

Royaume du Maroc
Le ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieure.
De la formation des cadres et de la recherche scientifique
Département de l'éducation nationale
Académie régionale de l'éducation et de la formation de la région
Sousse Massa Draa
Délégation de la province de TIZNIT
Centre de formation des professeurs de l'enseignement
primaire de TIZNIT

Motiver vos élèves à parler !



Fait par :

L'étudiante professeur
Zaina MARKIK

Encadré par :

Le professeur **Mohamed BOHGRI**

Année de formation : 2007/2008

Dédicace :

Pour ces élèves que l'échec scolaire menace, démotivés
démobilisés, et parfois tout simplement en déroute que peut-on faire
pour eux ? Pour leur redonner l'envie d'apprendre et de réussir sans
prétendre réaliser de miracle.

Pour tous ce qui pensent que c'est trop dur de parler une
langue qu'en y comprend rien ! Qu'ils sachent qu'il y a devant eux
quelqu'un qui cherche à les comprendre et à les aider dans la mesure
des modestes moyens dont il dispose.

INTRODUCTION :

Selon les chercheurs, dans bien des cas, c'est plutôt la démotivation, ou la non motivation qui préoccupe les enseignants. La motivation quant à elle paraît imputable tantôt à l'élève "Il n'est pas motivé, on ne peut rien pour lui", tantôt à l'enseignement lui-même en tant que professionnel ("il n'est pas motivé = je ne sais pas le motiver") ou en tant que personne (" Il n'est pas motivé = Je ne suis pas motivants) ou même en tant que représentant d'une discipline (" Il n'est pas motivé par ma discipline").

Définition : la motivation en contexte scolaire :

Motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même, de son environnement, et l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.

D'après cette définition on retient deux composant :

Les notions de dynamique, et de persévérance.

Au cœur de ce que l'on appelle "motivation" se trouve la perception que l'élève a de lui-même. Cette perception construit comme un schéma de soi scolaire qui repose sur trois axes :

Perception de valeur de l'activité.

Perception de la compétence.

Perception de la contrôlabilité.

Ainsi, ce concept de "motivation" renvoie à des éléments de contexte de la tâche d'évaluation, de feed-back en terme de réussite au d'échec, d'écart au but, de capacité d'analyse du processus d'apprentissage.

Comment faire travailler efficacement les élèves :

Pour motiver les élèves, il faut changer nos pratiques, ne pas focaliser sur le savoir et le savoir faire pour valoriser le savoir être afin de motiver les élèves qui se savent pas faire, mais surtout ne font pas !

L'analyse des récentes recherches sur la motivation à apprendre en contexte scolaire, nous fait voir que les quatre facteurs qui influent le plus sur la dynamique motivationnelle des élèves en classe sont les activités d'apprentissage que l'enseignant propose, l'évaluation qu'il impose les recompenses et les sanctions qu'il utilise, et lui-même, et par tout passion pour sa matière et le respect qu'il porte à ses élèves.

Nos travaux sur la motivation dans l'apprentissage du français nous ont amené à porter une attention particulière à l'un de ces facteurs : Les activités d'apprentissage, l'élève est l'acteur principal, son rôle n'est pas de recevoir de l'information comme dans une activité d'enseignement (par exemple un exposé), mais de se servir de la matière apprise pour résoudre des problèmes, au contraire, de réaliser les exercices proposés par l'enseignant. Les activités d'apprentissage comprennent des exercices que l'élève réalise seul ou en équipe, des lectures, des rédactions en classe, etc.....

Dix conditions pour motiver :

Pour qu'une activité d'apprentissage suscite la motivation des élèves, elle doit respecter les conditions énumérées ci après.

1-Etre signifiante aux yeux d'élève :

Une activité est signifiante pour un élève dans le cas où elle correspond à ses champs d'intérêt, s'harmonise avec ses projets personnels à et répond à ses préoccupations. Cette condition favorise particulièrement la perception qu'a l'élève de la valeur qu'il accorde à l'activité. Ainsi plus une activité est signifiante, plus l'élève la juge intéressante et utile. Tenir compte des thèmes appréciés par les élèves dans le choix des contenus d'activités, prendre le temps de justifier l'utilité de l'activité pour le cours et pour l'ensemble du programme de formation de l'élève sont des façons pour donner du sens à une activité.

2-être diversifiée et s'intégrer aux autres activités :

La diversité doit d'abord se retrouver dans le nombre de tâches à accomplir à l'intérieur d'une même activité. Lorsque l'activité ne nécessite l'exécution que d'une seule tâche (par exemple ; l'application répétitive d'une procédure d'analyse de texte), elle est généralement peu motivante aux yeux des élèves.

