



**Le continuum d'activités simultanées
gérées par les apprenants**

Principes d'organisation

Il s'agit de proposer aux apprenants quatre ou cinq "ateliers" dispersés dans le même local. Chaque atelier propose une démarche d'auto-socio-construction ayant un défi comme point de départ; les consignes étant rédigées le plus clairement possible de façon à ce que le groupe soit complètement autonome.

Les participants sont répartis en autant de groupes qu'il y a d'ateliers et explorent la (les) démarche(s) proposée(s) pendant 45 minutes environ..

Les démarches sont scindées en deux moments importants :

- l'exploration et la recherche (+/- 35 min.)
- un temps de réflexion sur ce qui vient d'être appris ; concrétisé par la mise par écrit des concepts touchés (réservé aux adultes) et/ou des découvertes effectuées ainsi que les démarches mentales par lesquelles on est passé.

Au terme de ces 45 min, les participants sont invités à se rendre ensemble vers l'activité suivante; après avoir remis le matériel dans l'état où ils l'ont trouvé.

De cette façon, en fin de journée, tous les apprenants auront "voyagé" dans chacune des activités proposées.

Il sera alors possible, en grand groupe, de théoriser, de structurer, de prendre du recul sur l'ensemble des situations proposées, de s'extraire des contenus pour réfléchir sur l'acte d'apprendre; chaque groupe ayant eu un vécu différent à partir d'un même contenu.

Cette organisation en continuum peut être lue et analysée à deux niveaux de pratique : l'apprentissage des élèves ou la formation d'adultes.

L'intérêt de l'organisation en continuum réside dans :

- soit la diversité des notions proposées.
- soit la diversification des approches d'une même notion.

Explication...

1. Diversité des notions

Dans le cas où l'on propose des ateliers à contenus différents (math, histoire, lecture, art,...), on peut décider d'en prévoir un qui nécessitera la présence permanente de l'adulte. Les autres étant non pas occupationnels; mais réellement auto-gérés (avec toujours la possibilité d'une référence à l'adulte). Nous pensons qu'un atelier d'écriture ou de poésie de même qu'une recherche en informatique seront assez riches pour provoquer des apprentissages efficaces sans la présence permanente d'un adulte ; pour autant que les consignes soient claires, le matériel simple et approprié et les participants un tant soit peu autonomes.

La régulation de ceux-ci sera engendrée par des vraies questions des élèves face aux tâches. Les informations qui manqueront deviendront des cheminements de réflexion plutôt que des réponses à des questions imposées par le professeur. Celui-ci reste et restera la personne ressource par excellence.

Pendant ce temps, il pourra alors travailler avec un petit groupe d'enfants sur un apprentissage "nouveau" ou complexe où il se concentrera davantage sur les cheminements intellectuels de chacun (reformulations, questionnements, généralisation, relances,...) ; tout en étant à la disposition de tous.

Exemple de continuum basé sur la diversité des notions

1^{er} atelier: Miroirs ...Miroirs

Matériel : double miroir (deux petits miroirs accolés par une charnière souple) , allumettes, cubes, dés, pâte à modeler, papiers, ciseaux, cordes, rapporteurs, règles, lampe de poche, compas, crayon, ..

Consigne : "Utilisez, explorez et notez vos découvertes!"

Réflexions !

A partir d'une recherche "libre", mais contraignante par le matériel et l'obligation de noter ses découvertes, les participants effleurent pour le moins; embrassent au mieux des concepts denses comme symétries, multiplication, angulation, algorithmes, schémas corporel, géométrie dans l'espace... et, ce n'est pas le moindre, peuvent aussi se refaire une beauté ! Concepts qu'il s'agira bien sûr de réaborder ultérieurement sous d'autres angles et avec des relances appropriées (par exemple dans le cadre d'un continuum basé sur la diversification des approches d'une même notion).

2^{ème} atelier construction

Matériel : jeu de construction de type "lego technic".

Consigne : "Faites rouler!"

Contrainte : les modes d'emploi ont été enlevés ; ne subsistent que quelques photos d'engins réalisés.

Réflexions !

