ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

ProFAN Transfert

ADOPTER DES GESTES FAVORABLES AUX PROGRES DES ELEVES

ACCOMPAGNER LA MESURE 12 DE LA RÉFORME DES LYCÉES PROFESSIONNELS

ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Livret pédagogique

Des pratiques enseignantes efficaces

PERMETTRE UNE NOUVELLE APPROCHE PÉDAGOGIQUE, AUTOUR DU PROJET DE L'ÉLÈVE

COMITÉ DE SUIVI PROFAN-TRANSFERT

Présentation

Ce livret pédagogique s'inscrit dans le cadre du dispositif ProFAN Transfert et de la réforme du lycée professionnel visant à permettre une nouvelle approche pédagogique autour du projet de l'élève.

Il a pour ambition de proposer aux enseignants, formateurs, inspecteurs et chefs d'établissement un ensemble de ressources directement mobilisables dans les pratiques quotidiennes. Construites sur la base d'apports scientifiques issus notamment de la recherche en sciences de l'éducation et en psychologie sociale et cognitive, les fiches présentées ici visent à favoriser la mise en œuvre d'une pédagogie de la réussite en lycée professionnel.

Les thématiques abordées couvrent des dimensions centrales de l'acte d'enseigner :

L'enseignement efficace et l'enseignement explicite, qui structurent et clarifient les apprentissages ;

- Le rôle du feedback, qui permet à l'élève de se situer, de progresser et de s'engager dans un travail réflexif ;
- L'apport du jeu, vecteur de motivation, de créativité et d'implication active ;
- La coopération, qui favorise l'entraide et l'apprentissage collectif ;
- Le climat de classe, déterminant dans l'installation d'un cadre sécurisant et propice au travail;
- La place et la valorisation de l'erreur, conçue comme levier de compréhension et d'amélioration.

Ces fiches ambitionnent d'être des outils souples et adaptables, permettant à chacun d'enrichir ses pratiques en fonction des disciplines, des élèves et des contextes d'établissement. Elles se présentent, sans recherche d'exhaustivité, comme une traduction opérationnelle de connaissances avérées, rendues accessibles et utilisables par les acteurs de terrain. L'objectif est de contribuer à enrichir les gestes pédagogiques qui soutiennent les apprentissages et l'épanouissement des élèves.

Solidement adossée à la recherche, cette démarche portée par le programme ProFAN Transfert, vise à soutenir le développement des compétences cognitives, sociales et comportementales des élèves de lycée professionnel. Elle participe à préparer ces futurs professionnels à des environnements de travail en évolution rapide, dans lesquels l'initiative, la coopération et la reconnaissance mutuelle des expertises constituent des atouts décisifs.

Enfin, la bibliographie associée permet d'inscrire ce livret dans un continuum de recherche et de formation, appelant à être enrichi et prolongé par les expériences de chacun.

02

Table des matières

10 idées clés pour maximiser l'effet-enseignant en classe 03

10 raisons de conduire un enseignement explicite en classe 04

10 gestes professionnels essentiels pour conduire un enseignement explicite en classe 05

6 repères pour comprendre le rôle des feedbacks dans la réussite des élèves 06

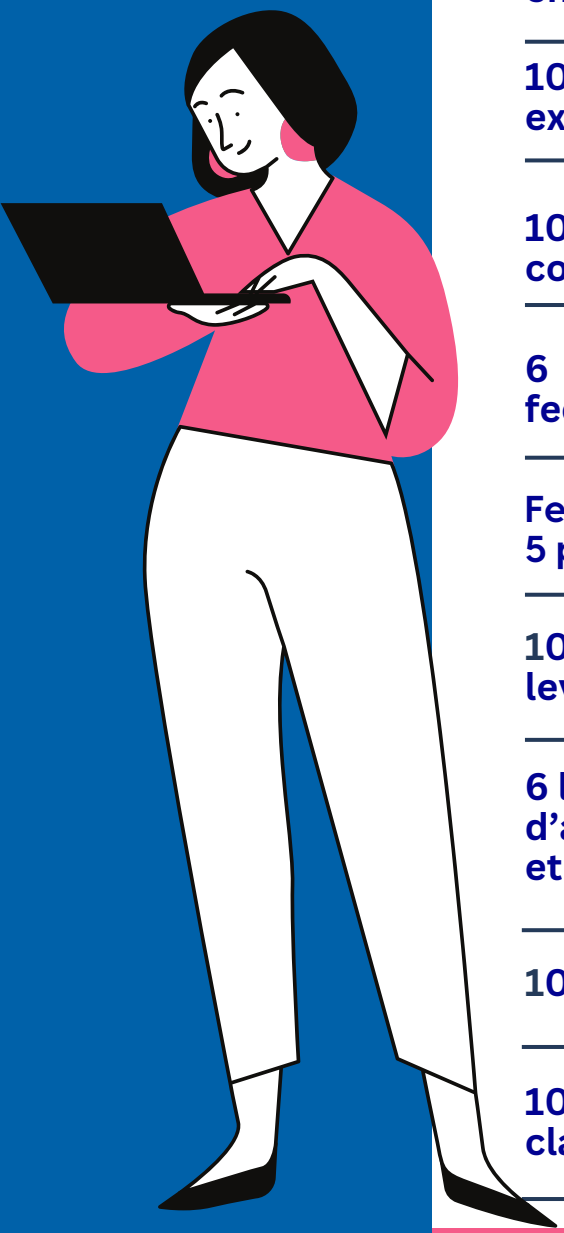
Feedbacks : 5 pratiques efficaces à favoriser, 5 pratiques néfastes à éviter 07

