeux : lire, me créer des images mentales, utiliser des aide-mémoires...

Oreilles : lire à voix haute, me faire lire des textes à voix haute, réciter pour moi-même...

Mains : noter, faire des schémas et des dessins...



Éventail d'apprentissage



5. Variété

Mon cerveau a besoin de variété.

C'est la raison pour laquelle je n'étudie pas des continus issus de matières similaires successivement.

Éventail d'apprentissage



6. Pause

Je fais des pauses régulièrement ; elles me permettent de garder les idées claires et améliorent ma concentration.



Éventail d'apprentissage



7. Je planifie mon temps d'étude

Je divise la matière à étudier en plusieurs parties.

Je coche ce que j'ai terminé.

Éventail d'apprentissage



8. Je répète régulièrement

Tout comme les sportifs, mon cerveau a besoin d'entraînement.



Éventail d'apprentissage



9. La technique de l'alpiniste

J'avance à petits pas, et je me réjouis de chaque progrès.

Éventail d'apprentissage



10. Je vérifie si j'ai vraiment retenu ce que j'ai étudié.

J'explique ce que j'ai appris à un camarade.

Je crée des questions par rapport à la matière étudiée et j'organise un quiz avec mes camarades d'apprentissage.

J'utilise des fiches d'apprentissage.



Checklist

Checklist pour mon poste de travail

J'apprends mieux si mon poste de travail est aménagé de manière agréable, ordonnée et conviviale. Parcours la liste ci-dessous et coche les réponses adéquates.

| Qu'est-ce qui s'applique ? | Oui | Non |
|--|-----|-----|
| Je peux travailler tranquillement, sans être dérangé. | | |
| La température est agréable, je peux réfléchir et étudier correctement. | | |
| Je pense à aérer régulièrement. | | |
| Je veille à ce que la main avec laquelle j'écris ne projette pas une ombre. Si j'écris avec la main droite, la lumière doit venir du côté gauche, et vice-versa. | | |
| Avant de m'asseoir, je réfléchis à ce dont j'ai besoin pour étudier. | | |
| Les affaires dont j'ai besoin pour étudier sont à portée de main. | | |

Checklist

| Qu'est-ce qui s'applique ? | Oui | Non |
|--|-----|-----|
| Ma chaise est adaptée à ma taille. | | |
| Mon poste de travail est assez grand pour déposer tout mon matériel. | | |
| Mon poste de travail est bien rangé. | | |
| Je note toutes les dates importantes sur un calendrier. | | |
| Je dispose d'un tableau d'affichage sur lequel je peux épingler des pense-bêtes. | | |

Plus ton nombre de réponses positives est élevé, plus ton espace de travail est adapté pour étudier.

Où as-tu répondu par « non » ? Pour tous les énoncés auxquels tu as répondu par « non », des changements s'imposent.



Test sur les profils d'apprenant

Quel est mon canal d'apprentissage (sens) privilégié ? (test simple sur le profil d'apprenant selon Frederic Vester)

Ce test révèle :

- ... comment fonctionne la transition de la mémoire immédiate vers la mémoire à court terme, en fonction du canal d'entrée (voir, entendre, lire, toucher).
- ... lequel de ces quatre canaux d'entrée est privilégié par l'apprenant.
- ... quels modes d'apprentissage il convient de combiner.

Durée : environ 20 minutes

Procédure : expliquer brièvement le déroulement complet (env. 2 à 3 minutes), suivre les différentes étapes et inscrire les résultats dans la grille finale (env. 3 minutes pour chacune de ces tâches).

Test sur les profils d'apprenant

Mémoire visuelle / Voir – Durée : env. 3 minutes

Placer dix objets sur la table, l'un après l'autre, à des intervalles de deux secondes.

Exemples : pièce de monnaie, couteau, éponge, CD, clé, crayon, cahier, bâton de colle, règle, bouton

Ensuite, pendant 30 secondes, donner au candidat des exercices de calcul mental. Le candidat dispose maintenant de 20 secondes pour se remémorer tous les objets qu'il a vus.

Inscrire le nombre d'objets mémorisés dans la première ligne de la grille d'évaluation.

Mémoire auditive / Écouter – Durée : env. 3 minutes

Lire au candidat, de façon claire et intelligible, dix mots en marquant une pause de deux secondes entre chacun d'entre eux.

Exemples : cannette, pomme, botte, sucre, tapis, lampe, table, éléphant, football, caisse

Ensuite, donner à nouveau pendant 30 secondes des exercices de calcul mental au candidat et lui laisser 20 secondes pour se souvenir des mots entendus.

Inscrire le nombre d'objets mémorisés dans la deuxième ligne de la grille d'évaluation.



Test sur les profils d'apprenant

Mémoire de lecture / Lire – Durée : env. 3 minutes

Faire lire 10 mots au candidat. Il dispose de deux secondes pour regarder chacun des mots.

Exemples : serviette, couverture, arbre, soleil, oiseau, manteau, fenêtre, pré, four, cheminée

Ensuite, le candidat devra à nouveau compter ou calculer pendant 30 secondes. Il dispose maintenant de 20 secondes pour se souvenir des mots lus.

Inscrire le nombre de mots mémorisés dans la troisième ligne de la grille d'évaluation.

Mémoire tactile / Toucher – Durée : env. 3 minutes

Bander les yeux du candidat et placer toutes les deux secondes un objet dans sa main de façon à ce qu'il puisse le reconnaître en le touchant brièvement.

Exemples : paire de lunettes, gomme, fourchette, bouteille, brosse à dents, montre-bracelet, verre, paire de ciseaux, livre, chaussure

À nouveau, 30 secondes de calcul mental et 20 secondes pour se remémorer les objets touchés.

Inscrire le nombre de mots mémorisés dans la quatrième ligne de la grille d'évaluation.

Test sur les profils d'apprenant

Mémoire combinée / Voir, entendre, lire, toucher – Durée : env. 3 minutes

Cette fois, le candidat peut voir, entendre, lire et également toucher les différents objets. Dix objets lui sont à nouveau présentés. Les noms des objets sont également inscrits sur des morceaux de papier.

Toutes les deux secondes, placer un objet dans la main du candidat, en lui présentant le morceau de papier correspondant et en prononçant le nom de l'objet de façon claire et intelligible.

Exemples : bague, pierre, savon, morceau de papier, marteau, stylo à bille, chapeau, assiette, pinceau, bonbon

À nouveau, 30 secondes de calcul mental et 20 secondes pour se remémorer les objets.

Inscrire le nombre de mots mémorisés dans la cinquième ligne de la grille d'évaluation.



Test sur les profils d'apprenant

Grille d'évaluation

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1. Mémoire visuelle | | | | | | | | | | |
| 2. Mémoire auditive | | | | | | | | | | |
| 3. Mémoire de lecture | | | | | | | | | | |
| 4. Mémoire tactile | | | | | | | | | | |
| 5. Mémoire combinée | | | | | | | | | | |

Promenade didactique

Promenade didactique – Apprendre avec tous ses sens

La promenade didactique consiste en un mélange diversifié d'exercices visant à la consolidation de termes ou de textes sur des sujets d'actualité. Les élèves apprennent, de diverses manières, à reconnaître et à écrire des mots, à retenir le contenu de textes et à restituer des mots/textes de différentes façons. Les exercices sont axés sur une approche ludique, garante d'un apprentissage plus efficace. Voici comment ça marche :

- Stations d'apprentissage : les fiches et le matériel nécessaire seront distribués à l'intérieur et à l'extérieur de la classe.
- Chaque enfant choisit un partenaire d'apprentissage.
Variante : les partenaires (« Peers »/« Buddys ») sont imposés.
- Ensemble, ils se promènent d'une station à l'autre, tout en apprenant ensemble et l'un de l'autre.
- La promenade didactique peut chaque jour être mise à la disposition des enfants qui terminent leur travail plus vite que les autres. Elle se prête en outre parfaitement pour des « journées de projet pédagogique ».

La promenade didactique stimule la communication, la collaboration et la créativité.

Voir également le programme Pleine conscience Youth Start : il peut être téléchargé sous la rubrique Corps & Esprit du site www.youthstart.eu ou commandé sous forme de brochure (« Warum Achtsamkeit? ») à l'adresse arbeitsweltundschule@akwien.at au prix de 4 euros.





Promenade didactique

Qui étudie avec moi ?



Voici trois manières de trouver un partenaire d'apprentissage :

- Tu choisis quelqu'un.
- Tu tires quelqu'un au sort.
- Quelqu'un t'est « assigné ».

À présent, la promenade peut commencer. Bon apprentissage !

Promenade didactique

Lecture à la queue leu-leu

Ce qu'il te faut :

- Matériel de lecture : p. ex. fiches pour apprendre des mots, textes factuels, livres...
- Liste de la classe (= liste de lecture)

Voici comment ça marche :

- Deux enfants commencent, l'un lit un texte à l'autre.
- Ensuite, un des enfants choisit un autre élève de la classe (p. ex. un camarade qui vient de terminer son travail), et celui-ci lit à voix haute à son tour.
- L'enfant qui a lu à voix haute choisit un autre enfant.
- Et ainsi de suite... Après avoir lu, les enfants obtiennent une signature sur la « liste de lecture » de la classe.
- Cette liste montre qui n'a pas encore lu.



Promenade didactique

L'œilleton

Ce qu'il te faut :

- Une « farde à œilletons » (une chemise avec quatre pochettes plastiques dont chacune contient une feuille A4 avec un trou. De la première à la dernière page, les trous deviennent de plus en plus grands.)
- Des fiches avec des mots ou des textes sur le sujet traité
- Au moins un camarade pour jouer avec toi

Voici comment ça marche :

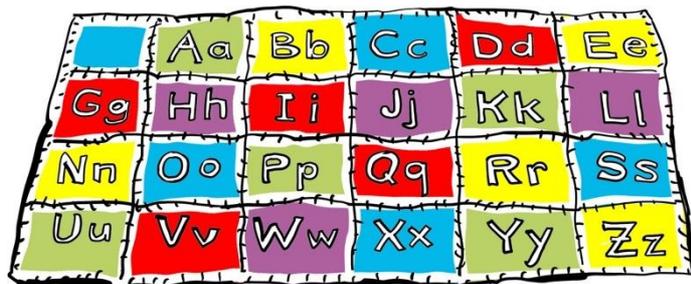
- Un enfant place une fiche sous les quatre feuilles de la farde.
- Son camarade essaie de deviner de quel mot il s'agit.
- Ça n'a pas marché ? Dans ce cas, tourner la feuille suivante présentant un trou plus grand. Ça marche maintenant ? Toujours pas ? Alors, tourne la page suivante.
- Alternez les rôles.

Promenade didactique

La danse des mots

Voici comment ça marche :

- Quelqu'un t'énonce tes mots à apprendre ou des mots sur le sujet traité, et tu les épelles en dansant sur le tapis à lettres.
- Un mot commence par une majuscule ?
- Lève tes mains et danse sur la pointe des pieds.
- Alternez les rôles.





Promenade didactique

Écrire sur le dos

Ce qu'il te faut :

- Mots à apprendre ou textes sur le sujet traité

Voici comment ça marche :

- Du bout des doigts, écrivez à tour de rôle des questions par rapport aux mots à apprendre ou au sujet traité sur le dos de votre partenaire.
- Vous énoncerez oralement ou écrirez ensuite les réponses à ces questions.

Promenade didactique

Écrire à l'aveugle sur le tableau

Ce qu'il te faut :

- Mots à apprendre ou textes sur le sujet traité

Voici comment ça marche :

- Ton partenaire t'énonce des mots à apprendre ou des textes sur le sujet traité et tu les notes sur le tableau, les yeux bandés.
- Alternez les rôles.



Promenade didactique

Y voir clair

Ce qu'il te faut :

- Des textes sur le sujet traité
- Du papier bulle

Voici comment ça marche :

- Un enfant pose le papier bulle sur le texte, son camarade lit le texte à voix haute.
- Alternez les rôles.
- Contrôle : enlever le papier bulle.

Promenade didactique

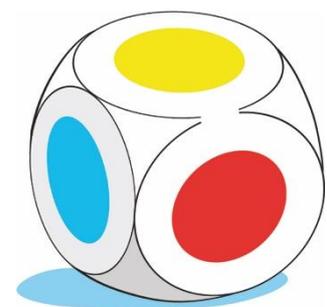
Le lancer de mots

Ce qu'il te faut :

- Un dé coloré
- Des fiches de vocabulaire (mots se rapportant au sujet traité)
- Des feuilles de papier (p. ex. A6) dans les couleurs du dé pour cacher les fiches de vocabulaire

Voici comment ça marche :

- Placez 6 fiches de vocabulaire devant vous, regardez-les bien, puis couvrez-les avec le papier coloré.
- Lancez le dé.
- Notez le mot qui se trouve sous le papier coloré correspondant à la couleur indiquée par le dé.
- Contrôle : soulevez le papier coloré.





Promenade didactique

La toupie

Voici comment ça marche :

- Choisis un mot difficile en lien avec le sujet traité.
- Lance la toupie.
- Note le mot pendant que la toupie tourne.
- Arrête-toi d'écrire lorsque la toupie tombe.
- Compte combien de fois tu as noté le mot.
- Réjouis-toi du résultat !

Variante :

- Noter ses réflexions par rapport à un sujet.

Promenade didactique

Lancer le dé et épeler 1

Voici comment ça marche :

- Choisis un mot en lien avec le sujet traité. Ensuite, lance le dé et écris le mot de la façon dont l'indique le dé.
- Épelle le mot tout en l'écrivant.
- Lis le mot une fois que tu auras terminé de l'écrire.



Écris le mot avec ton autre main.



Écris le mot aussi vite que possible.



Écris le mot les yeux fermés.



Écris le mot avec ta plus belle écriture.



Écris le mot aussi grand que possible.



Écris le mot aussi petit que possible.



Promenade didactique

Lancer le dé et épeler 2

Voici comment ça marche :

- Choisis un mot en lien avec le sujet traité.
- Ensuite, lance le dé et épelle le mot de la façon dont l'indique le dé.



Épelle le mot avec une voix méchante.



Épelle le mot avec une voix de bébé.



Épelle le mot avec la voix d'un robot.



Épelle le mot avec une voix de monstre.



Épelle le mot avec une voix aiguë.



Épelle le mot en chantant.

Promenade didactique

Memory

Ce qu'il te faut :

- Fiches avec des lettres ou du vocabulaire (deux fiches identiques de chaque) ou
- des textes courts avec un titre s'y rapportant (p. ex. la description d'un animal sur une fiche, le nom de l'animal sur la seconde)

Voici comment ça marche :

- Jouez au Memory en suivant les règles habituelles !

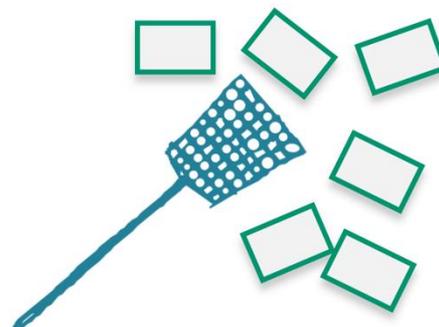


Promenade didactique

La tapette à mots

Ce qu'il te faut :

- De grandes fiches de vocabulaire plastifiées
- Une tapette à mouches
- Trois enfants au moins, dont un pour mener le jeu



Voici comment ça marche :

- Le maître du jeu dévoile les fiches, face écrite vers le haut.
- Ensuite, il dit un mot.
- Celui qui « tape » le bon mot en premier peut prendre la fiche.
- L'enfant qui a rassemblé le plus de fiches mènera le jeu suivant.
- Variante : taper des phrases.

Promenade didactique

Astuces de mémorisation en pleine conscience : mieux apprendre en faisant appel à tous ses sens !

En percevant tout ce que tu étudies avec l'ensemble de tes sens, tu retiendras plus facilement. De plus, tu éprouveras davantage de plaisir à apprendre et mémoriser.

Prends une feuille de papier et note ou dessine ce que tu souhaites explorer et apprendre à travers l'ensemble de tes sens. Réponds dans l'ordre aux questions suivantes :

- Quelles émotions ressens-tu, quand tu y penses ?
- Qu'imagines-tu voir, quand tu y penses ?
- Qu'imagines-tu entendre, quand tu y penses ?
- Qu'imagines-tu sentir, quand tu y penses ?
- Qu'imagines-tu goûter, quand tu y penses ?
- Quelle sensation imagines-tu éprouver sur ta peau, quand tu y penses ?



Promenade didactique

Le signe chinois du bonheur

Que représente ce signe, qu'y vois-tu ? Apprends à reconnaître et à écrire ce signe.

Astuce : réfléchis à la manière dont tu mémorises le mieux, p. ex. ...

- ... en l'observant avec précision – tu te représentes le signe dans ton cinéma mental.
- ... en le décrivant – tu le décris oralement.
- ... par des mouvements – tu dessines le signe dans l'air et tu reproduis ensuite ce mouvement dans ton imagination.

Apprends à écrire le signe chinois pour « bonheur » de la manière la plus facile pour toi et qui correspond à ton « profil d'apprenant ».

Tu le retiendras encore mieux si tu fais appel à plusieurs de tes sens !



Promenade didactique

Je m'épanouis comme une magnifique fleur

Voici comment ça marche :

- Croise tes mains sur ton ventre et ferme les yeux.
- En inspirant, ton ventre se gonfle, tes mains bougent et s'ouvrent comme une fleur.
Les parties inférieures de tes paumes de mains restent collées ensemble, comme sur le dessin.
- En expirant, ton ventre se dégonfle, et tes mains se referment.
- Répète plusieurs fois ces « mouvements d'éclosion ».





Promenade didactique

Viendras-tu à bout de ce défi ? (1)

Lis le mot à voix haute, mais ne nomme pas la couleur !

vert jaune **bleu** rouge **orange** noir mauve rose

brun **gris** turquoise noir **bleu** jaune rose

turquoise rouge mauve brun orange **vert** gris

gris rouge **gris** turquoise **vert** rose orange

Promenade didactique

Viendras-tu à bout de ce défi ? (2)

Nomme la couleur, mais ne dis pas le mot !

vert jaune **bleu** rouge **orange** noir mauve rose

brun **gris** turquoise noir **bleu** jaune rose

turquoise rouge mauve brun orange **vert** gris

gris rouge **gris** turquoise **vert** rose orange



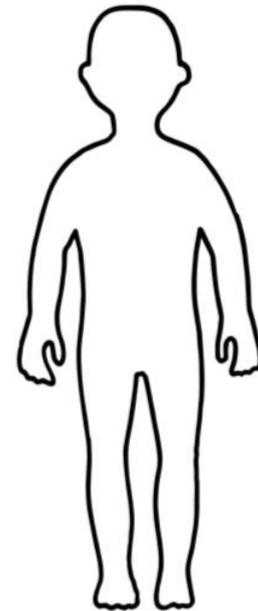
Promenade didactique

Explore ton corps 1

Prends quelques respirations profondes, détends-toi et écoute ton corps. Décris les sensations dans les différentes parties de ton corps.

Exemples

- Mon cuir chevelu picote.
- Mes oreilles sont toutes chaudes.
- Mon front...
- Mon nez...
- Mes épaules...
- Mon ventre...



Promenade didactique

Explore ton corps 2

Voici comment ça marche :

- Contracte l'une de tes mains.
- Referme-la en un poing, puis relâche-la.
- Répète ce mouvement 5 fois.
- Ressens-tu ensuite une différence entre ta main droite et ta main gauche ?



2. L'apprentissage avec des aide-mémoires (moyens mnémotechniques)

Le préfixe *mnemo* provient du grec et désigne la *mémoire* ou le *souvenir*.

Le terme « mnémotechnique » renvoie à des aides à la mémorisation (aide-mémoires) spécifiques : formules mnémotechniques, rimes ou encore dessins... L'objectif est toujours le même : mieux ancrer les contenus appris dans la mémoire à long terme et amener les élèves à utiliser ces techniques de façon autonome.

Ce chapitre présentera d'abord différentes *astuces de mémorisation*, puis nous montrera comment *nous entraîner à les utiliser*. Des enfants nous feront ensuite part d'*histoires de mémorisation* qu'ils ont inventées eux-mêmes.

Les moyens mnémotechniques stimulent en particulier la *créativité*, définie comme l'une des quatre compétences clés en matière d'apprentissage et d'innovation dans le cadre des *21st Century Skills*.



Astuces de mémorisation

Introduction aux moyens mnémotechniques – Témoignage

Nos premières journées « génies en herbe » étaient consacrées au thème des animaux de compagnie. À cet effet, les enfants ont regardé attentivement la photo d'un lapin, puis je leur ai posé des questions : « Ses oreilles sont-elles aussi longues que ses pattes avant ? As-tu repéré ses moustaches ? Combien penses-tu qu'il en a ? Dirais-tu que ses oreilles sont plus longues que ses pattes ? Peux-tu "photographier" l'image dans ta tête assez précisément pour la voir encore lorsque tu fermes les yeux ? »

Lorsque les enfants m'ont tous répondu par l'affirmative, je leur ai raconté l'histoire d'un lapin un peu fou. J'ai clairement décrit son apparence et toutes les choses qu'il transporte partout avec lui, en faisant appel à *tous les sens*. Les enfants ont visualisé l'image de ce lapin rigolo en gardant les yeux fermés.

Un petit lapin blanc est assis en face de toi. Sur sa tête, une grenouille fait des bonds gigantesques en riant. (Débit de parole rythmé ; les enfants visualisaient l'image en même temps que je leur parlais, comme en témoignaient les mouvements de leurs têtes.) À ses longues oreilles pendent deux cuillères rouges qui cliquettent gaiement en cadence. Des carottes bleues sont enfoncées dans son museau. Il a un œuf de Pâques pourri fourré entre ses grandes dents. Il porte un collier de crayons de couleurs autour du cou. Il porte sur son dos un sac de gym transparent qui bouge dans tous les sens. Ses pattes arrière sont revêtues de vieilles chaussettes puantes, et il tient dans ses pattes avant un poisson qui pousse la chansonnette. Une rose qui sent le fromage est coincée sous sa queue.

J'ai ensuite cité toutes les parties du corps du lapin, et les enfants ont crié les noms des objets placés sur chacune d'entre elles. Comme il nous restait suffisamment de temps, ils ont également dessiné le lapin fou.



Astuces de mémorisation

Conseils pour initier la classe aux astuces de mémorisation

Les enfants forment leurs propres images dans leur tête (membres de leur famille, personnages fantastiques, animaux, pièces, endroits, etc.), les visualisent et les associent aux contenus à étudier dans leur imagination.

Exemple :

Raconter une histoire faisant intervenir de nombreux animaux. Pour que les enfants mémorisent plus facilement les animaux, faites en sorte qu'ils se les représentent à des endroits les plus absurdes possible dans la classe.

Cette technique peut être travaillée régulièrement en utilisant d'autres pièces et objets.

Après un certain temps, il sera possible d'enrichir le répertoire d'astuces de mémorisation avec d'autres moyens mnémotechniques.

Veillez cependant à respecter un intervalle de temps suffisant pour éviter d'embrouiller l'esprit des enfants.

Astuces de mémorisation

La technique du « mot crochet »

On utilise cette technique lorsque l'ordre des choses est important. Il peut par exemple s'agir de noms de mois, que l'on associe à leur « numéro ».

Étape 1 : associer à un chiffre une image qui ressemble à ce chiffre. Exemples :

le chiffre « 1 » ressemble à une bougie, à une règle

le chiffre « 2 » ressemble à un cygne ; il peut également faire penser à des oreilles (voire à deux oreilles !)

le chiffre « 3 » peut évoquer une forme triangulaire, un triangle...

Étape 2 : À l'aide de ces « chiffres imagés », associer dans sa tête les images des choses ou objets (dans notre cas, des noms de mois) que l'on veut mémoriser dans un ordre bien précis. L'idée est de parvenir, en se représentant la chose à mémoriser, à « voir » le chiffre avec lequel elle est associée. Il sera ainsi plus simple de se souvenir des noms de mois dans l'ordre.



Astuces de mémorisation

La méthode des loci

« Locus » est un terme latin qui signifie « lieu », « espace ».

Exemple :

se représenter une pièce que l'on connaît bien ou un chemin que l'on emprunte souvent de façon imagée. Dans votre imagination, placez-y tous les objets à mémoriser.

Les chemins sont particulièrement adaptés à cet exercice si l'on souhaite retenir des choses dans un certain ordre. En visualisant le parcours emprunté, déposez chaque objet ou symbole à mémoriser dans l'ordre voulu. Une alternative consiste à « accrocher » des objets à son corps, p. ex. avec des animaux en peluche, des denrées alimentaires, des personnes, etc. Plus les lieux et les associations seront farfelues, plus la mémorisation s'effectuera facilement. L'humour est, quoi qu'il en soit, un magnifique outil de mémorisation.

Voici comment procéder :

Visualisez un endroit que vous connaissez bien (chambre, salle de classe, chemin connu...) ou immergez-vous visuellement dans ce lieu. Associez des meubles ou des particularités du lieu avec des images mentales des choses que vous souhaitez mémoriser (p. ex. imaginez que la salade est suspendue à une lampe, que vous trébuchez sur des pommes de terre dans l'ascenseur...). Gardez en tête cette devise : plus les associations sont farfelues, plus vous les mémoriserez facilement !

Astuces de mémorisation

Systèmes de séquences

Le système alphabétique : On choisit d'abord un thème, p. ex. les animaux, les plantes, les humains. Ensuite, on définit un représentant de ce groupe pour chaque lettre : A = abeille, B = baleine... E = éléphant. Les informations qui nous intéressent sont maintenant associées aux termes dans l'ordre : l'abeille correspond à la première information, la baleine à la deuxième, l'éléphant à la cinquième, etc. Il nous sera ensuite possible de nous souvenir des informations en repensant aux éléments associés aux différents animaux.