Cette activité est à mettre en rapport avec les constatations faites par Patricia Polet et Guy Wlodarczak dans le mensuel de la confédération générale des enseignants : "Echec à l'Echec n° 100", démarche du "Petit camion"

"En disposant d'un plan de montage, on n'a pas à résoudre des problèmes ; on a à appliquer une technique, sans véritablement apprendre"...

"On constate l'effet positif de la recherche en équipe lorsqu'il y a problème à résoudre, obstacles à surmonter".

3^{ème} atelier : "CREACARTES"

Matériel : une trentaine de morceaux de cartes (d'état major, routières,...) prédécoupés d'environ 5 cm².

Consignes : • Prenez 3 îlots (3 morceaux de cartes) et collez-les sur une feuille A4 sans qu'ils se touchent

- Dessinez-Inventez -Complétez d'autres routes-chemins-cours d'eau-liens à partir de ce qui existe sur les trois morceaux collés
- Vous réaliserez ainsi un/votre morceau de carte
- Echangez et continuez!

Il s'agira ici de percevoir la (les) (in) cohérence(s) d'un milieu de vie

Relances

Formation d'une conscience des rapports humains...

- Quels pourraient être les liens qui unissent les "îlots" collés...
- Décrivez cet espace cent ans plus tard

Elément de rupture :

- Pour vous une frontière, c'est...
- Parle-t-on la même langue dans chacun des îlots?
- Faites des projets urbanistiques... truffez vos propos de "parce que"
- Racontez!

Il s'agira ici de mettre l'accent sur les justifications apportées par les apprenants avec des "pourquoi?".

4^{ème} atelier: "Lecture puzzle"

Consigne : "Le texte suivant a été découpé en 33 pièces. Reconstituez-le !"

Photocopie du texte "non-découpé" mais bien "tracé"

De quoi s'agit-il ? D'un texte adapté au public (aux élèves) que l'on aura découpé suivant des critères étudiés :

- une quarantaine de pièces maximum (enfants de + de 10 ans et adultes)
- découpages horizontales et verticales en ayant soin de ne pas privilégier les formes "rectangles"
- une vingtaine de lignes maximum

Voir modèle en **annexe 1**

Réflexions !

Présenter une lecture sous forme d'un puzzle surprend à chaque fois. " Ce n'est pas de la lecture a-t-on souvent entendu en début d'activité." Après quelques minutes, ces avis changent radicalement. "C'est beaucoup plus que de la lecture, c'est tout à la fois!" Pour pouvoir réaliser le puzzle lecture les participants font appel à différents concepts tels que: typologie, conjugaison, grammaire, contexte, ...

Relance : il se peut que le groupe stagne, n'avance plus et finisse par se résigner à ne plus chercher. La lecture de quelques mots par un intervenant extérieur ayant le texte complet à disposition remet souvent les apprenants en piste...

2. Diversification des approches

Ces ateliers peuvent aussi avoir le même noyau conceptuel comme fil directeur (les symétries, le texte narratif, écrire des slogans, notion de rapport, peindre avec seulement 3 couleurs, chronologie, le cardinal dix, ...)

Il s'agit alors de prévoir un ensemble de consignes (et le matériel adéquat) tournant, spiralant aurait dit Piaget, autour du même concept. Au terme du passage dans les différents ateliers, on extrait alors l'essence commune, le sens commun à toutes ces activités.

Il s'avère d'ailleurs, avec l'expérience, que les enfants n'attendent pas la fin de la tournante pour ce faire.

- "Eh ! C'est la même chose que tout à l'heure!"

Ces signes sont importants à repérer: s'ils émergent, c'est que le continuum était bien pensé. Si non

Cette organisation est basée sur le modèle théorique de Britt Mary Barth (Apprentissage de l'abstraction, Editions RETZ) au sujet de l'apprentissage conceptuel ou de l'abstraction.

Il est nécessaire de prévoir un moment de mise en commun au terme de ce type de continuum où chacun pourra s'exprimer sur son vécu. Ce moment sera l'occasion pour l'enseignant de structurer les différents apprentissages qui auront été réalisés pour en garder une trace écrite.

Exemple de continuum basé sur la diversification des approches d'une même notion : le cardinal dix

1^{er} atelier: "duos de cartes : complément de dix"

Matériel : un jeu de cartes

1 joueur "principal" et deux "coopérants" disposant respectivement de 9 cartes de 1 à 9, de 5 cartes de 1 à 5, de quatre cartes de 6 à 9.

