

Dossier : « L'ATTENTION »

« L'attention est un terme large qui recouvre la vigilance, la concentration, et l'intérêt. C'est le contrôle, l'orientation et la sélection par l'individu d'une ou plusieurs formes d'activités durant une période de temps qui ne peut être maintenue longtemps » LIEURY A. 1996

Les différents types d'attention

L'attention conjointe

L'attention conjointe est très souvent une attente du pédagogue. Elle ne peut être pratiquée de manière exclusive.

Elle ne peut être que de courte durée.

L'attention maintenue dans la durée

Il est nécessaire, dans un travail très perceptif mais aussi plus cognitif, d'introduire des pauses ou de se "distraire de temps en temps". Dans un exercice soutenu, il faudra parfois créer la perturbation (relance, mise au point...) pour améliorer l'efficacité de la réalisation.

L'attention sélective ou focalisée

- c'est l'effort demandé à un élève de travailler malgré le brouhaha.
- c'est la prise de décision en sport collectif (passer, tirer ou dribbler) : faire le choix de la meilleure solution, passer au joueur démarqué accessible...
- c'est parcourir un livre pour trouver une information précise.

Il semble que cette attention puisse être entraînée...

L'attention partagée ou attention divisée

Lorsque plusieurs tâches sont demandées simultanément à l'élève (écrire et écouter le maître, inventer un récit écrit sans faute d'orthographe...), il appartient à l'enseignant de veiller à ce que l'une d'entre elles soit déjà maîtrisée (et automatisée) pour que les efforts soutenus de l'élève n'aient pas à se porter sur chacune des deux tâches ("éviter la surcharge cognitive").

Le partage de l'attention n'est possible que si l'une des deux tâches est automatisée.

La lecture est un exemple de tâche automatisée (déchiffrage ou reconnaissance des mots, construction de sens, mémorisation). Pour un lecteur dit actif la lecture est à ce point automatique qu'elle est presque irrépressible (on voit un message comme on voit un objet, sans même le regarder. *Exemple : lire un panneau publicitaire en conduisant sa voiture*).

L'écriture sous la dictée, la production d'écrit, sont des activités d'attention partagée.

Exemples d'activités cycle2 :

1/ Sur le principe alphabétique :

Reconnaissance visuelle des lettres de l'alphabet : « Chercher Charlie » pour introduire l'attention, jeu de kim avec des lettres, chercher des formes, des animaux dans l'art (collection chercher dans l'art),

2/ Ecriture :

jeu de labyrinthe, copie de mot avec modèle éloigné, vérifier que des mots ont été bien copiés (omission, ajout de lettres, faire varier les polices), s'arrêter de copier au signal (fermer les yeux ou regarder ailleurs) puis être capable de continuer sa copie (retrouver la lettre où il s'est arrêté).

3/ Kim sonore

L'enseignant ou un élève caché derrière un chevalet a devant lui des instruments variés : maracas, grelots, claves, tambourin. Il joue d'un instrument ou de 2 instruments et les élèves doivent identifier les différents instruments.

4/ L'appel murmuré

Objectif : développer la concentration, la motricité fine (déplacement en silence) L'enseignant va appeler un enfant en murmurant ou en articulant son prénom; celui-ci doit venir près d'elle sans un bruit; elle en appelle alors un autre, ou, si la classe est très nombreuse, deux à fois. Ici l'oreille exerce son contrôle sur le geste afin de ne pas produire de bruit.

5/ Le furet

L'enseignant ou un élève donne une cellule rythmique simple qui va circuler dans la classe au moyen des instruments (percussions corporelles ou onomatopées).

Variante (notion de tempo) le furet peut faire le parcours lentement ou très rapidement.

6/ La main cachée

L'enseignante tient dans sa main gauche un carton derrière lequel il cache sa main droite. Les élèves exécutent une chanson bien connue à haute voix lorsque sa main est visible et mentalement lorsque celle-ci est cachée.

