



Guide de mise en œuvre

Favoriser les compétences métacognitives pour l'apprentissage



Cofinancé par
l'Union européenne



CONTENU

INTRODUCTION

PARTIE 1 : COMMENT INTÉGRER LA MÉTACOGNITION DANS LA CLASSE GRÂCE À LA GAMIFICATION ?

Pas à pas : comment mettre en œuvre la gamification en classe ?

PARTIE 2 : COMMENT UTILISER LES RESSOURCES COGNIQUEST ?

PARTIE 3 : BONNES PRATIQUES

Contexte des tests

Étude de cas : Croatie

Étude de cas : Grèce

Étude de cas : Pologne

Recommandations

Impact sur notre public cible

PARTIE 4 : NOUVEAUX HORIZONS

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



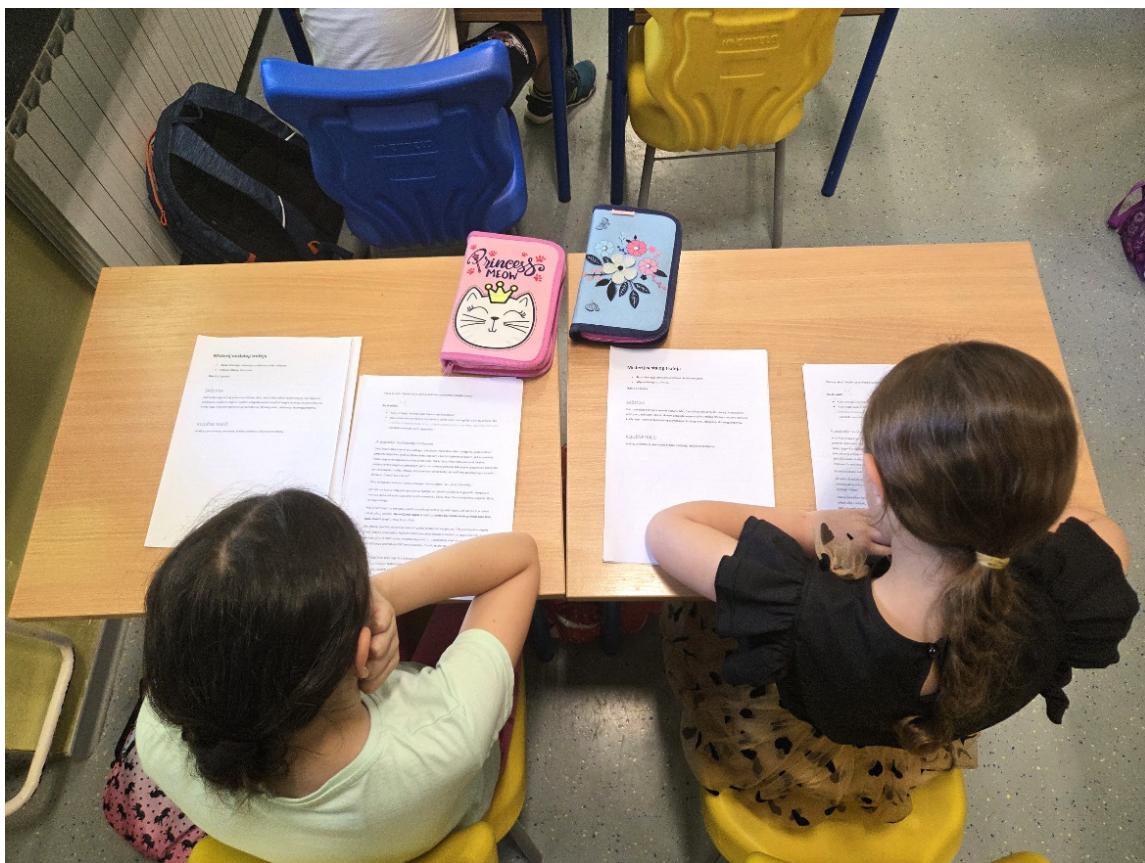
Cofinancé par
l'Union européenne

INTRODUCTION

Cette phrase d'un élève résume parfaitement l'ambition de **CogniQuest** : proposer des histoires et des outils qui invitent les enfants à réfléchir, à se questionner et à comprendre comment ils apprennent, tout en restant motivés et impliqués.

« J'ai aimé les histoires parce qu'elles m'ont aidé à réfléchir
à la manière de résoudre des problèmes. »
Élève de CM1, participant au test CogniQuest

Dans un contexte éducatif qui évolue rapidement, la capacité des élèves à penser sur leur propre pensée, la métacognition, devient un enjeu essentiel. Depuis deux ans¹, le projet CogniQuest explore des façons d'amener les enfants à mieux comprendre leurs processus d'apprentissage, notamment grâce à la narration et au jeu, deux



¹ Le projet s'est déroulé entre novembre 2023 et octobre 2025.

Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

leviers qui rendent ces notions plus accessibles et concrètes ainsi qu'à développer leurs **compétences métacognitives**.

Constatant le manque de ressources faciles à prendre en main et directement utilisables en classe, l'équipe du projet a développé un ensemble d'outils conçus pour soutenir la curiosité, la conscience de soi et l'apprentissage efficace chez les **élèves de 8 à 12 ans**. Ces supports ont été créés et expérimentés dans des écoles de **cinq pays européens** : la France, la Belgique, la Grèce, la Croatie et la Pologne.

