

# Sommaire

\*\*\*

<b>1. Introduction .....</b>	<b>p. 9</b>
<b>2. D'un consensus à une pédagogie des interactions.....</b>	<b>p. 13</b>
<b>3. Brève introduction à la Pédagogie Opératoire.....</b>	<b>p. 17</b>
<b>4. Démarche et combinaisons d'activités .....</b>	<b>p. 23</b>
. Présentation succincte en 4 diapositives .....	p. 37
<b>5. Compréhension et compréhension .....</b>	<b>p. 43</b>
<b>6. Choix des textes supports .....</b>	<b>p. 45</b>
<b>7. Outils pour la classe, outils pour l'élève : l'autonomisation</b>	<b>p. 51</b>
<b>8. Conception d'un emploi du temps dynamique .....</b>	<b>p. 65</b>
<b>9. Correction, analyse, différenciation et évaluation .....</b>	<b>p. 75</b>
<b>10. Le fond et la forme : l'exercice et le jeu .....</b>	<b>p. 85</b>
<b>11. Des gammes d'activités: pourquoi ? Comment ? .....</b>	<b>p. 95</b>
a. Acculturation	p. 98
b. Étude Texte / Phrases	p. 105
c. Étude de mots	p. 119
d. Entraînements	p. 132
e. Production	p. 142
<b>12. Assurer une rotation raisonnée des activités .....</b>	<b>p. 159</b>
<b>13. Déroulements de séquences .....</b>	<b>p. 161</b>
<b>14. Pratique avec environnement numérique .....</b>	<b>p. 173</b>
. Applications bénéficiant à la maîtrise de la langue	p. 184
. Proposition pratique avec environnement numérique	p. 192
. Projection vers l'à venir...	p. 214
<b>15. Le positionnement de l'enseignant .....</b>	<b>p. 217</b>
<b>16. En guise de conclusion provisoire .....</b>	<b>p. 221</b>

*Extrait de "Lire et écrire au CP: des réponses, des solutions", éditions L'Harmattan 2014 (lien)*

*Lien vers l'article sur la mise en oeuvre en classe: publié par la Cellule Académique de Recherche Développement Innovation Expérimentation de l'académie de Nantes dans sa revue "Echanger".*

### 3. Brève introduction à la Pédagogie Opératoire

*En bref :*

- la Pédagogie Opératoire met en œuvre 4 types de séances : M.A.R.T, « Contact », « Autonomie » et « SCIR » (Se Comporter en Individu Responsable) ;
- ces séances sont complémentaires et se combinent pour autoriser travaux de groupes ou travaux en autonomie ;
- elles s'appliquent quelle que soit la discipline pratiquée et réunissent tous les atouts pour une construction explicite des savoirs ;
- toutes les activités présentées dans cet ouvrage doivent être comprises comme se déroulant selon ces plans-types.

#### Principe

La conception d'une séance constitue un paramètre essentiel de la réussite d'un enseignement. L'enseignant dispose d'une liberté totale pour en choisir ou en définir la conception. Il en résulte une infinie diversité de déroulements fort préjudiciable à une pédagogie efficace. En effet, trop préoccupés par une dimension organisationnelle changeante, enseignant et élèves sont moins disponibles pour s'intéresser aux contenus, c'est à dire aux savoirs mis en jeu.

Pour éviter cette dispersion, la Pédagogie Opératoire propose 4 types de séances : M.A.R.T, « Contact », « Autonomie », « SCIR ».

Elle émet le postulat suivant : une séance se caractérise par sa fonction et les modalités d'action qu'elle mobilise. Elle n'est pas dépendante de la discipline étudiée.

*Tableau 1 : fonctions et modalités d'actions en quatre gammes de séances*

Séances M.A.R.T	Séances Contact	Séances Auto	Séances « SCIR »
Apprendre Renforcer S'entraîner S'approprier Réinvestir	Apprendre Renforcer S'entraîner  Travail de l'oral Aides directes Manipulations...	Rechercher, s'entraîner s'approprier, réinvestir Modalités d'actions expérimentées au cours de séances M.A.R.T préparatoires.	Partager des situations favorisant des interactions positives entre les élèves et avec leur enseignant.
Guidage alterné Alternances oral / écrit individuel /groupe	Guidage rapproché de l'enseignant.	Travail seul, en dyade, en groupes, sur consigne ou sur projets	Organisation de la classe en groupe social ...