Les activités retenues doivent également être variées. La répétition d'une même activité jour après jour peut être une source de démotivation pour l'élève en raison de son caractère routinier. Cette condition touche particulièrement la perception que l'élève a du contrôle qu'il exerce sur son apprentissage.

Si l'élève est invité à accomplir différentes activités et si par surcroît, il a la possibilité de choisir celles qui lui conviennent le mieux il aura le sentiment d'exercer un certain contrôle sur ce qui se passe en classe.

En fin une activité doit être intégrées à d'autres activités, c'est-à-dire qu'elle doit s'inscrire dans une séquence logique. Pour que l'élève perçoive la valeur d'une activité, il faut qu'il puisse facilement constater que cette dernière est directement reliée à celle qui vient d'accomplir et à celle qui suivra. Il sera plus facile de proposer des activités intégrées aux élèves si elles se situent dans un projet ou une démarche pédagogique.

3- Représenter un défi pour l'élève :

Une activité constitue un défi pour l'élève dans la mesure où elle n'est ni trop facile ni trop difficile. Ainsi, un élève se désintéresse rapidement d'un succès qui ne lui a coûté aucun effort ou d'un échec dû à son incapacité à réussir une activité. Les jeux vidéo, dont les jeunes sont si friands, de bons exemples d'activités offrant des défis à relever. Les jeunes qui y trouvent des tâches à leur mesure, ont le sentiment qu'ils transfèrent s'ils se montrent persévérants. Il devait en être ainsi dans les cours de français. Cette condition influe sur la perception que l'élève a de sa compétence.

4- Etre authentique :

Une activité d'apprentissage doit, dans la mesure du possible, mener à une réalisation, c'est-à-dire à un produit qui ressemble à ceux que l'on trouve dans la vie courante. Il peut s'agir, par exemple, d'une affiche, d'un article de journal, d'une interview d'un document audiovisuel, d'un texte électronique dans un site Internet, d'une pièce de théâtre, d'un dossier de presse ou d'une critique de production

culturelle. Un poème lyrique, un organisateur graphique ou une chanson peuvent également constituer des réalisations susceptibles de motiver l'élève. En fait, il est important d'éviter le plus possible que l'élève ait le sentiment de devoir accomplir un travail qui ne présente de l'intérêt que pour son professeur et qui n'est utile qu'à des fins d'évaluation. La réalisation d'un produit amélioré la perception que l'élève a de la valeur qu'il porte à ce qu'il fait.

5- exiger un engagement cognitif de l'élève :

Un élève est motivé à accomplir une activité si celle-ci exige de sa part un engagement cognitif. C'est ce qui se passe lorsqu'il utilise des stratégies d'apprentissage qui l'aident à comprendre à faire des liens avec des notions déjà apprises, à réorganiser à sa façon l'information présentée, à formuler des propositions etc.... Cette condition trouve la perception que l'élève a de sa compétence, il faut que l'enseignement cognitif exigé corresponde à ce que l'élève est en mesure d'offrir pour mesurer la réussite de l'activité en question.

6- Responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix :

Plusieurs aspects d'une activité tels que le thème de travail, le choix des œuvres à lire (parmi une liste de titres sélectionnés), le matériel, la désignation des membres de l'équipe, la durée du travail, le mode de présentation du travail ou le calendrier peuvent être laissés à la discrétion de l'élève. Il revient tout fois à l'enseignement de décider des éléments de l'enseignement et de l'apprentissage qui demeureront sous sa responsabilité et de ceux dont il pourra déléguer la responsabilité à l'élève. La possibilité de faire des choix favorise la perception que l'élève a de sa capacité à contrôler ses apprentissages. Une activité risque de devenir démotivante si

elle exige de tous les élèves qu'ils accomplissent les mêmes tâches, au même moment et de la même façon.

7-Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres :

Une activité d'apprentissage doit se dérouler dans une atmosphère de collaboration et amener les élèves à travailler ensemble pour atteindre un but commun. L'apprentissage coopératif est fondé sur le principe de la collaboration et suscite généralement la motivation de la majorité des élèves car il favorise la perception qu'ils ont de leurs compétences et de leur capacité à contrôler leurs apprentissages. Des activités axées sur la compétition plutôt que sur la collaboration ne peuvent motiver que les plus forts, c'est-à-dire ceux qui ont des chances de gagner.