10 gestes pour faire de l'erreur en classe un levier de l'apprentissage 08

6 leviers pour structurer un climat d'apprentissage centré sur la maîtrise et le progrès 09

10 raisons d'utiliser le jeu en classe 10

10 conseils pour structurer l'usage du jeu en classe 11



10 idées clés pour maximiser l'effet-enseignant en classe 03

Ce qu'est l'effet enseignant

- C'est l'impact spécifique d'un enseignant donné sur les apprentissages de ses élèves, indépendamment de leurs caractéristiques individuelles ou de leur niveau initial
- L'effet enseignant est plus fort que beaucoup d'autres variables, comme la taille de la classe ou le niveau socio-économique des élèves.
- L'effet enseignant explique jusqu'à 30 % des écarts de performance entre classes.

Ce que n'est pas l'effet enseignant :

- Ce n'est pas une affaire de personnalité ou de charisme.
- Ce n'est pas non plus lié uniquement aux diplômes ou à l'ancienneté.
- C'est un ensemble cohérent de pratiques et de postures qui impacte durablement les apprentissages.

C'est assurer une gestion de classe efficace

- Mettre en place des routines stables et des règles explicites.
- Réagir rapidement face aux comportements perturbateurs.
- Maximiser le temps d'engagement effectif, en veillant à ce que les élèves passent un maximum de temps à apprendre.
- « Les meilleurs enseignants sont ceux qui perdent le moins de temps. » – Bressoux

C'est garantir la clarté des explications

- Énoncer explicitement les objectifs d'apprentissage.
- Structurer les séances selon une progression claire : modéliser → guider → laisser en autonomie.
- Reformuler les notions et varier les exemples de manière progressive, du simple au complexe
- « La clarté de l'enseignant est un puissant prédicteur de réussite. » – Hattie

C'est adopter des attentes élevées et bienveillantes

- Affirmer la conviction que tous les élèves peuvent progresser.
- Éviter les biais d'attente, notamment envers les élèves de milieux défavorisés.
- Transmettre des messages implicites positifs valorisant les capacités des élèves.
- « Les attentes de l'enseignant modifient les performances des élèves. » – Pansu, Darnon

10 idées clés pour maximiser l'effet-enseignant en classe

03

C'est fournir un feedback régulier, clair et ajusté

- Donner des rétroactions ciblées indiquant ce qui est réussi et ce qui doit être amélioré.
- Orienter le feedback davantage vers le processus que vers le simple résultat (ex : "Tu as bien utilisé la méthode" plutôt que "Bravo, c'est juste").
- « Le feedback est l'un des leviers les plus puissants selon les méta-analyses. » – Hattie

C'est stimuler l'engagement cognitif des élèves

- Poser des questions stimulantes et ouvertes.
- Solliciter fréquemment la réflexion, la justification et l'explication des élèves.
- Ajuster l'aide apportée en évitant à la fois la sur-assistance et l'abandon.

C'est créer un climat de classe positif et un rapport constructif à l'erreur

- Instaurer un climat sécurisant où l'erreur est perçue comme une opportunité d'apprentissage (Darnon, Butera).
- Encourager les élèves à répondre, même en cas de doute.
- Favoriser la coopération plutôt que la comparaison entre élèves.

C'est entretenir une relation positive avec les élèves

- Développer une posture bienveillante, à l'écoute et encourageante.
- Utiliser une communication verbale et non verbale qui valorise et rassure.
- Créer un climat de confiance favorisant la prise de risque et l'engagement.

C'est encourager l'autorégulation et la métacognition chez les élèves

- Inviter les élèves à réfléchir sur leurs stratégies et leurs erreurs.
- Proposer des temps de prise de conscience sur leurs apprentissages et leur organisation.
- Favoriser l'apprentissage de méthodes efficaces (planification, auto-évaluation).

10 raisons de conduire un enseignement explicite en classe

L'explicitation réduit les inégalités scolaires

- Les recherches montrent qu'une pédagogie explicite bien conduite améliore les résultats des élèves les plus vulnérables.
- Elle compense les écarts de familiarité avec les attentes scolaires.
- Elle est un levier pédagogique puissant pour la justice éducative.

