

OPERATIONNALISER LE PASSAGE D'UNE ACTIVITE A UNE AUTRE :

- LES MOMENTS DE TRANSITION

- LES DEBUTS ET FIN DE JOURNEE OU DE DEMI-JOURNEE

OBJECTIFS :

- changer d'activité efficacement en évitant les problèmes de discipline et en maintenant un rythme de travail satisfaisant (réduire les comportements perturbateurs).
- débiter la journée en construisant un climat de travail favorable : mise en train, mise en confiance, mise en projet...

LES TRANSITIONS :

Les moments d'arrêt ou de changement entre les activités doivent être planifiés pour éviter quelques débordements pouvant être provoqués par une directive inadaptée de l'enseignant.

EVITER	MAIS PLUTOT
Les changements d'activités trop longs. Les temps morts.	Annoncer le temps restant avant le changement d'activité. Préciser aux élèves le temps accordé au changement d'activité (rangement des cahiers, préparation du matériel). Procéder par étapes successives en début d'année.
De revenir à l'activité précédente quand la nouvelle est engagée « j'ai oublié de vous dire durant la dictée d'apprendre les mots suivants en devoir... »	Y revenir plus tard. La nouvelle activité est déjà engagée. Ne perturbons pas l'attention (la mise en projet) des élèves.
Les changements trop brefs sans gestion réelle « Maintenant, prenez vos cahiers de maths... »	Mettre en place un signal (ou des signaux) en direction des élèves, qui, dans une situation particulière (fin d'activité), prescrivent un certain comportement. Quand il veut mettre fin à une activité, l'enseignant annonce la transition et attend un certain temps pour s'assurer de l'attention des élèves. « posez votre crayon et regardez-moi », puis rappeler à l'ordre les élèves qui ne respectent pas la consigne. Présenter l'activité suivante et son objectif (rend la gestion du temps et des apprentissages explicite pour l'élève)
La mise en place du matériel au dernier moment.	Préparer le matériel nécessaire et la procédure de transition. Transmettre les consignes pour les déplacements, pour l'utilisation du matériel, énoncer les étapes de la tâche d'apprentissage ainsi que la durée...
Les longs discours, les consignes à rallonge, les consignes multiples.	Les interventions de l'enseignant doivent être minimales et séquentielles : « Dans 5 minutes nous allons commencer une dictée. Finissez vos exercices. Je vous dirai à quel moment ranger votre matériel. »
De faire comme si tout allait bien. De ne pas regarder ce que font les élèves (s'ils réussissent majoritairement ou échouent, s'ils s'agitent, ne s'engagent pas dans l'activité...)	Déterminer le moment des transitions à partir de la « lecture précise » des réactions d'un élève ou d'un groupe d'élèves (servant de critère pour justifier une transition). C'est un indicateur qui aide à maintenir la régularité du rythme d'enseignement.
L'improvisation en terme d'organisation des changements importants.	Prévoir la durée : mineure ou importante en cas de réaménagement de la classe (passage d'un travail individuel à un travail de groupe). Anticiper la consigne et l'objectif donnés aux élèves.

ACTIVITES DE TRANSITION COLLECTIVES :

- Calmer et revenir à une attitude d'écoute ou mettre en projet
- Les consignes : elles peuvent être écrites au tableau...
- Respiration, étirements (« stretching »), relaxation...
- Instrument de musique à la place d'un « taisez-vous » ? Ou morceau de musique choisi (l'écouter entièrement en fin de journée – écoute active : instruments utilisés...)
- Le rangement des cahiers en écoutant un morceau de musique (même morceau du répertoire classique sur une période donnée)
- Le chant, les rythmes frappés à reproduire (pulsations), jeux de doigts...
- Calcul mental (utiliser les ardoises)
- Dire une poésie ou la lire
- Lecture suivie d'albums ou de roman par un élève ayant préparé la lecture oralisée
- Exercices d'attention : reproduire graphismes, dessins, hiéroglyphes (utiliser les ardoises)
- Devinette ou charade
- Jeux oraux (« le mot à trouver »...)
- Jeux de kim
- jeux du « pendu »
- Jeux mathématiques
- Jeux pour développer l'attention (jeux de kim, du mot à trouver...)
- Les exposés individuels ou collectifs
- Jeux des chiffres et des lettres
- Retour sur une activité de demi-journée précédente
- Révision des tables
- Le jeu du silence ou du chef d'orchestre
- Copie flash sur ardoise : mot présenté rapidement (3sec.) puis recopier de mémoire sur l'ardoise. Aller jusqu'à la phrase à recopier (objectif : orthographe lexicale et méthode de copie).
- Le matin est écrit au tableau « le défi du jour » - le défi peut être un problème logique (exemple en CE1 : continue la suite 99 – 96 – 93 – 90...), une devinette, une charade, une énigme, une figure géométrique à reproduire, une phrase en anglais à traduire, un mot à trouver à partir de plusieurs définitions données (exemple : *morceau de tissu, figurine d'un jeu d'échec, œuvre de théâtre, une des salles d'une maison, monnaie* pour le mot à deviner : « *pièce* » Quand les élèves ont fini leur travail, ils peuvent ainsi se confronter à cette situation problème. De nombreux ouvrages d'énigmes, de problèmes logiques, de charades et devinettes existent chez les éditeurs (Retz, Accès éditions, Hachette, éd. Le cherche midi, ...)