8-avoir un caractère interdisciplinaire :

Pour mener l'élève à voir la nécessité de maîtriser le français, il est souhaitable que les activités d'apprentissage qui se déroulent dans le cadre des cours de français soient y d'autres domaines d'étude (philosophie, histoire, et même le mathématique).

9- Comporter des consignes d'aires :

L'élève doit savoir ce que l'enseignement attend de lui. Ainsi il ne perdra pas de temps à comprendre ce qu'il doit faire. Des consignes claires contribuent à réduire l'anxiété et le doute que certains élèves éprouvent quant à leur capacité à accomplir ce qu'on leur demande. En ce sens il serait sage toujours de vérifier leur consignes car celles-ci risquent fort d'être moins claires pour l'élève que pour la personne qui les a annoncées.

10-Se dérouler sur une période de temps suffisante :

La durée prévue pour une activité effectuée en classe devant correspondre au temps réel qu'une tâche équivalente requiert dans la vie courante.

LES INDICATEURS D'UNE CLASSE MOTIVANTE ET DYNAMIQUE :

- L'enseignant est calme et de bonne humeur.
- L'enseignant connaît ses élèves et les appelle par leur nom.
- Le ton de voix de l'enseignant est vivant.
- La gestuelle de l'enseignant est dynamique.
- Il y a de la place pour l'imprévu et la spontanéité.
- Il y a des moments de détente et d'humour.
- L'enseignant permet les questions et prend le temps d'y répondre.
- Les élèves peuvent exprimer des opinions et prendre des initiatives.
- Les activités sont variées et intéressantes.
- Le niveau de difficulté des tâches est réaliste.
- Les efforts sont explicitement encouragés.
- Les réussites sont valorisées.
- Les erreurs de bonne foi sont traitées avec bienveillance.
- On encourage l'entraide et la coopération.
- Les exposés de l'enseignant sont clairs et adaptés aux élèves.
- L'enseignant prend des exemples dans l'actualité et le vécu des jeunes.
- Les élèves ont le temps nécessaire pour accomplir les tâches demandées.

- Les exigences sont réalistes et justifiées.
- Chaque élève est traité avec justice et a droit à l'attention de l'enseignant.
- Les élèves peuvent obtenir de l'aide s'ils ont des difficultés.
- Les élèves obtiennent un feed-back rapide et pertinent sur leur travail.
- L'attitude d'accueil de qualité le matin, le midi ou au début, des cours.
- L'écoute et la sensibilité au vécu de ses élèves : états d'âme, problèmes personnels, conflits vécus, etc.
- La patience lors des explications.
- Le respect, la compréhension, l'acceptation des erreurs des élèves dans leur comportement et dans leurs apprentissages. Trouver avec eux des moyens afin de régler ou diminuer les difficultés rencontrées.
- L'authenticité en classe.
- Une image de soi gagnante.
- De la souplesse alliée à de la rigueur : fixer des limites, donner de la corde mais être capable de tenir lorsque c'est nécessaire.
- L'élaboration d'un référentiel disciplinaire avec les élèves : règles de vies, conséquences agréables, conséquences désagréables.
- Le décodage des attentes mutuelles en début d'année. "Qu'est-ce qu'un bon prof?" et "Qu'est-ce qu'un bon élève?"
- La présence d'activités d'accueil dans la classe en début d'année.
- Le décodage des intérêts collectifs des élèves.
- Le décodage des intérêts personnels des élèves.
- L'opportunité pour les élèves, à chaque étape de l'année, d'évaluer la qualité de l'enseignement reçu.

- L'utilisation de feed-back positifs auprès de tous les élèves : verbaux, non verbaux, écrits.
 - La remise du bulletin lors d'un "feed-back entrevue".
 - Le vécu de l'entraide, de la coopération dans la classe par le biais de dyades et d'équipes permanentes.
 - L'élaboration d'une banque de stratégies pour résoudre des conflits dans la classe.
- L'utilisation d'une démarche de résolution de problème dans la classe.
- L'implication de l'élève dans la vie de la classe : nom de classe, décoration, aménagement, tableau de responsabilités, décisions ou remaniements concernant le milieu de vie.

Jouer pour parler français :

Jouer mais pour quoi faire ? Au-delà du plaisir généré par les activités ludiques, le jeu permet d'introduire dans la classe la nécessité de communiquer efficacement en français. Lorsqu'un étudiant apprend le français dans un milieu non francophone, il est en effet parfois difficile de le motiver car il n'a pas besoin de cette langue dans sa vie quotidienne. Le jeu crée un enjeu fort : participer aussi bien que les autres – sinon mieux, pour gagner !