(Le fait de limiter le nombre de cartes des joueurs coopérants est un facilitateur: cela réduit la "charge de mémoire" pour augmenter "l'apport mathématique".)

Consigne : "Faites des paires qui font dix"

Déroulement :

1. Chaque joueur retourne ses cartes devant lui pendant un temps déterminé.
Il va essayer alors de mémoriser l'emplacement de chacune d'elles.
2. Au signal, tous retournent leurs cartes sans les changer de place.
3. Le joueur principal tente de reconstituer dix en soulevant deux cartes de son paquet
4. Si l'addition vaut dix, il les place au milieu.
5. Si elle ne vaut pas dix, les coopérants entrent en scène en proposant chacun à leur tour le complément d'une des deux cartes. Si ça marche, la paire est déposée. Si non, on recommence la procédure depuis le début. Une fois que le principal a retourné toutes ses paires, le jeu continue entre les deux coopérants.
6. Chaque joueur doit à son tour être le principal.

Explication :

Outre la composition additive de dix, les enfants travaillent la mémoire en collaboration... Celle-ci n'est alors plus le seul facteur de réussite.

2^{ème} atelier : "les tours"

Matériel : Chaque joueur dispose de 10 jetons empilables (pions de jeu de dames, kaplas, légos,...).

Consigne 1 : "Fabrique deux tours. Utilise tous les jetons. Ecris un message qui fait comprendre comment sont les deux tours. Donne-le au voisin."

Déroulement : Un joueur fabrique 2 tours et transmet un message écrit aux deux autres. Ceux-ci, sur base du message tentent de reconstruire les deux tours du premier joueur. Le "constructeur" change à chaque fois.

Consigne 2 : "Exposez tous les messages que vous avez faits. Choisissez ceux qui vous aident le mieux à comprendre."

Notes :

- 1) Les divers choix seront exposés et discutés en grand groupe à la fin du continuum. Cela fera l'objet d'une activité de structuration.
- 2) Il arrive fréquemment que des enfants, lors de l'écriture du message, symbolisent davantage la forme des tours que leurs cardinaux: nous sommes bien là dans la distinction entre "attributs essentiels et attributs secondaires" évoqués chez B.M. Barth. La confrontation avec les différentes propositions (lors de l'exposition) permet à coup sûr de lever ces confusions.
- 3) Beaucoup d'enfants ont des difficultés pour assembler des tours différentes... comme si les partages ne devaient être qu'égaux!

3^{ème} atelier: "poker de dix"

Matériel : Un jeu de trois dés par enfant; deux dés de couleur semblable par exemple en pâte à modeler (plasticine) (ceci de manière à alimenter l'imaginaire comme un "incipit")

Consigne 1 : "A votre avis, que peut-on faire avec ces dés?"

Ce moment nécessite la présence d'un adulte pour noter toutes les propositions. Il sera intéressant d'y revenir dans la phase de mise en commun et comme "réservoir de relances".

Exemples de proposition :

- "On pourrait les classer"
- "On pourrait les lancer et voir le résultat: les rouges opposés au bleu"
- "On pourrait les mettre sur le jeu de l'oie: les rouges font avancer, le bleu reculer"
- ...

Consigne 2 : "Lancez les dés. Notez chacun pour vous les combinaisons chaque fois que cela fait dix"

Chaque enfant a une feuille pour noter.

Après trois combinaisons, les enfants comparent leurs écrits (ce moment nécessite la présence d'un adulte) et déterminent ceux qui conviennent le mieux.

Il s'agit pour l'adulte de faire verbaliser et de faire constater que certaines écritures sont plus efficaces que d'autres. (Ecriture schématisée pour en arriver à l'abstraction chiffrée).

4^{ème} atelier : "Exposition"

Consigne : "Faites des collections de dix et faites-en une exposition !"

Eléments de réflexions

Comme vous pouvez le constater, le principe du continuum véhicule également certaines conceptions de l'apprentissage.

Les activités proposées sont destinées à rompre avec l'idée que l'adulte doit enseigner à tous les apprenants en même temps; ceux-ci devant se taire et écouter, répondre quand on les interroge.

