

CAHIER PROFESSIONNEL

Questions/exercices sur les leçons

- **Compétence choisie** : P3 : Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves

- **Composantes retenues** Tirer parti de l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage.

Présentation :

- **Contexte :**

Dans une classe de 29 élèves en double niveau CM1/CM2 : 9 CM1 et 20 CM2 dans une petite ville du département du Rhône

- **Description de la preuve :**

Les élèves en cours d'apprentissage ont été invité à imaginer et à rédiger des « questions » (des exercices) portant sur les leçons en cours, en français et en mathématiques. Ces questions étaient écrites sur une feuille et la réponse au verso.

La création des questions se faisait en binôme, de deux manières différentes :

Dans le premier cas, un élève créait seul une question, inscrivait la réponse au verso de la fiche et le second essayait de répondre. Ils se corrigeaient mutuellement en cas de différence sur la réponse. Chacun jouait le rôle du rédacteur et du « correcteur », en cas de désaccord, l'enseignante était sollicitée.

Dans le second cas, les élèves créaient questions et réponses ensemble, à deux, dès le départ. L'enseignante vérifiait ensuite le travail.

Cet exercice a débuté comme une activité relais ludique d'une part pour les élèves ayant terminé leur travail, d'autre part pour réinvestir les connaissances quand une nouvelle activité ne pouvait être lancée faute de temps (avant les récréations ou la fin de demi-journée). Les élèves ayant pris goût à ce travail, le temps de création fût un peu allongé et les questions divisées en deux catégories : des questions pour la « semaine » (en activité relais) et des questions pour le jeu de fin de période 1 (le vendredi avant les vacances de Toussaint).

Bilan :

- Constat : points positifs et points à améliorer (vigilances)

Points positifs :

Les élèves ont été motivés et parties prenantes dans la création de ce temps de jeu. L'exercice qui n'était qu'une activité relais créée pour éviter le « temps perdu » est devenue l'objet d'une affection particulière de l'ensemble des élèves. Ils étaient très volontaires à l'idée de créer des questions pour ce futur « trivial poursuit » de la classe.

Ce jeu a motivé les élèves à travailler. Se mettre dans la position de l'auteur de questions les a poussés à réfléchir à la fois à la question et à la réponse, donc être acteur et non plus juste effecteur d'exercices. Cette activité pourrait être poursuivie dans d'autres domaines et trouver une gradation dans la difficulté des questions. C'est un système qui peut leur permettre de se

CAHIER PROFESSIONNEL

préparer plus ludiquement à une évaluation et motiver certains d'entre eux, plus dissipés, à s'entraîner d'une manière différente et potentiellement mieux adaptée à leur mode de fonctionnement.

Points à améliorer :

Certains élèves vont avoir tendance à créer des questions trop simples ou des vrai/faux. Il est donc nécessaire de les amener à créer des questions à choix multiples puis à créer des questions nécessitant une réponse plus complexe. Les binômes étaient créés par affinité, quand les deux membres du binôme avaient des difficultés dans le même domaine, ils ne pouvaient s'aider mutuellement et le professeur des écoles devait intervenir.

Conclusion :

Cette preuve valide la composante construire et animer des situations d'apprentissages en prenant en compte la diversité des élèves car utilisant un autre mode d'approche de la compétence étudiée par les élèves. Cela peut réveiller le créateur ou le compétiteur chez certains élèves et pour d'autre le lien social. L'élève n'étant plus seul face à son travail, il est accompagné par un camarade dans sa démarche et il travaille pour la « collectivité » et le jeu.



J'ai donc noté l'importance du jeu, induisant un changement de paradigme, aide les élèves à vivre différemment les apprentissages et à réinvestir les apprentissages. Le jeu est donc pour moi un atout pour l'apprentissage tant dans les étapes d'une séquence d'apprentissage que dans le



CAHIER PROFESSIONNEL

réinvestissement ou la remédiation. Une sorte de condiment à saupoudrer pour que l'apprentissage soit plus savoureux pour les élèves.