Ce guide de mise en œuvre est le fruit de ce travail collectif. Il s'adresse avant tout aux enseignants qui souhaitent découvrir ou approfondir la métacognition et l'intégrer dans leur pratique quotidienne. En s'appuyant sur des retours de terrain, des observations d'enseignants et les réactions des élèves, il propose des pistes concrètes pour comprendre les ressources CogniQuest, les voir à l'œuvre dans différents contextes et les adapter à votre classe.

Nous vous invitons à découvrir CogniQuest non seulement comme un ensemble de ressources, mais aussi comme une occasion de **former des élèves plus autonomes**.

Toutes les ressources du projet sont disponibles sur le site web du projet : www.cogniquest.eu



Partie 1

COMMENT INTÉGRER LA MÉTACOGNITION DANS LA CLASSE GRÂCE À LA GAMIFICATION ?

La gamification, également connue sous le nom d'apprentissage par le jeu, consiste à utiliser des éléments de mécanique ludiques dans des domaines autres que le divertissement proprement dit. L'objectif principal est de renforcer la motivation et l'implication des élèves. Cette approche, largement utilisée dans d'autres domaines (marketing, formation professionnelle, développement personnel), a montré son efficacité également en éducation : elle capte l'attention, soutient l'effort dans la durée et encourage les élèves à progresser².

L'introduction de la métacognition dans la salle de classe par le biais de la gamification est non seulement une méthode innovante, mais surtout une approche efficace pour soutenir le développement des élèves. Des récits captivants, des outils bien pensés et des supports visuels rendent l'apprentissage stimulant pour les élèves, et la prise de conscience de leur propre processus d'apprentissage devient une partie naturelle de leur vie quotidienne.

La gamification est un outil puissant qui, grâce à des éléments ludiques, engage les élèves et les motive à participer activement. La combinaison de la métacognition et de la gamification peut apporter des résultats significatifs en classe, en transformant l'apprentissage en un moment ludique et en contribuant à une meilleure mémorisation, compréhension et acquisition de nouvelles connaissances et compétences.

² Agnieszka Jóźwicka. Utilisation de la gamification dans le processus éducatif – augmentation de la motivation et de l'efficacité de l'enseignement. STEAMowe ABC. <https://steamabc.edu.pl/wykorzystanie-gamifikacji-w-procesie-edukacji-zwiekszenie-motywacji-i-efektywnosci-nauczania/> [consulté le 25.06.2025]



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

La gamification favorise naturellement le développement de la métacognition car elle :

- Encourage l'autoréflexion ;
- Soutient la définition d'objectifs indépendants ;
- Favorise les choix conscients ;
- Fournit un retour d'information immédiat ;
- Enseigne la persévérance.

Pas à pas : comment mettre en œuvre la gamification en classe ?

L'introduction de la gamification en classe est un processus qui nécessite une planification minutieuse et une mise en œuvre progressive. Vous trouverez ci-dessous un déroulé étape par étape sur la manière d'appliquer efficacement les éléments ludiques dans votre pratique, afin de susciter l'intérêt des élèves et de favoriser le développement de la métacognition.

Étape 1 : Définir l'objectif et la durée

L'objectif doit être clair et compréhensible pour les enfants. Déterminez la durée de la mise en œuvre des méthodes de gamification (par exemple, couvrira-t-elle une leçon entière, un module thématique ou prendra-t-elle une autre forme ?).

Étape 2 : Concevoir les éléments et les règles de la gamification

Déterminez la raison pour laquelle les élèves gagneront des points. Quelles réalisations seront récompensées par des badges spéciaux ? Les élèves passeront-ils à des niveaux supérieurs ? Concevez des défis/missions et préparez le matériel visuel nécessaire au jeu (tableau, jetons, pions).



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

Étape 3 : Créer une histoire ou un récit pour le jeu

Concevez un environnement de jeu attrayant (c'est-à-dire trouvez un thème, présentez les personnages et concevez un espace où les élèves peuvent enregistrer leurs progrès, leurs badges, leurs points et leurs réflexions).

Étape 4 : Intégrer des éléments de réflexion métacognitive

C'est le « cœur » de la gamification. Par exemple, utilisez une série de questions qui encouragent les élèves à réfléchir :

- Pourquoi ont-ils pris certaines décisions pendant le jeu ?
- Comment ces décisions ont-elles influencé la suite du jeu ?
- Comment peuvent-ils prendre de meilleures décisions à l'avenir ?
- Qu'ont-ils appris sur leur propre processus d'apprentissage ?

Étape 5 : Introduire la gamification dans la classe

Expliquez aux élèves en quoi consiste l'apprentissage par le jeu et pourquoi vous allez l'utiliser. Montrez-leur que la réalisation des objectifs d'apprentissage peut être une expérience satisfaisante, qui rendra le processus d'apprentissage plus gratifiant.