Nombres : Le problème avec la mémorisation des nombres, ce qu'ils font presque exclusivement appel à notre pensée logique. C'est la raison pour laquelle des techniques ont été développées pour que les nombres deviennent accessibles à notre pensée imagée. Pour ce faire, les nombres sont représentés comme des images. La forme du chiffre 2 évoque par exemple un cygne. Le système des formes consiste à attribuer ainsi une image à chaque chiffre. Cependant, on peut également procéder à d'autres associations, par exemple en utilisant une sorte de « crochet » à souvenirs associés à des chiffres. Ces crochets sont faciles à mémoriser et aident à faire des associations ou à visualiser des images. Lorsqu'on réfléchit à des crochets, il faut d'abord chercher des associations évidentes, p. ex. 24 = Noël, 00 = WC, le numéro de sa maison, une date d'anniversaire ou une autre date, les premiers chiffres d'un numéro de téléphone... Ensuite, il convient de remplir les cases restantes à l'aide du système des formes.



Astuces de mémorisation

Méthodes de mémorisation de chiffres importants

Méthode sonore : Cette méthode consiste à retenir le rythme ou la mélodie d'une suite de chiffres. Pensons p. ex. à un numéro de téléphone que nous avons en tête. Nous aurons mémorisé les chiffres soit un par un (p. ex. 5-8-5-3-4-7-2) soit par « tranches » (585 - 34 - 72). Il nous est plus difficile de restituer des numéros de téléphone d'une manière différente que celle à laquelle nous sommes habitués (autrement dit, si nous avons retenu le numéro par « tranches », il nous est plus difficile de citer chaque chiffre l'un à la suite de l'autre, et vice versa). L'important est que dans les deux cas, nous avons retenu cette séquence de chiffres par la voie acoustique.

Méthode motrice : Certaines personnes mémorisent les numéros de téléphone également grâce au motif qu'ils forment sur le clavier à l'écran.

Méthode logique : On retrouve parfois une certaine logique mathématique dans les chiffres. Il est possible que les différents chiffres forment un petit calcul (p. ex. 2911 => 2 + 9 = 11) ou une suite logique. On mémorise également certains chiffres parce qu'on entretient un lien personnel avec ceux-ci (numéro de maison, date de naissance...). On peut ainsi, à partir de nombreuses données individuelles, reconstituer et restituer un nombre plus long.

Astuces de mémorisation

La technique des initiales

Quand on ne parvient pas à se souvenir d'un terme en particulier, la première lettre du mot peut souvent s'avérer utile.

Ainsi, une méthode répandue consiste à créer une phrase avec les premières lettres d'une suite de termes.

Exemples :

Formule mnémotechnique pour retenir les huit planètes du système solaire :

Mercure - Vénus - Terre - Mars - Jupiter - Saturne - Uranus - Neptune

Mon Vaisseau Te Mènera Joyeusement Sur Un Nuage.

Formule mnémotechnique pour retenir les points cardinaux dans l'ordre :

Nord - Est - Sud - Ouest

Neptune est sur orbite.



Astuces de mémorisation

Exercices d'association 1

Le but de ces exercices est de stimuler la créativité. Plusieurs termes sont associés entre eux à l'aide d'images mentales. Pour cela, il faut que les images soient les plus étranges possible. En effet, plus une association est farfelue, plus on la retiendra facilement.

Relier : La manière la plus simple de créer des associations consiste à relier les deux termes dans l'espace. En d'autres termes, il s'agit de placer les objets les uns sur les autres, les uns à côté des autres, ou les uns dans les autres. P. ex. un singe et un bureau > le singe est assis sur le bureau.

Exagérer : Pour rendre cette image encore plus créative, on peut, en fonction des envies et des besoins, exagérer les grandeurs et les nombres. Ainsi, plutôt que de placer un seul singe sur la table, on peut en placer 30.

Échanger les objets : On peut également attribuer la fonction d'un objet à un autre. Par exemple, on peut associer un petit pain et une chaussure en s'imaginant une chaussure dont la semelle est faite de petits pains.

Astuces de mémorisation

Exercices d'association 2

Faire appel à tous ses sens : Plus une image mentale est colorée et vivante, plus elle s'ancrera dans notre mémoire. C'est la raison pour laquelle il est utile d'également se rappeler des couleurs, des bruits, des sensations au toucher et des odeurs.

Personnifier : Une autre méthode consiste à donner vie aux termes et de leur attribuer des traits humains. Pour reprendre l'exemple du petit pain et de la chaussure, on peut se représenter le petit pain sous les traits d'un humain et l'imaginer en train de pleurnicher, et s'imaginer la chaussure en train de rire gaiement.

Mouvement : Pour rendre nos associations plus vivantes, on peut également imaginer les objets en mouvement. Prenons par exemple les termes « cheval » et « nénuphar ». On peut s'imaginer que le nénuphar fait du cheval et qu'il a peur de tomber. Si on s' imagine la scène en couleurs, la mémorisation sera encore plus facile.

Liens personnels : La mémorisation sera d'autant plus efficace si on établit un lien personnel avec les informations à retenir. Par exemple, il n'est pas rare qu'une image nous plaise particulièrement ou que l'on apprécie une idée originale. De la même manière, une certaine combinaison de mots peut parfois nous ennuyer, voire nous inquiéter. Dans tous les cas, les émotions sont en jeu et notre mémoire s'en trouve davantage stimulée – deux conditions qui permettent un meilleur ancrage en vue de l'apprentissage.



Astuces de mémorisation

Étudier des textes

Quand tu veux étudier un texte, il peut t'être utile de le faire dans une pièce que tu connais bien.

Laisse libre cours au film dans ta tête et imagine-toi que tu places les phrases à des endroits en particulier.

Tu peux également coller des morceaux de papier avec les phrases à de vrais endroits.

Si ton but est de mémoriser uniquement le contenu d'un texte, il te suffira de placer des mots clés dans la pièce, soit dans ton imagination, soit « en vrai ».

Quand on doit/souhaite apprendre des textes par cœur, il faut retenir chaque mot un par un, dans le bon ordre. Pour les poèmes, l'exercice s'avère généralement plus simple que pour des textes « normaux », étant donné qu'ils riment et qu'ils ont un certain « rythme ».

Astuces de mémorisation

Mémoriser les noms et les visages

Quand il s'agit de retenir des noms, le mieux est de se concentrer sur des détails frappants, à la manière d'un caricaturiste. Réfléchis, lorsque tu fais la connaissance d'une personne, à des caractéristiques spécifiques de son visage, puis « exagère-les » dans ta tête.

Passons maintenant à la mémorisation du nom. Pense à ce qui te frappe ou à ce que tu trouves « bizarre » dans le nom. Certains noms peuvent nous évoquer des choses que l'on peut se représenter de façon imagée. Une autre méthode consiste à chercher des mots aux sonorités semblables en lien avec le nom que l'on souhaite mémoriser. Le prénom « Alex » peut faire penser au mot « latex » et « Clara », à « clarté ».

Habitue-toi à percevoir les visages et les noms « en pleine conscience » et à chercher des associations les plus folles possible. Adresse-toi à la personne en l'appelant par son nom le plus tôt possible et répète-le encore et encore.



Pratiquer les astuces de mémorisation

Quelle astuce m'aide le mieux à mémoriser ?

Choisis 1 à 3 partenaires d'apprentissage. Commencez avec 5 cartes. Vous pourrez essayer d'en ajouter plus tard. Essayez de mémoriser les cartes à l'aide de différentes astuces de mémorisation et de définir quelle astuce fonctionne le mieux pour vous.

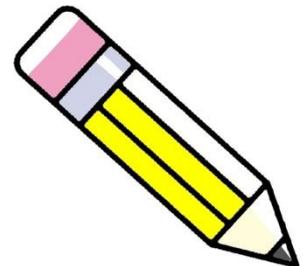
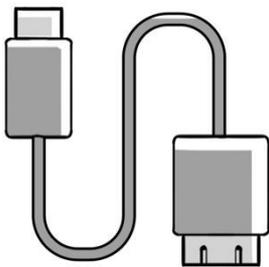
- Invente une histoire farfelue à partir des images sur les cartes.
- Pour chaque objet, cherche dans ton imagination un endroit sur ton corps ou sur le corps d'autres personnes ou animaux.
- Pour chaque objet, cherche mentalement un endroit insolite dans la pièce dans laquelle tu te trouves actuellement. Retiens où tu as placé les différents objets.
- Range mentalement les objets les uns à côté des autres, les uns dans les autres, les uns sur les autres. Cette méthode t'aide-t-elle à mémoriser les objets ?
- Représente-toi ton chemin vers l'école. Dans ta tête, place les objets à des endroits insolites. De cette façon, il te sera également plus facile de retenir leur ordre.

Pratiquer les astuces de mémorisation

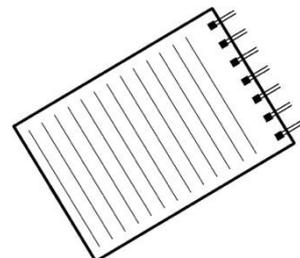
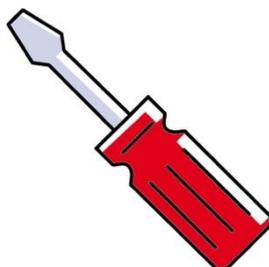
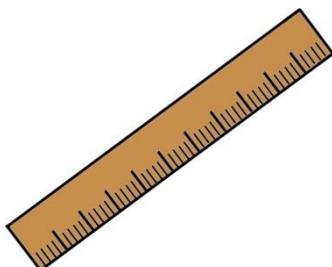
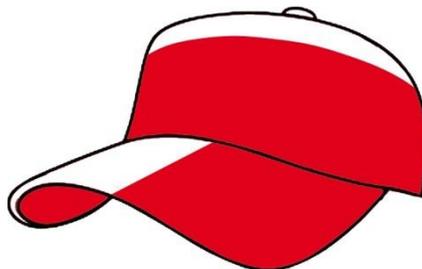




Pratiquer les astuces de mémorisation



Pratiquer les astuces de mémorisation





Histoires de mémorisation inventées par des enfants

Astuce pour mémoriser les numéros de téléphone – Florian, 7 ans

Un jour, j'ai dû mémoriser un long numéro de téléphone. Il était tellement long que je ne parvenais pas à le retenir. Alors j'ai réfléchi à une astuce. Je me suis imaginé le chemin de ma chambre jusqu'à la porte de la maison. Je me suis ensuite représenté un chiffre du numéro de téléphone sur chaque meuble, dans le bon ordre évidemment. Je me suis imaginé chaque chiffre de façon complètement folle. Quand je me suis levé le lendemain, je me suis brossé les dents, je suis entré dans la douche et j'ai chanté à tue-tête. Ensuite, j'ai ouvert la penderie. Partout sur mon chemin, je regardais les meubles, et les chiffres me revenaient en tête. Une fois arrivé à la porte, je pouvais énoncer le numéro de téléphone en entier. Simple comme bonjour !

Astuce de la remise – Senada, 8 ans

Lorsque je dois remettre mon classeur avec les exercices de la semaine, mon père me donne une peluche que j'emporte à l'école. Ainsi, je n'oublie pas que je dois remettre mon classeur.

Pratiquer son vocabulaire, c'est fastoche ! – Danijel, 9 ans

Quand on se représente les mots comme des images précises dans son « cinéma mental », on retient les mots beaucoup plus facilement. Mais ce qui fonctionne encore mieux, c'est de se les imaginer de manière rigolote et farfelue.

Le « cinéma mental », c'est quoi au juste ? Tu fermes simplement les yeux et tu te représentes une chose de façon très précise. Il peut s'agir d'une image, voire d'un mot. Ensuite, tu écris le mot et tu vérifies si c'est correct. Veille aussi à pratiquer ces mots, sinon tu risques de les oublier et peut-être de ne plus savoir comment ils s'écrivent après un certain temps.

Astuce de mémorisation pour éviter les soucis – Moritz, 9 ans

Avant un contrôle à l'école, je me fais toujours du souci parce que j'ai souvent peur de faire plein de fautes et d'obtenir une mauvaise note. Mais Ingrid m'a révélé une super astuce :

Je me persuade avant le contrôle que je sais tout, parce qu'en règle générale, j'en suis capable. Et que je vais réussir à me concentrer et à bien travailler. Pendant le test, je ne me laisse pas distraire. Une fois le test terminé, je me sens beaucoup mieux et je me félicite du travail accompli. Ma note s'en ressent également. Et si ce n'est pas le cas, tant pis. Si je vais à l'école, c'est pour apprendre des choses, et pas parce que je sais déjà tout.

Mon astuce de mémorisation – Michi, 7 ans

Une fois, ma maman m'a demandé d'aller faire les courses et de lui rapporter du lait, du sucre, de la farine, du sel, une pizza, des spaghettis, des bâtonnets de poisson et une bouteille de soda. Comment retenir toute la liste ? J'ai réfléchi un peu, et la réponse m'est apparue immédiatement. Je me suis imaginé le lait sur la bouche de maman, le sucre sur le nez de maman, la farine sur la langue de maman et le sel sur les cheveux de maman. La pizza se trouvait sur les yeux de maman, et les spaghettis collaient à ses pieds. Les bâtonnets de poisson ressortaient des oreilles de maman, et le soda ruisselait hors de sa poitrine. Cette histoire était tellement bête que j'ai pu la retenir facilement.

Expert Challenge – 2. L'apprentissage avec des aide-mémoires

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Le cinéma mental – Jacob, 8 ans

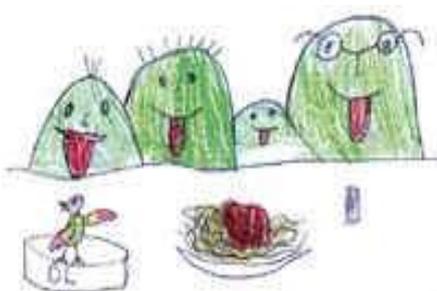
Parfois, je me passe un film dans ma tête avec les choses que je souhaite mémoriser. Plus le film est farfelu, plus je retiens les choses facilement. Voici un scénario de mémorisation rien que pour vous :

Le héros du film est Schlawienerl, le chien de Wienerl, le nain de notre école. Il s'attache un chiffon autour de la tête et attrape un crayon dans sa gueule. Ensuite, il s'enfonce une ampoule dans la truffe, et l'ampoule se met à clignoter. Il se met également une vieille carotte dans une oreille, et un poisson puant dans l'autre. Après, il fait pipi sur mon grand-père, puis sur ma grand-mère. Ils aspergent Schlawienerl de soda pour le punir. Il aboie. C'est là qu'arrive une énorme salade. Elle saute sur le dos de Schlawienerl et lui crie « hue, Schlawienerl ! ». Ensuite, le chien s'enfuit en courant. Un slip contenant des raisins est suspendu à sa queue. Les raisins tombent du slip et, sur le sol, ils se métamorphosent en poires. Parviendras-tu à deviner tous les termes que je voulais retenir ?

Astuce pour retenir les pays de l'UE (inventée en 2003) – Anna, 7 ans

On a épilé les premières lettres de chacun des 15 pays de l'Union européenne. Ensuite, on a créé de nouveaux mots à partir de ces premières lettres et, avec ces mots, on a construit une phrase complètement folle.

On a aussi dessiné la phrase. Les images sont en effet un très bon moyen de mémoriser des informations.



Astuce pour mémoriser les quartiers de Vienne – Denis, 10 ans

Denis a inventé une formule mnémotechnique pour retenir les quartiers de Vienne plus facilement. La raison pour laquelle il l'a créée est cependant un peu moins admirable : un matin, il s'est rendu compte qu'il avait un test le jour même en cours d'éveil, et qu'il aurait dû étudier les quartiers.

Il ne s'est pas laissé abattre et a inventé une astuce de mémorisation. Bravo Denis !

| | | |
|-----|----------------------|-----------|
| 1. | Innere Stadt | In |
| 2. | Leopoldstadt | Lach- |
| 3. | Landstraße | Land |
| 4. | Wieden | will |
| 5. | Margareten | Margarete |
| 6. | Mariahilf | mit |
| 7. | Neubau | neuer |
| 8. | Josefstadt | Jacke |
| 9. | Alsergrund | als |
| 10. | Favoriten | fröhliche |
| 11. | Simmering | Sängerin |
| 12. | Meidling | mit |
| 13. | Hietzing | Hut |
| 14. | Penzing | Papier |
| 15. | Rudolfsheim-Fünfhaus | rollen. |
| 16. | Ottakring | Ohne |
| 17. | Hernals | Hut |
| 18. | Währing | würde |
| 19. | Döbling | die |
| 20. | Brigittenau | blonde |
| 21. | Floridsdorf | Frau |
| 22. | Donaustadt | dauernd |
| 23. | Liesing | lachen. |

□

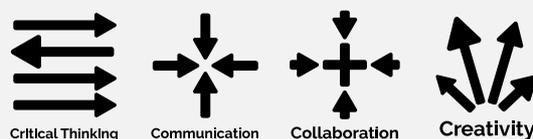


3. L'apprentissage par une réflexion non conventionnelle

Pour pouvoir s'adapter à un environnement en évolution constante, la créativité et une réflexion axée sur les solutions sont des atouts indispensables. Toute école qui entend préparer les enfants à un avenir le plus prometteur possible se doit de transmettre et d'entraîner ces compétences.

Les enfants sont des êtres créatifs. Pour qu'ils le restent, il est primordial qu'ils aient la possibilité de développer leurs propres idées, de résoudre des problèmes à leur façon, de faire preuve d'esprit critique et de s'exprimer. Dans le présent chapitre, nous verrons comment exercer ces compétences à l'aide des outils suivants : les *fiches du petit génie*, la *pensée en six couleurs* et le *coffret philosophique*.

La pensée non conventionnelle stimule les 4 quatre compétences d'apprentissage et d'innovation définie comme les *21st Century Skills* : *pensée critique*, *compétences en communication et en collaboration*, ainsi que *créativité*.



Introduction à l'apprentissage à l'aide des fiches du petit génie

Chaque salle de classe devrait être un lieu d'apprentissage laissant place à la créativité, à la recherche, au jeu, aux expériences, etc. Pour des salles de classe « traditionnelles », cet objectif peut constituer un défi qui n'est cependant pas insurmontable si on fait preuve de créativité et de flexibilité.

Les fiches du petit génie peuvent être préparées rapidement et sont faciles à ranger. Le matériel nécessaire pour travailler avec les fiches est également facile à trouver. La plupart du temps, du papier, un crayon et du temps pour s'amuser à réfléchir à des solutions originales suffisent pour découvrir différentes méthodes de pensée et techniques et apprendre à les utiliser.

Les fiches seront introduites petit à petit, et des fiches supplémentaires ne seront ajoutées que si elles sont adaptées à la classe concernée. Il faut veiller à...

- ... donner du temps aux enfants pour qu'ils puissent s'immerger dans des sujets et aller au bout de leur pensée.
- ... discuter des questions susceptibles de surgir.
- ... donner des feedbacks encourageants et valorisants.
- ... valoriser les idées originales, même si elles ne sont pas réalisables au moment même.
- ... éviter à tout prix toute critique humiliante et toute dévalorisation des idées émises.



Les fiches du petit génie

La réponse d'abord !

Voici comment ça marche :

- Donne un mot (p. ex. pomme, bain, quinze...).
- Les enfants cherchent des questions qui pourraient correspondre à cette réponse.

Voici quelques exemples pour le mot « pomme ».

- Quel aliment a empoisonné Blanche-Neige ?
- Avec quel fruit le serpent a-t-il séduit Adam et Eve ?
- Quel fruit comporte un trognon et peut être jaune, rouge ou vert ?
- Avec quel fruit fait-on souvent de la compote ?

Les fiches du petit génie

Que se passerait-il si... ?

Voici comment ça marche :

Réfléchis, seul ou en groupe, aux questions suivantes et imaginez des solutions créatives.

- Que se passerait-il si les chaussures n'existaient pas ?
- Que se passerait-il s'il se mettait à neiger en été ?
- Que se passerait-il si on ne s'arrêtait jamais de grandir ?
- Que se passerait-il si... ?
- Imaginez vos propres questions.



Les fiches du petit génie

La sécurité routière

Voici comment ça marche :

- Comment pourrait-on améliorer la sécurité sur les routes ?
- Comment pourrions-nous p. ex. faire en sorte que les conducteurs roulent moins vite et plus prudemment ?

Réfléchis, seul ou en groupe, à différentes manières de résoudre ce problème. Écris ou dessine tes idées, et présente-les à tes camarades. Que se passerait-il si on ne s'arrêtait jamais de grandir ?

Les fiches du petit génie

Brainstorming

Voici comment ça marche :

Par groupes, rassemblez le plus d'idées possibles par rapport aux situations suivantes :

- Tu as froid. Que fais-tu pour y remédier ?
- Cherche des raisons pour lesquelles les week-ends devraient durer plus longtemps.
- Il pleut, et tu n'as pas de protection contre la pluie. Que fais-tu ?
- ...



Les fiches du petit génie

Compare !

Voici comment ça marche :

Cherche les différences et les points communs entre des choses, p. ex. entre une grenouille et un arbre. Pour ce faire, tiens compte des caractéristiques suivantes :

- Forme
- Couleur
- Matière
- Taille
- Parties

Les fiches du petit génie

Les 5 caractéristiques

Voici comment ça marche :

Décris différents objets en te basant sur les 5 mots clés suivants :

- Odeur
- Bruit
- Sensation (toucher, tâtonner)
- Taille (hauteur, largeur, profondeur)
- Poids

Lequel de tes camarades devinera de quoi il s'agit ?



Les fiches du petit génie

De l'ordre au supermarché

Voici comment ça marche :

- Note des articles que l'on peut acheter au supermarché sur des morceaux de papier.
- Avec tes camarades, classe ces articles de différentes manières.
- Que se passerait-il si votre « classement » était transposé dans un supermarché ?

Les fiches du petit génie

C'est rouge ?

Voici comment ça marche :

- Choisis un partenaire.
- Notez ou dessinez toutes les choses rouges qui vous viennent à l'esprit.
- Réfléchissez aux choses qui ne sont ou deviennent rouges que dans certains cas.

Variante : répétez l'exercice avec d'autres couleurs.



Les fiches du petit génie

Mon environnement

Voici comment ça marche :

- Munis-toi d'une liste des lettres de l'alphabet (ou prépares-en une).
- Pour chaque lettre, écris un mot qui commence par cette lettre et qui correspond à un objet qui se trouve autour de toi...

| | |
|-----|--|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| ... | |

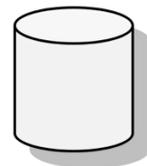
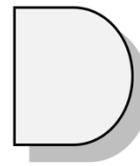
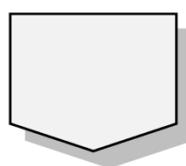
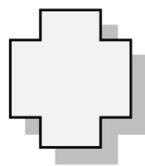
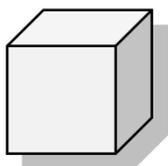
Les fiches du petit génie

Place à la fantaisie

Voici comment ça marche :

Laisse libre cours à ton imagination et transforme l'une des formes suivantes en un objet ou en un être fou, intéressant, utile...

Dessine ce que tu as imaginé !





Les fiches du petit génie

Rassembler des idées

Voici comment ça marche :

- Travaillez en duo ou en trio, et trouvez le plus de choses/mots possible pour chacun des exemples ci-dessous.
- Notez vos idées sur des morceaux de papier.
- Quel groupe a eu le plus d'idées ?

Exemples :

- Notez des objets qui ont une poignée.
- Notez des mots ayant un rapport avec le fait d'être heureux.
- Notez des mots qui comportent trois syllabes (p. ex. cho-co-lat).
- Notez le plus de choses transparentes possible.

Les fiches du petit génie

À quoi ça sert ?

Voici comment ça marche :

- Placer les fiches-mots (cf. les deux fiches qui suivent) avec le verso vers le haut.
- Constituer deux équipes de 4, 6 ou 8 enfants.
- Piocher une carte et placer la partie écrite vers le haut.
- Par équipe, réfléchir aux différentes utilités de l'objet ; prendre des notes.
- Comparer : quelle équipe a rassemblé le plus d'idées (farfelues) ?

Variante : piocher deux cartes, et chercher les similitudes et les différences.

Expert Challenge – 3. L'apprentissage par une réflexion non conventionnelle

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Les fiches du petit génie

| | | |
|--------------------|-----------|-------------------|
| Crayon | Règle | Carnet |
| Cintre | Couvercle | Gobelet |
| Ciseaux | Carton | Épingle de sûreté |
| Câble d'ordinateur | Clé | Cuillère en bois |

Les fiches du petit génie

| | | |
|--------------|--------------------|----------------|
| Table | Chaussure de sport | Brique de lait |
| Vis | Ciseaux | Assiette |
| Poubelle | Parapluie | Dé à coudre |
| Fil à coudre | Ceinture | Soleil |



Les fiches du petit génie

Transforme une échelle

Voici comment ça marche :

- Dessine une simple échelle.
- Agrandis-la.
- Ajoute des détails à ton dessin.
- Remplace des parties ou intervertis-les.
- À quoi ce nouvel objet pourrait-il te servir ?

Variante : Transforme de la même façon une paire de lunettes, une raquette de tennis, un crayon, un pull-over ou tout autre objet qui te vient à l'esprit.

Les fiches du petit génie

Le sortilège de « TRÉCAUR »

Ce « sortilège » consiste à reconsidérer un objet et à l'utiliser différemment. Applique ce sortilège à différents objets, p. ex. taille-crayon, trousse, livre, bouteille, pomme, jouet, pantalon...

« TRÉCAUR » signifie :

- Transformer, p. ex. agrandir ou réduire.
- Remplacer : échanger une caractéristique avec une autre.
- Éliminer un élément.
- Combiner les différentes parties pour former un nouveau tout.
- Adapter l'objet à d'autres circonstances que les circonstances habituelles.
- Utiliser : employer un objet d'une manière inhabituelle.
- Retourner l'objet ou des parties de celui-ci.



Les fiches du petit génie

Un nouvel homme

Voici comment ça marche : formez plusieurs et réinventez le corps humain. Dessinez ce corps humain transformé et décrivez les avantages des changements opérés. Pour ce faire, utilisez le sortilège de TRÉCAUR de la fiche précédente. Il consiste à :

- Transformer, p. ex. agrandir ou réduire.
- Remplacer : échanger une caractéristique avec une autre.
- Éliminer un élément.
- Combiner les différentes parties pour former un nouveau tout.
- Adapter l'objet à d'autres circonstances que les circonstances habituelles.
- Utiliser : employer un objet d'une manière inhabituelle.
- Retourner l'objet ou des parties de celui-ci.

