

LES PETITS CAHIERS

Ludens

Cahier n°10 - Juin 24



Lud'experte

Dominique Bucheton

Coopérer, développer
l'intelligence collective :
l'avenir de l'école et de la
société

Lud'experte

Florence Le Bras

Apport des sciences
cognitives : quand le
cerveau se nourrit
de la coopération

Lud'experientia

Isabelle Beaubreuil

Focus sur les conseils de
classe coopératifs

SOMMAIRE

Edito

En quoi la coopération doit-elle être au cœur de l'école du 21^e siècle ? p. 4

Lud'Expertes

Apport des sciences cognitives : quand le cerveau se nourrit de la coopération, **Florence Le Bras** p. 6

Coopérer, développer l'intelligence collective : l'avenir de l'école et de la société, **Dominique Bucheton** p. 14

Top 10 de nos activités coopératives - Les étiquettes p. 20

Top 10 de nos activités coopératives - Histoire collaborative p. 21

Lud'experientia

Des olympiades pour finir l'année en coopérant, **Céline Gillet, Oana Hélé, Cathy Hors** p. 22

Top 10 de nos activités coopératives - Jeu "se ranger par" p. 26

Top 10 de nos activités coopératives - Parcours aveugle p. 27

Fraternisons : un projet qui rapproche les générations scolaires, **Manon Fouques et Sylvie Lecerf** p. 28

Top 10 de nos activités coopératives - Jeu "filométrique" p. 34

Top 10 de nos activités coopératives - Le parachute p. 35

Focus sur les conseils de classe coopératifs, **Isabelle Beaubreuil** p. 36

Lud'experientia

Créer des jeux avec sa classe, **Charlie Rollo** p. 42

Top 10 de nos activités coopératives - Le sac à rapid'dos p. 46

Top 10 de nos activités coopératives - Le time's up p. 47

Classe multi-âges : collaborer entre élèves de cycle 4, **Ringo Douville, Céline Morestin, Amélie Cottarel, Carole Moncenis** p. 48

Zoom sur la classe mutuelle, **Alexandre Germoni** p. 52

Top 10 de nos activités coopératives - Worldle p. 56

Top 10 de nos activités coopératives - La placemat p. 57

Tutorat 3e / 6e : aider pour consolider nos propres acquis ,
Cathy Hors, Julien Rougelot et Gwenaele Taconne p. 58

Lud'events

Les collectifs d'enseignants à Ludovia : un rendez-vous incontournable, **Manon Fouques** p. 62



En quoi la coopération est au cœur de l'école



Plus encore, cet esprit de coopération (...) s'avère essentiel pour les jours difficiles, les dangers, défis climatiques, technologiques, géopolitiques, éducatifs, sociétaux que l'humanité va devoir tenter de surmonter. (...). Nous devons préparer nos élèves à ces grands débats, être en mesure, chacun à sa façon d'y apporter sa contribution. Une intelligence collective, démocratique essentielle aussi si on ne veut pas vivre dans un monde dual : ceux qui décident, dirigent, contrôlent, profitent et ceux qui sont soumis, exécutent, obéissent...

Dominique BUCHETON



La coopération est très importante car elle permet de sortir de l'individualisme et de s'inscrire dans une démarche de futur citoyen. Le jeune s'aperçoit qu'il peut apporter quelque chose de positif, c'est valorisant et il en sort grandit. C'est une expérience d'engagement.

Gwenaële Taconne.

La coopération favorise également une interaction positive entre les élèves et contribue à créer un environnement scolaire où la relation à l'autre est pacifiée. En apprenant à travailler ensemble, les élèves développent un respect mutuel et une compréhension des différents points de vue, ce qui renforce le sentiment d'appartenance à une communauté scolaire inclusive et bienveillante. Si ce n'est pas nous qui les formons à cela, qui le fera ?

Ringo Douville

ion doit-elle être au du 21e siècle ?

Nous commençons déjà à ressentir et constater les dégâts des années Covid et des périodes de confinement chez nos élèves, avec de l'anxiété sociale, de la phobie scolaire en expansion, le repli sur soi avec de l'absentéisme... La coopération est un dispositif qui va permettre de rassurer l'individu élève et de l'accompagner en le plaçant au sein d'un groupe de confiance, sur lequel il sait qu'il pourra s'appuyer et où il aura son propre espace pour s'épanouir.

Cathy Hors



Sur le plan cognitif, le fait d'expliquer, débattre, collaborer avec des pairs accélère les apprentissages. Cela développe l'esprit critique et la structuration de la pensée. Sur le plan socio-émotionnel également, la coopération apprend l'empathie, l'ouverture aux autres, la communication non-violente. Ce sont des compétences psychologiques essentielles.

Florence Le Bras

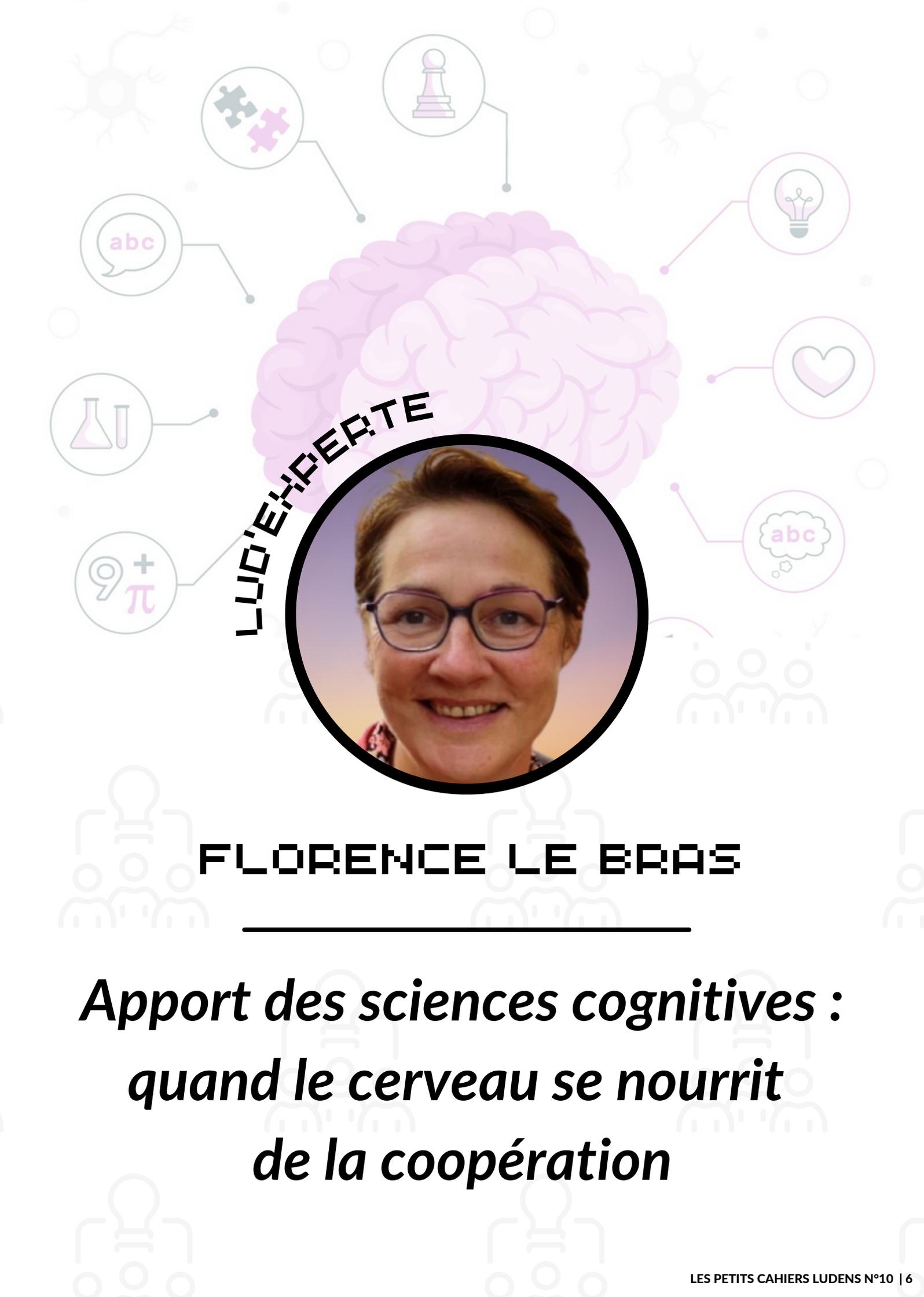
Lutter contre l'individualisme et s'ouvrir à l'altérité, la coopération à ça de différent que la collaboration, il y a des préoccupations communes.

Coopérer c'est faire société, c'est un des rôles de l'école.

Alexandre Germoni

En tant que référente persévérance scolaire, je vois à quel point l'estime de soi et la motivation individuelle ne peuvent s'appuyer que sur une confrontation et un appui du collectif. Contrairement à ce que semble penser notre gouvernement actuel, c'est bien l'hétérogénéité qui fait la force d'un groupe. Le transmettre et le faire vivre à l'école, c'est déjà amener les élèves à devenir citoyens et à construire la société qui sera la leur.

Céline Gillet



L'EXPERTE

FLORENCE LE BRAS

***Apport des sciences cognitives :
quand le cerveau se nourrit
de la coopération***

Pouvez-vous vous présenter s'il vous plait ?