L'explicitation soutient tous les profils d'élèves, pas seulement les plus faibles

- Même les élèves performants bénéficient d'une structuration claire.
- L'explicitation améliore la clarté cognitive pour tous.
- Elle permet une différenciation plus juste.

L'explicitation rend visibles les attentes scolaires

- L'explicitation lève les implicites liés aux consignes, aux tâches, aux attendus.
- Elle permet à l'élève de comprendre « ce qu'on attend de lui ».
- Elle limite les malentendus socio-scolaires.

L'explicitation aide à décoder les règles du jeu scolaire

- Les élèves issus de milieux populaires n'ont pas toujours les codes implicites.
- L'explicitation rend transparentes pour tous les attentes de l'école (apprendre, raisonner, justifier, catégoriser…).
- Elle favorise une école plus équitable.

L'explicitation réduit la charge cognitive

- Elle guide l'attention de l'élève sur les étapes essentielles.
- Elle limite la surcharge mentale face à des tâches complexes.
- Elle facilite la mémorisation en rendant les procédures visibles.

L'explicitation soutient l'automatisation des savoir-faire

- En répétant les modèles et les étapes, l'élève stabilise ses connaissances.
- L'alternance entre pratique guidée et autonome favorise l'acquisition fluide.
- L'enseignant n'est pas effacé : il agit comme un tuteur cognitif pour la classe

L'explicitation structure les apprentissages complexes

- L'explicitation découpe les compétences en étapes accessibles, du simple au complexe.
- Elle donne des repères pour résoudre des tâches exigeantes.
- Elle favorise la réussite dans les disciplines à fort contenu abstrait (secondarisation).

10 raisons de conduire un enseignement explicite en classe 04

L'explicitation développe la réflexivité et la métacognition

- L'élève apprend à réfléchir sur ses propres raisonnements.
- Il comprend ses erreurs et ajuste ses stratégies.
- L'enseignant installe des routines de questionnement réflexif pour soutenir la métacognition.

L'explicitation facilite l'apprentissage de stratégies disciplinaires

- Les stratégies de lecture, d'écriture, de résolution de problème doivent être enseignées explicitement.
- Cela permet à l'élève de transférer ses compétences dans d'autres contextes.

L'explicitation favorise l'autonomie progressive de l'élève

- L'autonomie ne se décrète pas : elle s'enseigne.
- L'enseignant passe de l'étayage à l'autonomie progressive des élèves
- L'élève s'approprie progressivement les gestes intellectuels.

10 gestes professionnels essentiels pour conduire un enseignement explicite en classe

Annoncer clairement l'objectif d'apprentissage

- Formuler l'objectif en langage accessible aux élèves.
- Expliciter ce que l'on va apprendre et pourquoi c'est important.
- Exemples : « Aujourd'hui, vous allez apprendre à… », « Cela vous servira pour… ».

Activer les connaissances antérieures

- Mobiliser ce que les élèves savent déjà pour créer des liens.
- Vérifier que tous ont le socle nécessaire pour comprendre la nouvelle notion.
- Exemples : « Rappelez-vous… », « Qu'est-ce qu'on a vu la semaine dernière ? »

Rendre explicites les attentes scolaires et les critères de réussite

- Nommer les attendus implicites du travail scolaire.
- Construire avec les élèves des critères de réussite clairs et transparents.
- Exemples : « Ce qu'on attend dans une bonne réponse, c'est… », « Voici les étapes attendues pour réussir »

Modéliser les démarches attendues

- Montrer comment faire : penser à voix haute, verbaliser les étapes.
- Donner des exemples clairs et des contre-exemples pour clarifier les attendus.
- Exemples : « Regardez comment je m'y prends pour… », « Je fais cela parce que… »

Segmenter et expliciter les étapes de la tâche

- Décomposer les tâches complexes en sous-étapes,aller du plus simple au plus complexe
- Nommer chaque étape avec des mots-clés pour donner des repères structurants
- Exemples : « Étape 1 : je cherche l'idée principale… », « Étape 2 : je vérifie… »

Faire verbaliser les stratégies par les élèves

- Encourager l'élève à expliquer ce qu'il fait et pourquoi.
- Instaurer des moments de retour sur activité.
- Exemples : « Explique comment tu as trouvé ta réponse », « Qu'as-tu pensé à ce moment-là ? »

10 gestes professionnels essentiels pour conduire un enseignement explicite en classe

Utiliser un langage clair et progressif

- Adapter le niveau de langage sans simplifier les savoirs.
- Reformuler et faire les consignes, vérifier leur compréhension régulièrement par un questionnement actif
- Exemples : « Qu'avez-vous compris de la consigne ? », « Je répète avec d'autres mots… »

Faire pratiquer intensivement avec étayage

- Guider et soutenir les élèves dans l'activité (feedback, reformulation, réassurance).
- Proposer une pratique variée et régulière avant de mettre en autonomie.
- Exemples : « Faisons ensemble », puis « À toi de jouer », puis « En autonomie »

Corriger immédiatement et de manière formative

- Intervenir rapidement en cas d'erreur pour éviter la consolidation de fausses procédures.
- Favoriser des explications correctives plus que des jugements (feedbacks élaborés)
- Exemples : « Ce que tu fais là, c'est intéressant, mais regarde ce qu'on attend », « Tu es sur la bonne voie, appuie-toi maintenant sur ces éléments »

Réactiver et transférer les apprentissages

- Revenir régulièrement sur les notions vues (rappels, mini-quizz, liens avec d'autres disciplines).
- Aider les élèves à transférer les stratégies dans de nouveaux contextes.