Un élève peut être l'animateur. Les périodes de chant mental seront de plus en plus longues

7/ Déplacements

L'observation d'un déplacement effectué par l'enseignant ou un autre enfant suivie de sa reproduction de manière motrice ou graphique sur un plan de la pièce peut trouver sa place dans ces exercices d'attention, en variant la diversité et la complexité des déplacements. Tout parcours réalisé avec différents objets (cerceaux, banc suédois, chaises, plots, etc.) peut servir de support à cette activité. On commence par des exercices très courts avec reproduction motrice (marcher sur le banc, slalomer entre les cerceaux, s'arrêter sur le plot) pour finir par des trajets comportant des changements de direction avec passage répété à un même endroit, complétés d'actions à réaliser avec les membres supérieurs (lancer, attraper, exécuter un mouvement à un signal donné) ou des parcours comportant des distracteurs que l'enfant doit ignorer alors même qu'il est habituellement très intéressé par eux. Le schéma général peut être le suivant :

- parcours réalisé par l'enseignant, reproduit par l'enfant de façon motrice
- idem mais reproduction au tableau sur un plan
- parcours dicté par l'enseignant, réalisé immédiatement, puis en différé
- parcours dessiné, réalisation motrice

Les différentes étapes sont verbalisées (par l'enseignant, puis par l'enfant à voix haute, et enfin à voix basse ou en langage intériorisé).

8/ Entraînement haptique (*la malle aux trésors*)

La recherche d'une meilleure discrimination haptique au niveau manuel a des effets positifs sur la focalisation de l'attention. Mettre en place des activités dans lesquelles le sujet doit reconnaître par le seul toucher, des objets, des formes, l'objet différent des deux autres... Les sujets réalisent, sans la vue, des puzzles, des encastrement et s'exercent à la discrimination d'objets et de formes de complexité croissante. Les matériaux utilisés varient selon la taille, la forme et la texture. Les manipulations de l'enfant sont accompagnées de consignes de lenteur, d'aide manuelle pour améliorer les stratégies exploratoires et limiter la vitesse de manipulation. Des démonstrations sur les façons optimales de procéder sont également fournies.

Parmi les exercices proposés, on demande de vérifier si deux éléments présentés sont identiques ou différents, ou encore de déterminer l'intrus dans un groupe de plusieurs objets.

Dans le même ordre d'idées, on peut utiliser des exercices comme le sac aveugle. Différents objets, connus ou non de l'enfant, sont placés dans un sac de toile. L'enfant y introduit sa main et doit nommer, avant de le sortir, l'objet qu'il a saisi. Il peut, au contraire, rechercher un objet désigné par son nom, sa forme, la matière.

Une autre possibilité consiste à classer, les yeux fermés, des objets ne différant que par la taille : sphères (de la bille en plomb à la balle de tennis), cubes, etc. Appairer des vis et des boulons de diamètres différents, utiliser un loto tactile. Utiliser des objets insolites ou "pièces de musée" ; des légumes de saison, des objets à trier ou à regrouper par paires

...Prendre un objet, le décrire, comparer plusieurs objets de même fonction, faire des classements ou des appariements et les justifier, reconnaître un objet les yeux bandés, décrire un objet à un camarade qui devra le trouver dans la malle (ou jeux des indices ou des devinettes), raconter une histoire faisant intervenir certains objets, reconnaître des fruits les yeux bandés, décrire très précisément un fruit parmi d'autres à un autre élève qui devra le rapporter sont autant de situations ludiques qui peuvent s'avérer intéressantes.

9/ Jeux sur ordinateur

De nombreux jeux sur ordinateur peuvent être utilisés soit comme renforçateur, soit comme exercice d'attention. Tous les logiciels dont la base est un labyrinthe en deux ou trois dimensions sont intéressants.

De la même façon les logiciels de résolution de problèmes sont nombreux :

- jeux d'aventure avec recherche d'indices faisant intervenir l'attention ;
- puzzles et jeux d'assemblage ;
- appariement de formes ;
- jeux de réflexion.

On privilégiera les jeux dont les parties sont courtes, possédant différents niveaux de difficulté.

10/Labyrinthes

Ces exercices comprennent, en premier lieu, des labyrinthes qui permettent l'apprentissage de stratégies générales pouvant pallier dans un premier temps le défaut d'attention. En organisant la direction des déplacements au sein du labyrinthe, le sujet associe la réussite de l'exercice à un effort d'organisation et d'attention, ce qui peut le motiver à généraliser ce type de stratégie à d'autres situations.