Je suis Florence Le Bras, professeure d'anglais au lycée Colbert de Lorient dans l'académie de Rennes. Je suis également formatrice académique et chargée de mission à la Délégation Régionale Académique au Numérique Educatif.



Cognisphère >

Groupe (Privé) · 16 849 membres

Visuel du groupe Facebook "Cognisphère"
co-administré avec Stéphane Salama

Passionnée par les sciences cognitives et leurs applications concrètes en classe, je co-administre le groupe Facebook "Cognisphère" qui rassemble une communauté de plus de 15 000 enseignants collaborant autour de ces sujets grâce notamment à des retours sur leurs pratiques de classe. En tant qu'enseignante, j'ai piloté dans mon lycée une "neuro'classe" en 2nde dont l'enseignement s'appuyait sur une approche globale inspirée des apports des sciences cognitives dans l'éducation (attention, mémorisation, place de l'erreur, place de la rétroaction, métacognition, charge cognitive...).

Forte de cette expérience, j'ai par la suite équipé ma salle de classe d'un mobilier modulable et flexible pour renforcer les interactions. J'expérimente ainsi la mise en place d'une pédagogie coopérative visant à développer les apprentissages collectifs et les compétences cognitives des élèves.

Je suis persuadée du formidable potentiel de ces approches pour mieux préparer nos élèves aux enjeux du 21ème siècle.

2- Vous avez beaucoup travaillé autour des sciences cognitives, est-ce que vous pouvez nous en dire plus sur le lien entre coopération et fonctionnement du cerveau ?

La coopération en classe est aujourd'hui reconnue comme un outil précieux pour améliorer l'apprentissage des élèves. Cependant, pour comprendre pleinement son impact, il est important de considérer le rôle du cerveau dans ce processus. En tant qu'organe central de l'apprentissage, le cerveau joue un rôle crucial dans la façon dont nous interagissons avec les autres et comment nous absorbons et traitons les informations.



A cet égard, les recherches en neurosciences cognitives ont montré que la coopération en classe a un impact positif sur le fonctionnement du cerveau des élèves. Elle stimule l'activation de zones cérébrales liées à l'attention, à la mémoire, à la résolution de problèmes et à la prise de décision. A titre d'exemple, expliquer aux autres active les zones du langage, favorisant la mémorisation et l'apprentissage, aussi bien pour celui qui explique que pour celui qui reçoit les explications. C'est une activité simple à mettre en classe et qu'on peut proposer aux élèves en début de séance à partir de mots clés ou concepts à expliciter. Par ailleurs, travailler à plusieurs active les fonctions exécutives comme la flexibilité mentale, la mémoire de travail et l'inhibition. En fait, travailler à plusieurs crée un climat propice aux apprentissages.

Quelles sont les activités qui sont les plus intéressantes pédagogiquement selon vous pour développer la coopération ?

La coopération en classe stimule l'activation de zones cérébrales liées à l'attention, à la mémoire, à la résolution de problèmes et à la prise de décision, et elle favorise également le développement de compétences socio-émotionnelles, comme l'empathie et la gestion des émotions, qui sont essentielles pour une coopération efficace.

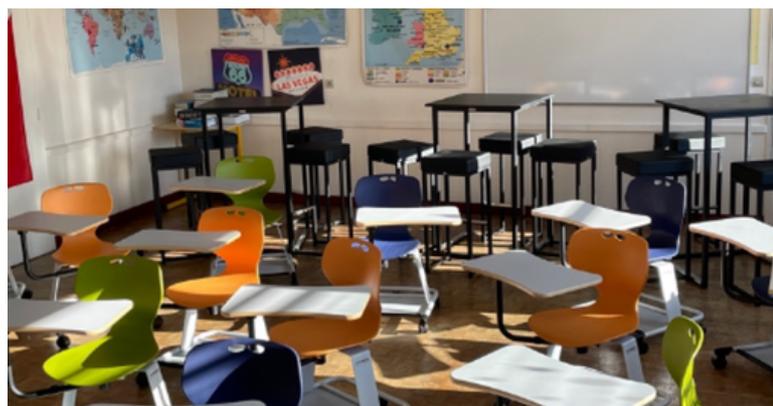
Pour que le travail de groupe s'inscrive dans un cadre constructif et naturel, le mieux est de le faire passer par une démarche où il s'agit « de faire éprouver le besoin d'entrer » dans une activité de travail en groupe. On peut s'appuyer sur des dispositifs qui favorisent l'interdépendance positive.

 Choisir des activités qui sont stimulantes et qui nécessitent des interactions sociales comme les défis, débats, battles en équipe... Ces activités sont conçues pour que la réussite de chacun dépende de celle des autres. Les élèves doivent coopérer pour atteindre l'objectif.

 Offrir aux élèves des opportunités de travailler avec des pairs de différents niveaux de compétences, on augmente ainsi la quantité et la qualité des interactions.

 Structurer les activités de coopération de manière à ce que les élèves aient des rôles et des responsabilités clairs.

 Fournir aux élèves des rétroactions positives et constructives.



Mobiliser flexible de la classe de Florence LB facilitant la coopération

“ les recherches en neurosciences cognitives ont montré que la coopération en classe a un impact positif sur le fonctionnement du cerveau des élèves ”

Concrètement, certains outils que j'utilise en classe stimulent l'engagement actif des élèves et l'apprentissage en profondeur. Ils offrent une variété de compétences cognitives telles que la pensée critique, la communication, l'écoute active, la résolution de problèmes et la métacognition. En voici quelques-uns :

Think-Pair-Share :

Cette activité peut être utilisée pour résoudre des problèmes ou répondre à des questions. Les élèves réfléchissent d'abord individuellement à une question, puis ils se mettent en binôme pour discuter de leurs idées. Enfin, chaque binôme partage ses idées avec la classe entière. Tout au long du processus, les élèves sont encouragés à réfléchir sur leur propre pensée (métacognition) . Ils doivent considérer comment ils sont arrivés à leurs idées, comment ils peuvent les communiquer efficacement et comment ils peuvent intégrer les commentaires et les perspectives des autres.



La méthode du Jigsaw ou classe puzzle

Cette activité peut être utilisée pour résoudre des problèmes ou répondre à des questions. Les élèves réfléchissent d'abord individuellement à une question, puis ils se mettent en binôme pour discuter de leurs idées. Enfin, chaque binôme partage ses idées avec la classe entière. Tout au long du processus, les élèves sont encouragés à réfléchir sur leur propre pensée (métacognition) . Ils doivent considérer comment ils sont arrivés à leurs idées, comment ils peuvent les communiquer efficacement et comment ils peuvent intégrer les commentaires et les perspectives des autres.

Ateliers de coopération

On peut organiser des ateliers où les élèves travaillent ensemble sur des projets ou des tâches spécifiques. Par exemple, un atelier d'écriture où les élèves écrivent une histoire ensemble, une émission de radio à plusieurs voix, une mini pièce de théâtre... Ces ateliers peuvent aider à développer la créativité, la pensée critique et la résolution de problèmes.

Chambre des erreurs

Les erreurs sont une partie naturelle de l'apprentissage. Encourager les élèves à réfléchir sur leurs erreurs à plusieurs, à comprendre ensemble pourquoi ils les ont faites peut aider à renforcer leur compréhension et à améliorer leur mémoire. Cela stimule également la métacognition, c'est-à-dire la capacité à penser à sa propre pensée.

La co-évaluation

La co-évaluation entre élèves et l'évaluation du travail de groupe selon une grille préétablie responsabilisent les membres : La co-évaluation encourage les élèves à réfléchir sur leur propre apprentissage et celui de leurs pairs (métacognition). Par ailleurs, la rétroaction des pairs peut offrir une perspective différente et aider les élèves à identifier les domaines d'amélioration.

Read Me		EPREUVE DE SYNTHESE /20					
Poser clairement le sujet en introduction (critère de réussite)	Non	Plutôt non	Plutôt oui	Oui	Indicateur de réussite « A quels éléments précis je peux constater que le critère est rempli ? » Phrase d'accroche Introduction du thème Avoir justifié le cadre du sujet par des connaissances ou des informations tirées des documents	Note	
Cadrage du sujet, intérêt du sujet			X			/ 2	
Annnonce de la problématique Présentation des documents				X X	Avoir formulé le sujet de la réflexion à mener, problématique ou questionnement(s) Avoir présenté les documents	/ 1	4
Annoncer le plan				X	Les grandes parties de la synthèse sont annoncées avec des structures complexes (first, second, third)	/ 1	
Résumer les arguments en conclusion		X			Attention pas d'avis personnel !		

Exemple de fiche d'auto-évaluation qui accompagne une exercice de synthèse de documents - Florence Le Bras

Les interactions produites pendant les activités coopératives permettent donc des bénéfices multiples, à la fois sur les plans éducatifs, cognitifs et sociaux. Sur le plan des apprentissages, les échanges peuvent optimiser la mémorisation et l'assimilation des connaissances grâce aux interactions orales et à la nécessité d'expliquer aux autres. Sur le plan cognitif, le fait de s'interroger mutuellement, s'expliquer, se corriger développe les stratégies cognitives des élèves. Placer les élèves dans une situation où ils doivent confronter leurs idées, argumenter, analyser différentes perspectives les oblige à clarifier et structurer leur pensée. Enfin, sur le plan psycho-social, travailler en équipe développe des compétences de collaboration directement transférables dans le monde du travail, à savoir répartir les tâches en fonction des compétences de chacun, faciliter la communication au sein de l'équipe, réguler les conflits potentiels, fédérer autour d'objectifs communs.

