

EN QUOI CONSISTE LA COOPERATION EN CLASSE ?

C'est coopérer pour apprendre et apprendre à coopérer. Quand de petits groupes d'élèves travaillent ensemble pour atteindre un objectif commun, ils coopèrent pour apprendre. Quand leur enseignant donne des exemples, critique des idées, sans en critiquer l'auteur, ils apprennent à coopérer. Pour que les élèves commencent à coopérer efficacement, ils devront changer certaines de leurs valeurs et de leurs habitudes.

Certains enseignants se demandent par où commencer ! Voici une première suggestion. D'abord, commencer par créer des conditions favorables à l'apprentissage, c'est à dire préparer les élèves à coopérer. Pour ce faire vous devez être persuadé :

- que tous les élèves sont capables d'apprendre.
- Que dans des conditions favorables, tous les élèves apprendront.
- Que les émotions constituent un facteur important dans l'apprentissage.
- Que l'apprentissage est favorisé dans des conditions où toute forme de menace est faible et où les défis à relever sont grands.

INTRODUCTION

Dans une classe d'apprentissage coopératif, tous doivent se sentir acceptés et respectés par leurs camarades avant d'accomplir des tâches d'apprentissage avec d'autres élèves. Le sentiment d'appartenance à un groupe s'acquiert avec le temps et par une interaction réussie, mais le succès n'est pas le fruit du hasard. Créer un climat où chacun est accepté par le groupe et par les autres membres de la classe, valoriser les différences et le soutien mutuel vous aideront à développer l'esprit de classe, pierre angulaire de l'apprentissage coopératif. Inculquer ces valeurs aura pour effet de transformer l'esprit de compétition et d'isolement en un sentiment d'appartenance. En organisant des activités dont le but est de développer l'esprit de classe, vous :

- diminuerez le stress chez vos élèves ;
- valoriserez le soutien mutuel et l'esprit de coopération ;
- mettez en place des conditions favorables à l'apprentissage.

Il faut bâtir la confiance et un climat propice à l'apprentissage, donc enseigner les valeurs de la coopération, avant d'utiliser l'apprentissage coopératif. Nos valeurs, nos gestes, nos paroles et nos comportements sont importants aux yeux de nos élèves, car nous leur servons de modèles. Si nous croyons que nos élèves sont dignes de confiance, nous leur permettons de s'exprimer et de prendre des décisions. Un niveau accru de responsabilité et d'acceptation du « leadership » de l'enseignant, tels sont les dividendes que nous en retirerons !

Utiliser des activités qui développent l'esprit de classe et qui visent à promouvoir un climat affectif propice à l'apprentissage.

« Vous êtes responsable de ce que vous apportez aux autres et de votre comportement. Vous devez vous respecter et respecter les autres tout au long du processus d'apprentissage. »

Vos élèves doivent se sentir acceptés non seulement par vous, mais aussi par tous les élèves. Pour accepter et être accepté, il faut briser la glace. Même des élèves qui ont passé plusieurs années ensemble peuvent, dans le même groupe, ne pas se connaître personnellement. Or, l'acceptation présuppose la connaissance de l'autre. Nous suggérons d'organiser deux types d'activités pour favoriser la connaissance de l'autre et l'acceptation. Vous pouvez utiliser les structures proposées sur les pages suivantes pour briser la glace et promouvoir l'appréciation mutuelle.

Idées pour le contenu des casse-tête

- Ordre séquentiel des nombres.
- Tableau périodique.
- Scène représentant le cycle de l'eau
- Table de multiplication
- Bande dessinée
- Scène représentant une péripétie de l'histoire
- Carte du monde/du pays/de la région...

Jeux de casse-tête

Démarche

1. Préparer un grand casse-tête et le découper en autant de pièces qu'il y a d'élèves dans la classe. Il peut représenter une image ou une histoire (bien que celle-ci soit plus difficile à représenter). Possibilité de créer aussi des casse-tête représentant des concepts appris en classe.
2. Distribuer les pièces au hasard.
3. Les élèves se déplacent dans la classe et essaient de reconstituer le casse-tête en s'aidant.

Prolongement

Les groupes créent des casse-tête et les donnent à un autre groupe qui les reconstituera.