Le tableau 1 offre une vision synthétique des quatre types de séances à partir desquelles le professeur peut organiser sa pratique. Les combinaisons et complémentarités qui s'y découvrent ouvrent la voie à des stratégies d'enseignement diversifiées.

Ces quatre types de séances sont conçus pour fonctionner en synergie. Leur souplesse d'utilisation provient du cadre rigoureux de leur construction. L'élément central de cette rigueur est en tout premier lieu le temps. C'est son respect qui permet de combiner efficacement plusieurs séances pour construire un savoir ou organiser la classe par groupes.

La typologie proposée ne se prétend en aucun cas le modèle unique ou incontournable pour un exercice éclairé de la profession. Elle se propose comme outil opérationnel en l'état, ou comme base de réflexion pour faire évoluer sa pratique. Elle permet à l'enseignant d'élaborer ses propres séances ou de convertir celles proposées par les médias pourvoyeurs de ressources professionnelles, quelle que soit la discipline, de l'école au lycée. Un second ouvrage à paraître, traite et développe les principes et applications de la Pédagogie Opératoire.

#### Types de séances et exemples

En proposant des choix entre guidage fort, guidage alterné et travail en autonomie, la Pédagogie Opératoire ouvre une large palette d'organisations pédagogiques simples à mettre en œuvre. Chaque séance de travail en autonomie bénéficie d'une phase de préparation en séances M.A.R.T. Les élèves sont ensuite en mesure d'agir seuls pendant qu'un autre groupe s'investit dans une séance « Contact » ou aborde l'étape 1 ou 3 d'une séance M.A.R.T.

Une autre alternative permet de mener de front 2 séances S4, de sorte que l'étape 2 de l'une se déroule en même temps que l'étape 1 de la première. Le principe consiste simplement à tirer profit des étapes pendant lesquelles les élèves travaillent sans guidage de l'adulte pour prendre en charge un autre groupe ou assurer des guidages individuels. La partie 8 présente quelques exemples de combinaisons de séances, pour différencier ou gérer des classes multi-niveaux.

Les pages qui suivent présentent pour chaque type de séance, son plan-type de déroulement suivi d'un ou deux exemples pratiques. Ces derniers sont puisés dans les gammes de séances proposées au paragraphe 11.

## Séances S4 de découverte : plan-type

Étape	Commentaires
<b>1. Mise en situation</b> (10mn environ) <i>Contextualisation</i> <i>Questionnement</i>	. A partir d'une situation puisée dans le capital culturel ou intellectuel des élèves : . fait émerger un questionnement et de premières hypothèses inscrites au tableau ; . introduit une consigne de recherche
<b>2. Action</b> (10 à 20mn environ) <b>1. Recherche</b> <b>2. point d'étape</b> <b>3. Relance</b>	. Engage les élèves dans un processus de recherche ; . Le terme « recherche » recouvre, selon la pertinence : observation, expérimentation, manipulations, modélisations, représentations... avec usage d'un support papier ou numérique ; Le point d'étape permet d'opérer un recentrage de l'activité pour effectuer une relance... . Coopération, confrontations, validations avec le concours d'un pair ;
<b>3. Retour sur action</b> (10mn environ) <b>Mise en commun</b>	. Collecte des stratégies et des réponses avec secrétariat au tableau ; . Explications, argumentation des élèves avec guidage du professeur ; . Mise en lien et relations entre les stratégies présentées avec guidage du professeur ; . Validations et formalisation de la ressource par le professeur. Synthèse et reformulation ;
<b>4. Trace</b> (10mn environ) <i>Production</i> <i>d'une ressource</i>	. Rédaction ou saisie, classement et rangement par les élèves, d'un exemple de référence ou d'une collection présentant le savoir, avec commentaire et annotations ; . La ressource a pour objectif de permettre à l'élève de mettre ce savoir en œuvre de manière autonome ; . La ressource collective prend la forme d'un affichage ; . La ressource individuelle reprend le contenu de l'affichage pour l'insérer dans un cahier ;