Debate Question:						
Criteria	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point	Total
Respect for the other team	All statements, body language and responses were respectful.	Statements and responses were respectful but body language was not always.	Most statements and responses were respectful, but there was some sarcasm.	Statements, responses and body language were borderline appropriate with some sarcasm.	Statements, responses and body language were consistently not respectful.	
Information	All information presented in this debate was clear, accurate and thorough.	Most information presented in this debate was clear, accurate and thorough.	Most information presented in the debate was clear and accurate, but was not usually thorough.	Some information was accurate, but there were some minor inaccuracies.	Information had some major inaccuracies OR was usually not clear.	
Rebuttals	All counter-arguments were accurate, relevant and strong.	Most counter-arguments were accurate, relevant, and strong.	Most counter-arguments were accurate and relevant, but several were weak.	Some counter arguments were weak and irrelevant.	Counter-arguments were not accurate and/or relevant.	
Organisation of arguments	Every major point was well organised and supported with several relevant facts, statistics and/or examples.	Most arguments were clear and organised in a logical fashion supported by facts, statistics and/or examples.	Most arguments were clear and organised in a logical fashion and some were supported by facts, statistics and/or examples.	Most arguments were clear organised in a tight, logical fashion but with no supporting facts, statistics or examples.	Arguments were poorly organised and had no supporting facts, statistics or examples.	

Extrait d'une fiche d'auto-évaluation d'un groupe par un autre groupe, travail autour d'un débat - Florence Le Bras

Quels sont les points de vigilance à avoir en tête quand on souhaite utiliser la coopération en classe ?

Quand on parle d'activités coopératives, certains enseignants peuvent éprouver la crainte de "perdre du temps" ou de ne pas contrôler les apprentissages. Entre les consignes, la mise en route des groupes, les interactions parfois vives, les régulations éventuelles, le contraste avec le déroulement classique d'un cours "transmissif" peut s'avérer anxiogène. Le fait de "lâcher prise" en libérant la parole des élèves peut être déstabilisant pour l'enseignant qui a l'impression de moins contrôler les contenus travaillés et les apprentissages en train de se faire. Le volume sonore des échanges parfois renforce cette crainte de perdre le contrôle. Voici les différents points de vigilance à avoir en tête avant de concevoir une tâche collective :

 **La préparation** : l'activité doit être pertinente sur le plan pédagogique et susciter interdépendance et interactions de la part des élèves.

 **L'alternance des rythmes** : Veiller à l'équilibre des temps de travail individuel, collectif, frontal et en sous-groupes variés. A ce titre, l'aménagement flexible de la salle de classe favorise la diversification des situations d'apprentissage. En modifiant facilement l'agencement de l'espace et du mobilier selon les activités, on peut varier les modalités de travail facilement.

 **La taille des groupes** : la taille des groupes doit être adaptée à l'activité et au nombre d'élèves. Des groupes trop petits peuvent être inefficaces, tandis que des groupes trop grands peuvent être difficiles à gérer.



 **La composition des groupes** : les groupes doivent être composés d'élèves de différents niveaux de compétences. Cela permet aux élèves de s'entraider et d'apprendre les uns des autres.

 **Les rôles et responsabilités** : il est important de définir clairement les rôles et les responsabilités des élèves au sein des groupes. Cela aidera à éviter les conflits et à favoriser la collaboration.



 **La gestion des conflits** : les conflits sont inévitables dans les groupes de travail. Il est important de préparer les élèves à gérer les conflits de manière constructive.

 **Évaluation** : L'évaluation des activités coopératives peut être un défi. Il est important de mettre en place des méthodes d'évaluation qui prennent en compte à la fois le travail de groupe et les contributions individuelles.

 **La rétroaction** : il est important de fournir aux élèves une rétroaction positive et constructive sur leur travail en groupe. Cela les aidera à apprendre et à s'améliorer.

Quelles ressources et pistes pour des enseignants qui aimeraient se former sur ces questions ?

Il me semble que la mise en œuvre de la coopération en classe nécessite une formation spécifique pour les enseignants. Il est important de se familiariser avec les principes de la pédagogie coopérative et de se former aux différentes techniques et méthodes pour accompagner ce changement de posture.

Ouvrages de référence :

- "Osez les pédagogies coopératives" Guillaume Caron, Laurent Fillion, Céline Scy et Yasmine Vasseur, ESF – Cahiers pédagogiques
- "Enseigner en classe coopérative - Cycles 2 et 3 (+ ressources numériques)". Ce livre, préfacé par Sylvain Connac, propose des outils et des conseils pour vivre la classe autrement et adopter les piliers de la pédagogie coopérative.
- "La coopération, ça s'apprend" par Sylvain Connac.
- "Les neurosciences cognitives dans la classe" par Jean-Luc Berthier.



Sites et articles :

- La [page Eduscol](#) sur l'apprentissage coopératif
- Les cahiers pédagogiques, N° 576 – Former les élèves à la coopération
- Les cahiers pédagogiques, Organiser la coopération dans sa classe, fiches de travail



Formations :

- Les parcours à retrouver par période sur M@gistère ou FunMoooc
- Les stages proposés ponctuellement par le GFEN ou l'OCCE autour de ces sujets



Zoom sur 2 outils inspirés des sciences cognitives, proposés par Florence dans sa classe

Think-Pair-Share :

Sur un travail de mémorisation (en 3 temps) :

- Avant de commencer l'exercice coopératif prévu, chaque élève révise seul.e une fiche lexicale (mot-définition ou bien mot-traduction).
- Chaque élève tire au sort une carte dont l'illustration représente un élément iconique d'un pays du monde anglo-saxon. Ensuite, il doit trouver (look for...) un.e partenaire qui détient une carte complémentaire à la sienne, ce qui est le cas pour 3 autres élèves de la classe) 2 binômes par pays sont constitués.

Une fois les binômes établis, l'exercice d'interrogation lexicale croisée commence (engagement actif et retour sur erreur).

- Le binôme part à la recherche du binôme -pair (même pays) et constitue un carré d'interrogeurs (consolidation mémorielle)

L'exercice aura duré environ 15 minutes, une fois que la mise en place est automatisée.



Fiche de parcours personnel



Cette fiche vise à valoriser les réussites des élèves, à chaque trimestre.

Identification des objectifs :

Au début de la période d'apprentissage, un ou deux objectifs d'apprentissage sont clairement définis et font l'objet d'attribution de points bonus .

Suivi des exercices et points :

À mesure que l'élève réalise les exercices ou les activités et qu'il les réussit, les points bonus qu'il obtient sont inscrits sur la fiche. Cela me permet de suivre de près les progrès.

Motivation et engagement : Les points obtenus servent de source de motivation pour l'élève à s'investir dans son apprentissage linguistique. A titre d'exemple, le travail à la maison est plus sérieusement réalisé. Quand l'élève a obtenu 100 points, ils se voit attribué 20/20 (coefficié) et je lui remets une nouvelle fiche de points.



L'EXPERTE

DOMINIQUE BUCHETON

***Coopérer, développer
l'intelligence collective :
l'avenir de l'école et de la société***

Dominique Bucheton, professeure honoraire à l'université de Montpellier nous a fait le plaisir de répondre à nos questions... Ayant à cœur le "faire dire et écrire les élèves", elle nous présente les leviers pour favoriser les apprentissages et la place de la coopération dans la construction des savoirs.

La réflexion présentée dans cet article s'est construite au cours d'un long parcours : professeure de français pendant plus de 15 ans en collège (dont plusieurs années comme vacataire), formatrice, chercheuse, directrice à Montpellier d'un grand laboratoire de recherche en didactique disciplinaire et professionnelle, militante dans des associations, professionnelle ou de recherche (AIRDFLM, AFEF). Une question constante politique, pédagogique, didactique, scientifique a été le fil conducteur de tous mes travaux : comprendre les inégalités socio-scolaires. Une aventure intellectuelle et professionnelle conduite en collaboration étroite avec des équipes d'enseignants, de chercheurs de plusieurs champs scientifiques (linguistes, didacticiens, psychologue, spécialiste dans l'analyse du travail) . Le « nous » de cet article témoigne de ce travail hautement collaboratif, nécessaire à toute recherche, dans le champ de l'éducation.

Les langages pour apprendre : ceux de l'enseignant et ceux des élèves

La première hypothèse explorée a été de chercher à comprendre le rôle des langages : lire, écrire, parler « pour penser, apprendre et se construire » (Chabanne Bucheton 2002). Nous avons montré que leur pouvoir puissamment réflexif, était largement sous estimé dans les pratiques de classe observées. Le mantra : « Tais-toi, écoute le prof ! », est contre-productif, notamment pour les enfants de milieux défavorisés. La question de l'acculturation aux usages divers de l'écriture notamment, dans toutes les disciplines est une des conditions importantes de la réussite de tous les élèves. Les examens et concours en effet trient les élèves à partir, pour l'essentiel, de leurs écrits !

Une deuxième question a porté ensuite sur la¹ nature des interactions langagières en classe, entre les élèves d'une part (binôme, travaux de groupes, etc) et entre l'enseignant et les élèves.