Les fiches du petit génie

Des noyaux, encore des noyaux

Voici comment ça marche :

- Aujourd'hui, la récolte d'abricots a été exceptionnelle. La pulpe des fruits est utilisée pour faire de la confiture. Il ne reste plus que les noyaux.
- Que pourrait-on en faire ?
- Dessine ou note des propositions d'utilisation des noyaux.

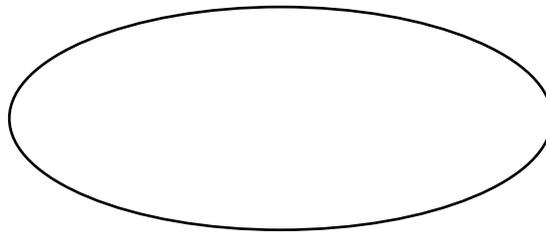


Les fiches du petit génie

Ma nouvelle invention

Voici comment ça marche :

- Utilise cette forme comme base pour une nouvelle invention.
- Dessine ton invention.
- Donne-lui un nom et inscris-le sous ton dessin.
- Imagine à quoi ton invention pourrait servir.



Les fiches du petit génie

La capsule temporelle

Voici comment ça marche :

- Imagine que tu puisses mettre différents objets dans une « capsule temporelle » pour l'envoyer à des humains du futur.
- La capsule n'est cependant pas plus grande qu'une boîte à chaussures. Quels objets y mettrais-tu pour que les humains du futur puissent parfaitement se représenter notre vie et notre environnement ?
- Tu peux également y mettre un morceau de papier sur lequel tu décris notre vie d'aujourd'hui en maximum 30 mots.



Les fiches du petit génie

Chercher des caractéristiques 1

Voici comment ça marche :

Notez des caractéristiques que deux choses ont en commun.

Exemples :

- Enfant et chat
- Fleur et arbre
- Chaussure et voiture
- Pain et biscuit
- Table et livre

À vous d'inventer des « paires » !

Les fiches du petit génie

Chercher des caractéristiques 2

Voici comment ça marche :

Notez des caractéristiques que deux choses n'ont pas en commun.

Exemples :

- Enfant et chat
- Fleur et arbre
- Chaussure et voiture
- Pain et biscuit
- Table et livre

À vous d'inventer des « paires » !



Les fiches du petit génie

Inventer

Voici comment ça marche :

Note les caractéristiques de deux objets. Relie le plus de caractéristiques possible avec un troisième objet.

Exemple :

| Mots clés | Cuillère | Crayon |
|-----------------------------------|----------|--------|
| Odeur | | |
| Bruit | | |
| Sensation | | |
| Taille | | |
| Caractéristique TRÈS particulière | | |

Nouvel objet : _____

Variante : Compare d'autres objets.

Les fiches du petit génie

Décrire

Voici comment ça marche :

- Écris le plus possible d'adjectifs qu'il est possible d'utiliser pour décrire une personne.
- Avec d'autres enfants, classe ces caractéristiques/adjectifs en différentes « catégories », p. ex. :
 - Apparence physique
 - Qualités
 - Forces
 - Faiblesses...



Les fiches du petit génie

Le jeu des « si »

Le but de ce jeu est de rigoler, de faire l'andouille et de raconter des carabistouilles, tout en apprenant.

Ce dont tu as besoin :

- Un partenaire de jeu, un dé, une carte avec un tableau pour lancer le dé et des débuts de phrases

Voici comment ça marche :

- Choisis un partenaire de jeu.
- Placez la carte « Si... alors... » avec le tableau de lancer du dé et les débuts de phrase devant vous.
- Choisis le tableau 1 ou le tableau 2.
- Lance le dé et lis la phrase dans la ligne correspondante.
- Termine la phrase de la manière la plus folle qui soit.
- Si tu y parviens sans avoir à réfléchir longuement, c'est que tu as beaucoup d'imagination. (Tu es en panne d'idées ? Pas de souci, tu es en plein apprentissage !)
- Bon amusement !

Les fiches du petit génie

Jeu des « si » → Tableaux de lancer du dé et débuts de phrases

| Tableau 1 | | Tableau 2 | |
|-----------|---------------------------------|-----------|-----------------------------------|
| 1 | Si j'arrive en retard, alors... | 1 | Si je range, alors... |
| 2 | Si j'aide quelqu'un, alors... | 2 | Si je bois de l'eau, alors... |
| 3 | Si je cours, alors... | 3 | Si je lis, alors... |
| 4 | S'il pleut, alors... | 4 | Si je bois de la soupe, alors... |
| 5 | Si le réveil sonne, alors... | 5 | Si je me réveille, alors... |
| 6 | Si je dors, alors... | 6 | Si je prends une douche, alors... |



Les fiches du petit génie

Créer des groupes

Voici comment ça marche :

- Classe les mots ci-dessous par groupes.
- Attribue un nom à chaque groupe :
p. ex. vêtements, aliments...

riz, œufs, pièce de monnaie, gratter, clignoter, biscuit, vieux, ongle, soleil, frotter, oreilles, pilote, boîte, canette, grand, médecin, rose, chapeau, classeur, professeur, démanger, œil, paire de ciseaux, jambes, nouveau, sourire, haricots, clair, sombre, lune, herbe, petit

Les fiches du petit génie

Créer des groupes → Fiches-mots

| | | | | |
|------------------|-----------|----------|---------|------------------|
| riz | œufs | gratter | biscuit | boîte |
| pièce de monnaie | frotter | oreilles | pilote | grand |
| soleil | clignoter | chapeau | rose | médecin |
| ongle | vieux | classeur | œil | paire de ciseaux |
| professeur | démanger | jambes | sourire | haricots |
| canette | nouveau | clair | herbe | petit |



Les fiches du petit génie

Classer des objets

Voici comment ça marche :

- Formez des groupes de deux ou trois enfants.
- Cherchez au moins 10 petits objets dans la classe.
- Placez-les dans une corbeille.
- Réfléchissez à présent à la façon dont vous pourriez les classer.

Les fiches du petit génie

Les lignes aussi ont des sentiments

Voici comment ça marche :

Pensez à un sentiment en particulier et imaginez à quoi il ressemblerait s'il était une ligne.

Exemples :

- Dessine une ligne rigolote.
- Dessine une ligne farfelue.
- Dessine une ligne triste.
- Dessine une ligne amoureuse.
- Dessine une ligne en colère.



Les fiches du petit génie

Transforme la salle de classe

Voici comment ça marche :

- Réfléchis avec tes camarades à la manière dont vous pourriez transformer la classe pour en faire un lieu étrange et fascinant.
- Concentrez-vous d'abord sur ce qui vous dérange au sein de la classe, puis imaginez des changements.

Déroulement :

- Cherchez des objets que vous n'aimez pas.
- Réfléchissez et procédez aux changements voulus.

Les fiches du petit génie

La pensée-éclair et la méthode PMI

Vous rencontrez un problème ?

Alors, ce jeu vous aidera à le résoudre ! PMI => P = PLUS, M = MOINS, I = INTÉRESSANT. Pour y jouer, vous aurez besoin d'une montre (minuteur de cuisine, chronomètre) et de vos méninges.

Voici comment ça marche :

- Pendant trois minutes, réfléchissez ensemble aux aspects positifs impliqués.
- Puis, pendant trois minutes, pensez à ses aspects négatifs.
- Parlez-en en prenant éventuellement des notes.
- Ensuite, chacun de son côté réfléchit aux arguments qui lui semblent corrects et intéressants.
- Pour terminer, chacun explique au groupe les aspects qu'il trouve intéressants.

Sur quels points tombez-vous d'accord ?



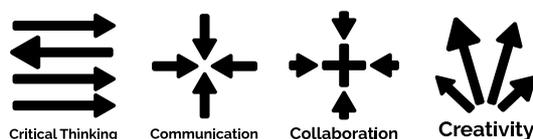
La pensée en six couleurs

La pensée en six couleurs

La méthode des six chapeaux de couleurs différentes selon Edward de Bono est un grand classique des méthodes de pensée créative. Elle est utilisée dans de nombreux domaines. Pour une utilisation variée en classe, des boîtes en carton (ou alors de simples feuilles de couleur) seront plus pratiques.

Pour permettre aux élèves de travailler en autonomie avec cette méthode, il importe de bien la présenter et d'expliquer les modes de pensée représentés par les différentes couleurs.

L'utilisation de cette méthode de pensée créative favorise les quatre compétences d'apprentissage et d'innovation définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique**, **compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.



La pensée en six couleurs

6 couleurs – 6 modes de pensée



Blanc : Les faits en toute objectivité, sans sentiments ni idées (De quels éléments suis-je absolument sûr ?)



Rouge : Ton opinion personnelle, tes sentiments et émotions (Quels aspects me plaisent ou ne me plaisent pas ?)



Noir : Les points négatifs : dangers, difficultés... (Quels sont les aspects négatifs ?)



Jaune : Les points positifs : les atouts, les avantages pour tous (Quels sont les aspects positifs pour tout le monde ?)



Vert : Créativité : idée originale (Que peut-on en faire ou quelles en sont les applications ?)



Bleu : Reconsidérer : réfléchir à d'autres questions (Qu'aimerais-je encore savoir ?)



La pensée en six couleurs

Tester la « pensée en six couleurs » ensemble

Pour quiconque souhaite approfondir un thème ou une question et n'en négliger aucun aspect, les « boîtes à penser » de différentes couleurs peuvent s'avérer très utiles.

Voici comment ça marche :

Choix : Chercher un objet correspondant au thème d'apprentissage traité (p. ex. pomme, règle, sachet en plastique, SMS, chien...).

Brainstorming : Réfléchir à cette « chose » et noter chaque terme sur un morceau de papier différent.

Classer : Placer ces morceaux de papier dans les différentes boîtes à penser colorées sur lesquelles figurent des termes génériques : p. ex. « Faits » (blanc), « Opinion personnelle » (rouge), « Points négatifs » (noir), « Points positifs » (jaune), « Idées originales » (vert), « Reconsidérer » (bleu).

La pensée en six couleurs

Exercice pour les maîtres à penser

Voici comment ça marche :

- Élabore une « affiche publicitaire » relative à la « pensée en six couleurs » en y incluant le plus d'informations possible sur cette méthode d'apprentissage.
- Garde à l'esprit que l'affiche devra donner envie à tes camarades de tester à leur tour la « pensée en couleurs ».
- Utilise des couleurs et des dessins appropriés.
- Présente ton affiche aux autres enfants.

Variante :

- Vous pouvez également faire l'exercice par deux ou en groupe.



La pensée en six couleurs

Jeu de dé pour penser en couleurs – Mode d'emploi

La méthode de la pensée en couleurs se prête parfaitement au jeu de dé.

Voici comment ça marche :

- L'enseignant vous donne un plateau de jeu pour jouer au dé.
- Vous aurez également besoin d'un dé et de partenaires de jeu, d'un pion par joueur et d'une tête bien faite.
- Choisissez un thème qui vous intéresse.
- Lancez le dé toujours dans le même ordre et avancez votre pion sur la surface de jeu.
- Selon la couleur des zones sur lesquelles votre pion atterrit, vous saurez quels aspects vous devrez prendre en considération.
- Si vous trouvez une bonne solution, vous pourrez avancer votre pion, sinon il vous faudra faire marche arrière.

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | Quels sont les aspects négatifs ? |  | Quels sont les aspects positifs pour tout le monde ? |
|  | Quelles en sont les applications ? |  | De quels éléments suis-je absolument sûr ? |
|  | Quels aspects me plaisent/ne me plaisent pas ? | | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  1 |  2 |  3 |  4 |  5 |  6 |  7 |  8 |  9 |  10 |
|  11 |  12 |  13 |  14 |  15 |  16 |  17 |  18 |  19 |  20 |
|  21 |  22 |  23 |  24 |  25 |  26 |  27 |  28 |  29 |  30 |
|  31 |  32 |  33 |  34 |  35 |  36 |  37 |  38 |  39 |  40 |
|  41 |  42 |  43 |  44 |  45 |  46 |  47 |  48 |  49 |  50 |
|  51 |  52 |  53 |  54 |  55 |  56 |  57 |  58 |  59 |  60 |



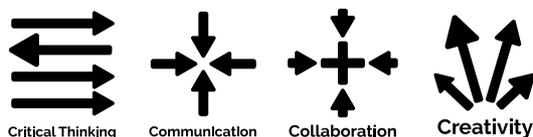
Le coffret philosophique

Le coffret philosophique

(voir également « A1 Debate Challenge » sur www.youthstart.eu)

Grâce à la méthode du coffret philosophique, les enfants et les adolescents (seuls ou en groupe) revoient ce qu'ils ont appris. De plus, ils associent leurs acquis à de nouveaux contextes, mettent leurs connaissances en relation et s'entraînent à réfléchir de façon créative, en faisant preuve d'esprit critique. Ils discutent ensemble, suivent des raisonnements et s'écoutent les uns les autres. Ainsi, ils apprennent, d'une façon détendue et ludique, à ordonner leurs pensées et à formuler leurs idées clairement.

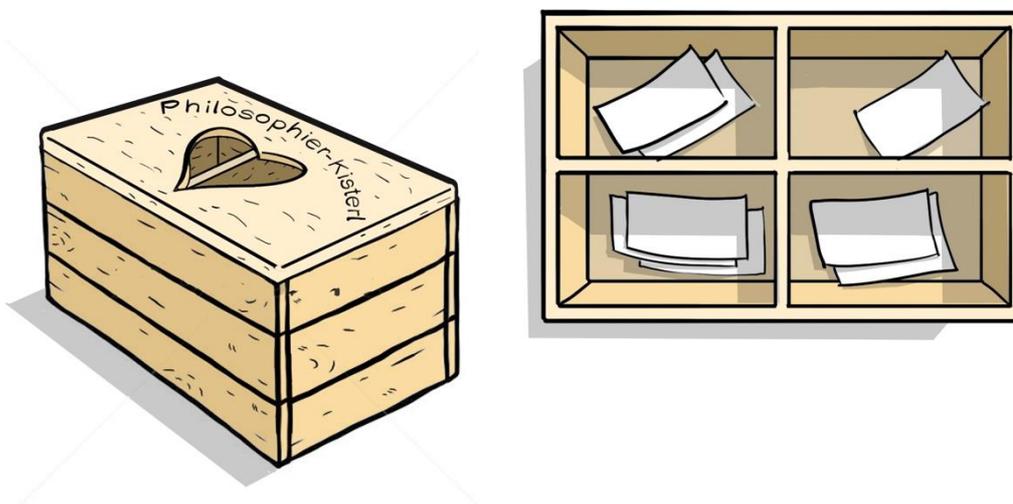
La méthode du coffret philosophique stimule les quatre compétences d'apprentissage et d'innovation, définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique**, **compétences en communication** et en **collaboration**, ainsi que **créativité**.



Le coffret philosophique

Introduction à la méthode du coffret philosophique

Le coffret philosophique se compose généralement de quatre compartiments, qui comportent des **fiches thématiques** et des **fiches d'instruction**. Voici à quoi peut ressembler un **coffret philosophique** :





Le coffret philosophique

Fiches thématiques

Sur les **fiches thématiques** figurent des termes en lien avec un thème spécifique commun, p. ex. « l'espace ». Classez-les de façon à ce que la face écrite soit placée vers le bas.

Exemples de **fiches thématiques** sur l'espace :

| | | |
|--------|------------|------------------|
| Soleil | Planète | Vaisseau spatial |
| Terre | Astronaute | Étoile |

Les fiches d'instruction indiquent aux enfants la marche à suivre avec les différentes fiches thématiques. Elles sont également rangées dans leurs propres compartiments. Vous en trouverez des exemples ci-après.

Le coffret philosophique

| | |
|--|--|
| Pioche deux cartes dans un compartiment. Quels sont les points communs entre ces deux choses ? | Pioche deux cartes dans un compartiment. Quelles sont les différences entre ces deux choses ? |
| Pioche deux cartes dans deux compartiments. Quels sont les points communs entre ces deux choses ? | Pioche deux cartes dans un compartiment. Quelle chose est la plus importante des deux ? |
| Pioche deux cartes dans deux compartiments. Quelles sont les différences entre ces deux choses ? | Pioche deux cartes dans un compartiment. Quelle chose est la plus ancienne ? |
| Pioche une carte. Rédige une histoire fantastique sur le sujet. | Pioche une carte. Invente un nouveau nom rigolo au terme pioché. Tes camarades devineront-ils ce qui se cache sous ce nom rigolo ? |
| Pioche une carte. Élabore une mindmap sur le thème. Remets cette mindmap à l'enseignant. | Pioche une carte. Rédige quelques questions en rapport avec le thème sur des morceaux de papier. Remets ces morceaux de papier à l'enseignant. À partir des questions, élaborons un quiz. |

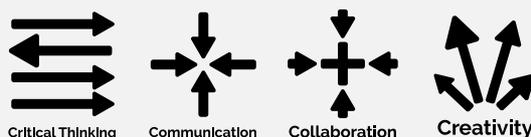


4. L'apprentissage par le questionnement

Ce chapitre vise à donner aux élèves des pistes pour élaborer leurs propres quiz dans le cadre d'un atelier « *Quiz de lecture* ». L'objectif est qu'ils apprennent de nouveaux contenus en posant des questions sur des textes. Ensuite, des *textes utiles pour les quiz* sont présentés. Ces textes portent principalement sur le cerveau et sur d'autres sujets pertinents pour l'apprentissage. Pour terminer, l'*horloge de la recherche* sera présentée aux élèves : ceux-ci seront ainsi encouragés à s'interroger sur un nouveau thème et à l'aborder de plusieurs façons, à la manière d'un scientifique.

L'élaboration de questions de quiz permet également d'entraîner les compétences en lecture de diverses façons. Des mots-images sont répétés, et les connaissances orthographiques sont stimulées. De plus les contenus pédagogiques sont eux-mêmes transmis et s'ancrent dans la mémoire de façon ludique.

La méthode de l'apprentissage par les questions stimule les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : *pensée critique, compétences en communication et en collaboration, ainsi que créativité.*



Quiz de lecture pour un joueur

Voici comment ça marche :

- Choisis un texte sur un thème actuel.
- Lis le texte attentivement.
- Réfléchis à des questions sur le texte.
- Note chaque question sur une feuille à part ou une fiche, ainsi que sa réponse au verso. Note également la page du livre et le titre du texte. Veille à ce que ton écriture soit bien lisible !
- Place tes fiches dans leur propre « boîte à quiz ».
- Une fois que la boîte sera suffisamment remplie, vous pourrez démarrer la lecture et le quiz.



Atelier « Quiz de lecture »

Quiz de lecture pour équipes

Voici comment ça marche :

- Choisis deux à quatre partenaires pour former une équipe.
- Mettez-vous d'accord sur l'organisation du quiz : jouerez-vous les uns contre les autres au sein d'une même équipe, ou une équipe s'opposera-t-elle à une autre équipe ?
- Choisis un texte dans la sélection de textes actuels.
- Tout d'abord, chacun lit le texte séparément.
- Ensuite, écris sur une petite carte une question sur le texte, ainsi que la réponse à cette question au verso.
Veille à ce que ton écriture soit bien lisible !
- À présent, le quiz peut démarrer.

Textes utiles pour les quiz

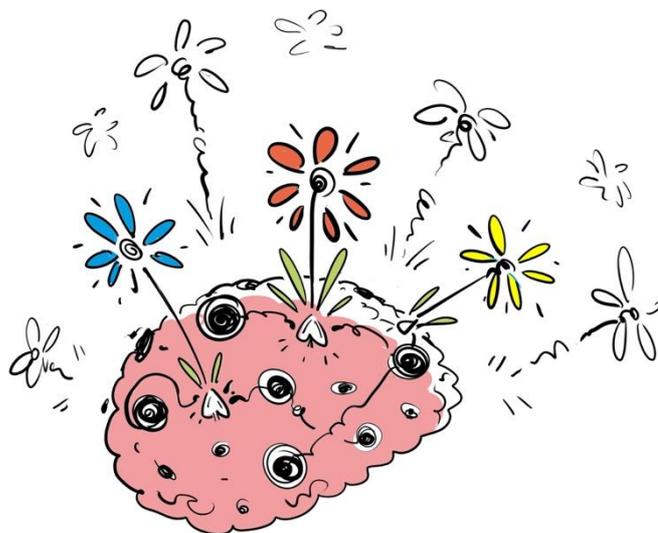
Notre cerveau

Notre cerveau nous permet de percevoir notre environnement via nos sens, d'apprendre, de réfléchir et de nous souvenir. Notre cerveau travaille sans interruption. Même lorsque nous dormons, il veille à ce que nos organes (cœur, poumons...) fonctionnent correctement.

À travers nos organes sensoriels, nous percevons les événements qui se produisent autour de nous. Nos organes sensoriels transmettent ces informations au cerveau et aux cellules cérébrales par l'intermédiaire de « connexions électriques » (voies nerveuses). Le transfert s'effectue principalement vers les cellules qui stockent des informations similaires.

Plus on regarde et écoute quelque chose attentivement/plus on perçoit cette chose par le toucher, le goût et l'odorat, plus les connexions se renforcent, et mieux on la garde en mémoire.

La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que plus on sait des choses, plus on continue à apprendre facilement !





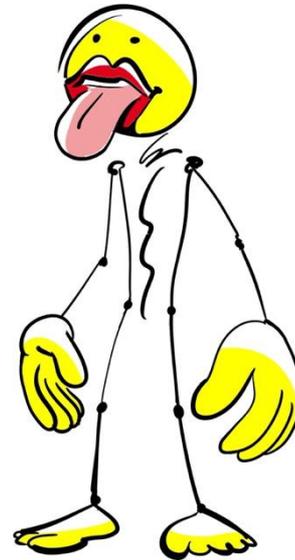
Textes utiles pour les quiz

Les compartiments du cerveau

Le cerveau comporte différents compartiments, qui sont responsables de différentes parties du corps.

Chaque compartiment recèle une myriade de cellules nerveuses qui transmettent les ordres du cerveau aux différentes parties du corps.

Le nombre de cellules nerveuses dépend de l'importance de la partie du corps pour l'être humain. Si la taille des différentes parties du corps était proportionnelle au nombre de cellules nerveuses, nous aurions des mains énormes, une grosse tête et une grande bouche avec une longue langue.



Textes utiles pour les quiz

Taille du cerveau et capacité de réflexion



Notre capacité de réflexion dépend du nombre de circonvolutions formant le cortex cérébral.

Le cerveau comporte un nombre incalculable de voies nerveuses très sensibles. Chaque seconde, elles transmettent une multitude de messages d'une cellule nerveuse à une autre.

Les voies nerveuses sont comparables à des connexions électriques qui relient les cellules cérébrales les unes aux autres. Plus notre cerveau comporte de connexions, plus notre capacité de réflexion et d'apprentissage est élevée.

Comment crée-t-on de nouvelles connexions ?

C'est très simple : à chaque fois que l'on réfléchit à une chose, que l'on montre de l'attention et de la curiosité à l'égard de cette chose, de nouvelles connexions se créent. C'est ainsi que, petit à petit, on devient un peu plus intelligent.



Textes utiles pour les quiz

Structure et missions du cerveau

Le cerveau se compose de plusieurs parties : le télencéphale, le cervelet, le tronc cérébral et le diencéphale.

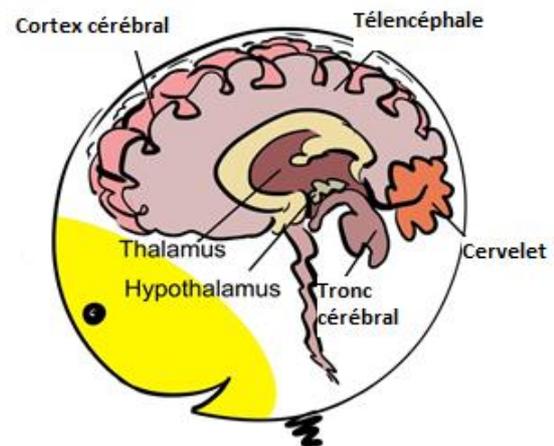
Le **télencéphale** comporte deux hémisphères et est comparable à une noix. L'hémisphère droit est responsable de la partie gauche du corps, et l'hémisphère gauche de la partie droite.

Le **télencéphale** est le siège de la pensée et des émotions.

Le **cervelet** est à l'origine de la coordination et des mouvements.

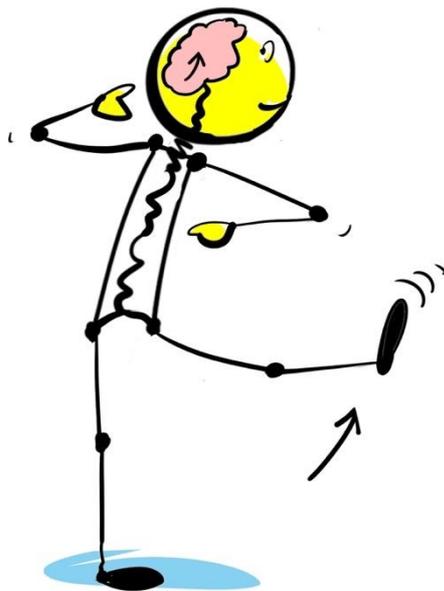
Le **tronc cérébral** commande nos processus vitaux (battements du cœur, respiration...).

C'est via le **diencéphale** que sont retransmis tous les signaux du corps à la région cérébrale correspondante. Cette partie du cerveau contrôle également notre métabolisme.



Textes utiles pour les quiz

Cerveau et mouvement



Le cerveau, poste de commande du corps, est entre autres responsable du mouvement des muscles.

La moelle épinière est le prolongement du cerveau. Elle est protégée par les os de la colonne vertébrale. La moelle épinière se compose de nombreuses voies nerveuses.