Cette méthode contribue également à renforcer la motivation interne pour l'acquisition de connaissances. Lorsqu'un enseignant choisit un jeu éducatif pour une leçon, il doit tenir compte de plusieurs aspects essentiels. Le jeu doit être adapté à l'âge et aux capacités des élèves, avoir un objectif éducatif clair et être visuellement attrayant. Il est également important de s'assurer que les règles sont simples et faciles à comprendre, et que le jeu est stimulant.

Étape 6 : Surveiller et évaluer la gamification mise en œuvre

N'oubliez pas que la gamification est un processus dynamique.



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives



Dans le cadre du projet CogniQuest, une série de supports a été préparée pour aider les enseignants à introduire la gamification dans leur pratique quotidienne. Ceux-ci comprennent :

- Un jeu éducatif ;
- 10 histoires enrichies de questions et d'exercices de réflexion ;
- Des outils pédagogiques (par exemple, carte mentale, travail avec des points de contrôle, travail en binôme, journal d'apprentissage, roue de réflexion) ;
- Des exercices de réflexion (par exemple, évaluation par les pairs, réflexion sur le travail en groupe, fiches de sortie, questions cognitives) ;
- Des affiches éducatives.

En plus de ce guide, les enseignants peuvent trouver une aide supplémentaire dans trois autres guides, également créés dans le cadre du projet CogniQuest :

1. Guide pédagogique. Introduction à la métacognition, ses origines et son potentiel ;
2. Guide pratique. Intégrer la métacognition dans la salle de classe ;
3. Guide de création. Créer des histoires à partir des principes métacognitifs.



Partie 2

COMMENT UTILISER LES RESSOURCES COGNIQUEST

Dans le cadre de ce projet, nous avons développé une collection complète de ressources conçues pour aider les enfants âgés de 8 à 12 ans et les professionnels de l'éducation à renforcer les compétences métacognitives, à promouvoir l'inclusion et à encourager l'apprentissage autonome. Ces ressources fournissent des méthodes pratiques, des activités attrayantes et du matériel accessible conçus pour rendre l'apprentissage plus réfléchi, personnalisé et inclusif.

Comment utiliser les livres CogniQuest

Les livres créés dans le cadre de ce projet sont des outils prêts à l'emploi conçus pour les enfants âgés de 8 à 12 ans, dans le but de développer leurs compétences métacognitives et de favoriser un apprentissage plus autonome. Ils se présentent sous la forme d'histoires interactives comportant des questions, et utilisent une approche ludique qui encourage les enfants à explorer activement leur façon d'apprendre.

Les professionnels de l'éducation peuvent utiliser ces livres directement avec leurs groupes, soit dans le cadre d'un cours structuré, soit comme outil flexible pour un travail individuel ou en petits groupes. Les histoires encouragent les enfants à réfléchir à leurs habitudes d'apprentissage, à identifier des stratégies efficaces et à essayer de nouvelles approches pour faire face aux défis. Elles sont particulièrement utiles pour soutenir les apprenants ayant des besoins divers, y compris ceux qui rencontrent des difficultés d'apprentissage spécifiques (SLD).

Les histoires CogniQuest peuvent également servir d'inspiration pour créer vos propres histoires, que vous souhaitez adapter le contenu à un thème particulier ou répondre aux intérêts spécifiques de votre groupe. Ces livres intègrent des stratégies métacognitives dans un récit fictif, en montrant aux enfants comment les personnages réfléchissent, planifient, surveillent et adaptent leur apprentissage pour



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

surmonter les obstacles.

Testés dans différents pays et contextes, ces livres sont prêts à être utilisés en classe et facilement adaptables. Ils sont conçus pour être flexibles, attrayants et favoriser un apprentissage plus approfondi pour tous.

Comment utiliser le jeu éducatif

Le jeu éducatif offre une introduction ludique à la métacognition, invitant les élèves âgés de 8 à 12 ans à réfléchir à leur façon d'apprendre. Grâce à un gameplay interactif, les enfants explorent différentes stratégies d'apprentissage tout en remettant en question les « neuromythes » courants sur l'apprentissage. Le jeu encourage les élèves à réfléchir à leurs propres habitudes et choix d'apprentissage dans un environnement engageant et non menaçant. Cette approche ludique rend les concepts métacognitifs abstraits accessibles et agréables pour les jeunes apprenants.

Comment utiliser les affiches

Les affiches colorées et accessibles servent de rappels visuels affichés dans toute la classe pour renforcer la conscience métacognitive. Ces affiches éducatives permettent de maintenir une visibilité constante des stratégies et concepts d'apprentissage clés, favorisant une réflexion continue sur le processus d'apprentissage. Les enseignants peuvent se référer à ces posters pendant les cours pour susciter des discussions sur les différentes approches de l'apprentissage. Les affiches créent un environnement visuel favorable qui normalise les conversations sur la façon dont nous apprenons.