Les jeux peuvent être introduits en classe de manières très diverses : éléments de cours (révisions grammaticales avec les cadavres exquis), activités de transition entre deux chapitres (production écrite avec réemploi de vocabulaire en contexte) ou encore devoirs de vacances aussi ludiques et originaux qu'efficaces en termes pédagogiques. Ces exercices ont en effet l'avantage de faire travailler les élèves de manière transversale, dans la mesure où ils mobilisent les compétences de compréhension et d'expression et requièrent la mise en œuvre de connaissances en grammaire et vocabulaire. Ajoutez à cela que la créativité des apprenants est largement sollicitée.

Jeux pour travailler l'oral :

Ces activités font travailler dans un cadre très ludique l'expression orale. Sans s'en apercevoir, les apprenants vont chercher leurs mots, reformuler leurs propos, retenir les termes employés par les autres pour les réutiliser eux-mêmes etc.

L'histoire enchantée :

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes

Objectif : Raconter une histoire

Déroulement du jeu :

Les participants s'assoient en rond. L'un commence à raconter une histoire et s'arrête après quelques phrases (nombre de phrases ou temps à déterminer avant le commencement du jeu). L'un des voisins (droite ou gauche, à choisir avant le début) doit enchaîner la suite. Lorsqu'il s'arrête, son voisin continue, etc. Le récit est poursuivi jusqu'à la fin ou bien jusqu'à ce que tout le monde passe son tour.

Note :

Selon le niveau, cette histoire peut être improvisée ou bien préparée. Dans le second cas, les élèves réemploieront du vocabulaire, des tournures ou même des situations étudiées auparavant. Selon l'âge, le thème de l'histoire peut être très varié, des aventures d'un personnage imaginaire chez les plus jeunes (effet "feuilleton") à celle d'un alter ego contemporain pour les adolescents (par exemple l'histoire d'un jeune de leur âge qui voyage seul dans un pays francophone, basée sur des documents authentiques tels que des extraits de films, d'articles, de romans... et sur l'imagination des apprenants !).

Le téléphone arabe :

Travail de la phonétique et de la prononciation	
Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes

Objectif : Faire circuler une phrase sans la déformer.

Déroulement du jeu :

Les joueurs sont assis en cercle. On désigne celui qui commence. Il chuchote une phrase de son invention dans l'oreille d'un de ses voisins, qui la répète à son propre voisin et ainsi de suite. Le dernier répète la phrase entendue à voix haute et on la compare à la phrase initiale. Il y a parfois de gros changements.

Le jeu du portrait :

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes
Préparation	écrire des noms de personnalités sur une carte ou un morceau de papier, rassembler des foulards (dans le cadre de la classe de français, on peut choisir des personnalités francophones)

Objectif: Deviner l'identité d'une célébrité en posant des questions fermées.

Déroulement du jeu :

Les joueurs se mettent en rond et nouent le foulard autour de leur tête. A tour de rôle, ils tirent une carte au hasard. Sans regarder le nom qui y est inscrit, ils la coincent dans le foulard au-dessus de leur front, de sorte que tous les autres joueurs puissent la voir.

Celui qui commence pose une première question pour deviner le nom de sa célébrité. Au début, les questions sont très générales, par exemple "Est-ce un homme ?" ou "Est-ce une femme ?". Les autres joueurs ne peuvent répondre que par "oui" ou "non". Les questions doivent donc être fermées.

Si la réponse est "oui", le joueur peut poser une deuxième question, par exemple sur la nationalité, l'activité ou encore l'âge de la personne (vivant ou mort), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on lui réponde "non". Le suivant prend le relais. Le premier qui devine l'identité de sa vedette gagne. On peut arrêter le jeu ou bien poursuivre jusqu'à ce que chacun trouve le nom qu'il porte sur le front.

Tabou :

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes
Matériel	des cartes avec le mot à deviner (en majuscules) et les mots tabous (en minuscules) : les mots tabous sont très proches du mot à deviner. Ex. : TELEPHONE / portable - parler - ligne - numéro - sonner

Objectif: Faire deviner un mot aux membres de son équipe sans utiliser les mots tabous (travail de périphrases et de reformulation).

Déroulement du jeu :

Les joueurs sont divisés en deux ou trois équipes. À tour de rôle, les joueurs doivent faire deviner des mots à leur équipe sans prononcer les mots tabous. Pour cela, ils disposent d'un laps de temps mesuré par un sablier ou bien par une montre.

