



### Objectifs de l'atelier :

- Dédramatiser l'erreur et la peur de se tromper des enfants.
- Comprendre que l'erreur fait partie de l'apprentissage.
- Encourager les essais répétés et les retours d'information rapprochés dans le temps.

### Messages à en retenir par les enfants :

- Le cerveau apprend par essai-erreur.
- L'erreur est pour notre cerveau une information aussi utile que la réussite.
- Chaque essai est une petite prise de risque et favorise mes apprentissages.
- Plus je suis curieux d'apprendre et de comprendre, plus je vais progresser.

### Point théorique pour l'enseignant :

Le cerveau apprend par essai-erreur. L'erreur est pour notre cerveau une information aussi utile que la réussite. On apprend en procédant par essai-erreur et sa correction. Le faire explicitement et souvent aide l'élève à surmonter progressivement son appréhension. Dédramatiser l'erreur incite l'élève à multiplier ses prises de risque, ce qui favorise sa progression.

L'erreur est biologiquement programmée pour être désagréable, ce qui incite à l'éviter par la suite. L'aggraver d'un jugement négatif (erreur = faute, mal !) est non seulement inutile mais contre-productif, avec le risque d'entraîner un évitement de l'apprentissage. Il est préférable d'accueillir l'erreur comme une manifestation attendue de l'apprentissage et d'informer l'élève de son erreur lorsqu'il la commet. La correction doit intervenir le plus tôt possible. D'où l'importance de fournir immédiatement le corrigé après un test et d'encourager l'autocorrection. Plutôt que rester focalisés sur ce qui ne va pas, les élèves ont surtout besoin de savoir comment ils doivent s'y prendre pour réussir le pas d'après. « *Et maintenant, qu'est-ce que je fais ?* » Cela s'inscrit dans une démarche positive de motivation et de récompense même symbolique (regard bienveillant d'autrui et envie de progresser).

## Déroulé de l'atelier et des activités proposées À ajuster et adapter en fonction de l'âge des enfants

### Accueil des enfants

### Présentation des objectifs aux enfants

### Visionnage de la capsule vidéo avec les enfants

**Discussion :** amener les enfants à s'exprimer à partir de ce qu'ils ont vu et retenu.

20' à 30'

Questions pour aborder le sujet avec les enfants à partir de l'histoire vue ensemble

1. Que s'est-t-il passé ?
2. Que ressentent les personnages ?
3. Que pensent-ils ?
4. Comment réagissent-ils ?
5. Que font-ils ?

## Activités - Atelier 9

### Faire des erreurs, c'est grave ?

---

#### Erreur : comment je me sens ? (cfr fiche 9A)

10' à 15'

Face à l'apprentissage et l'erreur, les enseignant(e)s vivent également des états d'âmes, qui s'expriment par le stress ou par l'ouverture à l'exploration. En invitant les enfants à s'imaginer dans la classe de Madame Sophie, ils prennent conscience des émotions qu'ils vivent et que les autres vivent, des pensées qu'elles entraînent et de leurs conséquences sur leurs apprentissages.

Ils peuvent compléter oralement ou par écrit les visuels proposés, qui pourraient être affichés dans la classe.

#### Un escalier pour apprendre. (cfr fiche 9B)

10'

Par la métaphore de l'escalier pour apprendre, les enfants dédramatisent l'erreur et sont encouragés à progresser dans leur apprentissage de telle ou telle matière ou compétence. Cet outil peut être annoté et utilisé comme outil de progression personnelle de l'élève.

#### Apprendre : petite gymnastique pour le cerveau (cfr fiche 9C)

20'

Cet exercice de « gymnastique » pour le cerveau est adapté pour les plus grands (enfants de 9 à 12 ans). Commencer par proposer aux élèves de compléter le tableau dans l'ordre de 1 à 4. L'ordre est important car il permet de traverser d'abord les évidences binaires les plus automatiques : « La réussite, c'est bien. / L'erreur, c'est mal. » Petit à petit, l'exercice engage la réflexion des enfants pour amener plus de nuance et de relativité. Ils vont mieux comprendre le mécanisme de l'erreur dans l'apprentissage.

Vous pouvez encourager les élèves à avoir beaucoup d'idées pour compléter le tableau, même des idées un peu farfelues. L'humour permet de prendre du recul sur les émotions plus difficiles et aide à « basculer » vers notre intelligence adaptative, le fameux SuperCortex.

#### Conte des six aveugles et de l'éléphant. (cfr fiche 9D)

20' à 30'

Ce conte indien invite à réfléchir et débattre de ce que sont l'erreur et la vérité. Chaque aveugle détient sa propre « vision » de ce qu'est un éléphant. Ils vont chacun apprendre de la perception des autres.

## Conclusion

Terminer les activités par un temps d'intégration avec les enfants : qu'avez-vous retenu, compris, ... ? .

Et leur proposer de prendre une décision qu'ils annoncent au groupe.

Chaque enfant s'approprie une décision : « *Moi, je décide ...* », « *Moi, je vais faire ....* »