Les prises de parole de l'enseignant aident-elles ou empêchent-elles les élèves d'apprendre ? Un enseignant qui occupe de 50 à 70% du temps de parole permet-il aux élèves de penser ? Nous avons alors filmé, observé ces jeux croisés complexes qui se jouent entre les élèves et les enseignants pendant la classe et ce du primaire à l'université.

Les multiples entretiens devant leurs vidéos, avec les enseignants, nous ont permis d'identifier les préoccupations centrales qui orientent les gestes professionnels langagiers et para langagiers pendant un cours. Nos premiers résultats (2005) ont ainsi montré l'enchâssement constant de cinq préoccupations centrales (voir l'infographie ci-dessous "le modèle du multiagenda") que nous avons nommées **tissage**, **pilotage**, **atmosphère**, **étayage** et la cible du cours : les **objets d'apprentissage**. On les retrouve, présentes ou absentes de la maternelle à l'université .



La question des postures d'enseignement et d'apprentissage des élèves : un jeu croisé délétère ou efficient

Nous avons appelé « posture » un ensemble de gestes professionnels, langagiers ou para langagiers mis en œuvre pour une visée spécifique d'étayage de l'apprentissage des élèves. Une posture que les élèves très vite savent identifier. Nous avons constaté que l'enseignant qui réussit à maintenir en activité réflexive ses élèves pour presque la totalité du cours est celui qui dispose de différentes postures d'étayage, en change, s'ajuste, selon l'avancée du cours ou les problèmes rencontrés (il lâche prise, contrôle, accompagne en pointant un problème sans donner la réponse parfois s'il le faut sur étaye en donnant la solution, se fait magicien en éveillant la curiosité par un fait , une énigme, enseigne en formulant ou reformulant les savoirs dans les termes spécifiques de la discipline.

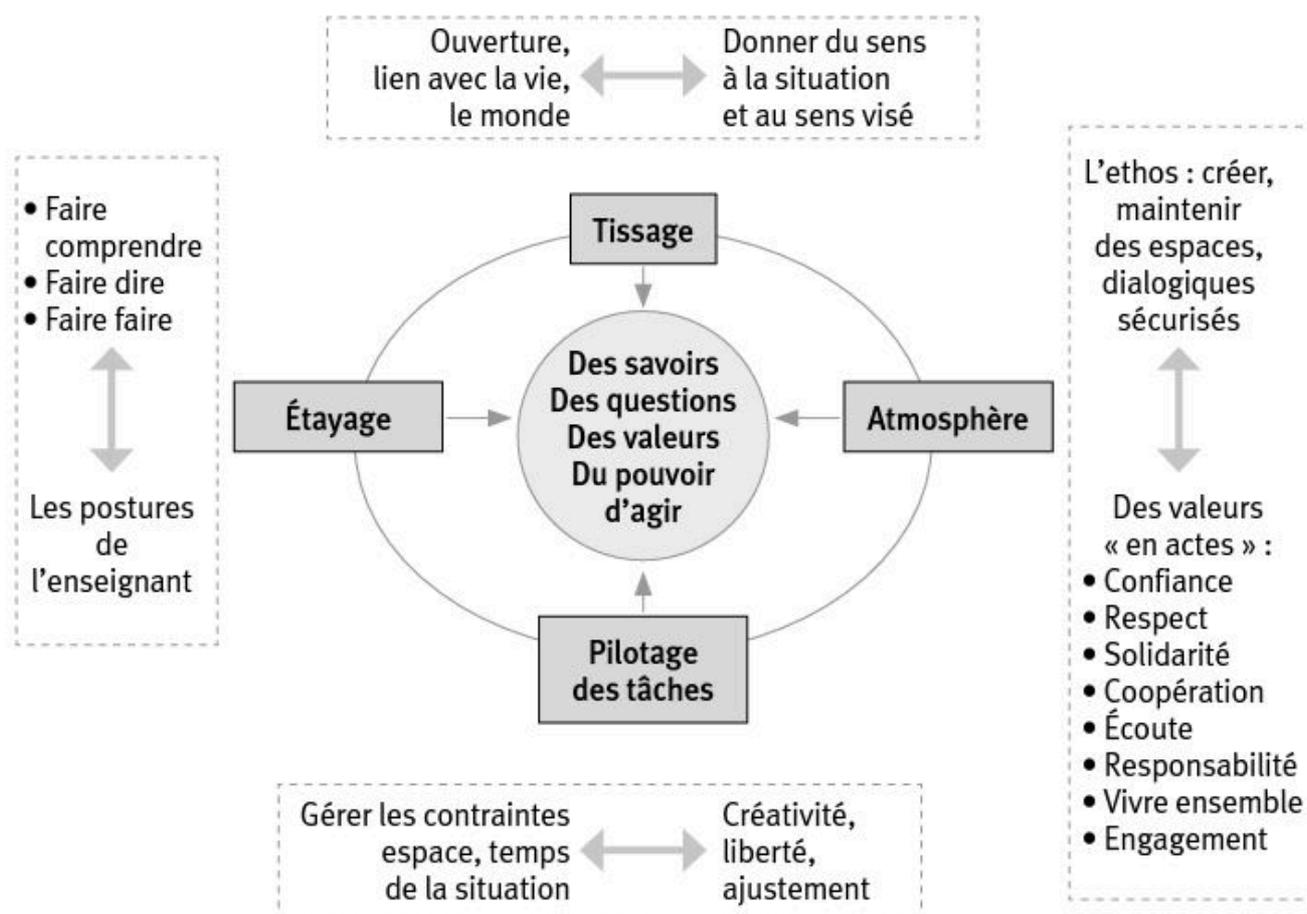


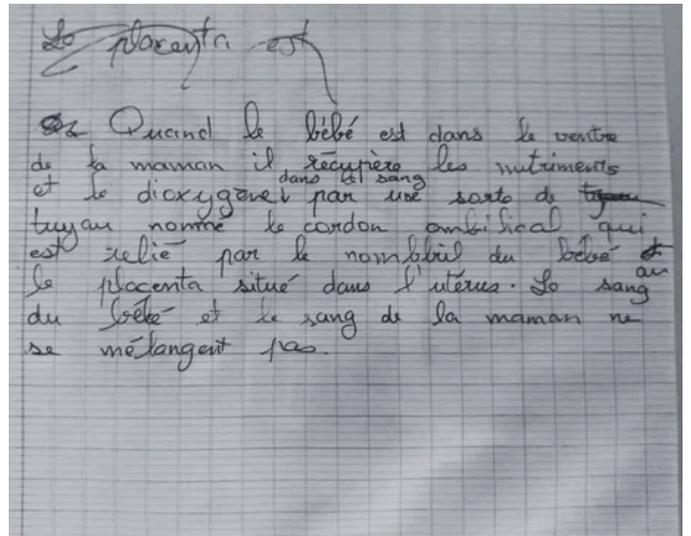
Figure 1. Un multiagenda de préoccupations enchâssées

A l'opposé, l'enseignant novice est souvent bloqué dans deux postures dominantes: enseigner et contrôler. Souvent, il est en sur activité langagière : il parle, parle, n'ose pas lâcher prise, tourner le dos aux élèves. Il démontre, explique, contrôle en des corrections incessantes, écrit au tableau le texte du savoir que les élèves recopient sans les avoir construits eux mêmes . Les élèves sont passifs, décrochent, se distraient comme ils peuvent.

Un pilotage dynamique

Une autre caractéristique de l'enseignant efficace est qu'il maintient un pilotage rapide, en faisant se succéder des tâches qui amènent les élèves eux aussi à changer de postures. C'est l'ensemble des tâches et leur angle d'attaque (les consignes successives) qui permet d'avancer dans le problème posé, non la réussite nécessaire de chacune pour passer à la suivante. On voit alors les élèves passer de postures scolaires peu réflexives, à des oraux, lectures, écrits qui tâtonnent, avancent, conjuguent questions, listes de mots ; représentations, schémas, description, narration, récit d'expérience, formulation d'un point de vue, d'une hypothèse, auto-évaluation, recherche d'un document du cours, demande d'aide. Ils sont, à plein régime, en activité cognitivo-verbale mais aussi psycho-sociale, ils n'entendent pas la sonnerie !

“L'enseignant efficace est aussi celui qui maintient un pilotage rapide, en faisant se succéder des tâches qui amènent les élèves eux aussi à changer de postures ”



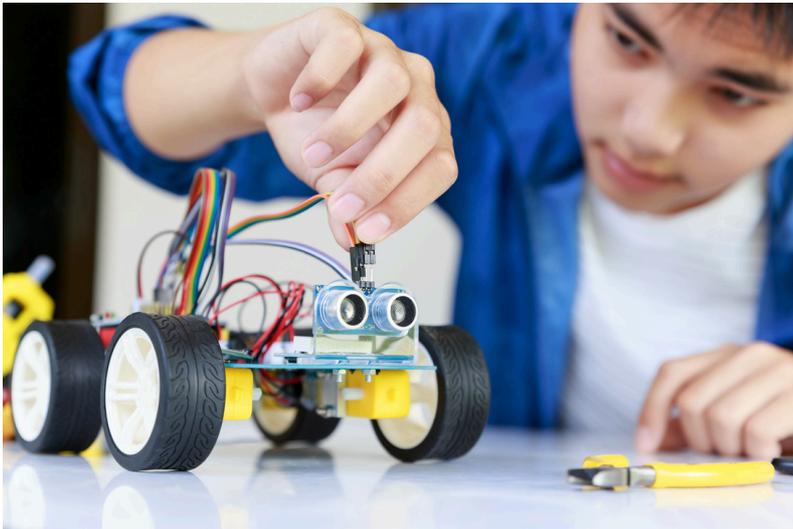
Exemple d'écrit intermédiaire en classe de 6e en cours de sciences

Apprendre à s'écouter, se parler, en présentiel , pour des tâches qui ont du sens pour tous.