**La séance S4 de découverte comprend une phase de recherche à l'étape 2 et une phase de mise en commun à l'étape 3. Elle s'achève par la production d'une ressource.**

*Exemple en « Étude de mots » : activité « Rime à son »*

Étape	Commentaires
<b>1. Mise en situation</b> (10mn environ) <i>Contextualisation</i> <i>Questionnement</i>	Maintenant, vous allez découvrir un nouveau son. Qui se souvient de sons que nous avons déjà appris à reconnaître ? Comment avions-nous fait ?... Nous allons faire comme d'habitude. Écoutez bien la comptine que je vais vous lire... Lire ... je vous la relis etc. Maintenant, pouvez-vous dire le son que vous entendez le plus ?... dans quels mots de la comptine ? Je vous la relis... Regardez, je vous ai écrit la comptine au tableau. Maintenant, vous allez écrire tous les mots dans lesquels vous entendez le son... Allez-y !
<b>2. Action</b> (10 à 20mn environ) <b>1. Recherche</b> <b>2. point d'étape</b> <b>3. Relance</b>	5' : les élèves écrivent sur leur cahier d'essai, tous les mots qui leur semblent porter le son. <b>5' : point d'étape</b> : recensement au tableau sous forme de liste → maintenant vous allez trouver avec quelle(s) lettre(s) s'écrit le son, et vous chercherez d'autres mots où il s'écrit de la même manière. 5' : recherche de la graphie et collecte de mots qui l'utilisent (la maîtresse circule et observe). Encourager les validations entre pairs...
<b>3. Retour sur action</b> (10mn environ) <i>Mise en commun</i>	Les élèves rendent compte de leurs recherches. L'enseignante assure le secrétariat au tableau. La graphie du son est validée.
<b>4. Trace</b> (10mn environ) <i>Production</i> <i>d'une ressource</i>	Les élèves recopient une collection de mots porteurs du son (différenciation par le nombre de mots à recopier).

## Séances S4 d'entraînements

### Éléments caractérisant une séance d'entraînement

Étape	Commentaires
<b>1. Mise en situation</b> (10mn environ) <i>Contextualisation</i> <i>Questionnement</i>	A partir d'un contexte lié à celui de la séance de découverte : . rappelle l'enjeu de l'entraînement, et le savoir correspondant ; . introduit une consigne de travail avec mise à contribution de la ressource produite ; . peut projeter vers une évaluation finale ;
<b>2. Action</b> (10 à 20mn environ) <b>1. Entraînements</b> <b>2. point d'étape</b> <b>3. Relance</b>	. Engage les élèves dans un processus de résolution ; . Résolution qui intègre la mise à contribution de la ressource produite en séance de découverte ; . Confrontations avec les travaux de pairs et appui sur la ressource de référence ; . Prolongements et approfondissements pour les plus rapides : conception d'exercices du même type à destination de pairs, présentation plus exigeante...
<b>3. Retour sur action</b> (10mn environ) <b>Correction</b>	. Collecte des stratégies et des réponses avec secrétariat au tableau ; . Explications, argumentation des élèves avec appui sur la ressource utilisée ; . Validations et formalisation des procédures ;
<b>4. Trace</b> (10mn environ) <i>Finalisation</i>	. Transcription soignée des réponses présentées au tableau ; . Validation autonome et avec l'aide d'un pair ; Différenciation par les exigences et la quantité d'écrit à produire.