Les voies nerveuses relient presque toutes les zones du corps au cerveau, et fournissent à celui-ci des informations sur tout ce que l'on perçoit à travers les sens. À l'inverse, le cerveau envoie des « ordres de mouvement » au corps par le biais des voies nerveuses.

Une fracture de la colonne vertébrale peut entraîner le sectionnement de la moelle épinière. La paralysie touche toute la zone située plus bas que le sectionnement de la moelle épinière ou des voies nerveuses. On appelle cela la « paraplégie ». L'individu atteint de paraplégie ne peut plus bouger des parties de son corps, car son cerveau n'est plus en mesure de leur envoyer des ordres.

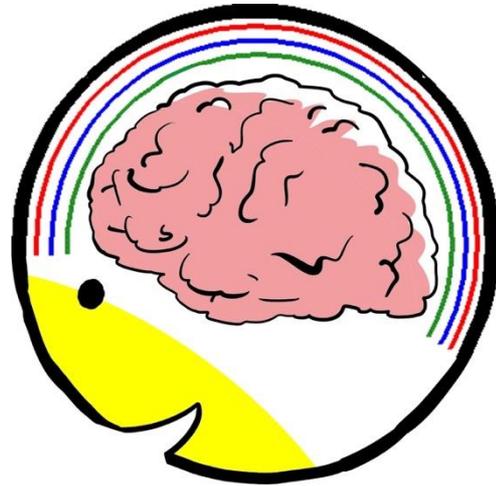


Textes utiles pour les quiz

Comment le cerveau est-il protégé ?

Le cerveau est protégé par un os dur qui agit comme un casque. Sous cet os, trois méninges remplissent également une fonction de protection.

Entre les méninges, on retrouve un liquide nommé « liquide céphalo-rachidien ». Celui-ci fait office d'amortisseur et protège notre cerveau sensible contre les commotions cérébrales et les traumatismes crâniens.



Textes utiles pour les quiz

Notre mémoire

La mémoire nous aide à retenir des informations et à apprendre de nouvelles choses. La durée de mémorisation d'une information dépend de nos différents types de mémoire.

Mémoire immédiate (mémoire sensorielle)

Elle ne travaille que quelques secondes. Elle nous permet p. ex. de répéter ce qu'un camarade vient juste de nous dire même si on n'y a pas vraiment fait attention.

Mémoire à court terme (mémoire de travail)

Elle fonctionne entre quelques minutes et plusieurs heures. Elle nous permet de retenir ce qu'on a mangé, ce qu'on a fait, entendu ou lu. Cependant, après un certain temps, on oublie ces informations. La mémoire « se débarrasse » des informations parce qu'elles ne nous sont plus nécessaires et qu'on ne les a donc pas répétées.

Mémoire à long terme

Elle enregistre des souvenirs ou des éléments importants dont nous avons régulièrement besoin. La répétition fréquentes de choses ou d'actions entraîne leur enregistrement dans notre mémoire à long terme : p. ex. rouler à vélo, lire, courir, calculer...



Textes utiles pour les quiz

L'apprentissage grâce à la mémoire

La mémoire travaille de diverses façons.

Bouger

Nous apprenons des activités comme la marche, le vélo ou l'écriture par l'essai et la pratique. Au fil du temps, nous exécutons ces mouvements automatiquement.

Planifier

Nos souvenirs de bonnes ou de mauvaises expériences nous aident à évaluer comment réagir et procéder au mieux dans diverses situations. Ils nous apprennent également comment les personnes qui nous entourent réagissent à notre comportement.

Astuce : un comportement prévenant est source de réactions positives !

Apprendre et mémoriser (« Apprentissage par cœur »)

Nous devons répéter certaines informations de maintes fois pour les retenir et pour nous en souvenir quand nous en avons besoin. C'est le cas des tables de multiplication.

Textes utiles pour les quiz

Quelles informations nous restent en mémoire ?

Malheureusement, nous oublions beaucoup d'informations que nous apprenons, même si nous avons l'intention de les retenir longtemps. De nombreux scientifiques se concentrent sur la question de savoir pourquoi nous oublions des informations, et quand.

La mémoire enregistre des mots, des images, des mélodies et des expériences. Nous retenons certains éléments pendant très longtemps, tandis que nous en oublions d'autres très rapidement. Nous nous rappelons plus volontiers et plus facilement des choses agréables que des choses désagréables.

Conseils pour mieux retenir

- Il est plus facile de mémoriser des éléments que l'on peut prendre en photo dans son « cinéma mental » que des choses dont on entend simplement parler. Si en plus, ces images mentales sont un peu farfelues, on les retient encore mieux. Les moyens mnémotechniques et le cinéma mental sont de précieux alliés de notre mémoire !
- Les éléments similaires sont comme « écrasés ». On ne se souvient que du « nouveau ».
- Seuls les choses qui sont associées à des sensations et que l'on répète régulièrement nous restent en mémoire.
- Les informations que nous apprenons uniquement pour des tests et que nous ne répétons pas sont vouées à être oubliées.



Textes utiles pour les quiz

Rire

Tu avais à peine quelques semaines que tu apprenais déjà à rire et à sourire en imitant tes proches. Comme les adultes te souriaient en retour ou riaient avec toi, tu as recommencé encore et encore.

Plus tard, tu as appris qu'il existe différentes sortes de rire : sourire, se moquer, ricaner, rire de bon cœur...

On le sait depuis longtemps : rire de bon cœur est bon pour la santé.

En effet, le rire aide à combattre le stress et à se détendre.

Le rire renforce le système immunitaire et nous rend plus résistant aux maladies.

Lorsque nous sommes malades, le rire nous permet de nous rétablir plus vite et atténuent nos douleurs.

Textes utiles pour les quiz

Rire est bon pour la santé !

Lorsque l'on rit, ce ne sont pas moins de 17 muscles du visage qui s'activent, et 80 dans tout notre corps. Les épaules, le ventre et le diaphragme tremblent, et l'air s'engouffre dans les poumons à une vitesse pouvant atteindre les 100 km/h. Parfois, il arrive que les muscles de nos jambes, voire de notre vessie se relâchent sous l'effet du rire, d'où l'expression « c'est à pisser de rire ».

Les enfants rient environ 400 fois par jour, tandis que les adultes rient seulement environ 15 fois. Des chercheurs supposent que nos ancêtres ont commencé à rire il y a environ six millions d'années, probablement pour apaiser leurs congénères.

En termes scientifiques, la recherche dans le domaine du rire s'appelle la gélotologie. Les chercheurs en la matière utilisent différentes méthodes, p. ex. ils chatouillent des sujets de test avec des machines, leur font inhaler du gaz hilarant ou regarder des films comiques. Pendant ce temps, ils mesurent la pression sanguine, les mouvements musculaires et la concentration de certaines substances dans le sang.

À travers leurs résultats, ils ont prouvé que le rire est bon pour la santé : ainsi, davantage d'anticorps circulent dans le sang après une tranche de rire. Les gens se rétablissent également plus vite d'une maladie, comme les poumons transportent, grâce au rire, trois à quatre fois plus d'oxygène dans le corps. Comme le rire atténue aussi les douleurs, des clowns se promènent dans de nombreux hôpitaux pour faire rire les patients.



Textes utiles pour les quiz

Le sommeil est vital !

Notre cerveau est actif jour et nuit, même quand nous dormons. Durant notre sommeil, notre cerveau traite toutes les informations de la journée et organise nos connaissances fraîchement acquises dans notre mémoire. Ce classement nous permet de retrouver nos nouvelles connaissances plus facilement lorsque nous en avons besoin, p. ex. du vocabulaire pour un test. Le sommeil nous aide également à rester en bonne santé.

Quand on dort trop peu, on tombe plus facilement malade. Le manque de sommeil peut causer la dépression, une prise de poids et de nombreux autres troubles de la santé. Ne pas dormir du tout peut même entraîner la mort. **Deux heures de sommeil en moins par rapport au nombre d'heures habituel** mettent nos nerfs à rude épreuve. On se sent plus agité, moins concentré, et on est plus vite fatigué. **Quatre heures de sommeil en moins** ont pour effet de ralentir le corps et l'esprit. On ne perçoit plus les choses correctement. Le risque d'accident est sept fois plus élevé qu'en temps normal ! Ce manque de sommeil peut également entraîner des fringales subites, s'accompagnant d'une prise de poids si on dort trop peu sur une période prolongée. **Six heures de sommeil en moins** plongent le corps et l'esprit dans un état d'urgence. Les sens et les nerfs réagissent de façon hypersensible, la tête et le corps nous jouent des tours. Comme les hormones de croissance et les substances qui renforcent le système immunitaire ne sont produites que dans la phase de sommeil profond, le corps devient plus vulnérable aux maladies.

Conseils pour s'endormir :

- Aller au lit et se lever toujours aux mêmes heures. Le corps s'habitue à cette routine.
- Avant de s'endormir, ne pas regarder de film excitant, écouter plutôt de la musique calme.
- Rester couché, même lorsqu'on ne trouve pas le sommeil immédiatement. Le marchand de sable passera à un moment ou un autre.

Textes utiles pour les quiz

Quel est mon profil d'apprenant ?

Il existe différents profils d'apprenant. Certaines personnes retiennent mieux une chose quand elles la voient (**type visuel**), d'autres, quand ils l'entendent (**type auditif**). Certaines personnes retiennent mieux une information en en parlant et en l'expliquant (**type communicatif**), d'autres lorsqu'ils bougent en étudiant (**type moteur**). Beaucoup de personnes se reconnaissent néanmoins dans plusieurs profils à la fois et sont capables d'étudier efficacement de plusieurs façons différentes. Ainsi, les astuces d'apprentissage suivantes sont valables pour tout un chacun. En effet, quiconque utilise beaucoup de canaux différents et ouvre attentivement ses yeux et ses oreilles peut assimiler et retenir plus d'informations.

- Les images, les tableaux ou encore les mindmaps sont particulièrement adaptés **aux apprenants qui font appel à leur mémoire visuelle**.
- Écouter des textes (également en se les lisant à voix haute ou en apprenant avec de la musique ou en rythme) sont des stratégies efficaces pour **les apprenants qui utilisent leur mémoire auditive**.
- **Les apprenants de type « communicatif »** étudient plus efficacement par le biais d'échanges, de discussions ou de quiz. Apprendre au contact des autres leur est particulièrement bénéfique.
- **Les apprenants de type « moteur »** étudient mieux lorsqu'ils font les choses eux-mêmes ou en réalisant des expériences. Ils mémorisent rapidement des séquences de mouvement (p. ex. chorégraphies).



Textes utiles pour les quiz

Astuces d'apprentissage

Certaines choses ne veulent tout simplement pas entrer dans notre tête. Dans ce cas, différentes méthodes d'apprentissage peuvent s'avérer utiles !

Répéter : Réciter des phrases ou des mots plusieurs fois (tout haut ou juste mentalement) facilite la mémorisation.

Écrire : Prendre des notes ou résumer des textes peut également aider. Si on étudie la matière avec ses propres mots, l'apprentissage n'en sera que plus facile.

Parler : Quand certains points ou éléments ne sont pas clairs, il est souvent utile d'en parler avec d'autres personnes.

Écouter : Une autre astuce consiste à enregistrer la matière sur son téléphone et la réécouter plusieurs fois.

Chanter : Pourquoi ne pas pousser la chansonnette ?

Moyens mnémotechniques : Utiliser des moyens mnémotechniques farfelus peut vous aider à mémoriser plus facilement. Des images, tableaux, graphiques, schémas, mindmaps... constituent des aides précieuses.

Étudier « en dormant » : Réciter la matière avant de s'endormir. En écoutant la matière ou en la lisant juste avant de s'endormir, on aide l'information à s'imprégner dans la mémoire.

Faire des pauses : Après une pause, on peut mieux se concentrer et on étudie plus facilement.

Textes utiles pour les quiz

Apprendre à dire non

Dire non n'est pas toujours chose simple. Généralement, il s'agit d'une question de confiance en soi. On peut apprendre à dire non, mais seulement si on sait ce que l'on veut et ce que l'on ne veut pas.

Astuces pour avoir davantage confiance en soi

- Chaque jour, fais quelque chose qui te fait du bien.
- Demande-toi comment tu te sens, et pourquoi.
- Réfléchis à ce que tu veux. Apprends ainsi chaque jour à te connaître un peu mieux.
- Demande-toi quel est ton avis personnel et donne-le également aux personnes qui t'entourent de façon polie et empathique.
- Parle de tes problèmes avec les autres. Cependant, évite de le faire trop souvent, car plus on parle d'une chose, plus celle-ci s'enfonce dans notre mémoire !
- Donne-toi régulièrement des encouragements, p. ex. en te répétant : « Je vais y arriver ! »
- Réjouis-toi quand tu arrives à mener une tâche à bien.
- Si quelque chose ne se passe pas comme tu l'avais prévu, apprend à faire face. Réessaie, tout simplement.
- Veille à t'aimer et sois bon envers toi-même.



Textes utiles pour les quiz

Le sport rend-il plus intelligent ?

Il te faut des balles (de jonglage) ou des foulards légers. Prends une balle (ou un foulard). Lance la balle en l'air, puis rattrape-la avec la même main. Veille à ce que la balle s'élève plus ou au moins à hauteur de ton front ; ce sera plus simple. Exerce-toi jusqu'à ce que tu y arrives. Ensuite, lance la balle en l'air avec une main et attrape-la avec ton autre main. Tu viens d'accomplir la première étape pour apprendre à jongler.

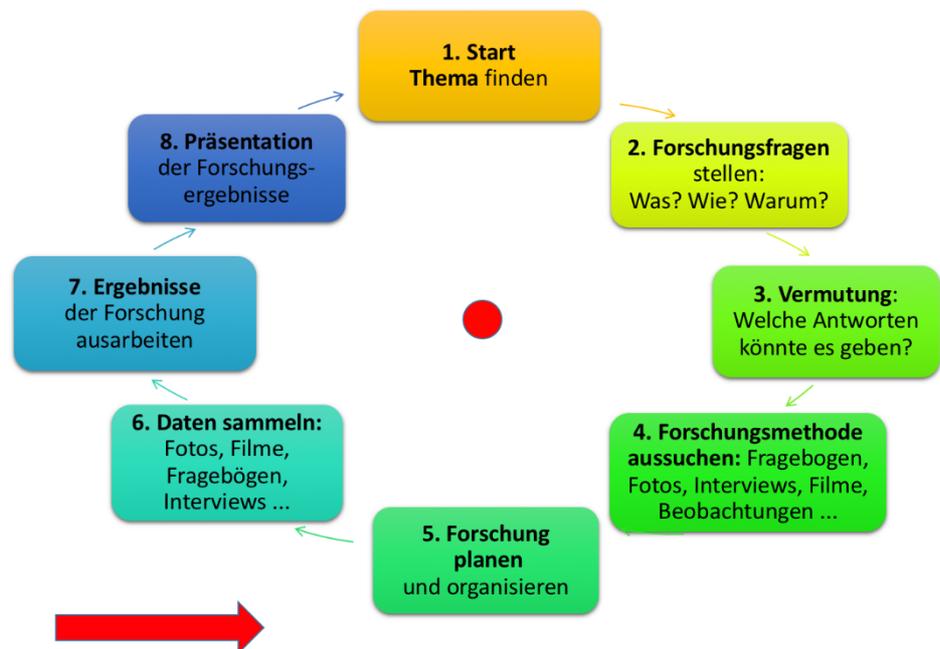
Que se passe-t-il ? Le lancer et l'attrapage de balles améliorent non seulement ta concentration, mais aussi ta créativité et la coordination entre tes yeux et tes mains.

Pourquoi ? Le cerveau se compose de deux hémisphères reliés par des voies nerveuses. Les connexions entre ces deux hémisphères se renforcent grâce aux mouvements d'alternance que l'on effectue en jonglant. Le cerveau gagne ainsi en agilité. Ces nouvelles voies nerveuses te seront utiles pour étudier, lire et écrire.

L'horloge de la recherche

Comment utiliser l'horloge de la recherche ?

L'horloge de la recherche aide à effectuer des recherches dignes de scientifiques. Si tu souhaites explorer un sujet, note-le comme titre sur une feuille de papier. Ensuite, procède dans l'ordre indiqué par l'horloge. Prends des notes concernant chacune des étapes sur des feuilles à part.



1. Trouver un thème de départ / 2. Poser des questions de recherche : quoi ? Comment ? Pourquoi ?
3. Hypothèse : quelles pourraient être les réponses ? / 4. Choisir une méthode de recherche : questionnaire, photos, entretiens, films, observations... / 5. Planifier la recherche et l'organiser / 6. Récolter des données : photos, films, questionnaires, entretiens... / 7. Établir les résultats de recherche / 8. Présenter les résultats de recherche



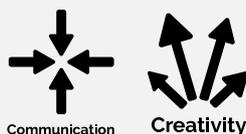
5. L'apprentissage par le mouvement

(voir également les vidéos avec des exercices pour favoriser la stimulation et la concentration sous la rubrique « Corps et esprit » du site www.youthstart.eu)

Pourquoi est-il impératif d'intégrer à l'enseignement diverses possibilités de bouger ? Dans ce chapitre, de nombreuses **bonnes raisons d'apprendre par le mouvement** seront évoquées.

Différentes positions assises et la possibilité de pouvoir se lever à tout moment, p. ex. pour remplir sa gourde, représentent un bon début, mais ces mesures ne vont pas assez loin. Il est recommandé de rendre le cours plus attrayant en prévoyant, le plus souvent possible, des **jeux de mouvement**, de préférence avec des objets du quotidien. Tout enseignant qui parvient par ailleurs à associer de façon créative la répétition de contenus d'apprentissage à des mouvements est passé maître en pédagogie.

Les jeux de mouvement stimulent particulièrement les compétences d'apprentissage et d'innovation suivantes, définies dans le cadre des *21st Century Skills* : **les compétences en communication et la créativité**.



De bonnes raisons d'apprendre par le mouvement

Pourquoi apprendre par le mouvement ?

Le développement de capacités de réflexion et de perception est étroitement lié au développement d'aptitude motrices. Ainsi, il est prouvé que nous parvenons mieux à apprendre, à mémoriser et à nous souvenir de listes des mots lorsque nous y associons des gestes et la parole.

La recherche sur le cerveau a démontré que le mouvement entraîne la production de substances qui stimulent la croissance des cellules nerveuses et qui multiplient les connexions neuronales. Grâce à l'activité musculaire, des enzymes, médiateurs chimiques et autres substances importantes pour les capacités de réflexion et d'apprentissage sont libérés. Le mouvement et les sensations sensorimotrices favorisent la formation de nouvelles connexions entre les cellules nerveuses dans le cerveau, ainsi que la préservation et le renforcement de celles déjà présentes. Ces deux conditions constituent la base d'un apprentissage durable. Le manque de mouvement, en revanche, entrave les processus d'apprentissage. C'est la raison pour laquelle il faudrait permettre, le plus souvent possible, un apprentissage incluant des mouvements et la stimulation des facultés sensorielles et motrices.

Des travaux de recherche sur le lien entre les capacités motrices et les capacités de concentration ont montré que les enfants qui ont de bons résultats en coordination générale du corps sont également les plus performants dans les tests de concentration.



De bonnes raisons d'apprendre par le mouvement

Comment apprendre par le mouvement ?

Une étude a confirmé que les enfants qui ont la possibilité de bouger quotidiennement sont moins agressifs et ont moins d'accidents. Ils sont plus motivés pour aller à l'école, sont plus disposés à apprendre et ont une personnalité plus affirmée. Le tout a des effets positifs sur l'atmosphère en classe et à l'école.

Malheureusement, les possibilités de bouger se limitent souvent au cours de gym. Dans d'autres branches, un enfant qui bouge, s'agite ou circule est souvent perçu comme dérangeant.

Le mouvement devrait pourtant faire partie intégrante de l'enseignement, p. ex. lors de travaux de groupe, de la collecte d'informations ou lors de la comparaison de solutions avec d'autres. En outre, il est absolument indispensable d'encourager les enfants à se lever pour aller chercher de l'eau. Les histoires en mouvement, les danses sur de la musique, les pauses pour se dégourdir les jambes et les phases de détente (p. ex. pour se décontracter et s'étirer) favorisent elles aussi l'attention et la concentration.

Bouger est tout aussi nécessaire à une bonne santé générale qu'au développement de capacités motrices et de compétences sociales.

De bonnes raisons d'apprendre par le mouvement

Référence au programme pédagogique

Extraits du programme pédagogique de l'enseignement primaire (autrichien) faisant directement référence à l'activité physique en cours :

- Individualiser, différencier, stimuler : « Chaque journée de cours doit être équilibrée en termes de contenu et de temps de façon à ce que le travail et le jeu, l'effort et la détente se complètent et s'interpénètrent. »
- Adéquation à l'enfant et prise en compte des conditions d'apprentissage : « Lors de la planification des cours, il convient de veiller à ce que le besoin particulier qu'éprouvent les enfants de se dépenser soit pris en compte. De nombreuses situations d'apprentissage n'imposent en aucun cas la position assise. De petits exercices physiques tels que de la gymnastique, des jeux de mouvement et d'autres activités motrices doivent être intégrés au cours. » « Au moment de déterminer le volume de devoirs à domicile, il faut veiller à ce que les enfants qui apprennent plus lentement et qui éprouvent plus de difficultés disposent de suffisamment de temps pour se dépenser et jouer. »

(Sources de toutes les citations : Programme de l'enseignement primaire autrichien 2009, « Principes didactiques généraux »)



De bonnes raisons d'apprendre par le mouvement

L'utilité des jeux de mouvement

Il est prouvé que l'exercice physique augmente les capacités d'apprentissage et les performances, tout en améliorant la santé.

Effets sur la cognition :

- Amélioration des capacités de concentration
- Gain en compétences sociales (sens du contact, acceptation et intégration mutuelles, diminution des comportements agressifs)
- Renforcement de l'autonomie des enfants
- Influence positive sur l'état psychique
- Accroissement de la satisfaction à l'école et du plaisir d'apprendre

Effets sur les aptitudes motrices :

- Amélioration de la coordination des mouvements
- Amélioration de la posture
- Augmentation de la force musculaire

Source : cf. Breithecker, Dieter (1998). *Bewegte Schüler – Bewegte Köpfe. Unterricht in Bewegung. Chance einer Förderung der Lern- und Leistungsfähigkeit?* Wiesbaden: Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung e. V.

Lien vers le document : <http://bit.ly/2GnYfX9>

Jeux de mouvement

Jeux de mouvement avec des objets du quotidien

De nombreux objets du quotidien peuvent stimuler notre créativité lors de l'invention ou l'adaptation de jeux et d'exercices. Ces objets (fauteuil, table, journaux, élastiques, canettes, cotons-tiges, chiffons, éponges, pailles, rouleaux vides de papier toilette ou de papier essuie-tout, etc.) peuvent être utilisés en classe de façon variée et ludique comme des « engins de gymnastique ». Ils sont peu coûteux et sont faciles à se procurer.

Idées d'exercices physiques

- Faire tenir un objet en équilibre sur sa tête, et marcher, courir ou sauter. Qui arrive à marcher/courir le plus loin ou sauter le plus haut en gardant l'objet sur sa tête ?
- Coincer un objet entre ses genoux et marcher, courir ou sauter autour d'une table. Combien de fois parvenez-vous à faire le tour de la table ?
- Lancer un objet dans une corbeille en papier, sur une cible/un cercle sur le tableau...).
- Effectuer des exercices de musculation avec des bandes élastiques.



Jeux de mouvement

Les chaises et les tables : des engins de gym fantastiques !

Des chaises et des tables au sein de la classe peuvent parfaitement convenir à la fois comme engins de gymnastique et pour travailler sa créativité.

Il est toujours étonnant de voir comme les enfants sont capables de se surpasser quand il s'agit de trouver des idées (de mouvement).

Si les idées de mouvement sont documentées à l'aide de photos, les enfants seront encore plus motivés à imaginer des exercices variés. Ces idées pourront ainsi être consignées sur des fiches propres à la classe, que les enfants pourront, non sans fierté, mettre également à la disposition d'autres classes.



Jeux de mouvement

Les objets du quotidien : les journaux – Suggestions 1

Les journaux sont parfaits pour faire de la gym !

Voici quelques idées d'exercices à faire avec des journaux.

- Tenir une page de journal devant son ventre, puis se mettre à courir sans retenir le journal. Que se passe-t-il ?
- Tenir l'équilibre sur le bord d'une grande feuille double.
- Courir avec une feuille placée sur sa tête.
- Sauter au-dessus du journal : en avant, en arrière, sur le côté.
- Placer le journal sur sa tête et parcourir la pièce en marchant.
- Placer le journal sur le sol et souffler dessus pour le faire avancer.
- Soulever et déchirer le journal avec ses doigts de pied.
- Faire deux rouleaux avec deux journaux et parcourir la pièce en portant des objets à l'aide de ces deux supports en papier.
- Déchirer une page de journal pour en faire un serpent ; cet exercice est idéal pour stimuler la motricité fine. Qui parviendra à faire le plus grand serpent ?



Jeux de mouvement

Les objets du quotidien : les journaux – Suggestions 2

Faire du ski : Traverser la pièce en glissant sur deux pages de journal, en les maintenant bien sous ses pieds et sans qu'elles ne se déchirent.

La fonte des glaces : Parcourir la pièce sur fond musical. Quand la musique s'arrête, les enfants s'assoient ou se placent sur une plaque de glace imaginaire (un journal). Quand la musique recommence, ils plient leur page de journal en deux. Au fur et à mesure que le jeu progresse, il sera de plus en plus difficile de rester debout sur la plaque de glace sans toucher le sol.

La luge : Un enfant s'assoit sur un journal. Son partenaire le fait glisser à travers la pièce en le tenant par les mains.

Exercice de synchronisation : Deux enfants coincent un journal entre eux (p. ex. entre leurs deux têtes, haut du corps, dos, fessiers...). Parviendront-ils à traverser la pièce sans que le journal ne tombe ?