Exemples : « Cette stratégie de lecture, tu peux l'utiliser aussi en Histoire »

6 repères pour comprendre le rôle des feedbacks dans la réussite des élèves

06

Qu'est-ce qu'un feedback ?

Un feedback (ou rétroaction) est une réponse donnée à un élève à propos de sa performance, de son travail ou de son comportement : « Oui, c'est la bonne réponse. »

Pourquoi le feedback est-il un geste à maitriser ?

La recherche montre que le type de feedback transmis peut soutenir ou au contraire freiner les apprentissages, selon la manière dont il est formulé et interprété : « Le feedback n'est pas un simple retour. Il façonne la manière dont un élève se perçoit comme apprenant. » (Georges & Pansu, 2011).

Quels sont les types de feedbacks ?

- **Simples :** ils valident ou invalident une réponse sur le mode du faux/juste : « Oui, c'est la bonne réponse. »
- **Élaborés :** ils donnent une explication, des stratégies : « Tes idées sont claires, mais pense à utiliser des connecteurs comme "donc" ou "cependant" pour mieux lier tes arguments. »
- **Évaluatifs :** ils impliquent un jugement, une valeur sociale: « très bien », « tu es intelligent », « tu es très doué »
- **Attributionnels :** ils associent la performance à une cause, à un effort : « tu as bien réussi parce que tu as fait des efforts » ou à une capacité attribuée à l'élève : « Tu as réussi parce que tu es vraiment à l'aise avec ce type de problème. »

Le feedback améliore la performance scolaire

Certains types de feedbacks, notamment ceux centrés sur la tâche ou la stratégie, améliorent significativement les performances des élèves, bien plus que de simples notes ou l'absence de retour.

Le feedback favorise l'autorégulation et la motivation

- Les feedbacks cognitifs ou attributionnels (notamment ceux qui valorisent l'effort, la stratégie ou la progression) permettent aux élèves de mieux comprendre leurs erreurs, de s'ajuster et de rester engagés dans la tâche, en développant leur sentiment d'auto-efficacité (Schunk, Dweck, Mueller, etc.).

Le feedback influence la perception de soi et les croyances d'apprentissage

- Les auteurs montrent, en s'appuyant sur les travaux de Dweck, Koestner ou Bandura, que les feedbacks peuvent renforcer ou nuire à la motivation intrinsèque selon leur formulation (effort vs capacité).
- Par exemple, un feedback comme « Tu es bon en maths » peut fonctionner à court terme,

Feedbacks : 5 pratiques efficaces à favoriser, 5 pratiques néfastes à éviter

Quels types de feedbacks sont à favoriser ?

De bons feedbacks aident l'élève à comprendre ce qu'il a bien fait, ce qu'il doit améliorer, comment il peut s'y prendre. Ils influencent profondément sa motivation, son engagement dans la tâche, la perception de ses propres capacités.

Voici ce que l'on peut favoriser :

- **Cibler la tâche, pas la personne**

Bonne pratique : Formuler le feedback en lien avec le travail effectué.
Exemple : « Tu as bien structuré ton raisonnement avec des étapes claires. »
À éviter : « Tu es intelligent. »

- **Être spécifique et précis**

Bonne pratique : Donner un retour clair sur ce qui est réussi ou à améliorer.
Exemple : « Tu as bien utilisé les connecteurs logiques, mais attention à l'accord des verbes. »
À éviter : « C'est bien, continue. »

- **Valoriser les progrès individuels**

Bonne pratique : Mettre en lumière l'évolution de l'élève par rapport à lui-même.
Exemple : « Tu as mieux réussi ce problème qu'il y a deux semaines. »
À éviter : « Tu fais moins bien que Léa. »

- **Encourager les efforts et les stratégies**

Bonne pratique : Souligner le travail fourni ou la méthode utilisée.
Exemple : « Tu as persévéré malgré la difficulté, ent'appuyant sur la fiche méthode, c'est une bonne stratégie. »
À éviter : « Tu as eu de la chance. »

- **Donner le feedback au bon moment**

Bonne pratique : Réagir dès que possible après l'activité.
Exemple : « Ton argumentation était claire pendant l'oral d'aujourd'hui, surtout dans ta conclusion. »
À éviter : « Tu as eu de la chance sur le sujet. »

Feedbacks : 5 pratiques efficaces à favoriser, 5 pratiques néfastes à éviter

Quelles pratiques de feedback sont à éviter ?