**La séance M.A.R.T d'entraînement comprend  
une phase d'exercices à l'étape 2 et une phase de corrections à l'étape 3.  
Elle permet une exploitation de la ressource produite en « découverte ».  
Elle s'achève par une formalisation et une finalisation du travail.**

### Exemple en « Entraînements » : activité « Défi dictée »

Étape	Commentaires
<b>1. Mise en situation</b> (10mn environ) <i>Contextualisation</i> <i>Questionnement</i>	Aujourd'hui, vous allez vous entraîner à écrire des mots sans regarder le modèle. Vous les connaissez tous, car nous les avons déjà vus dans nos lectures. Vendredi, ce sera moi qui vous les dicterai, et il faudra réussir à tous les écrire sans erreurs ! Je laisse les responsables distribuer les listes... Utilisez vos cahiers d'essais. Attention, vous n'avez que 5 minutes pour vous entraîner !
<b>2. Action</b> (10 à 20mn environ) <b>1. Entraînements</b> <b>2. point d'étape</b> <b>3. Relance</b>	Les élèves s'entraînent sur leurs cahiers d'essais selon leurs stratégies personnelles. Stop ! Vous donnez votre liste à votre voisin pour qu'il la cache. Écrivez les mots que vous avez appris. Si vous en avez oublié un, demandez-le à votre voisin. Stop ! Donnez votre cahier à votre voisin pour qu'il vous corrige. Marquez les points...
<b>3. Retour sur action</b> (10mn environ) <i>Correction</i>	Qui a réussi à écrire les x mots sans erreur ? Comment as-tu fait ? Et toi ? Pouvez-vous nous montrer ? Tu as caché... et tu as épélé... Montre-nous etc. La prochaine fois, pensez à ce que vous avez vu pour faire encore mieux qu'aujourd'hui...
<b>4. Trace</b> (10mn environ) <i>Finalisation</i>	Les mots sont écrits soigneusement sur le cahier du jour ou la tablette tactile. La connaissance de l'orthographe permet une meilleure concentration sur l'acte graphique.



## Séance « Contact »

### Éléments caractérisant une séance « Contact »



Étape	Durée	Travaux exécutés	
1. Mise en situation	3 mn	Établit brièvement le contexte disciplinaire, l'objectif de l'activité et l'enjeu pour les élèves. S'achève par la règle du jeu ou la consigne.	
2. Interactions	5 mn	action 	Action brève : dire, lire, écrire, faire, montrer, démontrer etc.
		rétroaction 	Sanction évaluation immédiate avec éléments pour ajuster l'essai suivant → essai suivant ou clôture
3. Clôture	2 mn	Bref bilan. Validation du savoir entraîné, valorisation des réussites.	

**La séance « Contact » est une séance brève et dynamique avec fort guidage magistral.**

### Exemple de séance « Contact » : « Pêche aux mots »

Étape	Durée	Travaux exécutés	
1. Mise en situation	3 mn	Pour pouvoir écrire votre histoire, il faudra connaître l'orthographe des mots ! Pour vous entraîner, à mon signal, écrivez 3 mots qui finissent par [o] → top !	
2. Interactions	5 mn	action 	Les élèves écrivent → top → les élèves montrent leur tablette
		rétroaction 	Validation et brève argumentation avec appui sur les affichages ou les écrits de référence → reprise
3. Clôture	2 mn	Qui a réussi à écrire les 5 mots sans erreur ? Bravo ! Comment as-tu fait ? Maintenant, vous connaissez ces mots beaucoup mieux !	

### Exemple de séance « Contact » : « les fomos\* » en mode défi

Étape	Durée	Travaux exécutés	
1. Mise en situation	3 mn	Aujourd'hui, ce n'est plus moi qui vais dicter des fomos, c'est votre tour... la prochaine fois, vous le ferez seuls... Avec ces fomos, vous pourrez fabriquer un jeu...	
2. Interactions	5 mn	action 	Jeu du furet avec fomos : 1 élève dit un fomo, le second épèle, la maîtresse écrit au tableau (enchaîner rapidement).
		rétroaction 	Validation et brève argumentation si besoin → reprise
3. Clôture	2 mn	Bravo ! La prochaine fois, vous inventerez des fomos que vous écrirez sur des cartes pour faire un jeu... Vous savez de mieux en mieux écrire ce que vous entendez !	

\* les « fomos » sont plus fréquemment appelés pseudo-mots ; ils présentent l'intérêt de permettre une validation claire lorsqu'ils sont correctement codés phonétiquement, ce qui n'est pas le cas de la plupart des mots de la langue française ;