Troisième constat qui prend aujourd'hui une place plus importante que nous l'avions imaginée en 2005 : le rôle de « l'atmosphère » Une métaphore qui exprime un principe pédagogique, éducatif fondamental à savoir le fait que les dialogues entre élèves comme avec leurs enseignants sont le terreau de tous les apprentissages. On ne peut pas apprendre, se développer, si on ne s'écoute pas , si on ne se parle pas, si on ne se comprend pas, même a minima. Ce qui fait l'homme, sa spectaculaire réussite parmi les espèces, c'est sa capacité à parler pour partager, échanger, résoudre des problèmes, travailler, établir des liens. Les langages sous toutes leurs formes ont développé et développent constamment nos cerveaux, les réorganisent constamment. A noter cependant combien le silence, le dialogue intérieur avec soi même est aussi nécessaire pour que chacun puisse tracer sa propre réflexion . L'écriture singulière de divers schémas, croquis, notes brouillonnantes, peut aussi accompagner cette pensée en émergence et permet aussi l'échange .

L'atmosphère : L'apprentissage du vivre ensemble dans le partage de chantiers communs

L'atmosphère ce sont ces espaces langagiers ouverts où se construisent lentement la reconnaissance et le respect de l'autre, sa singularité, son talent, son histoire propre. Se parler pour apprendre est le lieu même de l'apprentissage du vivre ensemble. La pédagogie du projet y trouve toute sa place. Il s'agit d'un « faire ensemble », dans des activités partagées, dans des projets complexes (écrire une pièce de théâtre et la jouer, fabriquer des objets roulants pour construire des savoirs technologiques en CM2, (supprimés des programmes en 6° !), comprendre ce qui différencie le diabète et le cancer en classe de biologie en lycée. L'atmosphère positive, féconde, apaisée et créative se construit dans tous ces espaces socio-scolaires, d'intelligence collective, où on apprend à se partager des connaissances, des savoirs, des expériences, des habiletés différentes. Ils exigent la coopération de chacun pour mener au bout le projet défini, la résolution d'un problème complexe, pratique, technique, porteur de sens et d'intérêt pour toute les élèves quels que soient leur niveau..



Plaidoyer pour l'hétérogénéité, la diversité des élèves : leur intelligence collective

C'est en se frottant, bataillant ensemble sur une difficulté, en groupes hétérogènes, que les élèves apprennent à s'écouter, à apprendre des autres des manières de penser plus réflexives, modifient certaines postures de travail trop courantes : redemander trois fois à l'enseignant ce qu'il faut faire, abandonner trop vite, répondre sans interroger le sens de la tâche donnée, ou à l'opposé, s'autoriser à imaginer, faire une hypothèse, réfléchir par soi-même, aller chercher les documents ou savoirs déjà là, s'auto évaluer, analyser les moments où ils ont réussi ou capitulé et pourquoi (voir les narrations de recherche).

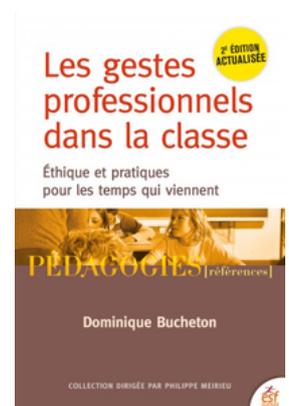
Oui, encore oui, nous devons profiter de toutes les occasions pour développer l'intelligence collective des élèves, pour les aider à penser plus haut, plus loin, à s'entre-aider, à partager la diversité de leurs talents, la joie de découvertes et d'apprentissages collectifs, fondements de la culture partagée d'une nation.



Oui et trois fois oui, nous devons combattre toutes les injonctions officielles et chantres qui préconisent la mise en œuvre d'une politique éducative fondée sur l'étiquetage et la ségrégation des élèves dès la maternelle (voir les dernières injonctions officielles) . Plus encore, cet esprit de collaboration, coopération, cette intelligence collective, principe démocratique pour penser et agir s'avèrent essentiels pour les jours difficiles, les dangers, défis climatiques, technologiques, géopolitiques, éducatifs, sociétaux que l'humanité va devoir tenter de surmonter. Des questions nouvelles surgissent, elles interrogent les liens éthiques entre savoirs, technologie, bien-être social. Nous devons préparer nos élèves à ces grands débats, être en mesure, chacun à sa façon d'y apporter sa contribution. Une intelligence collective, démocratique essentielle aussi si on ne veut pas vivre dans un monde dual : ceux qui décident, dirigent, contrôlent, profitent et ceux qui sont soumis, exécutent, obéissent....

Références de cet article :

- Jean Charles Chabanne, Dominique Bucheton (dir) 2002 : " Parler et écrire pour penser apprendre et se construire " , PUF acte du Colloque international tenu à Perpignan en 1999.
- Bucheton D, Soulé Y. (2009) " Les gestes professionnels et le jeu des postures des enseignants dans la classe : un multi agenda de préoccupations enchâssées " Education et Didactique PUR , Rennes.
- Bucheton D. (2019) Les gestes professionnels dans la classe, Ethique et pratiques pour les temps qui viennent. ESF



Top 10 de nos activités coopératives - Les étiquettes

Modalités : Classe entière

Temps : 20 min

Matériel : Des étiquettes au nom des élèves de la classe + un chronomètre

Objectifs : Comprendre que l'entraide facilite le travail de tous

But du jeu : Retrouver le plus vite possible son étiquette

Elie CORNE

Présentation

Vos élèves sont dans le couloir, ils vont devoir entrer dans la classe et récupérer le plus vite possible l'étiquette à leur nom. Vous mesurez le temps que cela prend pour que tous les élèves aient réussi à retrouver la sienne.

Un deuxième round se passe avec la précision suivante " chaque élève va aider un camarade à retrouver son étiquette". Vous mesurez le temps de la même façon.

Un échange sur l'intérêt de la coopération (vis-à-vis de la compétition, surtout si vos élèves ont essayé de trouver leur étiquette en premier) permet de faire le lien entre cette activité et le travail en classe.

La mise en place

 Prévoir un lot d'étiquettes imprimées et découpées au nom de chacun de vos élèves

 Disposer les étiquettes de façon aléatoire dans la classe en attendant l'arrivée de vos élèves dans le couloir

Ressources - Conseils

Ne pas faire cette activité en tout début d'année, il faut que les élèves connaissent bien le nom de leurs camarades.

Faire des étiquettes avec une écriture assez petite qui oblige à s'approcher pour lire.

Top 10 de nos activités coopératives - Histoire collaborative

Modalités : Par groupes de 6

Temps : Environ 50 minutes

Matériel : Feuille de papier / crayon ou en numérique

Objectif : Communiquer afin d'être efficace dans la création d'une partie de l'histoire

But du jeu : Créer des histoires communes



Présentation

Cette activité, assez littéraire, plait énormément aux élèves car elle leur permet de se retrouver rapidement avec plusieurs histoires écrites par toute la classe. En octroyant à chaque groupe une partie du schéma narratif, ils se retrouvent à travailler sur chaque début d'histoire créé par leurs camarades.

La mise en place



Constituer les groupes de 4 élèves (5 si besoin).



Donner un thème commun.



Toutes les dix minutes, faites tourner les feuilles où les histoires figurent de manière à ce que les élèves voient 5 histoires au total.



Faire lire les histoires aux groupes ayant commencé.

Ressources - Conseils

N'hésitez pas à leur proposer des phrases pour démarrer ou des images pour déclencher l'inspiration.

Avec l'ENT, il est aisé de créer un document numérique collaboratif.

Vous pouvez créer un livret regroupant les histoires, ils en seront fiers.

Une séance en français pour corriger les histoires peut permettre de travailler les compétences linguistiques.



L'EXPERIENTIA



CÉLINE GILLET, OANA HÉLÉ,
CATHY HORS

*Des olympiades pour finir
l'année en coopérant*

Pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle **Céline Gillet**. je suis CPE au collège Julien Lambot (Trignac dans le 44) depuis 18 ans. Au collège je suis aussi présidente du FSE et référente persévérance scolaire.

Je suis **Oana Hélé**, assistante d'éducation (AED ou pour simplifier surveillante) au collège Julien Lambot depuis 2 ans et demi. J'ai des missions variées au collège, qui peuvent aller de la surveillance, au suivi des absences et à l'accompagnement des élèves. En tant qu'AED, nous participons à la vie scolaire de manière générale des élèves et aussi à la mise en place de sorties et d'évènements comme les olympiades du collège.

Catherine Hors, je suis professeure de français depuis 20 ans au collège, j'ai contribué à la création du dispositif "classe coop" quand il existait au collège, et je participe à un maximum de dispositifs de coopération.

Vous organisez dans votre établissement des olympiades en fin d'année, pouvez-vous nous les présenter ?