Les feedbacks vagues, évaluatifs ou centrés sur la personne peuvent être inefficaces, voire contre-productifs : ils conduisent à la distraction, à la comparaison sociale, voire à une baisse de motivation et peuvent freiner les apprentissages. Voici ce qu'il vaut mieux éviter, avec des exemples :

- **Évaluer la personne plutôt que la tâche**
  À éviter : Formuler des jugements sur l'élève lui-même.
  Exemple : « Tu es nul en géométrie. »
  À préférer : « Tu t'es trompé dans le tracé de ton triangle, vérifie l'angle droit. »

- **Faire des compliments vagues ou automatiques**
  À éviter : Utiliser des formules sans contenu informatif.
  Exemple : « Super, bravo. »
  À préférer : « Bravo, tu as bien utilisé la méthode des proportions. »

- **Comparer les élèves entre eux**
  À éviter : Instaurer une compétition ou une hiérarchie.
  Exemple : « Tu es moins rapide que Thomas. »
  À préférer : « Tu as amélioré ton temps par rappor**t à la dernière fois. »**

- **Attribuer la réussite ou l'échec à des qualités fixes**
  À éviter : Renforcer l'idée de dons innés.
  Exemple : « Tu es naturellement doué. » ou « Tu n'es pas fait pour les maths. »
  À préférer : « Tu progresses quand tu t'appliques et que tu **prends ton temps. »**

- **Donner un feedback sans lien avec le travail réel**
  À éviter : Complimenter ou critiquer sans justification observable.
  Exemple : « C'est bien, continue. » alors que la réponse est incomplète.
  À préférer : « Tu as trouvé une bonne idée, mais tu dois encore la développer. »

10 gestes pour faire de l'erreur en classe un levier de l'apprentissage

Ancrer son enseignement dans un climat de maîtrise

Soutenir dans sa classe des buts d'apprentissage (chercher à comprendre, maîtriser une compétence) plutôt que des buts de performance (chercher à être le meilleur).
Exemple : Présenter les objectifs d'une séquence comme "comprendre et améliorer ses paragraphes argumentés", plutôt que "réussir l'évaluation finale".

Limiter les pratiques génératrices d'un climat compétitif

Réduire les classements et comparaisons entre élèves pour éviter les attitudes d'évitement qui génèrent peur de l'échec et refus de s'engager.
Exemple : Ne pas afficher les notes publiquement ; préférer des retours individuels en entretien ou sur copie.

Construire une atmosphère sécurisante

Assurer aux élèves qu'ils peuvent se tromper sans crainte de jugement et rendre explicites le droit à l'erreur.
Exemple : Débuter l'année par une charte de classe qui inclut le droit de se tromper et le respect de la parole de chacun, réduire l'anxiété en classe pour permettre lors des tâches complexes la prise de risque cognitive.

Favoriser une conception malléable de l'intelligence

Développer un discours fondé sur la notion de Growth Mindset (état d'esprit de croissance) : valoriser auprès des élèves l'idée que l'intelligence est une donnée évolutive et non fixe ou innée : elle évolue grâce à l'effort et aux entraînements.
Exemple : Tenir régulièrement un discours positif sur les possibilités d'apprendre et de progresser de chacun. Concevoir des barèmes d'évaluation qui valorisent la démarche, les tentatives ou les raisonnements, et pas seulement le résultat.

Valoriser explicitement l'erreur comme objet d'apprentissage

Utiliser l'erreur comme point d'appui pour identifier les obstacles et en faire une étape de l'apprentissage ; engager des discussions collectives sur les stratégies de résolution d'une erreur.
Exemple : corriger en classe un exercice à partir d'erreurs types anonymisées, en demandant aux élèves d'identifier ce qui a pu poser problème.

Structurer un climat positif vis-à-vis de l'erreur

Laisser un temps de réponse avant de corriger ; proposer une reformulation ou une autre approche ; interdire moqueries et rires liés à l'erreur
Exemple : Lorsqu'un élève donne une réponse inexacte, accueillir être formuler sa proposition sans la juger, et inviter la classe à proposer d'autres pistes.

10 gestes pour faire de l'erreur en classe un levier de l'apprentissage

08

Concevoir ses évaluations comme des leviers de l'apprentissage
Privilégier une approche formative de l'évaluation, centrée sur la maîtrise des objectifs de la séquence et permettre régulièrement la reprise, l'auto-correction et le retour sur les productions.
Exemple Concevoir ses évaluations sur des critères d'apprentissages explicites et partagés, présentés dans une grille claire pour les élèves.
Proposer un devoir noté avec la possibilité de le reprendre après correction pour améliorer la note en justifiant les modifications.

Mesurer et rendre visibles les progrès individuels
Permettre à l'élève de saisir son évolution sur le temps long, par la mise en place d'outils de suivi de ses apprentissages.
Exemple : Créer une courbe de progression personnelle, une "fiche de progrès", une grille de compétences, un portfolio, mis à jour à chaque fin de séquence.

