

LES LEVIERS DE LA MOTIVATION

STIMULER L'ENVIE D'APPRENDRE

PARTIE 1 : SOUTENIR L'AUTONOMIE

Objectif 1 :

Faire acquérir les connaissances de base et garder l'enthousiasme des élèves!



Dans cette édition:
pages 27-28 du livre "Nathan" du même
nom par:
Nathacha DANGOULOFF
Damien TESSIER
Rebecca SHANKLAND

Les humains en général, et les enfants en particulier ont un intérêt spontané pour le jeu !



En proposant des situations d'apprentissage ludique vous permettez d'encourager les ressources motivationnelles internes des élèves en vous appuyant sur leur intérêt naturel pour le jeu.

"Oui mais..."

DANS CE NUMÉRO

**STRATEGIE 2:
S'APPUYER SUR
L'ENVIE DE JOUER
ET DE PARTICIPER**

**POURQUOI CELA PEUT
FONCTIONNER?**

OUI MAIS ...

**EXEMPLES DE MISES
EN PLACE**

**ET POUR LA
PROCHAINE
NEWSLETTER?**

Certains élèves veulent absolument gagner, la pression monte, et ils trichent! Et les plus en difficulté peuvent être stigmatisés s'ils font perdre leur équipe.

- concernant l'esprit de compétition, vous êtes là pour rappeler que c'est un jeu qui a pour objectif de rendre l'apprentissage plus ludique, et que c'est juste un JEU !
- c'est un jeu, il n'y a pas de notes, pas de confusion possible entre l'évaluation et l'entraînement



Au lieu de dire "Attention, vous êtes en compétition, une seule équipe va gagner, soyez sur vos gardes ça va aller très vite!! La meilleure équipe aura 2 points d eplus sur le prochain contrôle !",

Essayez plutôt "C'est juste un jeu, dans l'objectif d'apprendre du vocabulaire de manière ludique ! Jouez donc le mieux possible en gardant en tête que c'est juste un jeu pour vous aider à apprendre"



Rappeler que c'est un juste jeu pour rendre l'apprentissage ludique.



Il y a trop de risque de perdre le contrôle de la classe. Cela va créer le bazar, et ce sera impossible de retrouver l'attention des élèves.
Trop fatigant !

- Faites attention au rythme et au temps passé au jeu : réservez-les à des fins d'heures de cours, où le temps est forcément limité. Pour retrouver le calme avant la sonnerie, arrêtez le jeu 3-4 minutes avant la sonnerie, demandez de sortir les agendas et dictez de manière très solennelle les devoirs à la maison. Cela permet de terminer le cours dans le calme et de montrer aux élèves que vous avez la main sur le rythme du groupe.



Prévoyez un cadre temporel et une sortie dans le calme.



Les conditions favorables: En fin de cours, en ayant préparé vos jeux à l'avance.

Les jeux le matin les réveillent, et l'après-midi leur permet d'utiliser leur énergie de façon constructive.

Exemples de mise en place de jeux dans diverses disciplines

Fabienne en allemand prépare un challenge de vocabulaire qu'elle appelle "le défi flashcards des 4eB". Une fois par semaine, dix minutes avant la fin du cours, c'est un défi flashcards par équipe : des cartes avec d'un côté le mot en allemand, de l'autre en français sont distribuées, et un tournoi est organisé entre les équipes, avec des mots de vocabulaire étudiés depuis le début de l'année.

Fanny en histoire, a adapté le jeu Timeline pour faire réviser les dates importantes à maîtriser à ses élèves de 3e. Ils ont eux-même créé des cartes avec au verso un événement du programme et sa date, et au recto juste le nom de l'événement. Le jeu commence en plaçant le verso d'une carte sur la table, avec l'événement et la date. Chaque joueur pioche ensuite le recto d'une carte, et doit la placer avant ou après l'événement de la première carte. S'il gagne, il pioche une nouvelle carte. S'il perd, le tour passe à son voisin..

Sophie qui enseigne les langues et culture de l'Antiquité à des élèves de 4e, inscrit ceux-ci à un concours de latin organisé par la région : les élèves se préparent en classe en s'entraînant aux petits jeux de type mots fléchés et vrai/faux qui sont proposés au concours. Puis la qualification du concours a lieu pendant une heure de cours : par binômes, les élèves répondent au sujet posé. Les deux meilleurs binômes participent ensuite à la finale régionale, pour espérer remporter le trophée des meilleurs collégiens latinistes de leur région !



Et pour votre prochaine newsletter?

Stratégie 3

Faire acquérir les connaissances de base et garder l'enthousiasme des élèves **en proposant des choix**