Tous les ateliers suivent le même déroulement : d'abord une situation de départ interpellante, ludique, neuve, complexe, pas immédiatement soluble, stimulante, dont la solution ne paraît pas évidente; ensuite une ou plusieurs relance(s) ou mise(s) en commun permettant d'aller plus loin dans la réflexion, dans l'apprentissage.

Et pour terminer, un moment de structuration, permettant d'exposer le vécu et/ou de réaliser une trace écrite.

Les journées d'activités en continuum que nous avons menées jusqu'à présent avec des adultes nous ont permis de faire émerger très rapidement des réflexions théoriques essentielles à tout apprentissage.

Les apprenants ont été en effet contraints d'analyser leur vécu selon trois critères :

- 1) Le dispositif didactique et attitudes des formateurs,
- 2) les démarches mentales générées par chacune des activités,
- 3) les valeurs-enjeux et partis pris décelables au cours de la journée vécue.

Cette analyse nous permet de mettre en lumière très rapidement trois axes fondamentaux: l'axe du philosophique, l'axe du didactique et l'axe du pédagogique.

On arrive ainsi très vite à faire pointer du doigt les ruptures qui apparaissent entre ces axes.

Exemples de ruptures :

axe philosophique: "former des citoyens solidaires"

axe didactique: "travail individuel, en silence, noté"

axe pédagogique: "va et vient entre l'action et la représentation (le dire et le faire)"

axe didactique: "travail par fichiers auto-correctifs"

La recherche, l'analyse réflexive de ses propres pratiques suivant ce schéma éclaire sous un jour nouveau la complexité et donc l'intérêt de ce type d'apprentissage.

De plus, ce dispositif permet également de faire pointer du doigt des valeurs et partis-pris auxquels nous attachons beaucoup d'importance : coopération - socialisation - statut de l'erreur - confiance - autonomie... pour ne citer que les plus récurrents.

Nous souhaitons également attirer l'attention sur les avantages pratiques d'une organisation comme celle-là :

1) *Le matériel* : le continuum permet un sérieux gain d'investissement: chaque atelier ne nécessitant du matériel que pour trois-quatre participants tout au plus.

2) *L'organisation* : commencer des démarches d'Education Nouvelle par un continuum rend la gestion de la classe beaucoup plus aisée. Cela permet à l'enseignant d'avoir une vue globale de sa classe sans trop devoir "s'investir" individuellement-et donc délaisser les autres ! Les différents groupes deviennent rapidement autonomes et puiseront d'eux-mêmes dans un réservoir d'activités continuellement enrichi !

Jean-François MANIL et Léonard GUILLAUME

Annexe 1

Exemple de puzzle

Grandma		
Georges s'ennuyait à mourir. Il n'avait ni frère ni soeur. Son père était fermier et, comme la ferme était loin de tout, Georges n'avait pas d'ami avec qui		
jouer. Il en avait assez de contempler les cochons, les poules, les vaches et les moutons. Et surtout, il en avait par dessus la tête de vivre dans la même maison que cette vieille	course mal léchée de Grandma. Passer son samedi matin à	
s'occuper d'elle ne le réjouissait guère.		
Georges n'y pouvait rien, il détestait Grandma. C'était une vieille femme grincheuse et égoïste qui avait les dents jaunâtres et une petite bouche toute ridée comme le derrière d'un chien.		
La plupart des grand-mères sont d'adorables vieilles dames, gentilles et serviables, mais pas celle-la. Elle passait sa journée, toutes ses journées, assise dans son fauteuil, près de la fenêtre et elle était tout le temps en train de se plaindre, de bougonner, de ronchonner, de râler et de pester sur tout et sur rien.		
Jamais, même dans ses bons jours, elle n'avait souri à Georges, jamais elle ne lui avait dit: "Bonjour, Georges, comment ça va?" ni: "Et si on jouait au jeu de l'oie?" ni: "Comment ça s'est passé à l'école aujourd'hui?". Elle ne s'intéressait qu'à elle. C'était une affreuse vieille mégère.		
Extrait de <i>"La potion magique de Georges Bouillon"</i> Roald Dahl , FOLIO JUNIOR		