Pour que le jeu garde son intérêt (le travail de l'expression), il est interdit de prononcer une partie du mot à deviner ("ex. : salle ? Salle de bains") ou une autre forme d'un des mots interdits ("ex. : je mange ? Manger"), de donner des indications telles que "rime avec" ou "sonne comme" et bien sûr d'utiliser sa langue maternelle.

Ex. : il faut faire deviner "LA POSTE" sans prononcer les termes : timbres, facteur, lettre, courrier et boîte aux lettres. Les élèves peuvent contourner les restrictions par des explications telles que "C'est l'entreprise publique qui distribue chaque jour des morceaux de papier comme des journaux ou des cartes postales, en France les employés ont des voitures jaunes", etc.

Les autres membres de l'équipe peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent, sans pour autant tous parler en même temps ! Chaque mot deviné permet à

l'équipe de remporter un point et de se confronter à un nouveau mot mystère. Lorsque le temps imparti est terminé, c'est à l'autre équipe de jouer. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à tel nombre de point ou bien qui a le plus de point à la fin du temps de jeu. À la place du système de points, vous pouvez dessiner au tableau ou sur une grande feuille un parcours à cases où les équipes sont situées par des pions. La première qui atteint la dernière case remporte le jeu.

Note :

Si vous avez plusieurs classes, vous pouvez faire faire les cartes par vos élèves : les uns créent le matériel des autres et vice-versa.

Ni oui, ni non :

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes

Objectif : *Répondre* à des questions fermées sans utiliser les mots "oui" et "non".

Déroulement du jeu :

Un meneur de jeu pose des questions aux autres joueurs. Ces derniers ne doivent répondre ni par "oui", ni par "non". Les joueurs qui ne répondent pas, qui répondent toujours par la même formule ou qui répondent "oui" ou "non" à une question sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste. Ce jeu permet de travailler sur les synonymes de "oui" et de "non" (absolument, pas du tout, je ne crois pas, effectivement, c'est cela...) ainsi que sur les opinions.

Ex. : à la question "Aimes-tu le cinéma ?", l'élève peut répondre "Pas trop", "J'adore", "Ça dépend", "Parfois", "Beaucoup", "Assez"...

Références

<http://www.ccdmd.qc.ca/correspo/Corr5-3/Viau.html>

http://www.csmb.qc.ca/gesclasse/html/documentation/gerer_c/comment-motiv.htm

http://www.francparler.org/fiches/jeux_sommaire.htm

http://66.102.9.104/search?q=cache:Hr0P1iDR_cwJ

TABLE DE MATIERE :

DEDICACE :	- 2 -
INTRODUCTION :	- 3 -
DEFINITION : LA MOTIVATION EN CONTEXTE SCOLAIRE :	- 4 -
COMMENT FAIRE TRAVAILLER EFFICACEMENT LES ELEVES :	- 5 -
DIX CONDITIONS POUR MOTIVER :	- 6 -
1-ETRE SIGNIFIANTE AUX YEUX D'ELEVE :	- 6 -
2-ETRE DIVERSIFIEE ET S'INTEGRER AUX AUTRES ACTIVITES :	- 6 -
3- REPRESENTER UN DEFI POUR L'ELEVE :	- 7 -
4- ETRE AUTHENTIQUE :	- 7 -
5- EXIGER UN ENGAGEMENT COGNITIF DE L'ELEVE :	- 8 -
6- RESPONSABILISER L'ELEVE EN LUI PERMETTANT DE FAIRE DES CHOIX :	- 8 -
7-PERMETTRE A L'ELEVE D'INTERAGIR ET DE COLLABORER AVEC LES AUTRES :	- 9 -
8-AVOIR UN CARACTERE INTERDISCIPLINAIRE :	- 9 -
9- COMPORTER DES CONSIGNES D'AIRES :	- 9 -
10-SE DEROULER SUR UNE PERIODE DE TEMPS SUFFISANTE :	- 10 -
LES INDICATEURS D'UNE CLASSE MOTIVANTE ET DYNAMIQUE :	- 10 -
JOUER POUR PARLER FRANÇAIS :	- 13 -
JEUX POUR TRAVAILLER L'ORAL :	- 13 -
L'HISTOIRE ENCHANTEE :	- 14 -
LE TELEPHONE ARABE :	- 15 -
LE JEU DU PORTRAIT :	- 16 -
TABOU :	- 17 -
NI OUI, NI NON :	- 19 -
REFERENCES	- 20 -