Course de relais : Chaque équipe reçoit deux pages de journal. Le premier enfant se positionne avec ses deux jambes sur une page, place la seconde page devant lui, puis grimpe dessus. Ensuite, il place la première page devant la seconde, puis il continue d'avancer de cette manière. Une fois que l'enfant a parcouru la distance prévue, il revient sur ses pas toujours en alternant les pages de journal, puis le deuxième enfant fait l'exercice. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Jeux de mouvement

Les objets du quotidien : les journaux – Suggestions 3

Faire du ski : Traverser la pièce en glissant sur deux pages de journal en les maintenant bien sous ses pieds et sans qu'elles ne se déchirent.

Transport de petits morceaux de papier : Aspirer de petits morceaux de journal avec une paille et les transvaser ensuite dans un saladier placé plus loin.

Le transporteur : Suspendre de grandes pages de journal par-dessus différentes parties du corps (tête, bras et éventuellement jambes). Amener les pages de journal jusqu'à la cible sans tenir le papier avec ses mains. L'exercice peut également s'effectuer en relais. Si une page tombe, les joueurs doivent la ramasser pour continuer.

Tourner la page : Deux enfants se placent dos à dos, avec une feuille de journal coincée entre eux. Parviendront-ils à maintenir la page entre eux s'ils se tournent délicatement pour terminer ventre contre ventre ? Quel binôme y arrivera sans que la page de journal ne tombe par terre ?

Le porteur : Former un rouleau avec une feuille de journal. Aspirer un tampon d'ouate avec ce rouleau, puis le transporter d'un récipient à un autre.

Variante : les enfants soufflent dans le tuyau pour tenter de faire progresser un tampon d'ouate ou un ballon d'un point A à un point B.



Jeux de mouvement

Les objets du quotidien : les journaux – Suggestions 4

Répondre à des questions :

Chaque équipe reçoit une copie de la même page de journal. Les enfants devront ensuite répondre à des questions sur le contenu du journal.

Exemples :

- Quelles étaient les prévisions météo ?
- De combien de mots se compose le paragraphe intitulé « ... » ?
- Où se situe sur la page la phrase « ... » ?
- Cherche un article comportant moins de 50 mots.
- À quand remonte le journal ? (chercher une date)

Jeux de mouvement

Les objets du quotidien : la gomme

Les gommes peuvent être utilisées de diverses manières.

Tenir l'équilibre : Les enfants marchent, courent, sautent ou dansent à travers la pièce, tout en maintenant une gomme en équilibre sur leur tête, leur épaule, leur nez, le haut de leurs mains, etc. Qui y parviendra le plus longtemps possible sans que la gomme ne tombe ?

Lancer : Les enfants tentent d'atteindre une cible, p. ex. un récipient, un repère sur la table ou par terre, etc.

Tapoter et claquer des doigts : Faire claquer la gomme sur un texte avec le pouce et l'index. Les enfants devinent le mot qui se trouve sous la gomme et le notent. Qui parviendra à deviner le mot ?

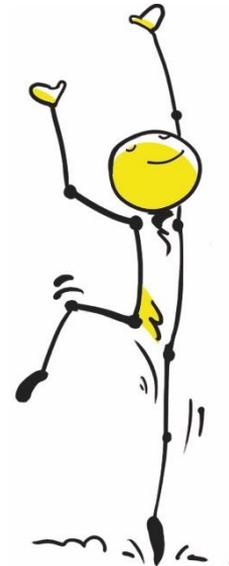


Jeux de mouvement

LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Instructions

Grâce à la pratique des langues en mouvement comme outil d'apprentissage et de mémorisation, le cours de langue est plus efficace et amusant.

Sur les fiches « LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT » suivantes, vous trouverez plusieurs exemples d'intégration du mouvement à l'enseignement (des langues). Elles ont également pour but de vous donner des idées pour créer vos propres exercices.



Jeux de mouvement

LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Suggestions 1

Dictées en mouvement

La dictée interactive associe l'entraînement de la mémoire de travail et les capacités de mémorisation au mouvement.

Voici comment ça marche :

Des morceaux de papier sur lesquels figurent des mots, des phrases ou de courts textes sont accrochés ou collés dans ou devant la salle de classe.

Les enfants doivent noter les mots/phrases/textes dans leur cahier qui se trouve sur le banc. De cette façon, ils bougent et travaillent leur aptitude à mémoriser.



Jeux de mouvement

LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Suggestions 2

La gym des lettres

Les enfants s'allongent sur le sol et forment, seul ou par deux, des lettres, qui serviront elles-mêmes à former des mots (à apprendre).

Écrire sur le dos

Les enfants s'écrivent mutuellement et à tour de rôles des lettres ou des mots à apprendre sur le dos avec un doigt. Il est préférable que les enfants aient devant eux les lettres tracées avec des flèches leur montrant le sens de l'écriture ou les mots à apprendre.

La gym des chiffres

L'enseignant énonce des chiffres pêle-mêle. Si le chiffre cité est plus grand que le précédent, les enfants sautent le plus haut possible. Si le chiffre est plus petit, ils s'allongent ou s'assoient.

Jeux de mouvement

LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Suggestions 3

La grammaire fait bouger !

Énoncer des mots (à apprendre) et effectuer les mouvements correspondants :

- Nom : Sauter et étirer les bras vers le haut
ou monter sur la chaise.
- Verbe : Courir sur place
ou faire le tour de la chaise en courant.
- Adjectif : faire des grimaces
ou étreindre la chaise, la caresser, la frapper...



Jeux de mouvement

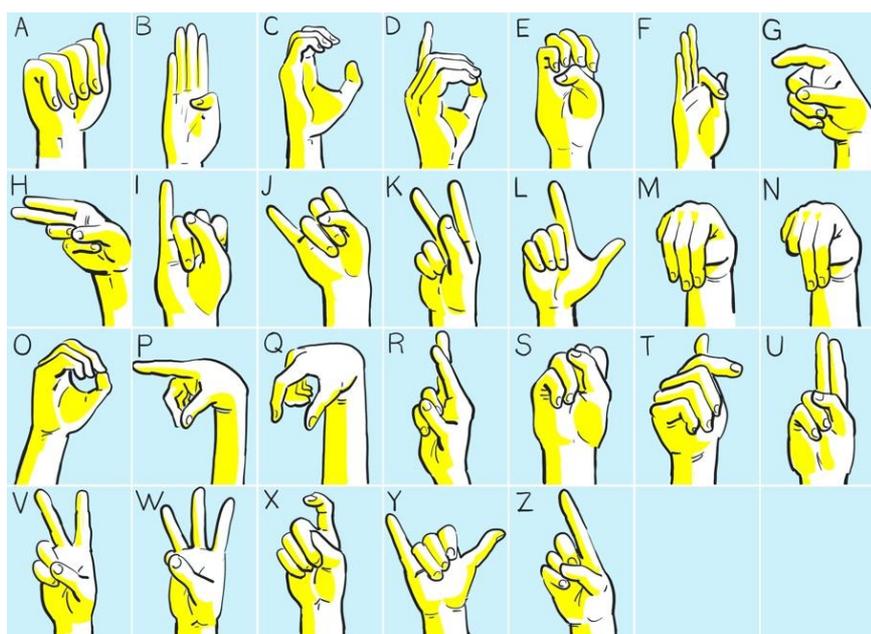
LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Suggestions 4

L'alphabet manuel (dactylogique) et la langue des signes sont parfaitement adaptés pour stimuler la sensibilité linguistique et la créativité. Pour découvrir comment travailler avec ces outils, consultez le lien suivant (en allemand) : www.visuelles-denken.de/Schnupperkurs1.html.

La fiche suivante vous donnera un exemple d'alphabet manuel.

Jeux de mouvement

LES LANGUES PAR LE MOUVEMENT – Alphabet manuel





6. L'apprentissage par le jeu

Le présent chapitre se conçoit comme un plaidoyer pour que les enfants jouent davantage en classe.

Dans l'*atelier de jeux*, différentes méthodes sont présentées pour apprendre aux enfants et adolescents à inventer leurs propres jeux et à développer voire perfectionner ceux qu'ils connaissent déjà.

La fiche *Séance de fitness pour la matière grise* regroupe des formes de jeu simples qui nécessitent uniquement du papier et un crayon, et grâce auxquelles les enfants pourront véritablement entraîner et améliorer leur mémoire de travail.

La section suivante, consacrée à des *jeux d'entraînement cérébral*, se concentre principalement sur l'utilisation des connaissances existantes. Le but sera de relier, d'associer et de combiner les connaissances déjà acquises avec de nouvelles informations.

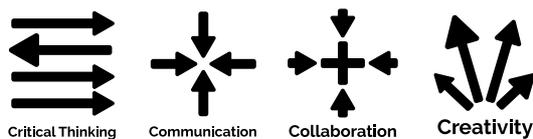
Enfin, des *jeux basés sur la confiance* viendront clore ce chapitre. Dans cette partie, nous verrons comment les jeux peuvent améliorer la confiance en soi et en autrui.

Atelier de jeux

En mettant leurs efforts en commun pour réinventer un jeu, les élèves découvrent des méthodes également utilisées par les concepteurs afin de développer des projets de A à Z en équipes. Ce type de fonctionnement stimule la créativité, l'inventivité, l'esprit d'équipe et la persévérance.

Les enfants constatent que les erreurs ont leur importance, car elles montrent les points à améliorer. Parallèlement, ils s'exercent non seulement à donner des feedbacks empathiques et encourageants, mais aussi à réaliser des présentations efficaces.

Le développement de jeux et le jeu en lui-même stimulent les quatre compétences d'apprentissage et d'innovation définies comme les *21st Century Skills* : ***pensée critique, compétences en communication et en collaboration***, ainsi que ***créativité***.





Atelier de jeux

Réinventer des jeux de société, partie 1

Grâce à cet exercice, tu apprendras comment les concepteurs (de jeux) développent leurs idées, des prémices du projet jusqu'à sa finalisation. Il stimulera ta créativité et ton inventivité, et te donnera l'occasion d'exercer tes capacités à travailler en équipe. Il t'apprendra à persévérer face aux difficultés, et tu verras également à quel point les erreurs peuvent s'avérer utiles. Tu découvriras également comment tu peux donner des feedbacks à tes camarades de manière à ce qu'ils aient envie de suivre tes conseils, sans qu'ils ne se sentent vexés. Finalement, tu expérimenteras comment présenter tes produits de façon intéressante.

Marche à suivre (idéalement) :

- 1. Former des équipes :** Apprends à connaître les points forts de tes camarades en leur posant des questions sur leurs centres d'intérêt et ce qu'ils aiment faire. Prends des notes pour ne rien oublier.
- 2. Faire un choix :** Choisissez un jeu de société que tous les membres de l'équipe connaissent.
- 3. Analyser le jeu :** De quoi le jeu se compose-t-il ? Dresse une liste de ses composantes.
- 4. Transformer le jeu :** Réfléchissez ensemble à la façon dont vous pourriez transformer le jeu pour en créer un nouveau. Établissez éventuellement un tableau dans lequel vous inscrirez ce qui ne change pas par rapport au jeu précédent et ce qui est nouveau.
- 5. Informer :** Familiarisez-vous avec le thème autour duquel vous souhaitez articuler le jeu. Connaissez-vous les mindmaps ? Elles sont utiles pour obtenir un aperçu général d'un thème.

Atelier de jeux

Réinventer des jeux de société, partie 2

- 6. Design :** Réfléchissez à l'apparence que vous souhaitez donner à votre jeu. Faites des croquis du plan de jeu, des fiches, des pions et de la boîte de rangement.
- 7. Description :** Réfléchissez à des règles du jeu compréhensibles pour tous et rédigez-les.
- 8. Fabrication :** Fabriquez le jeu. Répartissez les tâches de façon à ce que chaque membre de l'équipe fasse ce qui lui convient particulièrement.
- 9. Test :** Tout fonctionne-t-il comme vous vous l'étiez imaginé ? Notez ce qui a et n'a pas fonctionné.
- 10. Révision :** Modifiez et améliorez ce qui n'a pas fonctionné.
- 11. Présentation :** Réfléchissez à la manière dont vous pourriez promouvoir le jeu. Rédigez des invitations et réalisez des dépliants destinés à éveiller la curiosité d'autres camarades.
- 12. Jeu :** Organiser une heure ou une journée de jeu. Qui allez-vous inviter ?
- 13. Transmission :** Racontez à d'autres camarades comment vous avez réinventé votre jeu, les difficultés que vous avez rencontrées et les leçons que vous en avez tirées. Si vous parvenez à rendre votre récit passionnant et amusant, vos camarades auront sûrement envie de réinventer des jeux à leur tour !



Atelier de jeux

Jeux de dé sur le thème *Apprendre à apprendre*

Par équipes, inventez (concevez, développez, créez) des jeux de dé sur le thème *Apprendre à apprendre*. Pour les questions, vous pouvez vous inspirer des idées figurant dans les « textes utiles pour les quiz ».

Ce dont vous avez besoin :

- Papier d'emballage
- Dé
- Pions
- Fiches pour les tâches/questions
- Couleurs
- Feutres

Marche à suivre (idéalement) :

- Formez des équipes. À garder à l'esprit pendant la formation des équipes : il est important que des enfants avec des talents différents travaillent ensemble. Qui sait bien lire, a une belle écriture, a une bonne orthographe, dessine bien, a des idées créatives, sait trouver du matériel...?
- Imaginez ensemble la façon dont vous allez concevoir votre « jeu pour apprendre à apprendre ».
- Créez votre jeu et tout ce qui s'y rapporte avec le plus de soin possible.
- N'oubliez pas d'écrire des règles pour votre jeu. Jouez au jeu en équipe en vérifiant si vous avez bien pensé à tout. Ensuite seulement, vous pourrez le présenter à d'autres camarades.

Atelier de jeux

Conseil pour développer des jeux

L'ajout de ces cases sur le plateau de jeu rendront votre jeu particulièrement amusant :

- **Cases « questions »** avec des questions sur le thème « Apprendre à apprendre » auxquelles les joueurs devront répondre.
- **Cases « activités »** qui amènent les joueurs à accomplir une action, p. ex. présenter une chose sans parler, chanter une chanson, aller chercher un objet en particulier, danser, effectuer un mouvement en particulier...
- **Cases « histoires »** qui invitent les joueurs à raconter une histoire.
- **Cases « dessins »** qui amènent le joueur à faire deviner une chose en la dessinant.
- **Cases « souhaits »** qui permettent au joueur d'adresser un souhait à un autre joueur ou au groupe entier.



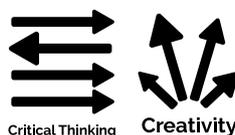
Séance de fitness pour la matière grise

Séance de fitness pour la matière grise

De la même façon que l'on entraîne son corps, on peut également entraîner son cerveau.

Les jeux suivants qui ne nécessitent que du papier et un crayon visent à stimuler la mémoire de travail. La mémoire de travail intervient pour tout type d'activités utiles et ciblées. Avant toute sollicitation importante, il importe de l'échauffer au même titre que nos muscles.

Ces jeux stimulent particulièrement les compétences d'apprentissage et d'innovation suivantes, définies comme les *21st Century Skills* : ***pensée critique*** et ***créativité***.



Séance de fitness pour la matière grise

Séance de fitness pour la matière grise – Jeux avec du papier et un crayon

Les **jeux de réflexion** qui suivent permettent, de façon ludique,...

- ... de répéter de nouvelles informations issues de différentes branches (p. ex. allemand, cours d'éveil...)
- ... d'entraîner ses aptitudes (p. ex. orthographe, tables de multiplication...)
- ... d'introduire des termes par le biais d'analogies (p. ex. « Quels sont les constituants de la phrase ? » Dans un premier temps, un exemple est montré, puis les enfants notent les constituants d'autres phrases par analogie.)
- ... d'exercer sa créativité, car les enfants éprouvent beaucoup de plaisir à inventer de tels jeux pour les autres.

Parallèlement, ces jeux aideront « au passage » l'enseignant à définir le niveau de compétence individuel et le profil d'apprenant des enfants.



Séance de fitness pour la matière grise

Jeux de KIM

Ce dont vous avez besoin :

- Tableau noir « traditionnel », craie
- Crayons, papier (feuille de papier ou « cahier d'entraînement » supplémentaire)

Voici comment ça marche :

- L'enseignant écrit 5 à 7 mots sur le tableau, ce à la vue des enfants.
- Tourner le tableau de façon à ce que personne ne voie quel mot est effacé.
- Montrer à nouveau les mots aux enfants.
- Les enfants écrivent le mot effacé.
- Faire de même avec les autres mots.

Les mots peuvent être choisis selon différents critères : p. ex. types de mots ou champs sémantiques en rapport avec le thème du cours d'éveil traité actuellement, points essentiels de l'orthographe, mots à apprendre par la classe.

Séance de fitness pour la matière grise

Entraîner la visualisation

Ce dont vous avez besoin :

- Tableau noir « traditionnel », craie
- Crayons, papier (feuille de papier ou « cahier d'entraînement » supplémentaire)

Voici comment ça marche :

- Des mots ou des phrases sont écrits au tableau.
- Les enfants regardent ces mots/phrases attentivement et les visualisent.
- Ils déterminent des particularités (orthographiques).
- Ils distinguent les lettres montantes des lettres descendantes (*les lettres b, d, f, h, k, l, t présentent un jambage ascendant, tandis que les lettres f, g, j, p, q « descendent »*).
- Ensuite, les mots/phrases sont cachés.
- Les enfants écrivent les mots/phrases dont ils se souviennent, en utilisant consciemment leur « cinéma mental ».



Séance de fitness pour la matière grise

Reconnaître les types de mots et les constituants de la phrase « automatiquement »

Ce dont vous avez besoin :

- Crayons, papier (feuille de papier ou « cahier d'entraînement » supplémentaire)

Voici comment ça marche :

- L'enseignant donne un exercice. Exemple : « *Écrivez uniquement les sujets des phrases.* » Exemple de phrase : « *Dans la cuisine se trouve une table.* ». Question : « *Qu'est-ce qui se trouve dans la cuisine ?* » Réponse : « *Le sujet de la phrase est la table.* »
- Ensuite, l'enseignant énonce des phrases structurées de façon similaire ; les enfants devront noter le sujet de chacune d'entre elles.
- Répéter l'exercice avec d'autres termes grammaticaux, comme les verbes, les pronoms, les compléments de lieu, etc.

Jeux d'entraînement cérébral

Jeux d'entraînement cérébral

Nos connaissances existantes sont de formidables points d'ancrage qui nous permettent d'établir des liens avec de nouvelles informations de diverses manières : interconnexion, association, concaténation. Comme chaque type de connaissance peut s'avérer utile à cet effet, les centres d'intérêt individuels constituent des aides d'apprentissage essentielles. Un enfant qui apprend les noms des dinosaures pourrait très bien y faire référence ultérieurement en les associant à des termes techniques spécifiques. Tous les hobbies peuvent servir de points d'ancrage pour de nouvelles connaissances.

Beaucoup de jeux de réflexion ne requièrent pas nécessairement de préparation approfondie ou de matériel coûteux. Des jeux célèbres comme le Memory, le jeu de la valise, le jeu d'échec ou le jeu du baccalauréat activent les cellules grises. Parallèlement, les jeux de réflexion rendent le cours plus attrayant tout en stimulant l'activité du cerveau. De façon ludique et sans s'en rendre compte, les enfants apprennent p. ex. quels animaux vivent au zoo, quels produits sont fabriqués avec du lait ou les tables de multiplication.

Ces jeux stimulent les compétences suivantes, définies comme des *21st Century Skills* : **compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.





Jeux d'entraînement cérébral

Lettres vivantes

Voici comment ça marche :

- La classe est répartie en au moins trois groupes de même taille, idéalement de quatre à six enfants.
- Une équipe sort de la classe.
- Les enfants de cette équipe réfléchissent à un mot dont ils vont composer les lettres avec leur corps (p. ex. la lettre « K » en levant le bras et la jambe gauche, la lettre « U » en soulevant les deux bras).
- Ensuite, les enfants retournent dans la classe et présentent le mot.
- Les autres équipes doivent deviner le mot qui leur est montré.
- Le groupe qui devinera le mot en premier pourra présenter le mot suivant.

Jeux d'entraînement cérébral

Que suis-je ?

Voici comment ça marche :

- Un enfant présente une activité correspondant à un métier.
- Les autres enfants tentent de deviner le métier présenté.
- Celui qui l'aura deviné pourra présenter la prochaine activité.

Exemples :

- Pétrir de la pâte -> Boulanger
- Enfoncer un clou -> Charpentier
- Planter des fleurs -> Jardinier

Variantes :

- Présenter des disciplines sportives
- Présenter des animaux



Jeux d'entraînement cérébral

Jeu de la valise

Cercle de chaises : Un enfant commence par dire : « Je mets un pantalon dans ma valise. » L'enfant suivant répète cette phrase et y ajoute un objet. « Je mets un pantalon et un livre dans ma valise. »

En cas d'oubli au moment de répéter les objets, l'enfant devra rapidement « rentrer à la maison » ou, en d'autres termes, faire le tour du cercle en courant.

Variante : Un enfant sort de la classe, et ses camarades désignent une personne pour laquelle ils vont préparer une valise, p. ex. un médecin, un bébé...

L'enfant est rappelé à l'intérieur et demande à tous ses camarades ce qu'ils ont mis dans la valise. Dans un premier temps, les enfants citent des objets que l'on retrouve dans n'importe quelle valise, puis ils nomment des éléments qui donnent des indications claires sur la personne. Si l'enfant parvient à découvrir la personne, ou s'il donne une mauvaise réponse, son camarade ayant cité le dernier objet sera le prochain à devoir deviner le propriétaire de la valise.

Jeux d'entraînement cérébral

La lettre interdite

Voici comment ça marche :

- Un détective sort de la classe.
- Les enfants restés à l'intérieur choisissent une voyelle dont l'utilisation sera interdite, p. ex. la lettre « A ».
- Ensuite, ils vont rappeler le détective.
- Celui-ci pose des questions sur des choses qui comportent plusieurs voyelles (A, E, I, O, U).
- Tout enfant qui prononce la lettre interdite est éliminé.
- Le détective est libéré ; il décide qui sera le prochain détective à devoir découvrir une nouvelle « lettre taboue ».

Exemple pour la lettre « I ».

Question du détective : « Quel aliment est très apprécié par les Chinois ? »

Il faut à présent trouver une périphrase pour « riz » qui ne comporte pas la lettre « I ». « C'est une céréale très répandue pouvant accompagner beaucoup de plats. ». Bien joué ! Cette réponse ne comporte aucun « I ».

Question suivante : « Quel agrume est jaune et pousse sur le citronnier ? »

Voici la réponse qui pourrait vous sauver : « Ce n'est pas l'orange. »

Une question anodine comme « Es-tu prêt ? » peut être un piège si l'enfant y répond par « Oui ».



Jeux d'entraînement cérébral

Le jeu des suites

Voici comment ça marche :

- Les enfants sont répartis en équipes. L'enseignant cite un mot, p. ex. « chaton ».
- Quelle équipe trouvera un mot dont la première syllabe correspond à la dernière du mot précédent ? Exemple : « tonton ».
- Une suite possible serait « tondu ».
- Pour chaque mot donné, l'équipe reçoit un point.
- Les enfants sont autorisés et même encouragés à chercher des termes au dictionnaire ou sur ordinateur/téléphone.

Jeux d'entraînement cérébral

Devinette de lecture

Voici comment ça marche : Pendant qu'un texte est lu à haute voix, certaines tâches doivent être accomplies.

Exemples :

- Remplacer des personnes, des objets ou des situations dans un **conte** célèbre. Les enfants notent les erreurs. *Exemples : la Belle au bois dormant se pique le doigt à une tulipe ; les sept nains deviennent des géants ; Hansel et Gretel se perdent en ville.*
- Des informations erronées sont données dans un **texte factuel** sur un thème d'actualité. Les enfants notent les erreurs. *Exemples : un oiseau a trois pattes ; une voiture vole ; les pommes de terre poussent sur des arbres ; l'eau bout à 50 degrés.*
- Avant la lecture du texte, il est convenu que les enfants effectuent un **mouvement** (p. ex. se lever, lever un pouce, soulever un pied) lorsqu'ils entendent **un mot en particulier** (p. ex. « et », « la », « ça »...).



Jeux d'entraînement cérébral

Des mots sur le dos !

Voici comment ça marche :

- Les enfants sont assis en cercle (l'exercice peut également être réalisé en groupe).
- Un enfant écrit le nom d'un membre de l'équipe avec son index sur le dos de son voisin.
- Celui-ci écrit le nom avec son index sur le dos du voisin suivant.
- Le nom sera-t-il retranscrit correctement sur le dos du premier enfant ?

Variantes :

- Écrire des consignes sur le dos et les mettre à exécution
- Écrire des chiffres ou des calculs
- Écrire des mots de vocabulaire à traduire

Jeux d'entraînement cérébral

Nombre « Oups »

Voici comment ça marche :

- Un nombre est nommé le « nombre Oups », p. ex. tous les nombres divisibles par 3. À tour de rôle, les enfants comptent : 1, 2, oups, 4, 5, oups, 7, 8 oups, 10, 11, oups, 13... Jusqu'où la classe arrivera-t-elle en comptant de cette façon ? Ce jeu est particulièrement adapté à l'apprentissage et à la pratique des tables de multiplication.
- Les enfants peuvent également s'amuser à éviter certains chiffres en comptant : p. ex. 2 et 5 : 1, oups, 3, 4, oups, 6, 7, 8, 9, 10, 11, oups, 13, 14, oups...

Les jeux de nombres conviennent parfaitement à des enfants de tous âges. En fonction de l'âge et de la classe, ces exercices peuvent être modifiés et complétés selon les besoins et les envies.



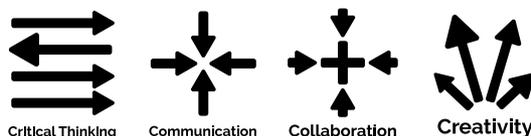
Jeux basés sur la confiance

Jeux basés sur la confiance

La confiance est un comportement acquis s'appuyant sur la **confiance en soi** et sur la **confiance en autrui**, lesquelles s'acquièrent toutes deux au fil d'expériences que l'on fait avant, durant et après l'école. C'est la raison pour laquelle l'école doit être un lieu de (renforcement de la) confiance, au sein duquel les enfants et adolescents se sentent en sécurité et où ils peuvent accroître leur estime d'eux-mêmes. Il est prouvé qu'un tel climat améliore également les relations en classe.