Comment utiliser les exercices de réflexion

La collection de 30 exercices de réflexion aide les enfants âgés de 8 à 12 ans à devenir des apprenants indépendants et conscients d'eux-mêmes. Ces activités encouragent les élèves à réfléchir à leurs styles d'apprentissage, à identifier ce qui leur convient et à explorer de nouvelles stratégies pour améliorer leur processus d'apprentissage. Les



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

exercices couvrent des thèmes transversaux tels que la gestion du temps et la planification de l'apprentissage, l'identification et la désignation des émotions liées à l'apprentissage, et la pratique de l'évaluation par les pairs en donnant et en recevant des commentaires constructifs. Les enfants peuvent réaliser ces activités de manière autonome ou avec un minimum d'aide de la part d'un enseignant, d'un animateur ou d'un parent. Cette série propose des exercices pratiques qui aident les élèves à réfléchir à leurs habitudes, à acquérir des compétences essentielles et à se sentir plus maîtres de leur apprentissage.

Comment utiliser les outils prêts à l'emploi

Cette collection de 30 outils prêts à l'emploi propose des moyens pratiques pour aider les enfants à renforcer et à développer ces compétences. Ces outils sont conçus pour que les élèves puissent les utiliser de manière autonome ou avec un minimum d'aide de la part des enseignants, des animateurs ou des parents. La collection comprend des ressources simples et accessibles qui aident les apprenants à organiser leurs routines d'étude, à améliorer leur concentration, à gérer leurs émotions pendant l'apprentissage et à sélectionner les stratégies les plus efficaces pour différentes tâches. Ces outils aident les enfants à jouer un rôle actif dans leur processus d'apprentissage, ce qui les rend plus confiants, motivés et indépendants.

Ensemble, ces ressources offrent un moyen clair et pratique d'aider les enfants âgés de 8 à 12 ans à développer leurs compétences métacognitives. En combinant théorie, histoires interactives, activités de réflexion et outils prêts à l'emploi, la collection CogniQuest soutient les éducateurs et les apprenants dans la création d'espaces d'apprentissage plus indépendants, motivants et inclusifs. Nous vous encourageons à explorer, adapter et utiliser ces ressources pour aider les enfants à devenir des apprenants confiants qui prennent le contrôle de leur propre apprentissage.



Partie 3

BONNES PRATIQUES

Contexte des tests

Le processus de test **des livres CogniQuest** s'est avéré être un défi intéressant et amusant pour les enseignants et les élèves qui y ont participé. Au total, dix histoires ont été produites. Afin de se faire une idée précise de leur efficacité pour répondre aux besoins de mise en œuvre de stratégies métacognitives dans le travail quotidien des enseignants avec leurs élèves, une phase de test a été mise en place dans les écoles des cinq pays partenaires. Les tests ont été réalisés auprès d'élèves âgés de 8 à 12 ans, et de leurs enseignants. Le processus a été divisé en trois phases : la phase de pré-test, la phase de test et la phase de post-test.

Étude de cas : Croatie

Préparation des enseignants

Avant le début des tests, tous les enseignants se sont familiarisés avec la métacognition et les compétences métacognitives grâce aux guides CogniQuest. Au cours de la phase de pré-test, les enseignants ont reçu un questionnaire à remplir. Cinq enseignants de l'école primaire de Glina ont participé à l'enquête initiale. Ils ont mis en œuvre des stratégies métacognitives dans leurs classes et encouragé les élèves à réfléchir à leur façon de penser pendant les cours. Les enseignants estiment que les élèves sont généralement ouverts à l'apprentissage de nouvelles approches pédagogiques. Les problèmes que les enseignants identifient comme les plus difficiles pour les élèves sont **la définition de stratégies, la fixation d'objectifs et la planification, la résolution de problèmes et le développement de processus de réflexion**.



Préparation des élèves

Au cours de la phase de pré-test, les élèves ont dû remplir un questionnaire. 55 élèves de l'école primaire de Glina ont participé à l'enquête initiale. Les élèves participant à l'enquête étaient âgés de 9 à 11 ans. La majorité d'entre eux n'avaient jamais entendu le terme « métacognition » et ceux qui l'avaient entendu ne pouvaient pas en expliquer la signification. Les élèves ont déclaré qu'ils étudiaient mieux après leur retour de l'école, mais certains d'entre eux ont déclaré que c'était le matin ou après le déjeuner. En ce qui concerne les méthodes d'apprentissage, ils lisent principalement à haute voix, mais ils lisent également des livres, mémorisent et prennent des notes. Certains d'entre eux affirment que ces méthodes sont efficaces pour eux, mais d'autres déclarent ne pas savoir si elles le sont ou non.

Phase de test

Au cours de la phase de test des livres, 83 élèves de 5 classes différentes ont participé, ainsi que 5 enseignants. L'école primaire de Glina a testé les dix histoires. Les livres ont été répartis entre les élèves de manière à ce que chaque classe teste deux histoires. Au début du test, les livres ont été remis aux élèves. Les élèves plus âgés (11-12 ans) les ont lus eux-mêmes, mais pour les plus jeunes (8-10 ans), les livres ont été lus à haute voix. Il était clair que les élèves, jeunes et plus âgés, avaient besoin de plus de temps que prévu initialement (10 minutes) pour lire les livres. Les élèves ont pu suivre le déroulement des histoires et participer aux tâches qui leur étaient proposées. La partie la plus intéressante pour les élèves était la fin du livre, qui contenait différentes questions, des quiz ou d'autres tâches à accomplir. Les élèves étaient très désireux de participer aux discussions et d'exprimer leurs opinions. Ils ont également beaucoup apprécié les nombreux outils présentés à la fin des récits d'aventures. Chaque test a duré **environ 90 minutes**, en tenant compte du fait que les élèves plus jeunes avaient besoin de plus de temps. Cela était principalement lié à leurs capacités de lecture et au temps qu'ils consacraient à la discussion et à la réflexion à la fin.