Les Olympiades sont nées au collège en 2016. Jusque là, les fêtes du collège étaient basées sur des remises de récompenses et présentation des différents ateliers de l'année (musique, théâtre, danse...). Les élèves étaient alors uniquement spectateurs. **Par la création des Olympiades, nous avons souhaité les rendre acteurs et actrices autour d'activités ludiques et coopératives.** Nous nous sommes inspirés du rallye citoyen organisé par la Ligue de l'enseignement où les délégués des collèges de Loire-Atlantique peuvent aller à la rencontre d'associations ou d'institutions sous forme d'un rallye avec de courtes activités. Cela a tout de suite remporté un franc succès chez les élèves comme chez les adultes. Le fait d'organiser un challenge entre équipes stimule le groupe et les accompagnateurs. C'est un moment festif, sur une demi-journée, où il n'y a plus cours. Les olympiades du collège sont réalisées pour les 6èmes et 5èmes. Les autres niveaux viennent au collège sur une autre demi-journée et réalisent d'autres activités (escape game ou tournoi sportif, marché des talents). Les olympiades du collège sont donc le dernier moment pour clore l'année scolaire. C'est un moment à la fois, éducatif, de partage et de bonne humeur.



OLYMPIADES 2023

6^{ème} / 5^{ème}

Mardi 20 juin 2023

Equipe 11 : Hermès



Vous avez choisi le thème de la mythologie, pourquoi ?

Après des éditions sur les JO et la citoyenneté, ce n'est qu'en 2018 que nous avons lancé les Olympiades grecques. Nous venions de créer une "classe coop" en 6ème dont l'un des axes était le nourrissage culturel et l'initiation à l'argumentation à partir de la lecture d'un épisode par jour du "feuilleton d'Hermès". Les Olympiades venaient donc en prolongement de ce travail. La mythologie fait aussi partie du programme de français et d'HG de 6ème et est toujours un thème très apprécié des élèves. Il est possible de s'inspirer de beaucoup de choses provenant de la mythologie pour les rendre ludiques.

Plusieurs défis ont été créés pour développer la coopération, pouvez-vous nous les présenter ?

Les ateliers nécessitent d'être polyvalent. Certains font appels à la connaissance ou à la réflexion, d'autres à des critères plus sportifs. Chacun peut donc participer en fonction de ses capacités, et l'équipe fait naturellement appel aux compétences de chacun pour gagner le plus de points possibles. Beaucoup de défis de nos olympiades sont coopératifs, en voici une illustration avec un focus sur 3 d'entre eux (nous avons fabriqué plusieurs jeux pour ces Olympiades).

Pour chacune des 15 activités, un personnage ou une histoire de la mythologie est associé. L'histoire est racontée aux élèves avant le début de l'activité.



Le labyrinthe de Thésée :

Thésée a été enfermé dans le labyrinthe du Minotaure. Les élèves portent ce labyrinthe à 10 à l'aide de cordes.

Thésée est représenté par une balle qui doit sortir du labyrinthe sans rencontrer le Minotaure. Les élèves doivent communiquer et coordonner leurs mouvements.

La source du Styx

7 élèves prennent un morceau de rigole pour former une chaîne sans les emboîter. Le verseur remplit son flacon et le verse dans les rigoles assemblées afin que l'eau puisse s'écouler jusqu'au récipient. Le but est de remplir le récipient final où se trouve la barque de Charon afin de l'aider à la faire passer dans le monde des morts.



Ulysse et Eole : Pour affronter une terrible tempête provoquée par Eole, Ulysse et ses compagnons vont devoir former une chaîne humaine et réaliser un parcours d'obstacles. Les élèves doivent donc s'attacher les uns aux autres par les pieds pour réaliser une chaîne. Ils vont également se tenir par les coudes.

En quoi le document pour calculer des points est-il aussi un outil pour favoriser la coopération ?

<p>Epreuve 1 : Les énigmes du Sphinx Heure : 10h30 Lieu : Cour (sous l'arbre)</p>	<p>Epreuve 5 : Tempête sur l'Olympe Heure : 11h10 Lieu : Préau</p>
Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5	Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5
Points de ponctualité : 1 2 3	Points de ponctualité : 1 2 3
Points de « fairplay » : 1 2 3	Points de « fairplay » : 1 2 3
<p>Epreuve 2 : Les flèches d'Artémis Heure : 10h40 Lieu : Cour (théâtre de verdure)</p>	<p>Epreuve 6 : Le chamboule-tout des Hespérides Heure : 11h20 Lieu : Cour (espace vert)</p>
Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5	Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5
Points de ponctualité : 1 2 3	Points de ponctualité : 1 2 3
Points de « fairplay » : 1 2 3	Points de « fairplay » : 1 2 3
<p>Epreuve 3 : La source du Styx Heure : 10h50 Lieu : Cour (espace vert)</p>	<p>Epreuve 7 : Course en toge Heure : 11h30 Lieu : Plateau sportif</p>
Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5	Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5
Points de ponctualité : 1 2 3	Points de ponctualité : 1 2 3
Points de « fairplay » : 1 2 3	Points de « fairplay » : 1 2 3
<p>Epreuve 4 : La boîte de Pandore Heure : 11h00 Lieu : Préau</p>	<p>Epreuve 8 : Ulysse et le cyclope Heure : 11h40 Lieu : Plateau sportif</p>
Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5	Points de l'épreuve : 1 2 3 4 5
Points de ponctualité : 1 2 3	Points de ponctualité : 1 2 3
Points de « fairplay » : 1 2 3	Points de « fairplay » : 1 2 3

Les animateurs des ateliers (8 différents pour chacune des équipes) attribuent une note sur 5. Mais il y a aussi des points de ponctualité et de fair-play à accorder. Forcément une équipe qui a un bon esprit et qui coopère sur les épreuves a plus de chance de gagner tous les points de fair-play.

Pour chaque activité, les élèves vont se répartir par binômes ou la réaliser en équipes de 5 à 8 élèves. Cela permet aussi aux élèves d'avoir un "joker" sur des activités sur lesquelles ils ou elles se sentiraient moins à l'aise. S'ils veulent remporter les Olympiades, les élèves doivent donc communiquer, s'entraider, s'encourager et se respecter.

Cette matinée fête du collège est en elle-même un projet coopératif au sein du collège, pouvez-vous nous l'illustrer ?

Les élèves ne se connaissent pas forcément tous au sein d'une équipe car les élèves de 6ème et 5ème sont mélangés. L'adulte référent est aussi là pour les aider à briser la glace et à faire équipe. Certains élèves vont se retrouver en classe ensemble l'année suivante ou tout simplement dans la cour de récréation et ils se connaissent déjà, ils ont partagé un moment positif ensemble. Cela favorise de meilleures relations. Les Olympiades du collège, en plus d'être un temps festif pour terminer l'année, favorisent donc également un bon climat scolaire.

L'organisation des olympiades repose en grande partie sur la vie scolaire mais les

enseignants et enseignantes ont été sollicités pour créer certains des ateliers. De plus, tous les personnels sont mobilisés le jour J pour encadrer un groupe ou animer un atelier. Les parents sont aussi invités à participer à cet encadrement. Plusieurs collègues jouent le jeu de se déguiser sur le thème de la mythologie pour égayer encore plus la journée.



“ Cette année, évidemment, nous avons troqué les dieux et déesses pour des nations, année des JO oblige... ”

Top 10 de nos activités coopératives - Jeu "se ranger par"



Modalités : Classe entière

Temps : Entre 5 et 20 min selon les choix effectués

Matériel : La liste des élèves

Objectifs : Communiquer et s'organiser dans le groupe

But du jeu : Se ranger en ligne selon différentes caractéristiques énoncées

Présentation

Voici un exemple de brise-glace qui peut être facilement intégré à une journée de rentrée ou comme activité dynamisante pour couper une autre activité qui demande une longue période de concentration.

Vous allez simplement demander aux élèves de se ranger en ligne en fonction de plusieurs critères que vous allez énoncer.

Pour ajouter un peu de piment, vous utilisez un chronomètre. Il est aussi possible de scinder la classe en deux groupes qui s'affrontent avec un système de point pour l'équipe la plus rapide.

La mise en place

☆☆☆ Lister les critères que vous souhaitez utiliser et le temps prévu pour chacun : âge, taille, première lettre du prénom, nombre de frères et sœurs, première lettre de leur surnom, couleur de leur tee-shirt pour faire un arc-en-ciel, longueur des cheveux...

☆☆☆ Prévoir un chronomètre et la liste des élèves avec les infos personnelles

Ressources - Conseils

Cette activité est bruyante, s'éloigner des salles de classe, en extérieur c'est plus agréable. Prévoir suffisamment d'espace pour que tous vos élèves puissent se ranger en ligne. Ne pas hésiter à ajouter des critères un peu décalés pour rendre le jeu plus drôle. Vérifier le rangement en questionnant les élèves pour les critères dont vous n'avez pas la réponse - ils et elles aiment tricher parfois !

