

Le plaisir au service de l'efficacité !

Par Laura Ouellet



Problématique

Nous prenons pour acquis que les élèves ont des méthodes de travail efficaces alors que ce n'est pas le cas. Les élèves seraient laissés à eux-mêmes lors des périodes d'études et ne se sentent pas assez outillés. (Dionne, 2014)

Dans la classe où j'ai mis en place ce projet, les élèves n'avaient pas de devoirs. La temps en classe devenait donc une période d'étude supplémentaire très importante. Toutefois, était-elle optimale ? Voici mes observations..

- Des élèves qui regardent partout en l'air ;
- Des têtes couchées sur les bureaux ;
- Des élèves qui circulent dans la classe sans raison ;
- Des élèves qui placotent de tout et de rien..

Période d'étude inefficace !



Question de recherche :

Comment engager les élèves dans la période d'étude pour qu'elle soit signifiante et efficace ?



Conclusion et résultats

Selon mes observations, pour engager les élèves dans une période d'étude efficace, il faut d'abord être à l'écoute de leurs intérêts afin de proposer une variété d'activités qui les motiveront à s'engager dans la tâche.

✓ L'apprentissage par le jeu est un moyen efficace d'y arriver.
« Cette forme d'apprentissage est avant tout une manière d'engager les élèves de manière ludique et de leur permettre d'apprendre par l'intermédiaire d'une expérience d'apprentissage positive. » (Margarida Romero, 2017)

Lors des routines d'études ludiques structurées, j'ai pu observer :

- Des élèves qui s'engagent dans la tâche d'étude ;
- Des élèves qui collaborent et qui co-construisent leurs connaissances ;
- Des élèves qui s'encouragent et qui s'entraident au sein d'une équipe ;
- Des élèves qui réinvestissent des méthodes apprises ;
- Des élèves qui avaient à cœur la période d'étude ;
- Des élèves qui se dépassent pour aider leurs coéquipiers, leur équipe.

Période d'étude efficace !

De plus, l'approche par le jeu privilégiée par ce projet a grandement contribué au développement des habiletés sociales chez mes élèves. J'ai pu constater plusieurs belles améliorations à ce niveau.

« Au primaire, le jeu occupe une place de choix dans l'enseignement des stratégies, car il permet de montrer aux élèves qu'il est possible d'étudier en s'amusant. De plus, le jeu laisse beaucoup de place à l'enseignement des habiletés sociales et au pouvoir de collaboration. » (Dionne, 2014)

Le projet a bien fonctionné et les retombées sont positives. Toutefois, il me reste encore quelques questions en tête. Si on avait gardé ce rythme en classe, la motivation des élèves aurait-elle diminué ? Selon moi, elle aurait probablement diminué. C'est pour cette raison qu'il aurait été préférable de modifier graduellement les activités. Mais comment ?

L'objectif est d'en venir à diminuer le soutien de l'enseignant pour donner de plus en plus de place à l'autonomie des élèves. En effet, le but ultime de cette approche est d'amener les élèves à trouver des méthodes signifiantes pour eux afin qu'ils puissent en arriver à étudier par eux-mêmes, de manière efficace.

On appelle ce processus : l'étayage. Intéressé d'en connaître plus ?

Voici un article très intéressant pour les enseignants à ce sujet :

<https://www.verbotonale-phonetique.com/geste-pedagogique-etayage-enseignant/>

Les interventions appuyées par la recherche en éducation et les retombées sur les élèves

Prendre en considération les intérêts des élèves

Mes élèves adorent le sport et l'esprit de compétition ! J'ai donc mis sur pied un **tournoi d'étude** dans lequel

- Les élèves collaborent au sein d'une équipe ;
- Les élèves doivent accumuler des points pour avancer sur le podium.

Variation des méthodes d'étude proposées

En préparant le tournoi, j'ai eu un souci particulier pour diversifier les méthodes d'études proposées. Mon objectif était que chaque élève puisse choisir celles qui sont les plus efficaces et/ou bénéfiques pour lui.

Proposer des activités ludiques

Les activités proposées étaient toutes basées sur un principe de jeu :

- un bingo (tables) ;
- une course à relais (mots de vocabulaire) ;
- une mission conjugaison ;
- un jogging mathématique ;
- un jeu-questionnaire de grammaire en équipe.