Dans les fiches qui suivent, vous trouverez des jeux qui favorisent la confiance en soi et en autrui. Ils s'entendent également comme des incitations à inventer ses propres jeux.

Ces jeux basés sur la confiance stimulent les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique, compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.



Jeux basés sur la confiance

Se laisser tomber

Voici comment ça marche :

- Former un petit cercle.
- Un enfant se place au centre du cercle.
- Il se laisse tomber dans une direction.
- Ses camarades l'attrapent et le redirigent dans une autre direction, comme une toupie.

Objectif : ressentir la confiance, la prévenance et la manipulation en douceur des membres du groupe.



Jeux basés sur la confiance

Les mains porteuses

Voici comment ça marche :

- Formez deux rangées qui se font face.
- Les enfants qui se trouvent l'un face à l'autre se donnent les mains pour former un pont.
- Un enfant s'allonge sur ce pont et est soulevé, secoué, déplacé dans un sens puis dans l'autre... par le groupe.

Objectif : Sentir que les autres nous maintiennent fermement, en toute sécurité.

Jeux basés sur la confiance

Changement de côté

Voici comment ça marche :

- Deux groupes se font face.
- À un signal, les groupes changent de côté : chacun se place de l'autre côté sans toucher ses camarades.
- Si les enfants réussissent l'exercice, les inviter à recommencer, cette fois avec les yeux fermés.

Objectif : Faire preuve d'attention et de considération mutuelles.



Jeux basés sur la confiance

Cercle en zig-zag

Voici comment ça marche :

- Les enfants forment un cercle et se tiennent fermement par les mains.
- Ils s'attribuent un numéro en comptant : 1, 2, 1, 2, 1, 2...
- Les enfants « 1 » se laissent tomber vers l'arrière, les « 2 », vers l'avant. Leurs pieds ne peuvent pas bouger.
- Et vice-versa :
les « 1 » se laissent tomber vers l'avant, et les « 2 », vers l'arrière.

Objectif : Compter les uns sur les autres pour que chacun contribue à la réussite de l'exercice.

Jeux basés sur la confiance

Porter en douceur

Voici comment ça marche :

- Deux enfants se tiennent par les deux mains.
- Un troisième enfant s'assied sur leurs mains.
- Ses deux camarades le portent à travers la classe.
- La salle de classe peut être transformée en « parcours à obstacles » à l'aide de chaises et de tables.

Objectif : Être sûr qu'aucun enfant ne soit laissé tomber par le groupe.



Jeux basés sur la confiance

Sur une jambe

Voici comment ça marche :

- Former un petit cercle.
- Chacun est debout sur une jambe, et tous se tiennent les uns aux autres.
- Tout le monde penche le haut du corps vers l'arrière.

Objectif : Former une unité et garder l'équilibre ensemble.

Jeux basés sur la confiance

Course d'obstacles

Voici comment ça marche :

- Former des binômes.
- L'enfant A a les yeux bandés.
- L'enfant B indique à l'enfant A comment et où il doit se diriger au sein de la classe.
- Si l'enfant A entre en contact avec un obstacle, les rôles sont échangés.
- Quel binôme arrivera le plus longtemps possible à ne pas toucher d'obstacles ?

Objectif : Se rendre compte de l'importance d'une communication efficace et claire.



7. L'apprentissage par l'empathie

(voir également « Empathy Challenge » – www.youthstart.eu)

Ce chapitre vise à favoriser l'apprentissage social des élèves par la pratique diversifiée de leurs capacités d'empathie. La section **Écoute active** vous démontrera à quel point il importe d'accorder toute son attention à son interlocuteur.

Cette section sera suivie d'une présentation de l'**écoute à quatre oreilles**. Ce modèle de communication veut sensibiliser les élèves aux nombreux malentendus auxquels ils pourraient être confrontés lorsqu'ils communiquent. La section **Donner du feedback** s'articulera autour d'un message central : lorsque l'on donne son avis à autrui, il importe, en toutes circonstances, de formuler des commentaires encourageants et ciblés, en faisant preuve d'empathie.

Les **Stations d'apprentissage comprenant des exercices de communication** se concentrent sur les élèves et leurs émotions. Ils apprendront à prêter attention à leurs sentiments et observeront leur façon de réagir dans diverses situations.

Au travers de la section consacrée à **la connaissance (de soi) grâce aux jeux de rôles**, les enfants enfilent la casquette d'acteurs pour explorer le comportement d'une autre personne et ses émotions dans une situation donnée.

Finalement, dans la section consacrée à la résolution de conflits grâce à la méthode « win win », il sera question d'un instrument clé de la gestion des conflits.

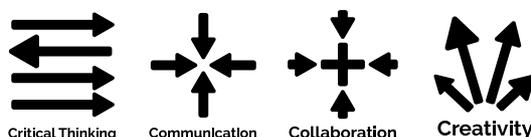
Pratiquer son écoute active

Objectif : Les enfants apprennent à écouter activement, à donner des encouragements et à montrer de la compréhension.

Quelques règles d'or :

- Regarder son interlocuteur dans les yeux et maintenir un contact visuel.
- Montrer que l'on est concentré sur ce que dit l'interlocuteur en adoptant une expression faciale attentive.
- Faire face à son interlocuteur avec tout son corps.
- De temps en temps, acquiescer, hocher de la tête, arborer un sourire rassurant...
- Poser des questions qui montrent que l'on écoute avec intérêt.
- Éviter les critiques.

L'écoute active stimule les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique**, **compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.





Écoute active

L'écoute active rend sympathique !

L'écoute active revêt une importance capitale pour des contacts sains et empathiques, et pour entretenir des relations pacifiques. **Pour cela, veille aux principes suivants :**

- Tourne l'intégralité de ton corps vers ton interlocuteur.
- Deviens le « miroir » de ton interlocuteur. En reproduisant la posture, le langage corporel, les mimiques et les mouvements des mains d'une autre personne, tu pourras plus facilement te mettre à sa place et l'écouter.
- Maintiens un contact visuel.
- Ouvre grand les oreilles et acquiesce quand tu es d'accord avec ce qui est dit.
- Ponctue de temps en temps les paroles de ton interlocuteur par des « Oui ! », « Mhmm », « OK ! » et autres. Évite cependant d'intervenir trop longtemps.
- À la fin, répète brièvement ce qui t'a été dit pour t'assurer que tu as bien tout compris.
Exemples : « J'ai entendu que... », « Si j'ai bien compris,... », « Je crois comprendre que... »
« Voulais-tu dire que... ? »
(Dans le jargon, on appelle cela « paraphraser ».)

En te comportant de la sorte, tu pourras aider les autres. Ils t'en seront reconnaissants !

Écoute active

Écoute active, entraînement à trois

Voici comment ça marche :

- Formez des groupes de trois.
- Décidez ensemble de ce dont vous avez envie de discuter.

Idées :

- Ce sujet m'énerve !
- Ce sujet me rend triste !
- Ce sujet me met en colère !
- Ce sujet me rend heureux !

Une fois que vous aurez choisi un thème, procédez comme suit :

- A parle pendant deux minutes.
- Pendant ce temps, B écoute.
- C observe ses camarades et surveille le temps.
- Ensuite, échangez les rôles. Chacun joue chaque rôle une fois.
- Échangez-vous sur vos observations et vos expériences !



Écoute active

Écoute active – Entraînement à l'aide de dessins

Voici comment ça marche :

- Formez des groupes de trois. Chacun fait un dessin par rapport à l'un des thèmes suivants (temps disponible : 5 minutes) :
 - « Ce que je souhaite... »
 - « Ce qui me fait plaisir... »
 - « La manière dont j'aimerais vivre »
 - « Mon endroit idéal »
- Décrivez les dessins et présentez-les :
- A présente son propre dessin.
- B pose des questions, répète et utilise des formulations comme : « J'ai entendu que... » « Je crois comprendre que... »
- C observe soigneusement les réactions de A et prend éventuellement des notes.
- Après environ 3 minutes, C décrit ce qu'il/elle a vu en utilisant des formulations comme : « Quand tu as expliqué..., tu as regardé vers le sol. Cela m'a donné l'impression qu'il t'était désagréable d'en parler. Ai-je raison ? » « Pendant que tu parlais, tu as tapoté avec tes mains. J'avais l'impression que tu étais nerveux. Était-ce le cas ? »

Échange des rôles : les participants jouent tous les rôles.

Écoute active

Écoute active, entraînement à trois, avec des perturbations

A (narrateur)

- parle pendant environ 5 minutes d'un livre, d'un film, d'un événement... de la façon la plus captivante possible.

B (auditeur)

- écoute d'abord avec beaucoup d'intérêt et montre qu'il écoute attentivement en posant des questions.
- Après 2 à 3 minutes, n'écoute plus si attentivement et regarde ailleurs.
- Après environ 4 minutes, se détourne de A et fait autre chose.

C (observateur)

- observe avec attention si A réagit au comportement de B, et de quelle manière, puis décrit le plus précisément possible les réactions de A par rapport au comportement de B.

Changement des rôles : les participants jouent tous les rôles.



Écoute active

Écoute active, entraînement en duo

Entraînement de l'écoute active en posant le moins de questions possible

Thèmes : « Ce qui me préoccupe », « Ce que j'aimerais raconter », « Incident à l'école »...

Voici comment ça marche :

- A parle pendant 3 minutes.
- B l'écoute attentivement et montre qu'il est attentif, tout en restant silencieux.
- B prend la parole uniquement...
 - ... pour encourager A à continuer à parler.
 - ... pour demander s'il a bien tout compris.
 - ... si A pose une question et ne trouve pas la réponse lui-même.

Échange d'expériences après 3 minutes :

- B : Qu'as-tu ressenti en ne faisant pratiquement qu'écouter ? As-tu trouvé cela difficile ? Quelles difficultés as-tu sinon rencontrées ? Qu'est-ce qui t'a paru facile ?
- A : Quel comportement adopté par B t'a aidé à raconter ? Que B aurait-il pu faire plus souvent ? Quel comportement de B t'a dérangé, et qu'aurait-il dû faire moins souvent ?

Échange des rôles : les participants jouent tous les rôles.

Écoute active

Changement de position

Quiconque souhaite régler un conflit doit comprendre ce qui dérange, offense ou blesse les protagonistes. Un changement de perspective aide à envisager la dispute selon les deux points de vue, voire éventuellement à la comprendre.

Voici comment ça marche :

- Formez des groupes de 3 : un médiateur, ainsi que deux protagonistes qui font semblant de se disputer ou qui se disputent réellement.
- Les protagonistes s'assoient sur des chaises qui se font face.
- Chacun colle son étiquette porte-nom sur le dossier de sa chaise.
- Chacun explique sa version du conflit selon son point de vue.
- Ensuite, ils échangent leurs chaises.
- Ils racontent ensuite l'histoire du point de vue de la partie adverse.
- Ils échangent à nouveau leurs chaises.
- Ensuite, le médiateur demande comment les protagonistes se sont sentis dans les différentes positions.



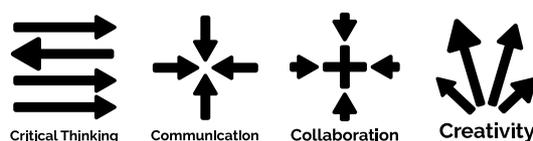
Écoute à quatre oreilles

Écouter avec quatre oreilles

Le modèle de communication « des quatre oreilles » a été développé par Friedemann Schulz von Thun. Celui-ci part du principe que l'émission et la réception d'un message possèdent quatre facettes différentes.

Ainsi, l'émetteur communique à différents niveaux : **Contenu objectif, Relation, Révélation de soi et Appel**. Cela signifie que l'émetteur parle avec « quatre bords », tandis que les récepteurs écoutent et comprennent le contenu avec « quatre oreilles ».

L'écoute à quatre oreilles stimule les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique, compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.



Écoute à quatre oreilles

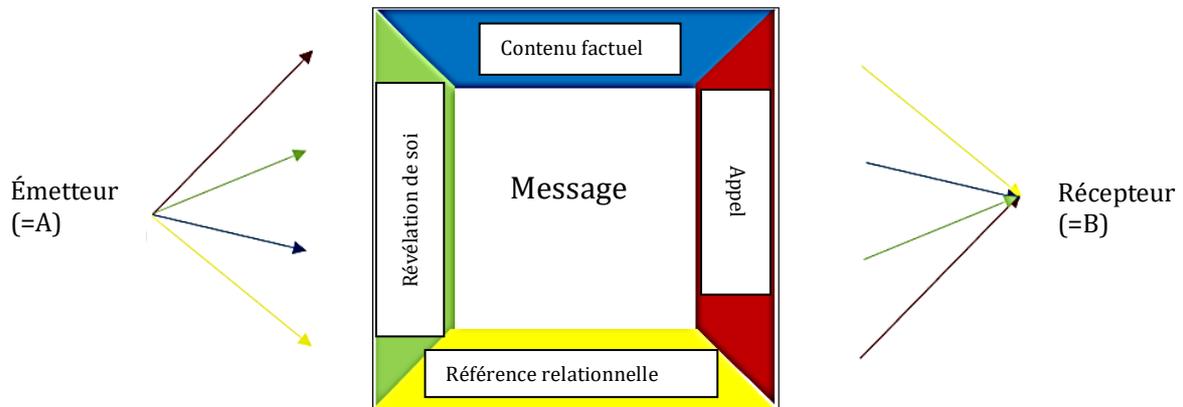
Les quatre facettes d'un message

Le carré de la communication de Friedemann Schultz von Thun (issu de son livre « Miteinander reden, Störungen und Klärungen » paru initialement en 1981) suggère qu'un message comporte quatre facettes :

- Le **contenu factuel** correspond au propos littéral, et comporte des dates et des faits : je te donne une/des information(s) à ce sujet.
- L'**appel** est une demande cachée : c'est ce que j'attends de toi !
- La **référence relationnelle** nous donne des informations sur la relation entre l'émetteur et le récepteur du message : c'est ce que je pense de toi et ma position par rapport à toi.
- Par le biais de la **révélation de soi**, l'émetteur fournit au récepteur une information qui le concerne lui-même : c'est ce que je dis sur moi.



Écoute à quatre oreilles



Les quatre facettes du message envoyé, soit ce que A souhaite exprimer (et provoquer) par son énonciation, ne sont pas automatiquement interprétées par B exactement de la façon souhaitée.

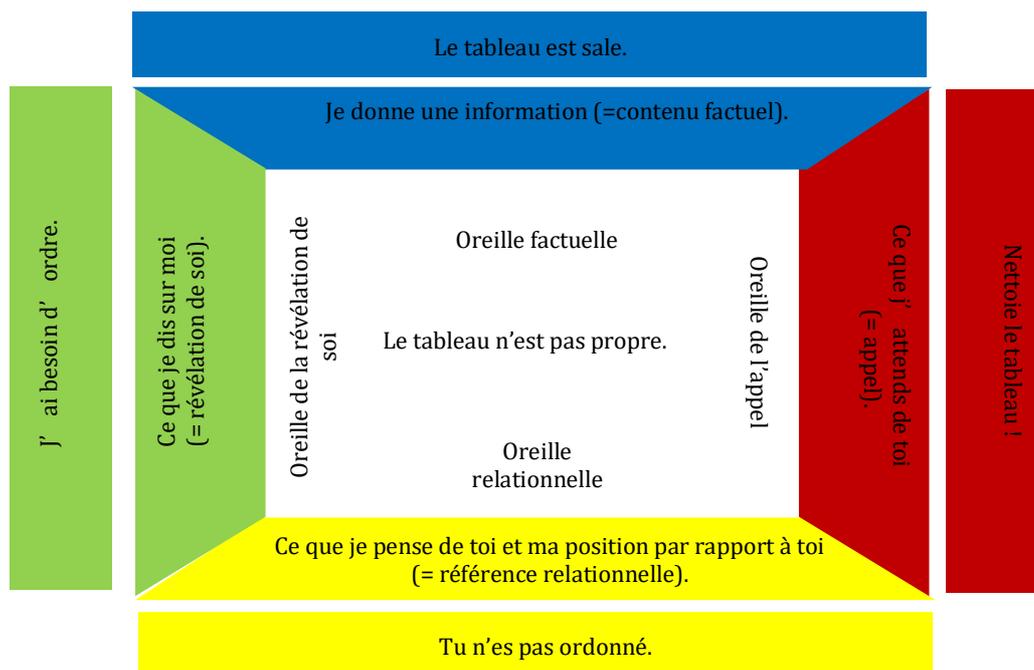
B peut entendre différentes intentions derrière l'énoncé en fonction de l'oreille qu'il utilise. En d'autres termes, ce n'est pas ce que dit A qui est vrai, mais ce que B comprend.

« Je ne sais pas ce que j'ai dit tant que je n'ai pas entendu la réponse de mon vis-à-vis » (Paul Watzlawick)

Écoute à quatre oreilles

Les 4 facettes d'un message : exemple

L'enseignante s'exclame, en entrant dans la classe : « Le tableau n'est pas propre ! »





Écoute à quatre oreilles

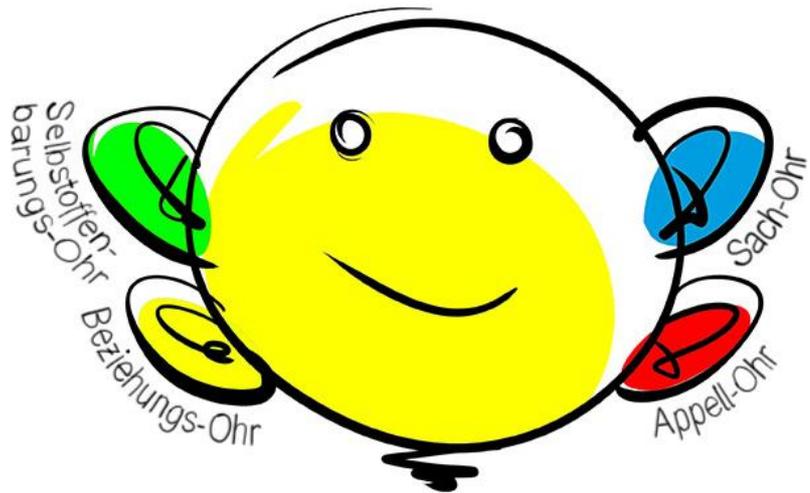
Le message est écouté comme suit par les quatre oreilles différentes :

Zoltan écoute avec l'**oreille factuelle** et comprend le message ainsi : « OK, le tableau n'est pas propre, il est sale. »

Brigitte écoute avec l'**oreille de l'appel** : « Il faut que je nettoie le tableau. (J'ai entendu : Efface le tableau !) »

Tom écoute avec l'**oreille relationnelle** : « L'enseignante ne m'apprécie pas. Elle me trouve désordonné. »

Esther écoute avec l'**oreille de la révélation de soi** et entend ce que l'enseignante dit sur elle-même : « L'enseignante n'aime pas le désordre. Cela l'empêche de travailler convenablement. »



*Oreille de la révélation de soi – Oreille factuelle
Oreille relationnelle – Oreille de l'appel*

Écoute à quatre oreilles

S'entraîner à écouter avec quatre oreilles

Une de tes camarades vient à ta table et te dit : « Ça sent le poisson ici. »

Qu'entends-tu ? Note tes réponses sur une feuille.

- Contenu factuel – les informations qu'elle te fournit :
- Appel – ce qu'elle attend de toi :
- Référence relationnelle – ce qu'elle pense de toi et sa position par rapport à toi :
- Révélation de soi – ce qu'elle te dit sur elle-même :

Compare les réponses que tu as notées avec celle de ton voisin de banc.

Avec quelle oreille écoutes-tu le mieux ?



Écoute à quatre oreilles

Ce que j'entends n'est pas nécessairement ce que mon interlocuteur cherchait à me dire.

Souviens-toi d'une discussion pénible et réfléchis-y :

Si tu as écouté (destinataire) :

- Qu'as-tu entendu ?
- Comment as-tu compris ce que tu as entendu ?
- Que l'émetteur aurait-il également pu chercher à dire ?
- Comment as-tu réagi ?
- Quelle autre réaction aurais-tu pu avoir ?
- Que pourrais-tu faire différemment à l'avenir ?

Discutes-en avec l'un de tes camarades.

Lors d'une prochaine conversation pénible, souviens-toi de ce que tu pourrais faire différemment.

Écoute à quatre oreilles

Ce que tu comprends n'est pas forcément ce que j'ai dit.

Souviens-toi d'une discussion pénible et réfléchis-y :

Si tu as parlé (émetteur) :

- Qu'as-tu dit ?
- Comment ton interlocuteur a-t-il réagi à ce que tu as dit ?
- Qu'aurait-il pu comprendre ?
- Comment as-tu réagi ?
- Quelle autre réaction aurais-tu pu avoir ?
- Que pourrais-tu faire différemment à l'avenir ?

Discutes-en avec l'un de tes camarades.

Lors d'une prochaine conversation pénible, souviens-toi de ce que tu pourrais faire différemment.

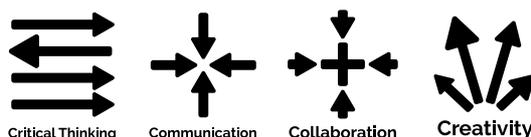


Donner du feedback

Donner du feedback

Le feedback désigne un retour, un avis donné par une autre personne. Il apporte un complément à la perception de soi ou à l'autoévaluation par le biais d'une évaluation extérieure *encourageante et objective* sur la façon dont le comportement est perçu ou reçu. Il importe que le feedback soit ciblé et qu'il indique à l'interlocuteur des possibilités de tirer des enseignements de ses erreurs. Lorsqu'il est utilisé correctement, le feedback peut s'avérer extrêmement utile et est pratiquement indispensable au développement personnel.

L'essentiel est de donner son avis en faisant preuve d'empathie, sans intention de blesser ou d'humilier la personne. Il importe dès lors de se familiariser le plus tôt possible avec des règles en matière de feedback et d'apprendre à les utiliser. La pratique des règles en matière de feedback stimule les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills*: ***pensée critique, compétences en communication et en collaboration, ainsi que créativité.***



Donner du feedback

Conseils pour donner du feedback

Règle de base : donne du feedback sur les **actions** de ton interlocuteur, et non sur sa **manière d'être** !

- Je décris ce que j'entends ou ce que je vois (je n'émet pas de jugement).
- Je me prononce sur une action concrète.
- J'énonce mon propos avec clarté et précision.
- Je suis honnête.
- Je me base sur mes observations personnelles et utilise uniquement des messages-je :
 - Je constate...
 - Je vois...
 - Je pense...
 - Je suppose...
 - Je crois...
 - Je ressens...
- Je suis ouvert à l'idée de me méprendre ou de me tromper.
- J'exprime ce qui me plaît et ce qui ne me plaît pas.



Donner du feedback

Conseil pour recevoir du feedback

Règle de base : recevoir du feedback peut m'aider à comprendre l'impact de ma personne et de mon comportement sur les autres. Comment réagir ?

- J'écoute mon interlocuteur attentivement et je lui pose des questions si quelque chose ne me semble pas clair.
- Je ne me défends pas.
- Je réfléchis à ce qui peut m'être utile et à la façon dont je peux apprendre quelque chose.
- Je verbalise ce que le feedback m'a appris sur moi et sur les autres.

Donner du feedback

Que vois-je ? Que crois-je voir ?

Exercice sur la différence entre la perception et l'interprétation

Voici comment ça marche :

- Formez des binômes et asseyez-vous l'un en face de l'autre.
- Étape 1 : A parle pendant une minute de ce qu'il voit ou *perçoit* dans l'attitude de B. (Exemple : « Je vois que tes yeux regardent vers le bas » et non : « Je vois à quel point tu as l'air triste. ») Ensuite, c'est au tour de B de faire l'exercice, également pendant une minute.
- Étape 2 : A parle pendant une minute de ce qu'il voit ou *perçoit* et commente ou *interprète* les informations perçues. (Exemple : « Je vois que tes yeux regardent vers le bas et j'en déduis que tu es triste. ») Ensuite, c'est au tour de B de faire l'exercice, également pendant une minute.
- Parlez de vos expériences : Vous a-t-il paru facile de dire ce que vous voyez (pouvez percevoir avec vos yeux) ?
- Votre interprétation était-elle correcte ?
Qu'avez-vous ressenti en apprenant que votre interprétation était correcte/incorrecte ?



Donner du feedback

Comment une personne que je n'aime pas me voit-elle ?

Objectif : Se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre et tenter de se voir soi-même à travers les yeux de cette personne pour apprendre à être prudent lorsque l'on juge autrui.

Voici comment ça marche :

- Pense à une personne que tu n'aimes pas et au contact de laquelle tu ne te sens pas à l'aise.
- Mets-toi dans la peau de cette personne et exprime (en « je ») ce que cette personne peut penser de toi et ressentir à ton contact. Laisse libre cours à ton imagination.
- Réfléchis à la façon dont tu pourrais vérifier, de façon empathique, si les hypothèses et les pensées coïncident.

Donner du feedback

« JE ME SENS » au lieu de « TU ES »

Objectif : apprendre à exprimer ses sentiments sous la forme de messages-je. Lorsqu'on utilise un adjectif pour qualifier quelqu'un, on émet un jugement pouvant s'avérer blessant.

Voici comment ça marche :

- Pense à trois personnes que tu connais.
- Qualifie chacune de ces personnes à l'aide de deux adjectifs pertinents, un positif et un négatif.
Exemple : « Madame Nela est gentille et n'est pas ponctuelle. »
- Transforme ces adjectifs (messages-tu) en messages-je qui sous-tendent ton propos.
Exemple : « gentille » – « Madame Nela me donne le sentiment d'être accepté. »
« pas ponctuelle » – « Ces retards m'ont déjà agacé plus d'une fois. »
- Parle avec l'un de tes camarades de classe de ce que tu as découvert en réalisant cet exercice.



Donner du feedback

Élaborer une fiche de feedback

Apprendre à élaborer une fiche de feedback sur un thème en particulier.