Note : il est plus facile de composer un casse-tête sans image qui ne

Mêler-jumeler-questionner

Démarche

1. Distribuer des rectangles de carton auxquels attacher un bout de ficelle (pour que les élèves puissent les porter dans le dos). Pour les élèves plus âgés, préparer des morceaux de papier à fixer dans le dos avec du ruban adhésif. Sur chaque étiquette se trouve un mot ou une image représentant un concept ou une personne (par exemple, un fruit). Les élèves plus âgés peuvent faire un remue-méninges pour trouver des concepts et les écrire eux-mêmes.
2. Les élèves ne doivent pas voir les étiquettes qu'ils portent. Ils se dispersent dans toute la classe.
3. Dire « Arrêtez ». Les élèves se jumellent alors avec la personne la plus proche et lui montrent leur étiquette.
4. Dire « Posez des questions ». L'un des deux élèves pose des questions pour deviner le mot ou l'image qu'il porte dans le dos. On ne peut répondre à ces questions que par oui ou non.
5. Les partenaires inversent leurs rôles.

Facultatif : il est possible de reprendre les étiquettes, les mélanger et les redistribuer à d'autres élèves pour refaire le jeu. Ou les élèves peuvent se disperser dans la classe et accrocher leur étiquette dans le dos d'un élève qui ne leur a pas été jumelé et ensuite poursuivre l'activité comme au n°4.

En file

1. Annoncer l'ordre dans lequel les élèves se mettront en file ou distribuer à chacun d'eux un morceau de papier où est écrit un concept. Pour briser la glace, l'ordre pourrait se faire par les prénoms, en ordre alphabétique, par le jour ou le mois de leur naissance. Le début et la fin de la file sont clairement indiqués sur le sol avec du ruban adhésif.
2. Les élèves se mettent en file, selon leur choix ou leur place dans la file, ou selon le concept attribué dans la séquence. Ils doivent se parler pour trouver leur place dans la file. Si plus d'un élève prend place au même endroit donné dans la file, ils restent ensemble, l'un derrière l'autre.
3. Une fois la file formée, les élèves qui sont côte à côte discutent de la raison pour laquelle ils se sont placés à cet endroit.

Variation : La file avec un pli

La file se divise en deux pour que le premier élève se retrouve devant le dernier, le deuxième devant l'avant dernier, etc. Les couples qui se font face discutent de leur place dans la file.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13

Variation : La file avec un glissement

La file se divise en deux, et la seconde partie glisse le long de la première comme dans le diagramme ci-dessous.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Les élèves qui se font face discutent ensemble.

Autres idées pour

former la file

- Jours de la semaine
- Heures de la journée
- Mois de l'année
- Distance qui sépare l'élève de l'école
- Séquences de nombres ou de fractions
- Lettres de l'alphabet
- Mots par ordre alphabétique
- Péripéties d'une histoire
- Planètes du système solaire
- Dates ou événements historiques
- Taille des animaux
- Départements

Idées de contenu pour

l'activité Trouve

quelqu'un qui peut :

-Localiser sur une carte des villes, des départements, etc.

-Jumeler des dates à des événements historiques.

-Jumeler des images à des mots.

-Trouver les synonymes dans une phrase.

Cette structure peut être utilisée pour bâtir l'esprit de classe.

Trouve quelqu'un qui te ressemble

1. Tous les élèves reçoivent une feuille semblable à la feuille ci-dessous.
2. Ils répondent individuellement aux questions.
3. A votre signal, ils se dispersent dans la classe et posent des questions jusqu'à ce qu'ils trouvent une personne qui a une réponse semblable à la leur. Le cas échéant, celle-ci appose sa signature à côté du numéro.
4. Continuez l'activité jusqu'à ce que toutes les questions ou presque, comportent des signatures.

Exemple d'une feuille à utiliser lors de l'activité.

Trouve quelqu'un qui te ressemble

	<i>Ma réponse</i>	<i>Signature de mes camarades</i>
1. Crème glacée préférée		
2. Matière scolaire préférée		
3. Musique préférée		
4. Signe astrologique		
5. Nombre de frères et soeurs		
6. Saison préférée		
7. Sport préféré		
8. Couleur préférée		
9. Couleur des yeux		
10. Vacances de rêve		
11. Si j'étais un animal, je serai...		
12. Un endroit que j'aimerais visiter		
13. Quand je serai adulte, je veux être		