Mobiliser les pratiques du modèle TARGET (Ames, 1992, Meece et al., 2006)

Élément	Pratique recommandée
Tâche	Proposer des activités variées et stimulantes (*avec différents niveaux de difficulté*)
Autorité	Offrir des marges de choix dans le travail (choix d'exercices, d'ordre de traitement)
Reconnaissance	Valoriser l'effort, la progression individuelle (*plutôt que la seule réussite immédiate*)
Groupement	Constituer des groupes hétérogènes (*favoriser la coopération et l'entraide plutôt que la compétition*)
Évaluation	Utiliser des évaluations formatives et privées (*centrées sur la progression personnelle, non sur la comparaison avec les autres*)
Temps	Permettre un rythme d'apprentissage adapté (*Prévoir du temps pour retravailler une compétence*)

Assurer la cohérence d'une équipe entre discours, attentes et pratiques sur l'erreur
Être en accord entre ce qui est dit et ce qui est pratiqué en classe, en équipe et à l'échelle de l'établissement. Renforcer la crédibilité du discours pédagogique tenu et créer un climat de confiance durable.
Exemple : Construire collectivement une culture partagée dédiée au travail sur les erreurs pour montrer concrètement que l'équipe éducative valorise le droit à l'essai et la progression.

6 leviers pour structurer un climat d'apprentissage centré sur la maîtrise et le progrès

09

Le modèle TARGET (Réf : Ames, 1992; Meece et al., 2006)

Le modèle TARGET a été développé par Carole Ames pour structurer les environnements d'apprentissage de manière à promouvoir la motivation des élèves, en particulier en favorisant une orientation vers la maîtrise, c'est-à-dire une motivation pour l'apprentissage et le développement de ses compétences plutôt que la comparaison avec les autres ou par le simple fait d'obtenir de bonnes notes.

Ce modèle repose sur six dimensions :

1. T comme Tâche - Varier et structurer les tâches pour soutenir l'engagement
Proposer des activités diversifiées, avec des niveaux de défi progressifs et un lien clair avec les objectifs d'apprentissage.

Exemple : concevoir une séquence avec un choix d'exercices à difficulté croissante ou différenciée selon les besoins des élèves, en lien avec la zone proximale de développement de ce dernier.
But recherché : susciter l'intérêt, renforcer la perception de compétence et le sentiment d'efficacité personnelle et éviter l'ennui ou le découragement.

2. A comme Autorité - Donner des marges de décision pour renforcer l'autonomie
Offrir des espaces de responsabilité et de choix dans les activités, les modalités de travail ou les productions finales.

Exemple : permettre aux élèves de choisir l'ordre des tâches à accomplir ou le format d'un rendu (écrit, oral, schéma).
But recherché : développer le sentiment d'autodétermination, favoriser la motivation intrinsèque.

3. R comme Reconnaissance - Reconnaître les efforts et les progrès individuels
Valoriser publiquement ou individuellement les efforts fournis, les stratégies mobilisées et les progrès constatés, sans comparer les élèves entre eux.

Exemple : écrire un mot d'encouragement personnalisé sur une copie ou afficher des réussites individuelles mais non comparatives.
But recherché : renforcer l'estime de soi et le lien entre effort et réussite, réduire la peur de l'échec.

6 leviers pour structurer un climat d'apprentissage centré sur la maîtrise et le progrès

4. G comme Groupement - Organiser le travail en coopération au sein de groupes hétérogènes
Mettre en place des groupes hétérogènes favorisant l'entraide, la complémentarité des compétences et l'écoute.

Exemple : créer des groupes mixtes de niveau pour résoudre un problème complexe où chacun a un rôle défini.
But recherché : encourager la solidarité, réduire la comparaison sociale, améliorer le climat relationnel.

5. E comme Évaluation - Évaluer de manière formative et individualisée
Concevoir des évaluations variées centrées sur la progression, la compréhension et la régulation de l'apprentissage, sans comparaison sociale.

Exemple : proposer un retour oral individuel ou un entretien d'explicitation ou permettre une reprise d'évaluation après remédiation.
But recherché : sécuriser la relation à l'évaluation, favoriser une logique de progrès plutôt que de classement.

6. T comme Temps - Planifier le temps d'apprentissage pour permettre l'approfondissement
Prévoir un temps dédié pour revenir sur les notions, s'exercer, corriger et progresser à son rythme.

Exemple : réserver un créneau hebdomadaire pour retravailler des compétences non acquises ou réviser à partir des erreurs.
But recherché : respecter les rythmes d'apprentissage, renforcer la persévérance et éviter le décrochage.

10 raisons d'utiliser le jeu en classe

10

1. Le jeu stimule la motivation intrinsèque et l'engagement
L'intégration du jeu en lycée professionnel réactive l'intérêt pour les apprentissages chez des élèves souvent démobilisés. Il favorise l'engagement actif grâce à la dynamique du défi, à la gratification immédiate et à la liberté d'expérimenter.

