

30 outils concrets pour lever les empêchements d'apprendre

*Cécile Vigour-Leparoux, psychopédagogue
Cabinet CVL — Rennes*

- L'effaçable — La peur de l'erreur
- Le manipulable — L'abstraction
- Le corporel — La pensée dans le corps
 - Le détourné — Les médiations
- Le fragmenté — La charge cognitive

L'EFFAÇABLE

La peur de l'erreur

Principe : l'erreur disparaît — la pensée accepte de se risquer

■ L'ardoise

Écrire, effacer, recommencer. Aucune trace. Le message implicite : tu peux te tromper.

■ Le tableau blanc individuel

Même principe que l'ardoise, avec la satisfaction du feutre. Format plus grand — utile pour les cartes mentales.

■ La feuille plastifiée + feutre effaçable

Discrète, transportable, utilisable à la maison sur n'importe quelle feuille plastifiée.

■ Le sable ou la semoule

Écrire avec le doigt, effacer avec la paume. Libère aussi la graphomotricité — pas de stylo, pas de pression du geste.

■ La pâte à modeler

Modeler, défaire, recommencer. Pour les enfants qui ont besoin de passer par les mains.

■ L'application numérique

Effacement facile, pas de trace. Pour les enfants qui entrent mieux par le numérique.

LE MANIPULABLE

L'abstraction

Principe : matérialiser ce qui est abstrait — donner une prise concrète à la pensée

■ Les briques Lego / Duplo

Compter, additionner, construire des phrases. Le nombre devient objet — on le tient dans ses mains.

■ Les jetons et les cubes

Jetons de comptage, cubes et barres pour représenter les unités, les dizaines, les centaines. Rendre le nombre visible et manipulable.

■ Les post-its sur papier kraft

Carte mentale déplaçable. On peut changer l'organisation sans tout recommencer.

■ Les lettres magnétiques

Composer des mots sans tenir le stylo. Utile pour les enfants en difficulté graphomotrice ou les jeunes lecteurs.

■ Le dé des empêchements

6 questions pour observer ce qui bloque — à lancer en séance ou à la maison.

■ Les cartes illustrées / flashcards

Image + mot / concept. Manipulables, classables, utilisables en jeu. Réduisent la charge mémorielle.

LE CORPOREL

La pensée dans le corps

Principe : ancrer l'apprentissage dans le corps quand le papier est barré

■ Écrire dans le dos

Un enfant trace une lettre ou un chiffre dans le dos de l'autre avec le doigt. Le corps reçoit ce que les yeux ne voient pas.

■ Tracer dans l'air

Écrire les lettres dans l'air avec tout le bras — grand, lent, intentionnel. Ancrage moteur global.

■ Marcher en scandant

Marcher en frappant les syllabes ou en récitant. Le rythme corporel ancre la mémorisation.

■ Associer un geste à un concept

Un geste unique pour chaque règle, chaque table, chaque notion. La mémoire procédurale prend le relais.

■ La corde à nœuds

Compter en faisant des nœuds. Concret, tactile, hors du champ scolaire habituel.

■ Le rythme et la voix

Chanter, scander, réciter en rythme une règle ou un tableau. Le rythme et la mélodie facilitent la mémorisation.

LE DÉTOURNÉ

Les médiations

Principe : proposer un chemin que la pensée n'a pas appris à barrer

■ Dessiner avant d'écrire

Dessiner la scène, le problème, le concept avant de le mettre en mots. Le dessin amorce la pensée.

■ Dictier plutôt qu'écrire

Enregistrer sa réponse à voix haute. Séparer la pensée de la contrainte graphique.

■ Le jeu de rôle

Incarner le personnage du problème, jouer la situation. La distance fictionnelle protège et libère.

■ La marionnette

Parler à travers elle — ce que l'enfant ne peut pas dire en son nom, la marionnette peut le dire.

■ Le récit médiateur

Lire un mythe, un conte, un album dont le personnage traverse quelque chose de proche de l'empêchement.

■ La carte mentale

Organiser la pensée par le dessin et les mots — sans linéarité contrainte, sans hiérarchie imposée.

LE FRAGMENTÉ

La charge cognitive

Principe : réduire ce que la pensée doit tenir pour qu'elle puisse avancer

■ Le cache

Cacher tout sauf la ligne en cours. Réduire le champ visuel pour réduire la surcharge.

■ Le code couleur

Une couleur par type d'information — sujet, verbe, complément / unités, dizaines, centaines.

■ La check-list

Cocher plutôt que retenir. Externaliser la mémoire de travail sur le papier.

■ Le Time Timer

Un minuteur visuel qui montre le temps qui passe. Rendre le temps concret et prévisible.

■ Le protocole pas à pas

Décomposer la tâche en étapes numérotées et affichées. Une étape à la fois — pas toute la tâche d'un coup.

■ L'environnement épuré

Réduire les stimuli visuels et auditifs. Créer un espace de travail qui ne concurrence pas la pensée.