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

« Les élèves ont réfléchi à certaines situations qu'ils avaient déjà vécues et ont essayé d'aborder le problème de différentes manières. Ils ont constaté qu'il existait de nombreuses solutions et que le même problème pouvait être résolu différemment selon les situations. »
(Enseignant de CM2)

« J'ai appris que parfois, il faut s'arrêter, réfléchir et trouver la meilleure solution. »
(Élève de 5e année)

Phase post-test

Une fois la phase de test terminée, tous les élèves et enseignants ont reçu un questionnaire à remplir. Ils ont donné leur opinion sur les livres. Les élèves ont aimé toutes les histoires et les ont trouvés faciles à comprendre. Ils ont aimé les héros des aventures et ont estimé qu'ils réfléchissaient à leurs choix dans l'histoire. Dans la partie discussion, les élèves ont déclaré que les histoires les avaient aidés à réfléchir à la manière de résoudre des problèmes et à trouver des étapes pour y parvenir. La majorité d'entre eux ont déclaré avoir appris quelque chose de nouveau et vouloir suivre les étapes suivies par les héros dans le récit. Les élèves aimeraient lire d'autres histoires de ce type. Les enseignants ont estimé que les activités proposées dans les livres testés avaient aidé les élèves à prendre davantage conscience de leurs stratégies de réflexion et d'apprentissage. L'analyse de l'histoire était la partie qui encourageait le plus efficacement la métacognition. Les enseignants ont remarqué que les élèves abordaient les activités de manière alternative. Ils utilisaient différentes méthodes d'expression pour analyser l'histoire. De plus, les enseignants continueront à utiliser des activités similaires à l'avenir afin d'encourager la réflexion, l'imagination et la créativité.

« Les élèves ont abordé les activités de manière différente. Ils ont résumé l'histoire au début, puis ont commencé à analyser les détails un par un. Cela les a aidés à résoudre facilement les problèmes. J'espère qu'ils l'utiliseront dans leur vie quotidienne. »
(Enseignante de CE2)



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

« Les histoires sont très intéressantes, et j'aimerais qu'elles fassent l'objet de comptes rendus de lecture. »
(Élève de 6e)

Étude de cas : Grèce

Phase de pré-test

Les enseignants de l'école primaire Arsakeio, qui enseignent à des élèves âgés de 9 à 12 ans, ont été invités à remplir un questionnaire sur la métacognition (leur connaissance du terme, leur utilisation de stratégies pertinentes en classe, etc.). Ils avaient préalablement été informés du sujet grâce au **Guide pédagogique** afin d'être prêts à participer à la phase de test. Un questionnaire similaire a également été distribué aux élèves, mettant particulièrement l'accent sur leurs habitudes d'apprentissage à la maison et à l'école. Les résultats ont été consignés dans un rapport spécifique.

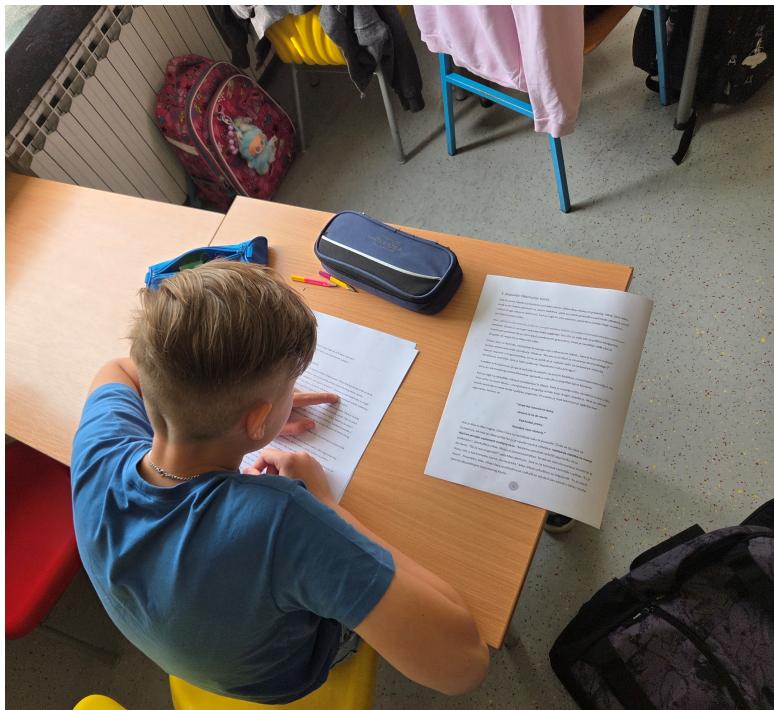
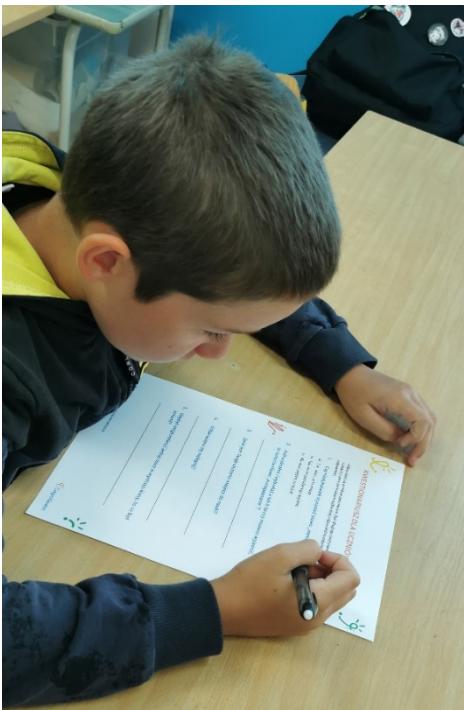
Phase de test