2. Le jeu soutient l'apprentissage expérientiel et concret
Par la manipulation d'objets ou la simulation de situations professionnelles, les élèves peuvent consolider des savoirs abstraits à travers l'expérience vécue, rendant l'apprentissage plus durable.

3. Le jeu facilite le développement de compétences psycho-sociales
Les jeux collaboratifs permettent d'améliorer l'écoute, la gestion des conflits, l'empathie et la coopération, compétences cruciales pour la vie sociale et professionnelle.

4. Le jeu favorise la mémorisation active et l'attention soutenue
Les mécanismes de jeu, comme les quiz, les défis ou la manipulation, mobilisent la mémoire de travail et la mémoire à long terme de façon plus efficace qu'un cours qui placerait les élèves en situation de réception passive.

5. Le jeu offre une évaluation formative sans anxiété
L'approche ludique permet une évaluation non normative, dédramatisant l'erreur et réduisant le stress : elle renforce la régulation cognitive par le feedback immédiat, ou la métacognition, bénéfiques pour les élèves en échec scolaire.

6. Le jeu soutient un climat de classe positif
La dimension collective du jeu renforce le sentiment d'appartenance et favorise la constitution d'un climat de classe positif, en particulier dans les groupes hétérogènes du lycée professionnel. Structuré et guidé, il évite la compétition

7. La co-création de jeux par les élèves renforce leur autonomie et leur esprit critique
Concevoir des règles, rédiger des questions ou créer un plateau engage les élèves dans une démarche métacognitive (apprendre à apprendre), tout en valorisant leur créativité.

8. Le jeu est un levier de différenciation pédagogique
Il permet l'inclusion et l'équité : sa modularité permet d'adapter les niveaux de difficulté, les rythmes et les supports, ce qui est essentiel pour répondre à la diversité des profils en lycée professionnel (parcours scolaires fragmentés, besoins spécifiques).

9. Le jeu stimule l'esprit critique et la créativité
Les situations ludiques permettent d'observer et de développer des compétences transférables (prise de décision, gestion du temps, résolution de problème), directement utiles dans le monde du travail.

10. Le jeu favorise le plaisir d'apprendre
Le jeu offre une voie d'entrée bienveillante et plaisante pour l'engagement dans les tâches scolaires : il favorise les « buts de maitrise » chez les élèves, contre les buts de performance, c'est-à-dire qu'il redonne du sens et du plaisir à l'acte d'apprendre.

10 conseils pour structurer l'usage du jeu en classe

1. Clarifier et expliciter l'intention pédagogique du jeu
Un jeu n'est éducatif que s'il sert des objectifs d'apprentissage clairement définis (techniques, transversaux, sociaux). L'enseignant doit expliciter ce cadre et le rendre lisible pour les élèves.

2. Intégrer le jeu à une séquence didactique structurée
Le jeu n'est pas une activité périphérique mais s'insère dans un scénario pédagogique avec une phase de préparation, une phase d'activité, et une phase de retour réflexif.

3. Favoriser des jeux coopératifs plutôt que compétitifs
La coopération renforce l'engagement, la solidarité, la confiance mutuelle et réduit les effets délétères de la comparaison sociale, fréquents chez les élèves en difficulté.

4. Privilégier des jeux à feedback immédiat, non noté
Le retour sur erreur ou réussite doit être instantané, informatif mais sans enjeu de note ou de classement. Cela encourage l'apprentissage sans stress.

5. Soutenir l'apprentissage par essais-erreurs dans un climat bienveillant
Le jeu est un laboratoire d'essais. L'erreur doit y être source d'apprentissage et de progrès et donc n'être ni stigmatisée ni sanctionnée.

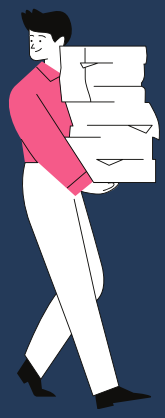
6. Limiter les dispositifs de récompenses extrinsèques
Les mécaniques de score, de classement ou de gain doivent être limitées. L'enjeu est de renforcer la motivation intrinsèque : curiosité, sentiment de compétence, plaisir de réussir.

7. Rendre le jeu accessible et différencié
Les jeux doivent être pensés pour respecter la diversité des besoins des élèves. Adapter les règles, expliciter les consignes, le vocabulaire, permettre une entrée par l'oral pour compenser les difficultés de lecture ou de compréhension peut s'avérer utile.

8. Organiser un retour réflexif collectif pendant et après le jeu
La verbalisation via des moments de métacognition permet de consolider les apprentissages et de décontextualiser ce qui a été fait, pour en assurer les transferts, au-delà de la situation de jeu : Que retenir de l'expérience ? Instaurer un retour collectif : qu'avons-nous appris ? quelles stratégies avons-nous utilisées ? quelles erreurs étaient utiles ? quels savoirs ou compétences ont été mobilisés ?