Top 10 de nos activités coopératives - Parcours aveugle

Modalités : Par groupes de 3

Temps : Entre 15 et 30 min

Matériel : Autant de bandeaux que de groupes, des petits objets à ramasser

Objectifs : Communiquer efficacement et suivre les consignes

But du jeu : Récupérer le plus vite possible les 3 objets



Présentation

C'est un classique assez connu mais qu'on ne pense pas suffisamment à utiliser avec nos élèves. Pourtant, être capable de fournir des ordres précis et clairs pour celui ou celle qui guide et d'écouter et appliquer pour celui ou celle qui est aveuglé(e) est un excellent exercice ! En plus de cela, cette activité permet de développer la confiance en l'autre et la coopération dans le groupe pour savoir qui va guider, s'aider si cela n'est pas efficace.

La mise en place



Constituer les groupes de trois élèves (quatre si besoin).



Fournir un bandeau qui servira à aveugler un ou une des élèves



Répartir les groupes les uns à côté des autres, espacés de 5m avec le champ libre devant eux.



Disposer trois objets à ramasser devant chaque groupe, en mettant plus ou moins de distance entre chacun.

Ressources - Conseils

Cette activité est bruyante, s'éloigner des salles de classe.

Prévoir une zone sans obstacles à proximité pour éviter les accidents.

Ne pas hésiter à disposer les objets de façon un peu décalés par rapport à la ligne droite.

6 sessions permettent de vraiment faire progresser les élèves, il est possible de débriefer après chacune pour donner des conseils aux élèves et c'est très agréable de les voir progresser au fil des sessions.

Article : <https://le-boulot-pedago-de-sego.fr/a-lecoute-parcours-aveugle>



LUD'EXPERIENTIA

**MANON FOUQUES ET
SYLVIE LECERF**

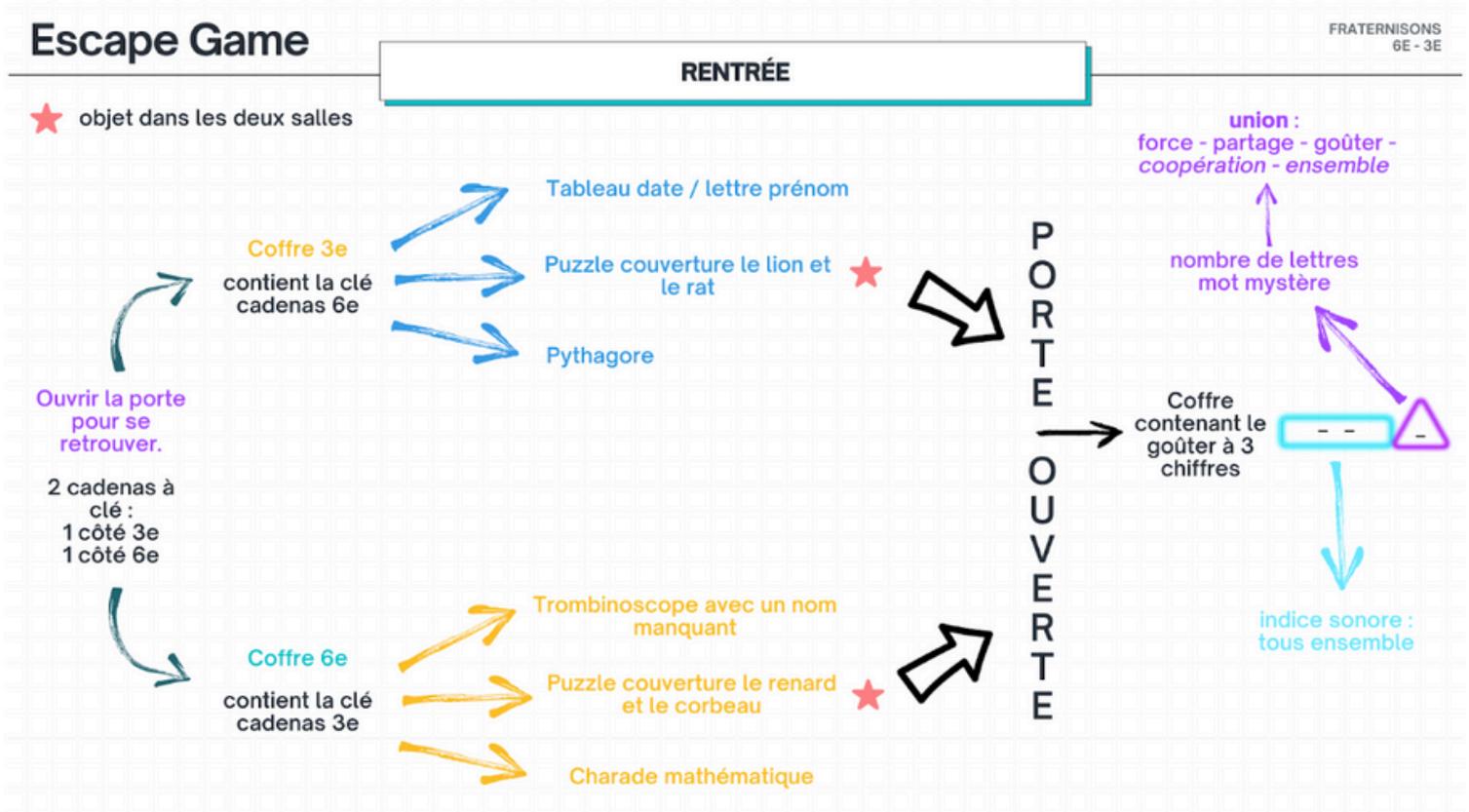
***Fraternisons : un projet qui
rapproche les générations
scolaires***

Le point de départ de ce projet ? Deux enseignantes ayant la même façon de fonctionner, s'entendant très bien et ayant envie d'être dans la même équipe ! Parce que figurez-vous qu'on nous disait qu'il fallait "équilibrer les équipes" ... Mais c'était bien mal nous connaître !

Sylvie et moi-même avons eu envie de commencer par un escape game avec nos deux classes dont nous étions professeures principales : une classe de 3e et une classe de 6e. Ces deux classes étaient toutes les deux un peu particulières. Pour ma part, il s'agissait d'une classe collaborative avec 15 élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP) – un choix personnel pour que la différence soit la norme. Quant à la classe de 3e, elle regroupait des élèves s'orientant majoritairement vers la voie professionnelle, loin du standard de l'élève scolaire.

Une année scolaire démarre par l'aventure

Pour lancer l'année coopérative, nous avons choisi un escape game comme activité immersive. Les élèves des deux niveaux devaient résoudre des énigmes en français, mathématiques (nos deux matières) et anglais pour progresser. Les élèves, initialement séparés dans deux salles distinctes mais communicantes, devaient coopérer via un talkie-walkie ou à travers une porte bloquée par un cadenas. À travers diverses énigmes, les deux classes devaient se réunir pour trouver un coffre contenant de quoi vivre un moment de partage. Cette expérience ludique encourage la coopération, la réflexion critique et le travail d'équipe dès le début de l'année scolaire.



Des activités riches et variées tout au long de l'année

Depuis trois ans, ce projet a évolué et s'est enrichi. Désormais, les 3e peuvent venir, pendant leurs heures d'étude, en classe avec les 6e. De plus, nous organisons plusieurs temps forts tout au long de l'année :

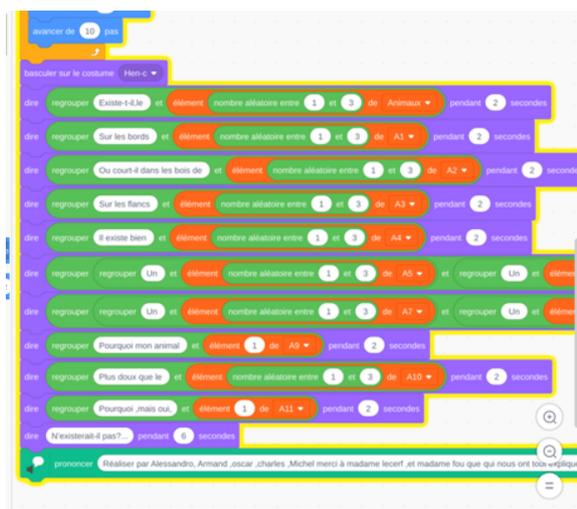
Une sortie à Gisacum : Ce site gallo-romain offre aux élèves l'opportunité de participer à des ateliers autour de la musique et de vivre un jeu de piste dans les ruines des thermes. Lors de cette sortie, les élèves explorent l'histoire antique de manière immersive. Ils découvrent les instruments de musique de l'époque, participent à des activités collaboratives comme des mots croisés basés sur le site, miment des postures de dieux antiques et réalisent des saynètes illustrant la vie quotidienne dans les thermes. Cette journée permet une immersion sensorielle et historique tout en favorisant la coopération entre les élèves.

Un goûter convivial avant les vacances de Noël : Pour célébrer la période festive, nous organisons un Time's Up spécial Noël, mêlant les élèves de 6e et de 3e. Ce jeu consiste à deviner des mots ou des expressions liés aux cours de français et de mathématiques en utilisant des indices sans prononcer directement le mot. Les élèves de 3e sont souvent surpris par la culture générale des 6e, ce qui renforce les liens entre les élèves tout en favorisant la communication et le divertissement.

Le Printemps des Poètes et la Semaine des Mathématiques : La poésie combinatoire est une expérience captivante où les élèves de 6e et de 3e collaborent artistiquement. Les 6e analysent le poème "Le Ragara" de Maurice Carême, puis modifient des éléments du texte. Les 3e, quant à eux, utilisent Scratch pour mettre en voix ce poème de manière créative, combinant compétences linguistiques et technologiques. En parallèle, nous explorons les liens entre poésie, langage mathématique et créativité littéraire.