Les enseignants ont sélectionné une histoire parmi les dix **a)** de la tranche d'âge de leur classe et **b)** de la compétence métacognitive qu'ils souhaitaient renforcer. Après avoir soigneusement étudié et organisé la manière dont elle serait présentée en classe, ils ont distribué le livre aux élèves, leur ont donné des instructions et ont commencé à travailler ensemble. Ils ont choisi de lire collectivement, en alternant entre l'enseignant et les élèves. Parallèlement, le contenu était également affiché sur le tableau blanc interactif de la classe afin de faciliter tous les profils d'apprentissage (par exemple, les difficultés de concentration, les types audiovisuels). L'accent a été mis sur les conclusions (**Qu'avons-nous appris aujourd'hui et que faut-il retenir**) afin de favoriser la discussion en groupe. Ils ont répondu aux questions qui accompagnent chaque histoire tout en commentant les conseils ou les remarques présentés dans le livre. Ce qui a suscité l'intérêt des élèves et qu'ils ont considéré comme la partie amusante et relaxante du processus, c'est l'utilisation des **outils**



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

suggérés à la fin de chaque livre. L'ensemble du processus de test de l'histoire a duré **1 à 2 périodes (45 à 90 minutes)**, en fonction de la longueur de l'histoire en cours d'élaboration, du rythme de lecture et de compréhension des élèves et du type d'outils suggérés pour chaque histoire.



« La discussion qui a suivi la lecture de l'histoire a aidé les élèves à comprendre les stratégies permettant d'améliorer leurs compétences métacognitives. Au final, ils ont pu identifier plus précisément ce qui nuisait à leur concentration. Ce processus a été à la fois enrichissant et agréable pour les enfants. »

(Enseignant de CM2)

« J'ai aimé que le héros n'abandonne pas. »

(Élève de 5e année)

Phase post-test

Une fois le processus ci-dessus terminé, les enseignants et les élèves ont été invités à remplir à nouveau des questionnaires afin de consigner leur expérience. Cela leur a permis de comparer la situation avant et après, de faire des commentaires et des



Cofinancé par
l'Union européenne

Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

observations, de suggérer des améliorations, mais aussi d'évaluer dans la pratique le matériel pédagogique qui avait été produit. Dans ce cas également, un rapport des résultats a été établi.

Étude de cas : Pologne

Déroulement des phases de test

L'étude a été menée auprès d'élèves de deux écoles primaires de Słupsk : l'école primaire n° 5 et l'école primaire n° 9. Six enseignants et 121 élèves de CE2 et CM1 y ont participé. Avant le début des tests, une réunion a été organisée avec les directeurs des écoles, au cours de laquelle ceux-ci ont donné leur accord pour la réalisation des ateliers.

Les enseignants ont testé trois livres : « Le miroir de Morphée », « Les ailes d'Icare » et « Le mystère de la clé perdue ». Le test s'est déroulé en deux phases. Au cours de la première phase, deux questionnaires ont été distribués avant de présenter aux enseignants et aux élèves le concept de métacognition. Au cours de la deuxième phase, après avoir présenté le contenu des livres aux enfants, les participants ont été invités à commenter les histoires qu'ils avaient lues.

Retours des enseignants

Les enseignants ont fait part de leurs réflexions sur les limites et les défis liés à la mise en œuvre de stratégies métacognitives dans leur pratique quotidienne de l'enseignement :

« La peur de faire des erreurs, le manque d'habitude de réflexion chez les élèves et une culture éducative axée sur la notation... »

« À cet âge, les enfants commencent seulement à apprendre à reconnaître et à nommer leurs émotions, leurs pensées et leurs stratégies. Ils ont besoin de nombreux exemples, de soutien et de répétition pour commencer à utiliser leurs compétences métacognitives. Les enfants se concentrent principalement sur la simple réalisation de la tâche, plutôt que sur la réflexion sur



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

la manière dont ils apprennent et les raisons de leur réussite ou de leur échec. C'est pourquoi je leur pose souvent des questions telles que : « Qu'est-ce qui t'a aidé à accomplir cette tâche ? » ou « Que feras-tu différemment la prochaine fois ? » afin d'orienter leur attention vers leurs processus de réflexion. La principale limite est le temps disponible pendant les cours. Les enfants ont également souvent du mal à verbaliser leurs réflexions, c'est pourquoi il est important de créer un environnement sûr et de montrer que réfléchir sur la réflexion est à la fois intéressant et précieux. »

Dans le même temps, les enseignants ont évalué très positivement le matériel pédagogique, à savoir les livres et l'ensemble des outils et de exercices proposés à la fin des histoires. Ils ont souligné que ces outils facilitaient leur travail avec les enfants et que les élèves étaient désireux de s'engager dans ces nouvelles méthodes d'apprentissage. Les enseignants ont observé que la mise en œuvre de stratégies métacognitives améliorait la capacité des élèves à assimiler le contenu de l'apprentissage et favorisait le développement de nouvelles compétences, facilitant ainsi l'apprentissage. Ils ont également exprimé leur volonté d'intégrer ces supports pédagogiques dans leur pratique quotidienne.