La première stratégie consiste, face à une intersection, à toujours commencer son exploration par une même direction (à droite, par exemple) et à marquer d'un point la partie choisie avant de s'engager dans la voie ainsi déterminée. Si le chemin se termine en cul-de-sac, le sujet revient au point, barre la voie et passe à celle qui est située immédiatement à gauche. S'il tombe sur une nouvelle intersection, il renouvelle la procédure.

Le suivi du labyrinthe peut se faire à l'aide d'un crayon ou visuellement, ajoutant de ce fait une composante mnésique supplémentaire. Il est nécessaire d'insister sur la lenteur d'exécution et sur le suivi rigoureux de la méthode employée qui peut être fastidieuse si le labyrinthe est complexe. L'adaptation du degré de difficulté aux capacités de l'enfant permet d'en conserver le côté attractif.

11/ Jeu de Kim et Memory

Le jeu de Kim fait aussi appel à la mémoire, grandement facilitée par l'effort initial d'attention. L'enfant, après avoir regardé un certain nombre d'objets (3 ou 4 suffisent au départ) puis s'être détourné, doit retrouver les modifications apportées par l'animateur à l'ensemble. Le temps d'observation est de 15 à 30 secondes durant lesquelles l'enseignant souligne un certain nombre de détails, nombre, positions relatives, couleurs, familles d'objets afin d'en faciliter la mémorisation puis le rappel.

- les objets sont enlevés et il faut les énumérer de mémoire ;
 - les ou quelques objets sont enlevés et il faut demander à l'enseignant ou à un élève de les remettre à leur emplacement d'origine (matérialisé ou non).
 - raconter une histoire en utilisant un ou plusieurs objets de la liste.
- Les faire apparaître dans l'histoire dans le même ordre.

Les jeux de type Memory nécessitent, tout comme le jeu de Kim, mémoire et attention auxquelles se surajoute la nécessité d'attendre que l'autre ou les autres joueurs aient fini leur tour, difficulté supplémentaire non négligeable

12 / Débat :

Comment les élèves se représentent-ils l'attention ?

- A quoi cela me sert-il de faire attention en classe, dans la vie de tous les jours (hors de la classe) ?
- Pour moi faire attention, c'est....
- Pour que je sois attentif, il faut que...
- Qu'est-ce qui m'empêche de faire attention ?
- Que se passe-t-il dans ma tête quand je fais attention ?

13 / Le mot à trouver :

Motivation : situation jouée ; énigme à résoudre par la stratégie la plus adaptée

(Activité pouvant être conduite avec le groupe classe entier aux cycles 2 et 3 ; groupes de 6/8 élèves en cycle 1)

Situation A :

- Un élève se met d'accord avec l'enseignant sur un objet (ou un animal, une plante, un personnage célèbre...) que le(s) groupe(s) devront chercher à découvrir en posant des questions fermées (auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non).
- Dans un premier temps l'élève détenant l'énigme précisera s'il s'agit d'un personnage célèbre, d'un objet, etc... L'objet pourra être présent dans la classe.

Situation B : la classe est divisée en plusieurs groupes :

Chaque groupe pose des questions à tour de rôle. Chaque groupe a son quidam. Le groupe gagnant est celui qui découvre le plus de quidams.

- Si au bout de cinq minutes (voire dix) la solution n'est pas trouvée, il n'y a pas de vainqueur.

14 / Autres activités :

- Lire une histoire deux fois. A sa place l'élève dessine l'histoire.
- Lors de la lecture d'un album (bien connu de la classe) demander à un enfant de chercher une image dans l'album et d'en faire la description (sans revoir les illustrations)

- Mimer une comptine, dire des comptines à plusieurs, tour à tour et continuer...

Références bibliographiques :

- Animation « Angoulême Sud »
- Lieury, A (1996). *Manuel de psychologie de l'éducation et de la formation*, Paris :Dunot
- Meirieu, P. (1991). *Apprendre oui mais comment ?*, Paris : ESF éditeur.
- Boujon, C. – Quaireau, C.(1997).*Attention et réussite scolaire*, Dunod.
- Lemaire, P. (1999). *Psychologie cognitive*, De Boeck.

Manuels, fichier exerçant l'attention :

- *attention, observation, mémoire CP*, Retz
- *compétence mémoire*, Acces éditions
- *77 jeux de logique (5 à 8 ans)*, Acces éditions