ENSEIGNEMENT EXPLICITE · CHAPITRE 2

L'enseignement explicite des comportements

Un comportement s'enseigne comme une leçon : on le montre, on l'entraîne, on le félicite.

Formation de niveau · 45 minutes

Regardez bien.

?

Au signal de fin de récréation…

- Observez ce que fait l'animateur.
- Notez tout ce qui ne va pas.
- Puis : qu'aurait-il fallu faire à la place ?

Ce que vous venez de faire, c'est ce que feront vos élèves : voir le mauvais comportement, le nommer, trouver le bon.

LA QUESTION

Nos élèves le savent-ils vraiment ?

Ce qu'on fait souvent

- On affiche la règle.
- On la rappelle quand ça ne va pas.
- On sanctionne l'écart.

Ce qu'on propose

- On enseigne la règle comme une leçon.
- On montre, on fait jouer, on félicite.
- On rappelle AVANT le moment où elle sert.

On juge les comportements tous les jours. Tous nos élèves n'ont pas appris ailleurs comment se comporter à l'école. Alors : les leur a-t-on enseignés ?

LA DÉMARCHE

Les mêmes cinq étapes qu'une leçon

1

Ouverture

Signal, objectif, à quoi ça sert, ce qu'on sait déjà.

2

Modelage

L'enseignant joue les mauvais comportements, puis les bons.

3

Pratique guidée

Le jeu de rôle, avec des observateurs.

4

Pratique autonome

Dans la cour, chaque jour : on félicite.

5

Clôture

Qu'avons-nous appris ? À quoi ça sert ?

Comme pour une procédure de mathématiques : montrer, faire pratiquer, vérifier, puis laisser faire.

ÉTAPE 2

Le modelage : montrer, pas dire

1. Dire pourquoi, quand et où la règle compte.
2. Jouer les mauvais comportements, avec humour.
3. Dire ce qu'ils ont en commun : « ce n'est pas respecter les autres ».
4. Jouer les bons comportements, puis montrer l'affiche.

Trois précautions

- L'enseignant joue lui-même, avec humour.
- Jamais un élève pour cible : un collègue, une marionnette, ou le vide.
- Un geste violent se mime au ralenti ; une insulte ne se dit pas.

ÉTAPE 3

La pratique guidée : le jeu de rôle

1

Tirer au sort

Des élèves tirés au sort jouent les bons comportements devant la classe.

2

Un jeu déjà connu

L'attention va au comportement, pas aux règles du jeu.

3

Des observateurs

« A-t-il respecté la règle ? Qu'est-ce qui le montre ? »

4

Un retour précis

L'enseignant félicite ce qui est réussi et aide si besoin.

ÉTAPE 4

Féliciter en nommant la règle

Plutôt pas

« Bravo, tu es sage. »

Ça parle de l'enfant, pas du geste : il ne sait pas quoi refaire.

Plutôt

« Tu as attendu ton tour sans pousser : c'est jouer en sécurité. »

Le geste + la règle, tout de suite.

!

Et avant chaque récréation, à la porte : « Rappel : au signal, j'arrête et je me range calmement. »

On prévient au lieu de reprendre : c'est la précorrection.

ET SI UN ÉLÈVE S'ÉCARTE DE LA RÈGLE ?

Du plus discret au plus ferme

1

D'abord, sans un mot

S'approcher, regarder l'élève. Féliciter un camarade qui fait bien.

2

Si ça continue

Rappeler la règle. La ré-enseigner en quelques gestes. Laisser le choix, avec un geste de réparation.

3

Si rien ne marche

Parler avec l'élève hors de la classe. Un écart grave suit la procédure de l'école.

Réparer plutôt que punir : si l'on a sali, on nettoie.

On ne retire jamais de jetons : les jetons servent à féliciter, jamais à punir.

Nos 5 règles d'or

1. Je respecte les autres
2. Je joue en sécurité
3. Je respecte les jeux et le matériel
4. Je prends soin de ma cour
5. Au signal, je me range

Pour chaque règle, la page du chapitre donne :

- ce qu'on dit aux élèves ;
- les mauvais comportements à jouer ;
- les bons ;
- le jeu de rôle ;
- les mots pour féliciter ;
- la réponse aux écarts.

MISE EN SITUATION

À vous : une règle d'or par binôme

1. Deux mauvais comportements à jouer.
2. Deux bons comportements à jouer.
3. Une phrase pour féliciter, qui nomme la règle.

Puis chaque binôme joue devant les autres. Les autres observent : « A-t-il respecté la règle ? Qu'est-ce qui le montre ? »

10 min

pour préparer

+ 10 min pour jouer

ENGAGEMENT

Cette semaine, dans ma classe

- [ ] Je choisis une règle d'or (la règle 5 ou la règle 2 pour commencer).
- [ ] Je fais la leçon : une vingtaine de minutes, modelage en classe, jeu de rôle dans la cour.
- [ ] Chaque jour, avant la récréation, je rappelle la règle à la porte.
- [ ] Dans la cour, je félicite en nommant la règle.

Une règle par jour, les plus urgentes d'abord : 5, 2, puis 1, puis 3 et 4.

POUR VÉRIFIER

Douze questions, huit minutes

Scannez le QR code avec l'appareil photo du téléphone.

notre-sac-a-dos.net/formations/explicite/comportements/qcm/

Chaque réponse est corrigée dès qu'on la coche. Rien n'est enregistré, rien n'est envoyé.

Le QCM