9. Diversifier les rôles dans les jeux pour inclure et responsabiliser tous les élèves
En intégrant des rôles variés (rédacteur, meneur, arbitre, observateur…), chacun peut trouver sa place et être responsable.

10. Conduire le jeu dans un climat de classe serein et sécurisé
Le jeu doit restaurer le plaisir d'apprendre ensemble, donner confiance, construire l'estime de soi — sans enjeu de performance, de peur de « perdre » ou de « rater ».



Bibliographie

12

- Bocquillon, M., Gauthier, C., Bissonnette, S., & Derobertmasure, A. (2020). Enseignement explicite et développement de compétences : antinomie ou nécessité ? Formation et profession, 28(2), 3–18.
- Bressoux, P. (1994). Les recherches sur les effets-écoles et les effets-maîtres. Revue française de pédagogie, 108, 91–137.
- Bressoux, P. (2007). Qu'est-ce qui caractérise l'enseignant efficace ? In V. Dupriez & G. Chapelle (Dirs.), Enseigner (pp. 95–111). Paris : Presses Universitaires de France.
- Bressoux, P. (Dir.). (2022). L'enseignement explicite : De quoi s'agit-il, pourquoi et comment le mettre en œuvre ? Conseil scientifique de l'Éducation nationale (CSEN).
- Bressoux, P., & Pansu, P. (2003). Quand les enseignants jugent leurs élèves. Paris : Presses Universitaires de France (Collection Éducation et formation. Recherches scientifiques).
- Butera, F., Buchs, C., & Darnon, C. (2011). L'évaluation : une menace ? Paris : Presses Universitaires de France.
- Darnon, C., & Butera, F. (2006). Conflit et climat de classe. In E. Bourgeois & G. Chapelle (Eds.), Apprendre et faire apprendre (pp. 123–145). Paris : Presses Universitaires de France.
- Dehaene, S. (2018). Comment nous apprenons : Les mécanismes cognitifs de l'apprentissage [Vidéo]. Portail de l'académie de Paris.
- Dompnier, B., Pansu, P., & Bressoux, P. (2011). Chapitre 7 : L'évaluation scolaire : une activité multidéterminée (pp. 77–84). In F. Butera, C. Buchs, & C. Darnon (Dirs.), L'évaluation, une menace ? (Collection Apprendre). Paris : Presses Universitaires de France.
- Georges, F., & Pansu, P. (2011). Les feedbacks à l'école : un gage de régulation des comportements scolaires.Revue française de pédagogie, 176, 101–146.
- Hattie, J. (2009). Visible learning. Oxon : Routledge.
- Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2006). Classroom goal structure, student motivation, and academic achievement. Annual Review of Psychology, 57, 487–503.
- Mons, N., Chesné, J.-F., Piquet, N., & Coudroy, T. (2017). Différenciation pédagogique : comment adapter l'enseignement à la réussite de tous les élèves ? Dossier de synthèse. Cnesco.
- Pansu, P., Dompnier, B., & Bressoux, P. (2004). L'explication quotidienne des comportements scolaires : Attributions de réussite et d'échec. In M.-C. Toczek & D. Tanguy (Eds.), Le défi éducatif (pp. 277–294). Paris : Armand Colin.
- Proust, J. (2022). Métacognition et confiance en soi : Les gestes professionnels préconisés par la recherche pédagogique internationale. Conseil scientifique de l'Éducation nationale.
- Santé publique France. (2022). Rapport annuel de santé publique.
- Sauvé, R., & Gauvin, R. (2007). Effets du jeu sur la motivation scolaire. Montréal : Presses de l'Université de Montréal.

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté Égalité Fraternité

13

ProFAN Transfert

Les membres du comité de suivi ProFAN Transfert – Académie de Créteil

Cherifa BENAMER
Fatiha CHERARA
Jean – François GABORET
Damien LAMBERT THORET

Les formateurs ProFAN-Transfert – Académie de Créteil

Aissata AMADOU - Mohamed AMRANE - Nacer BELLOUMI - Hayet BENHADRIA - Virginie BERGEAUD - Anais BERTRAND - Veronique BLANCHARD - Jean-Alexandre CALIAPERMAL-DARMALIN - Marie Joanna CHAMLONG - David CLAUDEL - Naima DAROUECHE - Julien GONCALVES - Cyril GUIMBAUD - Sami HARRATS - Karima IKENE - Cyril LABIGNE - Noujoud LAHTIGUI - Jerome LEPROUST - Catherine LIMIER - Bahia MATTI - Sabrina MERAD - Valérie MOUNIEN - Hamou NOUREDDINE - Wafaa SAASSAA - Martine SANZ - Abderahman TAHIRI

RESSOURCES

La chaine PodEduc
ProFAN-Transfert
Académie de Créteil

Le Parcours Magistère
ProFAN-Transfert
Académie de Créteil

Version mise à jour - Novembre 2025