Voici comment ça marche :

- Formez des groupes de deux.
- Lisez la fiche de feedback relatif à l'exposé.
- Discutez-en.
- Élaborez ensemble une fiche de feedback sur un autre thème.
- Ce faisant, veillez à tenir compte des conseils pour donner du feedback.
- Exemples : donner du feedback à votre enseignant concernant une leçon, donner son avis sur une représentation théâtrale, sur une peinture...

Donner du feedback

Donner du feedback sur un exposé, partie 1

| Contenus | Avant l'exposé, une vue d'ensemble du sujet traité a été présentée. | | | | |
|-----------------|---|--|--|--|--|
| | Les contenus étaient corrects sur le fond. | | | | |
| | Les contenus étaient facilement compréhensibles. | | | | |
| | L'orateur s'était bien documenté. | | | | |
| | L'orateur a fourni des réponses pertinentes aux questions posées et a fourni des explications précises. | | | | |
| | Les contenus étaient structurés de façon logique. | | | | |



Donner du feedback

Donner du feedback sur un exposé, partie 2

| Présentation | La présentation était intéressante. | | | | |
|---------------------|--|--|--|--|--|
| | L'orateur a utilisé des images et des graphiques appropriés. | | | | |
| | Il a maintenu un contact visuel avec l'auditoire. | | | | |
| | L'exposé était audible dans toute la classe. | | | | |
| | Le ton employé n'était pas monotone, l'orateur s'est montré expressif. | | | | |
| | Les contenus étaient bien formulés d'un point de vue linguistique. | | | | |

Donner du feedback

Donner du feedback sur un exposé, partie 3

| Présentation | Les mots étrangers ont été bien expliqués. | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | À la fin de l'exposé, les points essentiels de l'exposé ont été résumés. | | | | |
| | L'orateur a parlé librement (sans lire de notes). | | | | |
| | Il a bien respecté le temps qui lui était imparti. | | | | |
| Comptabilise les et note le nombre obtenu dans la colonne correspondante. Quel résultat a été récolté le plus souvent ? | | | | | |



Exercices de communication

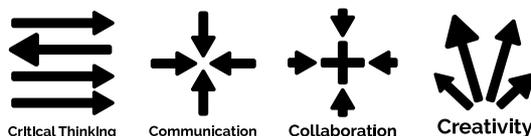
Stations d'apprentissage relatives aux exercices de communication

Les différentes stations permettant d'exercer les capacités de communication ne seront accomplies qu'une fois que le thème « Son ressenti et le ressenti des autres » aura été traité en classe.

L'ordre, la durée et le choix des exercices seront adaptés aux besoins de la classe. Une « journée de la communication » incluant l'ensemble des 10 stations pourrait cependant être envisagée.

Les élèves travailleront en toute autonomie et pourront éventuellement choisir eux-mêmes le mode d'organisation. Les stations sur lesquelles les élèves ont déjà travaillé seront inscrites dans un plan.

Ce fonctionnement par stations stimule les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique, compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.



Exercices de communication

Préparation au fonctionnement par stations

| Station | Matériel nécessaire |
|---|--|
| Station 1 : dispute illustrée | 14 cartes illustrées |
| Station 2 : interpréter des images | des journaux illustrés ; du papier pour écrire et coller des images |
| Station 3 : interpréter des phrases | du papier pour écrire |
| Station 4 : affirmations | aucun |
| Station 5 : émotions | Fiche « Analyse des émotions », fiche « Reconnaître les émotions », du papier pour écrire |
| Station 6 : besoins | Fiche « Exprimer ses soucis », fiche « Exercice d'empathie et de compassion », du papier pour écrire |
| Station 7 : comment forger une bonne entente ? | Fiche « lignes directrices pour des discussions pacifiques et réussies » |
| Station 8 : trouver des solutions ensemble grâce à la méthode PMI | aucun |
| Station 9 : écouter avec quatre oreilles ? | ordinateur, imprimante, lien vers un site |
| Station 10 : s'exercer à discuter et à argumenter | du papier pour écrire |



Exercices de communication

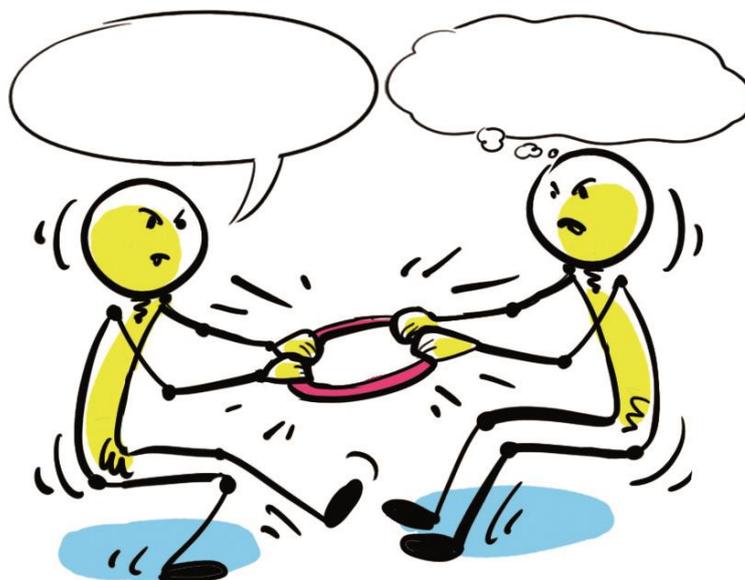
Station 1 : dispute illustrée

Voici comment ça marche : tu reçois des images représentant différentes situations de conflit. Choisis une image.

- Selon toi, qu'est-ce qui a pu générer le conflit ?
- Que disent les protagonistes ? Que pensent-ils ?
- Dessine des phylactères au crayon sur l'image, comme dans une bande dessinée.
- Écris dans les phylactères ce que les protagonistes pourraient dire.
- Si la bulle est trop petite, dessines-en une plus grande.
- Tu peux également dessiner des bulles dans lesquelles tu écriras les pensées des personnages.

Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée





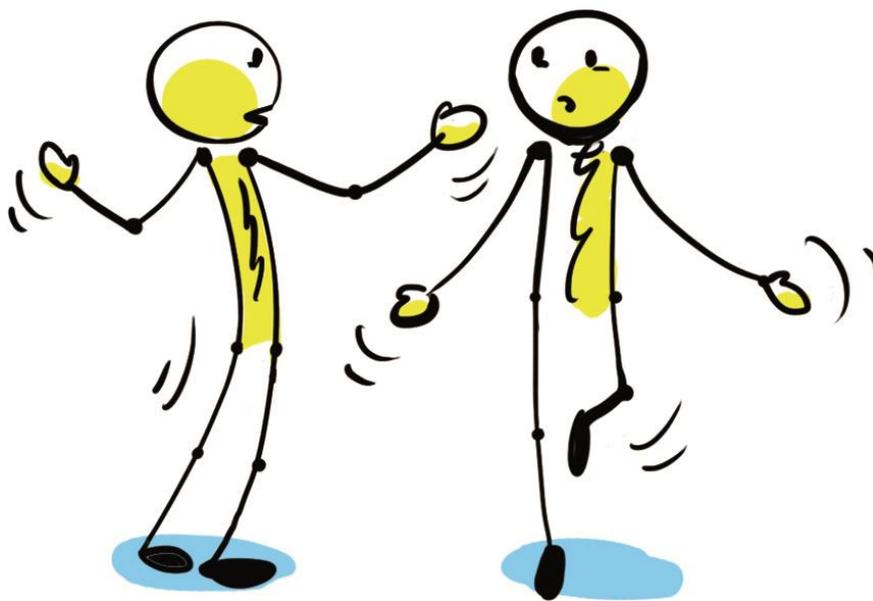
Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

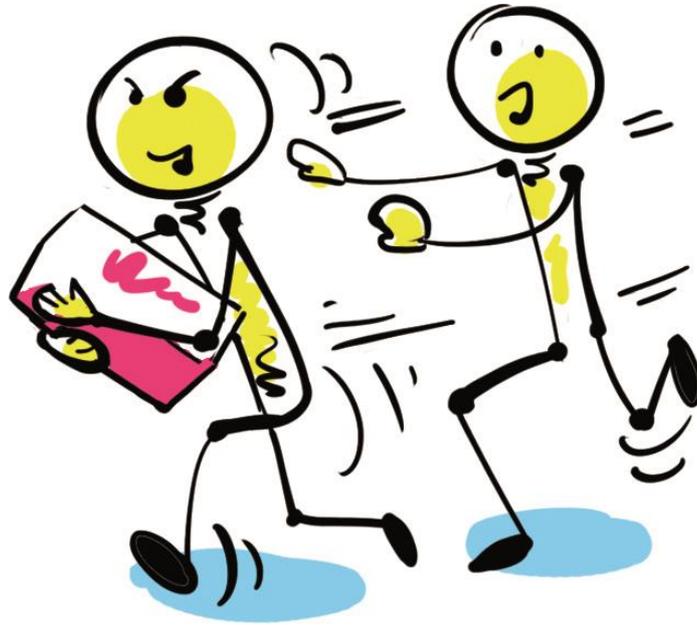
Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

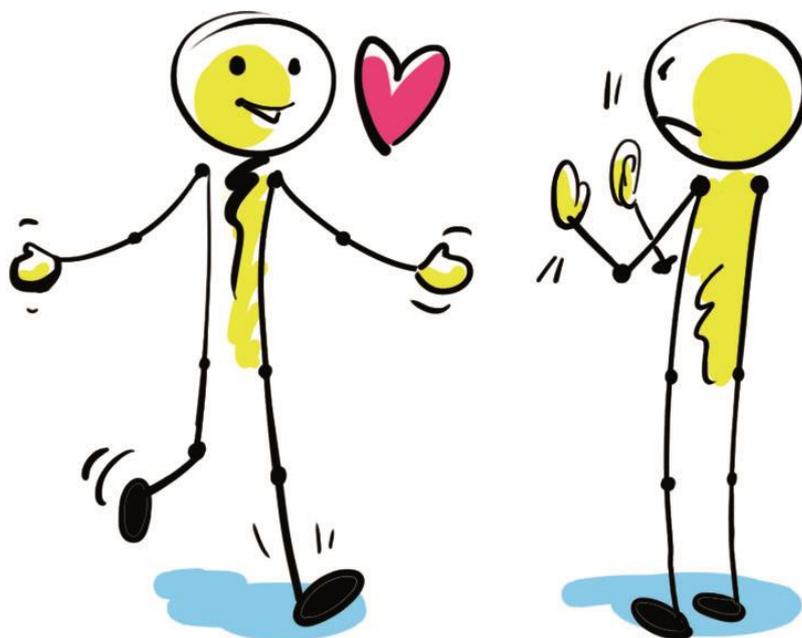
Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

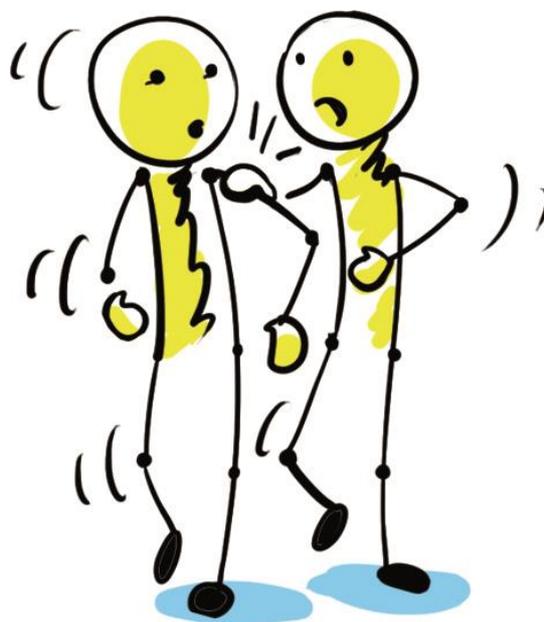
Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée





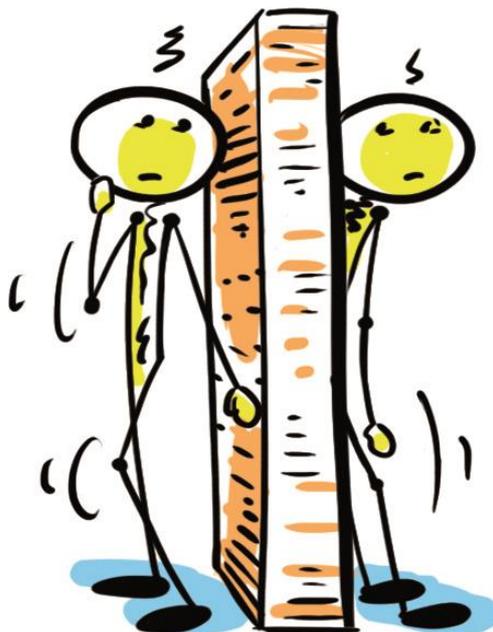
Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée



Exercices de communication

Station 1 : dispute illustrée





Exercices de communication

Station 2 : interpréter des images

Voici comment ça marche : l'enseignant te donne quelques magazines.

- Choisis une photo et colle-la sur une feuille de papier.
- Écris au moins deux sous-titres concernant cette photo. Chaque sous-titre doit fournir une vision différente de la situation.

Exemple :



Sous-titre 1 : Meilleurs amis !

Sous-titre 2 : Il va y avoir du grabuge.

Exercices de communication

Station 3 : interpréter des phrases

Voici comment ça marche : Choisis au moins un partenaire d'apprentissage.

- Quelles sont les attentes de l'interlocuteur qui prononce les phrases suivantes ?
Qu'essaie-t-il de dire vraiment ?
 - « Tu viens ? » – Cette phrase pourrait par exemple vouloir dire : « Je te demande de venir avec moi. » ou « Je ne t'attends plus ! »
 - « Tu as fini tes devoirs ? »
 - « As-tu du temps pour faire autre chose ? »
 - « Je dois toujours tout faire tout seul ! »
- Discutez en groupe des différents souhaits qui peuvent se dissimuler derrière ces questions et ces déclarations.
- Pour chaque phrase, notez des suppositions quant à toutes ses significations potentielles.
- Comparez vos hypothèses avec celles des autres groupes. Avez-vous eu les mêmes idées ?



Exercices de communication

Station 4 : affirmations

Voici comment ça marche : Trouve-toi un partenaire d'apprentissage. Lis les phrases suivantes :

- « Tu es sympa. »
- « Tu es grossier ! »
- « Tu m'écoutes. »
- « Tu es maladroit. »
- « Tu es serviable. »

Insère les expressions suivantes dans les phrases au fur et à mesure que tu les lis :

*toujours, tellement, parfois, assez, de temps à autre, un peu,
pas, volontiers, pas du tout, déjà, tout à fait, absolument pas*

En quoi l'effet que produisent ces phrases sur tes camarades et toi change-t-il ? Discutes-en avec ton partenaire d'apprentissage.

Exercices de communication

Station 5 : émotions

Voici comment ça marche : Trouve-toi un partenaire d'apprentissage.

- « Les émotions peuvent être ressenties et exprimées de diverses façons. »
- Remplissez tous deux la carte « Analyse des émotions » et réfléchissez à la façon dont vous gérez vos émotions.
- Comparez vos réponses.
- Quelles sont identiques, similaires ou différentes ?
- Discutez-en.

Ensemble, faites l'exercice décrit sur la fiche « Reconnaître les émotions » et discutez ensuite de ce que vous avez ressenti en lisant et en écoutant.



Exercices de communication

Station 5 : analyse des émotions

Note ces débuts de phrase, puis complète-les :

Exemple : « *Quand je suis joyeux, je sautille en marchant.* »

- Quand je suis joyeux,...
- Quand je suis triste,...
- Quand je suis en colère,...
- Quand je suis anxieux,...
- Quand je suis heureux,...

Écris tes réponses aux questions suivantes :

- Quelles couleurs correspondent à ces émotions ?
- Dans quelles situations ressens-tu ces émotions ?
- Que ces émotions éveillent-elles en toi ? Joie – Tristesse – Colère – Agacement

Exercices de communication

Station 5 : reconnaître les émotions

Lisez-vous les phrases l'un à l'autre et exprimez l'émotion correspondante en adaptant votre voix.

| | |
|----------------------------|----------------|
| Aujourd'hui, c'est samedi. | Joie |
| Aujourd'hui, c'est samedi. | Colère |
| Aujourd'hui, c'est samedi. | Agacement |
| Aujourd'hui, c'est samedi. | Peur |
| Oui ! | Joie |
| Oui ! | Colère |
| Oui ! | Agacement |
| Oui ! | Peur |
| Je ne peux pas le croire. | Joie |
| Je ne peux pas le croire. | Colère |
| Je ne peux pas le croire. | Surprise |
| Je ne peux pas le croire. | Émerveillement |
| Je ne peux pas le croire. | Reproche |
| Je ne peux pas le croire. | Déception |
| Je ne peux pas le croire. | Incertitude |



Exercices de communication

Station 6 : besoins

Voici comment ça marche :

- Trouve-toi un partenaire.
- Faites tous deux les exercices de la fiche « Exprimer ses soucis ».
- Discutez de ce que vous avez noté.
- Ensuite, jouez ensemble au jeu de rôles décrit sur la fiche « Exercice d'empathie et de compassion ».
- Discutez de vos observations.

Exercices de communication

Station 6 : exprimer ses soucis

Voici comment ça marche :

« J'ai encore obtenu une mauvaise note ! »

« Quelqu'un n'arrête pas de cacher mes pantoufles. »

« Je suis toujours choisi en dernier lorsqu'il faut former des équipes de handball. »

« Quand je lève le doigt, le professeur ne me désigne jamais ! »

Derrière ces phrases se cachent des soucis, des souhaits et des besoins. Les vrais amis donnent des réponses compatissantes, écoutent bien et n'interrompent pas leur interlocuteur. Ils montrent ainsi qu'ils peuvent faire preuve de compassion et d'empathie. Ensuite, ils aident à trouver une solution. Des réponses compatissantes peuvent commencer de la façon suivante :

- « Si tu es triste, c'est parce que tu... »
- « Si tu te fais du souci, c'est parce que... »
- « Cela te ferait plaisir si... »
- « Cela t'ennuie que... »

Quelles réponses compatissantes donnerais-tu ? Pour chaque phrase exprimant un souci, écris trois réponses empathiques.



Exercices de communication

Station 6 : exercice d'empathie et de compassion

Voici comment ça marche :

Exprimer ses propres soucis : réfléchis avec ton partenaire d'apprentissage à vos propres soucis et exprimez-les en notant des phrases. Ou alors, inventez-en.

Exercez-vous, sur la base de ces phrases, à écouter et à réagir de façon compatissante en réalisant un **jeu de rôles :**

- L'un de vous parle de ses soucis (A), tandis que l'autre l'écoute (B).
- Étape 1 : A prononce la phrase, et B réagit avec empathie.
- Étape 2 : A prononce la phrase, et B réagit SANS empathie.
- Discutez de la façon dont A a accueilli les différentes réactions de B durant la première étape, puis durant la deuxième étape.
- Promettez-vous mutuellement de toujours réfléchir, à l'avenir, aux émotions positives ou négatives que votre comportement peut générer chez les autres.

Exercices de communication

Station 7 : comment forger une bonne entente ?

Voici comment ça marche :

Élabore, seul ou avec d'autres camarades de classe, une sorte d'« affiche publicitaire » en vue de relations agréables, pacifiques et réussies. Tu peux t'aider du tableau comportant des « Lignes directrices pour des discussions pacifiques et réussies » pour accomplir cet exercice.

Le poster pourra être affiché dans la salle de classe, dans le couloir de l'école ou à la maison.

Réfléchis, seul ou en groupe, aux éléments ayant récemment généré des émotions désagréables ou des conflits au sein de la classe.

Choisis un partenaire d'apprentissage, puis rejouez une situation. À l'aide des « Lignes directrices pour des discussions pacifiques et réussies », efforce-toi de résoudre les situations désagréables de façon à ce que chacun se sente à l'aise.



Exercices de communication

Station 7 – Lignes directrices pour des discussions pacifiques et réussies

(voir également Empathy Challenge A1 et A2 E sur www.youthstart.eu)

| | | |
|---|--|---------------------------------------|
|  | JE dis ce que j'entends ou ce que je vois sans juger ni interpréter. Je ne dis pas ce que ou qui tu es ; je dis ce que j'entends ou ce que je vois. | « J'ai vu... » « J'ai entendu... » |
|  | JE dis ce que je ressens lorsque j'observe quelque chose en particulier. Je parle de moi et non de la personne que j'observe. | « Je me sens... » |
|  | J'apprends à reconnaître et accepter le besoin qui se cache derrière chacune de mes émotions. | « J'ai besoin... » |
|  | J'exprime ce que j'attends de toi dans une situation en particulier et formule ce souhait comme une demande. | « Je te demande... » |
| | JE te remercie. | « Je te remercie d'avoir... » |

(d'après « La communication non violente » de M. Rosenberg)

Exercices de communication

Station 8 : trouver des solutions ensemble grâce à la méthode PMI

La méthode PMI est un outil à penser. Elle aide à éviter les préjugés, à identifier les différentes facettes d'une situation et à penser (réfléchir) de façon plus créative. Elle nous évite ainsi de commettre des erreurs (de raisonnement) qui trouvent leur origine dans des réactions et des actions précipitées.

« PMI » signifie :

Plus (positif) – Moins (négatif) – Intéressant

Voici comment ça marche :

- On vous donne un sujet : p. ex. le trafic routier, les médias sociaux, les technologies spatiales...
- Abordez chaque point en équipe :
 - récoltez des arguments positifs (PLUS) pendant deux minutes et
 - des arguments négatifs (MOINS) également pendant deux minutes, et notez-les le cas échéant.
- Ensuite, toutes les équipes se réunissent. Les résultats de vos réflexions sont présentés par le porte-parole de chaque groupe.
- Ensemble, décidez quels arguments sont INTÉRESSANTS pour tout le monde.



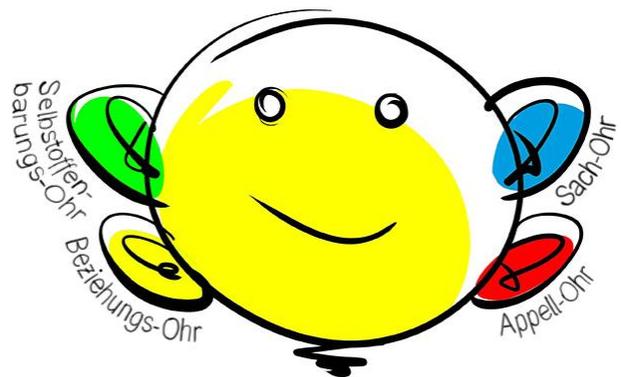
Exercices de communication

Station 9 : écouter avec quatre oreilles ?

Voici comment ça marche :

Écouter avec quatre oreilles... Tu te dis que ce n'est pas possible, pas vrai ? Et pourtant, ça l'est ! Pour t'en convaincre, consulte le lien suivant (en allemand) : <http://www.pearls-of-learning.com/material/andere/4Ohren.pdf>

- Demande de pouvoir imprimer cette courte pièce de théâtre.
- Lis-la.
- Choisis des partenaires de lecture avec lesquels tu pourras t'exercer à réciter le texte et le répéter.
- Jouez-le ensemble, puis discutez-en.



Oreille de l'autorévélation – Oreille factuelle
Oreille relationnelle – Oreille de l'appel

Exercices de communication

Station 10 : s'exercer à discuter et à argumenter

Tu trouveras ci-dessous une affirmation ou une opinion, suivie par des instructions sur la façon dont tu peux t'entraîner à discuter et à argumenter. Travaille tous les points calmement, éventuellement chez toi si tu le souhaites. Tu pourras également t'exercer avec ta famille ou tes proches.

Affirmation ou opinion : *On devrait toujours faire uniquement ce que l'on a envie de faire !*

Instructions :

- Discute de cette affirmation avec les autres. Cherchez des arguments pour et contre cette affirmation, et notez-les.
- Écris ta propre opinion.
- Interroge les autres à ce sujet et compare les affirmations.
- Discutez ensemble des conséquences possibles.

Variante :

Discutez de l'opinion suivante : *Ce n'est pas grave d'interrompre constamment les autres quand ils parlent.*

Cherche d'autres sujets que tu souhaiterais aborder.



Jeux de rôles

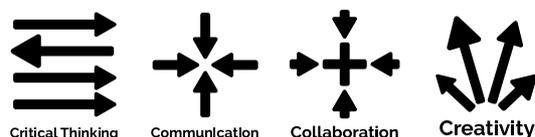
La connaissance (de soi) grâce aux jeux de rôles

En endossant différents rôles, vous découvrirez non seulement comment une autre personne se comporte et se sent dans une situation donnée, mais vous en apprenez également beaucoup sur vous-même.

La présentation d'un sujet d'actualité au sein du groupe (conflit, mobbing, projet...) est utile pour stimuler un comportement en particulier. L'inversion des rôles permet en effet d'exercer et de renforcer les compétences suivantes : perception, empathie, flexibilité, ouverture d'esprit, capacités de coopération, de communication, de résolution des problèmes et d'observation.

Il convient de choisir uniquement les fiches « jeux de rôles » adaptées à la situation de la classe.

Les jeux de rôles stimulent les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : **pensée critique, compétences en communication et en collaboration**, ainsi que **créativité**.



Jeux de rôles

Fiches situationnelles

Imaginez la situation décrite et jouez-la. Laissez libre cours à votre imagination. Les fiches situationnelles ont pour but de vous aider à vous glisser dans la peau de différents personnages.

| | |
|---|---|
| Le père, la mère, la fille et le fils prennent leur petit-déjeuner. | Le père, la mère, la fille et le fils sont sur la route des vacances. |
| Le père, la mère, la fille et le fils fêtent un anniversaire. | Le père, la mère, la fille et le fils planifient une excursion. |
| Un enseignant et une élève préparent un voyage scolaire. | Un enseignant et un élève planifient un projet. |



Jeux de rôles

Fiches de rôles, partie 1

Vous travaillez avec des fiches sur lesquelles différentes personnes et leur comportement sont décrits. Reproduisez les consignes le plus fidèlement possible et observez les émotions que cela vous procure. Les rôles que vous jouez peuvent vous permettre d'en savoir plus sur vous-même.