Offrir un environnement encadré, dirigé

Les élèves sont au cœur de leurs apprentissages, mais je les soutiens tout au long de l'activité.

- J'anime et je guide les activités ;
- Par le questionnement, je rappelle certaines notions aux élèves.

Retombées sur les élèves

Le concept de pointage et de podium a vraiment contribué à la motivation et l'engagement de mes élèves dans les activités d'étude. En effet, ce concept de tournoi a créé une effervescence autour de la période d'étude.

Elle leur tenait maintenant à cœur, car ils avaient un objectif !

Considérer les intérêts de mes élèves a donc contribué à rendre la période significative pour eux !

Retombées sur les élèves

Les élèves ont apprécié la variété des activités. En effet, certains se reconnaissent moins dans les activités plus actives (course à relais par exemple), mais ont trouvé pertinentes les activités présentées sous forme de jeu-questionnaire.

Plusieurs élèves ont réinvesti les méthodes apprises dans les périodes d'études individuelles, ce qui démontre qu'ils en ont au moins trouvé une qui leur convenait !

Retombées sur les élèves

Les élèves ont adoré ce tournoi d'étude, ils en redemandaient, et m'en ont parlé longtemps ! La période d'étude était maintenant devenue une partie de plaisir dans laquelle les élèves collaboraient dans l'atteinte d'un objectif commun.

Voici quelques-uns de leurs commentaires :

Retombées sur les élèves

Le soutien que j'ai apporté aux élèves lors des routines a permis de bien modéliser les nouvelles méthodes.

Comme l'environnement était structuré lors des routines, j'ai pu encourager et soutenir les élèves tout au long des activités, ce qui a contribué à leur motivation, à court terme, et à leur estime de soi, à long terme, ils se sentaient CAPABLES d'étudier et ils se sentaient EFFICACES !

Le qu'en dit la recherche ...

« Les champs d'intérêt des élèves, ont une influence sur leur motivation et, par conséquent, sur leur apprentissage. La collecte de données portant sur les champs d'intérêt permet aussi de planifier des activités d'apprentissage bien ciblées pour l'élève et pour l'ensemble de la classe. » (Association des enseignants et enseignantes)

Le qu'en dit la recherche ...

« Il est important que les enfants puissent toucher à différentes stratégies d'étude afin de comprendre qu'il n'existe pas seulement une façon d'étudier ! » (Dionne, 2014)

Le qu'en dit la recherche ...

« La recherche sur l'apprentissage basé sur le jeu souligne différents intérêts de cette pratique pour l'élève, notamment du point de vue de l'engagement, de la motivation et de l'expérience d'apprentissage. » (Dionne, 2014)

Le qu'en dit la recherche ...

« Des études ont démontré que le jeu dirigé, une forme de situation de jeu encadré par un adulte, peut être particulièrement bénéfique à l'apprentissage de l'enfant. » (Dionne, 2014)

Références

Association des enseignantes et des enseignants franco-ontariens. À l'écoute de chaque élève grâce à la différenciation pédagogique. Repéré à : http://www.edu.gov.on.ca/fre/teachers/studentsuccess/a_ecoutepartie1.pdf

Bilières, M. (2016) *Le rôle du geste pédagogique dans l'étayage enseignant*. Au son du fle. Repéré à : <https://www.verbotonale-phonetique.com/geste-pedagogique-etayage-enseignant/>

Dionne, S. (2018). *Expérimenter et partager des stratégies d'étude efficace*. École branchée, enseigner à l'ère du numérique. Repéré à : <https://ecolebranchee.com/expérimenter-et-partager-des-strategies-détude-efficace/>

Romero, M. (2017) *Peut-on apprendre par le jeu ?* Contact, université Laval. Repéré à : http://www.contact.ulaval.ca/article_blogue/peut-on-apprendre-par-le-jeu/

Routhier, A. (2018) *Comment rendre la méthodologie du travail amusante ?* Carrefour éducation. Repéré à : http://carrefour-education.qc.ca/guides_thematiques/comment_rendre_la_méthodologie_du_travail_amusante#développer

Skolnick Weisberg, D. Zosh, J. (2018) *Comment le jeu dirigé favorise l'apprentissage des jeunes enfants*. Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants. Repéré à : <http://www.enfant-encyclopedie.com/sites/default/files/textes-experts/fr/4997/comment-le-jeu-dirige-favorise-l'apprentissage-des-jeunes-enfants.pdf>