Retours des élèves

La plupart des élèves interrogés n'avaient aucune connaissance préalable du concept de métacognition. Ils étaient également incapables d'expliquer les stratégies métacognitives qui soutiennent le processus d'apprentissage.

Seuls les cours d'introduction dispensés avant de travailler avec les livres CogniQuest les ont initiés à ce sujet.

Les enfants ont répondu aux questions de l'enquête en choisissant un émoticône approprié pour exprimer leurs sentiments.

Pas moins de 80 % des élèves ont répondu qu'ils aimeraient ou aimeraient lire d'autres histoires similaires. La grande majorité a attribué les notes les plus élevées à toutes les questions, ce qui indique que les histoires et les tâches qui les accompagnaient ont été très bien accueillies.



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

Voici quelques réponses sélectionnées parmi celles des élèves de CE2 :

« J'ai beaucoup aimé l'histoire des clés : elle était intéressante et géniale à écouter. »

« J'aimerais avoir une série de livres sur les aventures de Sara, Max et Olivia. »

« J'aime beaucoup parce que j'aime les énigmes. Je veux d'autres histoires comme celle-là. »

« J'aimerais d'autres histoires comme celle-ci parce qu'elles sont cool. »

Recommandations

- Prenez le temps de choisir l'histoire qui convient à vos élèves et de la préparer.
- Ne vous sentez pas obligé de terminer le processus dans le temps suggéré pour chaque histoire. Chaque classe est différente et a ses propres besoins. Les durées sont indicatives.
- Suggérez aux élèves de lire le livre à haute voix. Cela leur donnera davantage d'occasions de discuter au fur et à mesure et d'exprimer leur opinion ou leurs solutions aux problèmes.
- Impliquez les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage et donnez-leur des tâches qu'ils peuvent accomplir.
- Étudiez le ou les guides qui accompagnent le projet. Cela vous aidera à vous sentir plus à l'aise avec le travail que vous allez réaliser avec vos élèves.
- Ne rejetez pas les idées de vos élèves. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse ou idée. Discutez avec eux.



Partageons nos expériences !

« J'ai appris à gérer divers problèmes. »
 (Élève de 6e année)

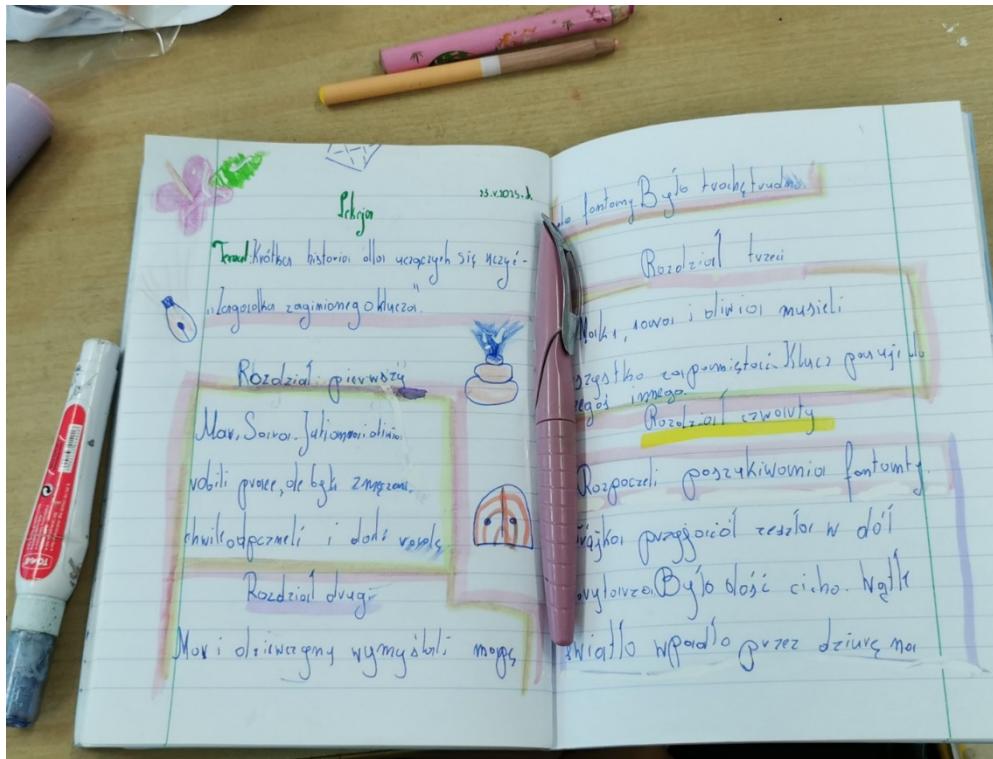
« Tout était parfait ! »
 (Élève de 6e année)