La personne responsable

- assume des responsabilités, à la fois envers elle-même et envers les autres à l'égard du matériel et de l'environnement
- s'en tient à sa propre opinion
- est consciencieuse
- est sûre d'elle

Le bon samaritain

- fait attention aux autres
- s'engage envers autrui
- décharge ses camarades de leur travail
- soumet des propositions
- joue un rôle de médiateur en cas de conflits

Le plaisantin

- est le plus souvent de bonne humeur
- rit volontiers
- transmet sa bonne humeur aux autres
- éprouve parfois des difficultés à comprendre que d'autres personnes ne trouvent pas tout rigolo

Le balèze

- fait l'important
- prend un air d'assurance
- protège uniquement les siens
- en vient directement aux mains, est violent
- pense qu'être gentil est stupide

Jeux de rôles

Fiches de rôles, partie 2

Le touche-à-tout

- se met en avant
- prend en charge n'importe quelle tâche
- dit souvent : « Je m'en occupe ! »
- organise tout
- aime p. ex. établir des listes

Le vicieux

- est faux et sournois
- rabaisse les autres
- envoie des piques et manipule son entourage
- raconte des ragots en les exagérant
- se moque des autres

Le gentil

- est assidu et consciencieux
- fait toutes les tâches qui se présentent
- n'exprime pas son opinion personnelle
- se laisse facilement influencer
- est timide et docile

Le frimeur

- veut constamment attirer l'attention
- fait le clown, dérange, harcèle...
- est provocant, lance des piques...
- se moque des autres
- ne contribue en rien au travail

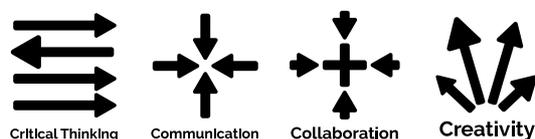


La méthode « win win »

La résolution de conflits grâce à la méthode « win win »

Les règles « gagnant-gagnant » (ou « win win ») sont des piliers fondamentaux de la gestion de conflits. Pour entretenir des relations saines, pacifiques et agréables, il est crucial de bien connaître ces méthodes et de toujours les garder à l'esprit.

L'utilisation de la méthode « win win » permet de stimuler les quatre compétences définies comme les *21st Century Skills* : ***pensée critique***, ***compétences en communication*** et ***en collaboration***, ainsi que ***créativité***.



La méthode « win win »

Affiche sur la méthode « win win »

Voici comment ça marche :

- Formez des équipes de 2 ou 3 personnes.
- Lisez les trois explications de la méthode « win win » en équipe et discutez de l'explication qui vous semble le plus claire.
- Réfléchissez à la façon dont vous pourriez, en vous basant sur le texte, élaborer ensemble un poster attrayant et compréhensible à afficher dans la classe, au sein de l'école ou chez vous.
- Recopiez le texte à la main ou sur ordinateur ; n'hésitez pas à utiliser d'autres formulations si vous le souhaitez.
- Décorez votre affiche avec des couleurs, des dessins, des motifs...
- Créez une exposition avec toutes les affiches de votre classe.
- Chacun pourra éventuellement choisir l'affiche qui lui plaît le plus. Quelle affiche rassemblera le plus de votes ?



La méthode « win win »

La méthode « win win », explication 1

1. Imaginez que vous êtes fâché sur quelqu'un. Prenez le temps de reprendre votre calme si nécessaire. Réfléchissez à la façon dont vous pourriez exprimer votre colère différemment.
2. Décrivez vos émotions et expliquez le problème selon votre propre point de vue. Pour cela, utilisez uniquement des messages-je, en évitant les accusations et les insultes.
3. Décrivez ensuite le problème selon le point de vue de l'autre personne.
4. Admettez votre part de responsabilité dans le conflit.
5. Cherchez des solutions ensemble et choisissez-en une qui satisfait tout le monde : une solution « win win ».
6. Confirmez la solution trouvée, pardonnez et remerciez-vous mutuellement.

La méthode « win win »

La méthode « win win », explication 2

1. Reprendre son calme.
2. Utiliser des messages-je.
3. Récapituler la situation selon le point de vue de l'autre.
4. Admettre sa part de responsabilité.
5. Chercher des solutions ensemble (brainstorming).
6. Confirmer, pardonner, remercier...



La méthode « win win »

La méthode « win win », explication 3

- Traitez-vous les uns les autres avec respect.
- Écoutez l'autre.
- Soyez honnêtes.
- Ne proférez ni accusations ni insultes ; n'interrompez pas votre interlocuteur.
- Ensemble, cherchez une solution qui mettra tout le monde d'accord.

La méthode « win win »

S'exercer à utiliser la méthode « win win »

À présent, entraînons-nous à utiliser la méthode « win win » !

Marche à suivre :

- Souviens-toi d'une dispute très déplaisante pour toi.
- Parle de ce qui t'est arrivé avec les autres.
L'un de tes camarades se remémorera peut-être la même situation conflictuelle !
- Rejouez la dispute en répartissant les rôles, d'abord en restituant la scène telle qu'elle s'est réellement déroulée.
- Ensuite, changez la fin en appliquant les règles « win win ». Pour cette étape, vous pouvez éventuellement échanger les rôles.
- Parlez de vos expériences.



8. Objectifs d'apprentissage et réussite de l'apprentissage

(voir également *Be A YES Challenge* et *B2 Buddy Challenge* – www.youthstart.eu, ainsi que *Stärkenschatzsuche*, ou « *chasse aux atouts* » – www.jedeskind.org)

Dans ce chapitre, les enfants et les adolescents sont encouragés à assumer la responsabilité de leur apprentissage individuel.

Ils s'exercent à définir leurs **objectifs d'apprentissage** personnels et à les atteindre pas à pas.

En tant qu'experts de leur propre processus d'apprentissage, ils le gèrent en faisant preuve d'initiative et avec assurance. Pour ce faire, ils doivent également apprendre à **évaluer par eux-mêmes leur propre réussite d'apprentissage** et à l'apprécier. Ce chapitre vise également à leur donner les outils pour y parvenir.

Objectifs d'apprentissage

Apprendre à atteindre ses objectifs d'apprentissage

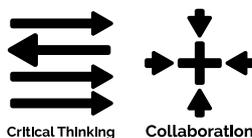
(voir également *B2 Buddy Challenge* sur www.youthstart.eu)

« Celui qui ne sait pas où il veut aller ne doit pas s'étonner de se retrouver loin de son but. »
(Robert Mager)

« Les objectifs d'apprentissage désignent le renforcement des connaissances, des compétences et des capacités acquis par les apprenants à la fin du processus d'apprentissage. » (Hartmut Lenhard, 2003)

Les objectifs d'apprentissage s'avéreront un outil efficace pour concevoir un enseignement de qualité, s'ils fournissent un « fil rouge » logique à travers la matière, créent de la transparence et sont à la fois stimulants et réalistes. Ils doivent également permettre un contrôle de la qualité de l'apprentissage et accroître la confiance en soi, la motivation et les accomplissements des apprenants. Si les apprenants sont activement impliqués dans la détermination de leurs objectifs d'apprentissage, de simples listes d'objectifs finiront par constituer une documentation claire des progrès réalisés.

La formulation de ses propres objectifs d'apprentissage et le processus d'accomplissement étape par étape de ces objectifs visent à stimuler les *21st Century Skills* suivantes : **pensée critique** et **compétences en collaboration**.





Objectifs d'apprentissage

Je fixe mon objectif d'apprentissage

(voir également Stärkenschatzsuche, ou « chasse aux atouts », sur www.jedeskind.org)

Voici comment ça marche : réfléchis à des réponses à toutes les questions et note-les.

- En quoi suis-je vraiment bon ?
- De quoi puis-je être fier ?
- De quoi suis-je satisfait ?
- De quoi suis-je reconnaissant ?
- Qu'est-ce qui me réussit particulièrement bien d'habitude ?
- Quels sont les points à ne pas changer ?
- Qu'est-ce qui ne me réussit pas particulièrement bien d'habitude ?
- De quoi ne suis-je pas encore satisfait ?
- Qu'aimerais-je changer ?
- Quelles connaissances aimerais-je encore acquérir ?

Parmi les connaissances que tu souhaites acquérir, choisis celles qui te semblent les plus importantes. Imagine-toi précisément ta situation lorsque tu auras acquis ces nouvelles connaissances. Note cet objectif.

Objectifs d'apprentissage

Étapes vers mon objectif d'apprentissage (1)

Voici comment ça marche : réfléchis à des réponses à toutes les questions et note-les.

- Qu'est-ce qui devra avoir changé à la fin de la journée ?
- Quelle sera ma première mesure demain matin ?
- Quels objectifs intermédiaires dois-je me fixer pour atteindre mon objectif principal ?
- Pour quand aimerais-je avoir atteint mes objectifs intermédiaires ?
- Comment puis-je vérifier si j'ai atteint mes objectifs intermédiaires dans les temps ?
- Avec qui puis-je travailler efficacement en équipe ?
- Quelles erreurs parmi celles que j'ai faites jusqu'à présent vais-je éviter ?
- Qui pourrait m'empêcher de réaliser mon projet ?
- Comment puis-je m'en protéger ?

Cherche une personne qui pourra t'aider à atteindre ton objectif. Discute avec cette personne de toutes les réponses que tu as notées.



Objectifs d'apprentissage

Étapes vers mon objectif d'apprentissage (2)

Voici comment ça marche :

- Réfléchis à la façon dont tu peux atteindre ton objectif.
- Planifie ton projet par toutes petites étapes.
- Inscris dans un calendrier la date à laquelle tu souhaites avoir atteint tes objectifs.
- Inscris également des dates auxquelles tu contrôleras en cours de route si tu es toujours sur le bon chemin.
- Commence par la première étape dès demain matin.

Objectifs d'apprentissage

Contrat avec moi-même

Voici comment ça marche : conclus un contrat avec toi-même. Note tous tes engagements et signe le contrat. Veille également à inscrire la date. Ton contrat devra reprendre les éléments suivants :

Ce que je veux changer :

Raison(s) pour laquelle/lesquelles je souhaite ce changement :

Comment vais-je m'y prendre ? Quelles mesures vais-je entreprendre ?

J'atteindrai ces objectifs intermédiaires le :

J'atteindrai mon objectif principal le :

Date :

Signature :



Autoévaluer la réussite de l'apprentissage

Autoévaluer la réussite de son apprentissage

La réussite d'un apprentissage peut se mesurer de diverses façons. Dans le cadre du programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges*, tous les challenges comportent un questionnaire final d'autoévaluation permettant aux enfants et adolescents d'apprendre à évaluer leur propre réussite avec assurance. Le but est d'en faire des experts de leur propre processus d'apprentissage et de les encourager à définir leurs objectifs d'apprentissage personnels de façon autonome, ainsi qu'à contrôler par eux-mêmes la réalisation de ces objectifs.

L'évaluation mutuelle des réussites d'apprentissage constitue également une étape utile dans cette direction. Sur les fiches suivantes, vous trouverez quelques suggestions de questionnaires d'autoévaluation et d'évaluation par les pairs.

L'apprenant qui évalue lui-même la réussite de son apprentissage fait en particulier appel à **sa capacité à mener une réflexion critique**, définie comme l'une des quatre compétences d'apprentissage et d'innovation dans le cadre des *21st Century Skills*.



Autoévaluer la réussite de son apprentissage

Élaborer un questionnaire d'autoévaluation

Nous apprenons en quoi consiste un questionnaire d'autoévaluation et comment élaborer un tel questionnaire sur un thème en particulier.

Voici comment ça marche :

- Formez des équipes de deux.
- Consultez des exemples de questionnaires d'autoévaluation sur les fiches distribuées par l'enseignant.
- Discutez-en.
- Ensemble, élaborer un questionnaire d'autoévaluation.
- Pour cela, choisissez un thème qui vous tient à cœur et concernant lequel vous souhaitez vérifier l'étendue de vos connaissances.
- Récapitulez ce que vous avez appris en commençant vos phrases par « Je suis capable de... ». Exemples : « Je suis capable de bien accomplir des tâches. », « Je suis capable de bien collaborer avec autrui. »



Autoévaluer la réussite de son apprentissage

Questionnaire d'autoévaluation sur le thème « Apprendre à apprendre »

Coche l'émoticône qui, selon toi, correspond le mieux à ta situation.

| N° | Énoncé |  |  |
|----|---|---|---|
| 1. | Je peux nommer au moins trois choses qui m'aident à apprendre. | | |
| 2. | Je sais en quoi je suis bon. | | |
| 3. | Je suis capable de mémoriser des informations en utilisant la méthode des loci. | | |
| 4. | Je sais avec laquelle de mes quatre oreilles j'écoute le mieux. | | |
| 5. | Je suis capable de me mettre à la place d'une autre personne. | | |
| 6. | Je suis capable d'utiliser les règles en matière de feedback. | | |
| 7. | Je suis capable d'appliquer les règles en matière d'écoute active. | | |

Autoévaluer la réussite de son apprentissage

Questions d'autoréflexion sur le thème « Apprendre à apprendre »

Voici comment ça marche : réfléchis à des réponses à ces questions et note-les.

- Qu'est-ce qui m'aide le plus à apprendre ?
- Quelles connaissances souhaiterais-je absolument acquérir l'année prochaine ?
- En quoi suis-je déjà très bon ?
- Quels conseils d'apprentissage pourrais-je donner à mon/ma meilleur(e) ami(e) ?



Autoévaluer la réussite de son apprentissage

Questionnaire d'évaluation sur le thème du feedback

Lis chaque phrase et décide si tu maîtrises la capacité décrite, ou s'il s'agit d'un point à améliorer. Coche la case qui te correspond le mieux.

| | Maîtrisé | Peux mieux faire |
|--|----------|------------------|
| J'ai décrit ce que j'ai entendu ou vu. | | |
| Je me suis exprimé sur une action concrète d'un camarade. | | |
| J'ai exprimé mon avis avec clarté et précision. | | |
| J'ai été honnête. | | |
| J'ai parlé de mes observations personnelles et utilisés des « messages-je ». | | |
| J'ai exprimé ce qui me plaît et ce qui ne me plaît pas. | | |
| Je me suis montré ouvert à l'idée de me tromper. | | |

Autoévaluer la réussite de son apprentissage

Questionnaire d'évaluation destiné aux camarades sur le thème « Donner du feedback »

Lis chaque phrase et décide si ton camarade maîtrise la compétence en matière de feedback, ou s'il peut encore s'améliorer. Coche la case qui correspond le mieux à la situation selon toi.

| | Maîtrisé | Peut mieux faire |
|--|----------|------------------|
| Tu as décrit ce que tu as entendu ou vu. | | |
| Tu t'es exprimé sur une action concrète de ma part. | | |
| Tu as exprimé ton avis avec clarté et précision. | | |
| Tu as été honnête. | | |
| Tu as utilisé des « messages-je ». | | |
| Tu t'es montré ouvert à l'idée de te tromper. | | |
| Tu as exprimé ce qui te plaît et ce qui ne te plaît pas. | | |



Chapitre 9

9. L'apprentissage avec les nouvelles technologies

« If we want students to become smarter than a smartphone, we need to think harder about the pedagogies we are using to teach them. Technology can amplify great teaching but great technology cannot replace poor teaching. » (Si nous voulons que les élèves soient plus intelligents que leur smartphone, nous devons mener une réflexion plus approfondie sur nos pratiques pédagogiques. La technologie peut optimiser un enseignement de bonne qualité, mais elle ne pourra jamais, aussi avancée soit-elle, remplacer un enseignement de piètre qualité.) – Andreas Schleicher, OCDE

La digitalisation est un phénomène qu'on ne peut arrêter, et le milieu scolaire n'y échappe pas. C'est la raison pour laquelle il appartient en particulier aux enseignants de s'initier à la fois les nouvelles technologies et aux formes modernes de communication.

C'est dans cette optique que l'Association pour la promotion de l'enseignement numérique (Verein zur Förderung digitaler Bildungsangebote) a vu le jour à Vienne. Elle s'est dédiée à « la recherche, au développement et à la diffusion d'offres éducatives numériques à usages scolaire et extrascolaire ». L'Association exploite la plateforme Web « Future Learning », laquelle vaut vraiment la peine d'être consultée régulièrement, car elle publie une version actualisée des développements rapides dans le domaine. <https://futurelearning.at>

« L'homme est la mesure, la numérisation, une nouvelle réalité » : tel est le message central de la plateforme. Les points suivants sont cités à ce sujet :

« L'apprentissage est élémentaire pour l'être humain – dès le départ et tout au long de sa vie. Vingt-quatre heures sur 24, tantôt plus, tantôt moins intensivement.

L'apprentissage est crucial pour l'avenir de notre humanité, tant pour chacun à titre individuel que pour tous dans notre ensemble. La digitalisation joue un rôle de plus en plus important, ce à tous les égards.

Chapitre 9

Les médias et les outils numériques offrent des possibilités sans précédent à l'apprentissage, lequel s'accompagne également de nouveaux défis. La digitalisation a ouvert de nouvelles perspectives à l'humanité dans son ensemble – des possibilités qu'il convient de maîtriser et d'exploiter de façon responsable, en étant conscient des risques qui y sont associés.

La plateforme Future Learning centralise toutes ces avancées : une digitalisation qui profite réellement à l'apprentissage et un apprentissage qui tire le meilleur parti de la digitalisation, pour garantir un avenir prospère à tous. »

L'association exploite également, en collaboration avec la Pädagogische Hochschule de Vienne (PH), le Future Learning Lab Wien (FLL) : <http://www.fll.wien/> / <https://zli.phwien.ac.at/learnraeume2/fll/>

Le Future Learning Lab s'inspire du concept pédagogique et didactique du portail EUN Schoolnet et du projet Klassenzimmer der Zukunft (Salle de classe du futur). Les salles d'apprentissage offrent un environnement dédié à l'acquisition et à l'enseignement de compétences numériques et constituent une mesure importante de la PH Vienne dans la mise en œuvre de l'initiative « Schule 4.0 » du ministère fédéral autrichien de l'Éducation.

Le FLL compte également parmi ses partenaires le Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (Centre des technologies d'apprentissage et de l'innovation) rattaché à l'Institut für übergreifende Bildungsschwerpunkte (Institut pour une approche globale de l'éducation) de la PH de Vienne.

Suggestions de lectures et liste de liens

En guise de références littéraires et de liens, nous vous renvoyons à l'excellent récapitulatif publié sur la plateforme « Future Learning ». La page <https://futurelearning.at/weiterlernen> vous fournira de formidables exemples en matière d'apprentissage du futur. Nous vous conseillons de consulter cette page régulièrement pour vous tenir à jour (la liste suivante est datée du 27/02/2018).



L'apprentissage avec les nouvelles technologies

Littérature

Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt.

Un ouvrage incontournable sur le thème de l'enseignement dans un monde digitalisé, par Beat Döbeli Honegger.

Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen.

Également un ouvrage de référence, par Paula Bleckman.

Coherence. The Right Drivers in Action for Schools, Districts, and Systems.

Un guide pour tous ceux qui veulent véritablement apporter des changements, par Michael Fullan, l'un des développeurs de systèmes éducatifs les plus renommés et les plus expérimentés au monde.

Liens

mediamanual.at

Tout ce qu'il faut savoir pour une bonne pratique de l'éducation aux médias. Vous y trouverez également un test de compétences en médias.

digikomp.at

Acquérir des compétences digitales de façon systématique et en fonction de l'âge (y compris digicheck).

code.org

Pour donner la possibilité à tous les élèves d'acquérir des compétences en informatique.

L'apprentissage avec les nouvelles technologies

Liens

Réinventer l'école et la façonner selon une approche orientée médias

L'essor des médias et la digitalisation placent l'école face à des défis majeurs : à quoi ressembleront l'école et l'enseignement du futur ? Comment les médias digitaux peuvent-ils être intégrés à la vie scolaire ? Le site « Schule neu denken und medial gestalten » (Réinventer l'école et la façonner selon une approche orientée médias) aborde ces questions selon une perspective pratique et scientifique. Vous y trouverez une série d'ébauches visionnaires et diverses publications portant sur des projets en matière de pratique scolaire (notamment sur le projet KidZ, « Salle de classe du futur »).

SaferInternet.at

Surfer sur Internet en toute sécurité, pour les enseignants, les parents, les adolescents et les seniors.

digi4family.at

Des compétences en médias pour tous ! Sont également présentés les projets des principaux fournisseurs d'Internet autrichiens, nés du projet-pilote « Future Learning ».

Schule 4.0

Cap sur le digital ! Le plan de digitalisation complet du ministère fédéral autrichien de l'Éducation.

eEducation Austria

L'enseignement numérique pour tous ! Une initiative de développement scolaire visant la transmission de compétences digitales et informatiques dans toutes les classes autrichiennes.



L'apprentissage avec les nouvelles technologies

D'autres plateformes sur l'apprentissage numérique

Enfin, vous trouverez ci-dessous encore trois liens intéressants relatifs à des initiatives se concentrant également sur la digitalisation en milieu scolaire et sur sa mise en pratique dans les salles de classe.

Un WIKI sur l'apprentissage et l'enseignement de la langue allemande :

<http://deutsch.learnandlead.org/>

Du matériel de travail pour lire, écrire, écouter et apprendre destiné aussi bien enfants, aux adolescents et aux adultes, qu'à toute personne qui enseigne l'allemand, quel que soit le support : en ligne sur PC ou smartphone, ou dans le cadre d'un cours en présentiel...

Système modulaire : www.learningapps.org

LearningApps.org soutient les processus d'apprentissage et d'enseignement grâce à de petits modules multimédias interactifs qui sont créés en ligne et intégrés aux contenus d'apprentissage. Un certain nombre de modèles (exercices de classement, tests à choix multiples, etc.) sont disponibles pour les modules (appelés « apps »). Les applications ne représentent pas des unités d'apprentissage complètes, mais doivent être intégrées dans un scénario d'enseignement. Pas d'inscription nécessaire.

Des kits éducatifs par millions : www.quizlet.com

Cette plateforme met à votre disposition des millions de kits éducatifs et vous donne également la possibilité de créer vos propres outils : fiches, jeux, questionnaires... Inscription obligatoire.

Mentions légales :

Éditeurs : Eva Jambor, Johannes Lindner
Auteure : Ingrid Teufel
Rédaction : Martin Obermayr
Graphisme : Valentin Mayerhofer (mise en page), Peter Stromberger (pictogrammes),
Stefan Torreiter (illustrations)
Couverture : « Apprendre avec le cœur, les mains et la tête – développement des potentialités »
Titre : Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme de formation pour le 21^e siècle
Première édition : Salzbourg 2018
ISBN : 978-3-200-05791-3

Apprendre à apprendre de manière holistique a été conçu dans le cadre du programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges*. Il est disponible en ligne, sur le site www.youthstart.eu, sous la rubrique *Expert Challenge*.

Conditions d'utilisation : tout le matériel mis à la disposition des enseignants et des élèves issu du programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges est sous licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous tous les formats et sur quelque support que ce soit, à condition de citer les noms corrects. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion devra se faire sous la même licence que l'original. Pour obtenir plus de renseignements sur la licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

© 2018

Une collaboration entre

Initiative for Teaching Entrepreneurship

Eschenbachgasse 11, 1010 Vienne
www.ifte.at

et

le land de Salzbourg

www.salzburg.gv.at



*renforcer chaque enfant

Mentions légales :

Éditeurs : Eva Jambor, Johannes Lindner
Auteure : Ingrid Teufel
Rédaction : Martin Obermayr
Graphisme : Valentin Mayerhofer (mise en page), Peter Stromberger (pictogrammes),
Stefan Torreiter (illustrations)

Apprendre à apprendre de manière holistique a été conçu dans le cadre du programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges*. Il est disponible en ligne, sur le site www.youthstart.eu, sous la rubrique *Expert Challenge*.

Conditions d'utilisation : tout le matériel mis à la disposition des enseignants et des élèves issu du programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges est sous licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous tous les formats et sur quelque support que ce soit, à condition de citer les noms corrects. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion devra se faire sous la même licence que l'original. Pour obtenir plus de renseignements sur la licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

© 2018

Initiative for Teaching Entrepreneurship
Eschenbachgasse 11, 1010 Vienne
www.ifte.at

Mentions légales :

Éditeurs : Eva Jambor, Johannes Lindner, projet « Arbeitswelt & Schule » de la AK Wien
Auteure : Ingrid Teufel
Rédaction : Martin Obermayr
Conception graphique : Valentin Mayerhofer (mise en page), Peter Stromberger (pictogrammes),
Stefan Torreiter (illustrations)
Couverture : « Apprendre avec le cœur, les mains et la tête – développement des potentialités »
Titre : Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme de formation pour le 21^e siècle
Première édition : Vienne 2018
ISBN : 978-3-200-05791-3

Pour commander le matériel : arbeitsweltundschule@akwien.at (moyennant une contribution symbolique)
Production : AK Wien, Prinz-Eugen-Straße 20-22, 1040 Vienne

Apprendre à apprendre de manière holistique a été conçu dans le cadre du programme des *Youth Start Entrepreneurial Challenges*. Il est disponible en ligne, sur le site www.youthstart.eu, sous la rubrique *Expert Challenge*.

Conditions d'utilisation : tout le matériel mis à la disposition des enseignants et des élèves issu du programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges est sous licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous tous les formats et sur quelque support que ce soit, à condition de citer les noms corrects. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion devra se faire sous la même licence que l'original. Pour obtenir plus de renseignements sur la licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

© 2018

Une collaboration entre

le projet Arbeitswelt & Schule de l'AK Vienne
Prinz Eugen-Straße 20-22, 1040 Vienne
www.arbeitsweltundschule.at

Kompetenzzentrum für wertebasierte Wirtschaftsdidaktik
Stephansplatz 3/3, 1010 Vienne
www.kphvie.ac.at

Initiative for Teaching Entrepreneurship
Eschenbachgasse 11, 1010 Vienne
www.ifte.at