ACTIVITES DE TRANSITION AUTONOMES :

Quand j'ai fini mon travail, je peux :

- préparer mon exposé (C3)
- continuer un travail non terminé (C2 et C3)
- continuer mon plan de travail (C3)
- illustrer mon cahier de poésie, de littérature...(C2 et C3)
- faire le choix d'une poésie à apprendre et la recopier
- réaliser une fiche : ORTH, technologie, documentaire... (C3)
- faire une fiche : mots fléchés, mots croisés, labyrinthe (C1 et C2), dessin à compléter, dessin à reproduire, devinettes (résoudre et inventer), charade (résoudre et inventer), énigme (résoudre et inventer), problème (résoudre et inventer)...(C2 et C3)
- choisir un nouveau poème à apprendre et le recopier dans mon cahier
- revoir la chanson à apprendre

- terminer une séquence de 3 ou 4 images en BD : la première est tirée d'un album de BD, l'élève doit inventer la suite (faire un premier croquis, dessiner, faire les contours à l'encre noir puis coloriser aux crayons de couleur) – 3 ou 4 cadres sont photocopiés en format paysage (le 1^{er} cadre contient l'image d'album et les autres sont vides) – (C3)
- ...

LE DEBUT DE LA JOURNEE ET DE LA DEMI-JOURNEE

EVITER	MAIS PLUTOT
De commencer directement par l'activité sans préalable de communication.	Regarder, saluer l'ensemble des élèves. Annoncer le programme à suivre de la journée ou la demi-journée (il peut être écrit au tableau avec les horaires). « Aujourd'hui nous allons apprendre à ... » ; « Si nous avons le temps nous pourrons... »
De reproduire quotidiennement les mêmes « rituels » sans variété didactique et sans apport culturel de l'enseignant	<p>Durée optimale : 15 à 20 minutes</p> <p>Varié les entrées dans la demi-journée. Différentes amorces peuvent être programmées sur l'emploi du temps en C2/C3 : revue de presse, présentation des exposés, présentation d'un fait divers, lecture suivie/oralisée, épisode de mythologie, chant, jeux d'expression orale, récitation de poésie, relevés météo (approche scientifique sur une période donnée sinon annonce courte du temps prévu et de la température), l'énigme ou le défi du jour (à résoudre dans la journée – énigme littéraire ou mathématique), l'expression du jour, reproduction d'une figure géométrique...</p> <p>En C1, faire varier les rituels (absents, météo, jour semaine...) : s'ils sont indispensables car structurant le temps et l'espace, ils ne peuvent être exclusifs. Prévoir un apport culturel de l'enseignant (présentation de la couverture d'un album, d'une affiche, d'un objet insolite, d'une nouvelle comptine, d'un atelier ...) ; Provoquer la surprise, stimuler l'imaginaire, mettre les élèves en attente, en projet...</p> <p>Planifier des temps dans la semaine où les élèves pourront présenter « quelque chose » (objet, livre, récit de vie...) après inscription de passage (MS/GS) – Limiter les places (1 à 2 présentations maximums sur un même temps)</p>
De faire des menaces globales quant aux comportements d'indiscipline	Rappeler individuellement et discrètement les quelques contrats de comportements mis en place (« aujourd'hui, Julien je compte sur toi, pas plus de 3 remarques, on s'est mis d'accord n'est-ce pas »...)

LA FIN DE JOURNEE OU DE DEMI-JOURNEE

EVITER	MAIS PLUTOT
Les départs précipités	Prévoir 10 minutes de préparation du départ et de mise en projet pour le lendemain : <ul style="list-style-type: none">- faire son cartable en fonction des devoirs prévus,- recenser ce que l'on a appris,- annoncer un ou deux moment(s) fort(s) du lendemain,- chanter, lecture oralisée... souligner symboliquement la clôture de la journée (« fin du spectacle »)

BIBLIOGRAPHIE (en cours de réalisation selon nouvelles parutions) :

Collection « Mots croisés », Retz

Collection « je révise par les mots croisés », Retz (français, maths, sciences, hist/géo, éducation civique...)

Collection « les petits cahiers » :

50 devinettes pour bien raisonner

jeux pour améliorer son orthographe et son vocabulaire

...

60 exercices d'entraînement au théâtre, Retz

Expression dramatique théâtre, JC Landier, Hatier enseignants

Collection « fiches ressources », graphismes, mandalas... Retz

Relaxation active à l'école et à la maison, S. Boski, Retz

Jeux pour détendre et relaxer les enfants, D. Chauvel, C. Noret, Retz

Nombreux fichiers ACCES éditions : jeux de logique, jeux de nombres, le juste mot (84 jeux de recherche active de vocabulaire)...

Edition « Chronique sociale »

Edition Chenelière : « la douce », méthode de gymnastique douce pour les enfants, Graficor, C. Cabrol et P. Raymond...

Docuthèque scolavox :

Banque de fiches pouvant aider à la réalisation d'exposés (*les séismes, les mammifères marins, les constructions égyptiennes, l'alimentation d'une ville en eau, d'Artagnan héros réel ou héros de roman...*)

Recueils d'énigmes variés

Lecture mythologie :

Feuilleton d'Hermès, Bayard jeunesse, 2006

Feuilleton de Thésée, Bayard jeunesse, 2006

« Manipuler et expérimenter en mathématiques », Thierry Dias, Magnard

Jeux mathématiques