« Il pourrait y avoir plus
 d'images. »
 (Élève de 5e année)

« C'était une histoire sympa et
 intéressante. »
 (Élève de CM1)

« J'ai aimé les histoires parce qu'elles
 m'ont aidé à réfléchir à la manière de
 résoudre des problèmes. »
 (Élève de CM1)

« J'aime les héros et la façon
 dont ils s'entraident. »
 (Élève de 3e année)



Impact sur notre public cible

Les récits d'aventure sont d'excellents outils qui peuvent aider les élèves et les enseignants à travailler sur la métacognition et le développement des compétences métacognitives. Ils permettent aux élèves de comprendre et de réguler leurs propres processus de réflexion et de devenir des apprenants plus efficaces et plus indépendants. Les compétences métacognitives sont essentielles pour que les élèves deviennent des apprenants résilients, capables de relever efficacement les défis, les revers et les échecs, en les considérant comme des opportunités de développement. Pour conclure, nous aimerais souligner, à travers l'expérience des enseignants de nos écoles, que les livres CogniQuest, en tant qu'outils permettant de stimuler l'imagination, l'expression linguistique et la pensée métacognitive des élèves, offrent aux enseignants des idées pratiques et créatives pour leur utilisation. Grâce à des activités basées sur l'intrigue et les choix des personnages, les enseignants peuvent encourager la participation active, l'autorégulation et la pensée critique des enfants. Pour les élèves, la lecture acquiert une autre dimension, car ils cultivent et consolident leurs compétences métacognitives de manière expérientielle et ludique, renforcent leur imagination et aiguisent leur pensée.



Partie 4

NOUVEAUX HORIZONS

Le projet CogniQuest a posé des bases solides pour intégrer la métacognition dans les classes primaires de manière ludique et durable. Développée sur deux ans dans le cadre de cette collaboration européenne, chaque partenaire apportant ses connaissances et ses atouts pédagogiques, cette initiative représente une avancée significative dans la création **de ressources accessibles et de haute qualité qui placent les élèves au centre de leur propre apprentissage.**

L'une des plus grandes forces de CogniQuest réside dans sa capacité à **tisser des liens** entre la théorie et la pratique en classe. En proposant des outils gratuits et adaptables destinés directement aux élèves, le projet comble une lacune notable dans l'enseignement primaire : le **manque de matériel attrayant et adapté à l'âge des élèves** pour développer leur conscience métacognitive.

De plus, les résultats parlent d'eux-mêmes. Dans les salles de classe à travers l'Europe, les élèves ont commencé à montrer de réels changements dans leur comportement et leur état d'esprit :

« Après l'activité, plusieurs élèves ont montré un changement notable dans leur approche de la résolution de problèmes. Certains ont commencé à exprimer leurs pensées plus clairement lorsqu'ils répondaient aux questions, tandis que d'autres ont montré une plus grande disposition à faire une pause, à réfléchir à leurs erreurs, puis à tenter de trouver des solutions. Cette attitude s'est accompagnée d'une plus grande concentration et d'une réflexion plus ciblée au cours du processus. »

Enseignante de 6e année, École primaire Arsakeio, Patras

Ce témoignage confirme que même des interventions de courte durée peuvent déclencher **des changements cognitifs profonds et durables** lorsque les outils métacognitifs sont bien conçus et mis en œuvre de manière significative.

Mais ce n'est qu'un début.



Guide de mise en œuvre : Favoriser les compétences métacognitives

Déjà, des enseignants et des professionnels de l'éducation, comme ceux de Saint-Nazaire (France), s'appuient sur les fondements de CogniQuest. Ils développent de nouveaux supports, dans le prolongement du **jeu CogniQuest**, et organisent des ateliers régionaux afin d'intégrer les stratégies métacognitives dans les programmes scolaires. Cette expansion locale témoigne de l'adaptabilité du projet et de sa capacité à inspirer une innovation pédagogique plus large.

En effet, la mise en œuvre de la métacognition ne peut être considérée comme un atelier isolé. Il s'agit d'un **parcours à long terme**, tant pour les élèves que pour les enseignants. Cela nécessite du temps, de la pratique et un environnement favorable. Les deux mois de test l'ont confirmé : l'introduction d'habitudes d'apprentissage réflexives n'est que la première étape vers la transformation de la façon dont les élèves **pensent, apprennent et grandissent**.

À l'avenir, nous envisageons CogniQuest comme un projet **vivant**, qui continue d'évoluer, soutenu par la créativité d'enseignants passionnés. Dans des conditions favorables, nous pensons que cette approche peut **changer la culture d'apprentissage** dans les salles de classe à travers l'Europe et au-delà.

Nous espérons que ce guide vous permettra non seulement d'utiliser les outils CogniQuest, mais vous encouragera aussi à les **intégrer à votre pratique et à les adapter à vos besoins**, pour un apprentissage réfléchi et responsabilisé.