<https://scratch.mit.edu/projects/936919298/>

Un voyage en Angleterre : Ce séjour permet aux élèves de visiter le sud de l'île, mettant à l'honneur la culture et le sport. Les élèves vivent des expériences enrichissantes, alliant découvertes culturelles et activités sportives, renforçant ainsi leur ouverture d'esprit et leur cohésion de groupe.





Collaboration et apprentissage entre pairs

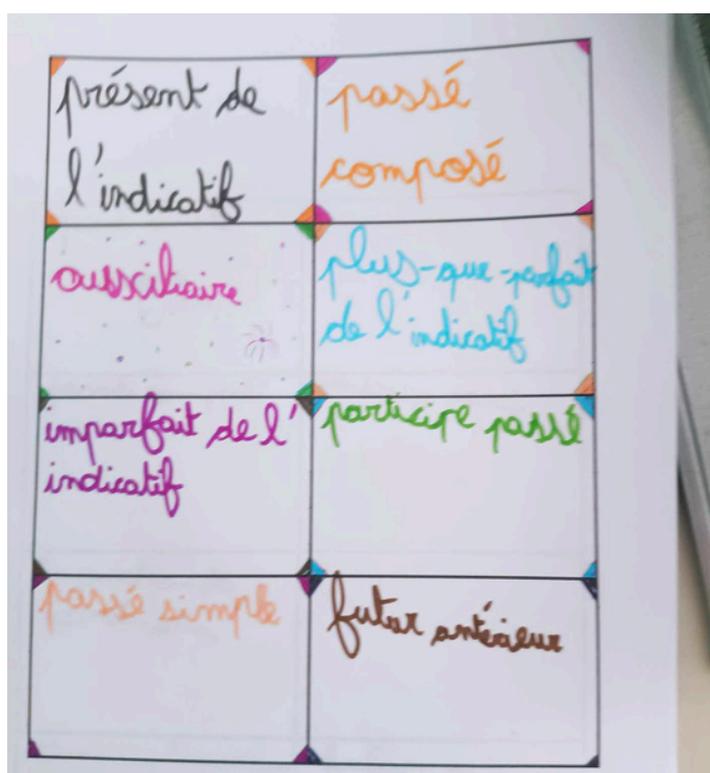
En parallèle de ces temps forts, nous avons mis en place plusieurs autres activités collaboratives :

Les 3e expliquent aux 6e "comment apprendre à apprendre" :

Les élèves de 3e partagent leurs techniques d'apprentissage avec les élèves de 6e, présentant des stratégies efficaces pour mieux organiser son travail, prendre des notes et gérer son temps. Cette séance d'échange permet aux plus jeunes d'apprendre des aînés, favorisant ainsi une transmission de connaissances et de méthodes de travail entre niveaux.

Création de cartes Trivial Pursuit ou de Time's up par les 6e pour les 3e :

Les élèves de 6e conçoivent des cartes Trivial Pursuit ou de Time's up basées sur les notions qu'ils ont apprises au cours de l'année. Ces cartes sont destinées aux élèves de 3e afin de réviser et de consolider les concepts clés du programme de 6e. Cette activité encourage l'auto-évaluation et l'apprentissage entre pairs, renforçant ainsi la rétention des connaissances chez les 6e et favorisant la révision des notions pour les 3e.



Un projet pertinent pour un apprentissage global

Réunir des élèves de niveaux différents stimule l'apprentissage collaboratif, favorise la solidarité et développe des compétences sociales clés. Cela encourage également une vision globale de l'éducation, montrant aux élèves comment les matières se connectent dans le monde réel et renforçant ainsi leur engagement et leur compréhension globale. Nous avons évidemment envie de continuer ce projet et nous espérons, dans un futur proche, pouvoir évoluer dans des classes adjacentes et flexibles. Mais, comme dit le proverbe, petit à petit, l'oiseau fait son nid. Ce projet, retenu au forum des enseignants innovants 2023, est notre manière de faire en sorte que la solidarité et l'entraide deviennent des valeurs fondamentales pour nos élèves, tout en leur offrant des expériences éducatives enrichissantes et diversifiées.

FRATERNISONS

PROJET COLLABORATIF
6E-3E

Entraide

échange de compétences

Escape Game

solidarité

Poésie combinatoire

Visite + atelier site gallo-romain

et d'autres moments de partage ...

interdisciplinarité

Institution NDSL
Notre-Dame Saint-Louis

MANON FOUQUES
SYLVIE LECERF

Envie de vous lancer ?

Ce projet, pour les élèves comme pour nous, enseignants, a été super enrichissant. Les élèves apprennent à bosser ensemble, à développer leurs compétences sociales et scolaires, et à s'entraider malgré leurs différences. Pour nous, c'est une super occasion de voir nos élèves s'épanouir dans un environnement collaboratif et inclusif. Si vous avez envie de tenter l'expérience, voici quelques conseils :

Prenez votre temps :

Ne vous précipitez pas. Planifiez bien chaque étape du projet pour éviter les imprévus. Nous avons tendance au début à vouloir en faire trop et à être finalement frustrés de ne pas tenir le timing.

Choisissez bien votre collègue :

Travaillez avec quelqu'un avec qui vous êtes sur la même longueur d'onde et partagez des valeurs éducatives similaires.

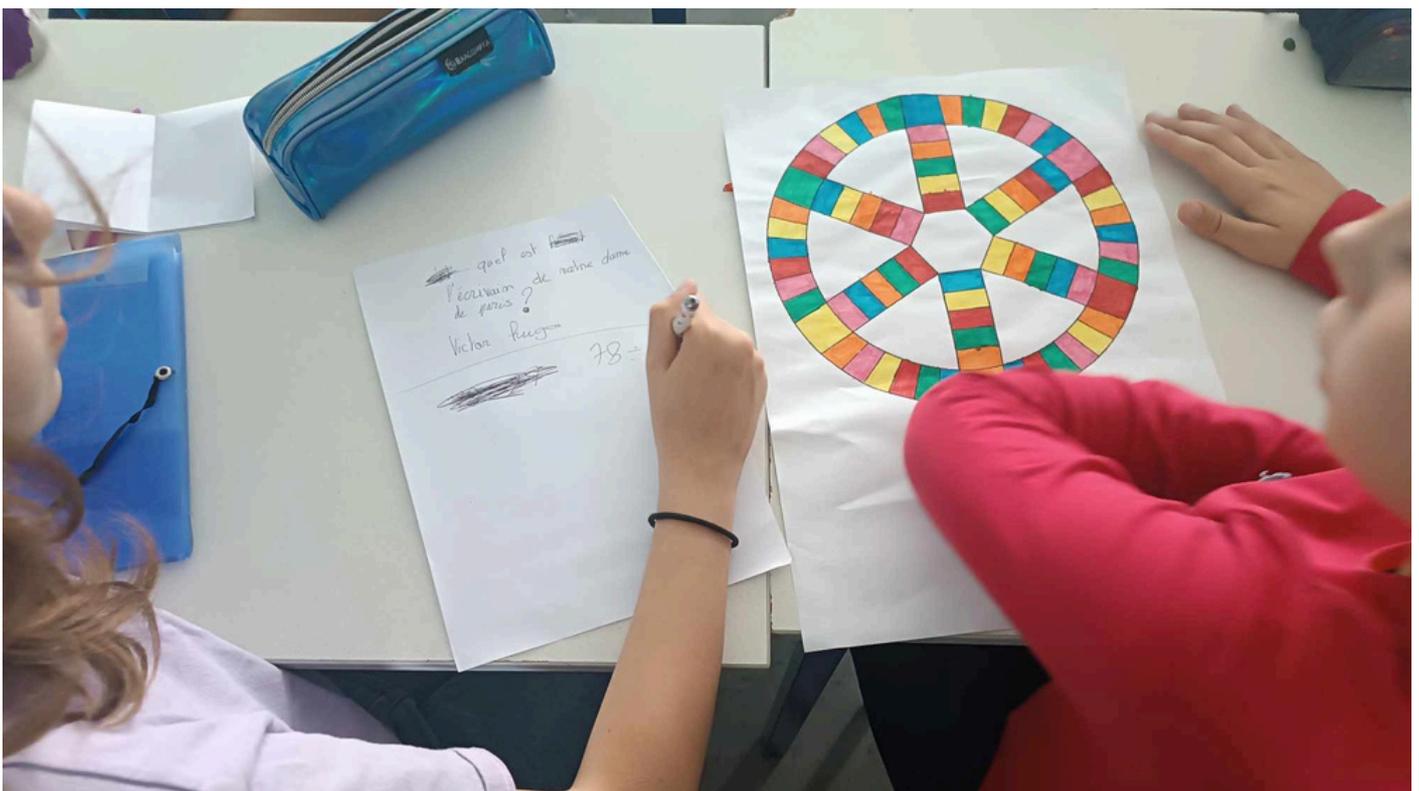
Ajoutez chaque année une activité :

Commencez petit et faites évoluer le projet en ajoutant de nouvelles activités chaque année. Ça permet de garder le projet vivant et excitant pour les élèves.

Écoutez les élèves et leurs envies :

Impliquez les élèves dans la création et l'évolution du projet. Leurs idées et leurs retours sont précieux et peuvent rendre les activités encore plus intéressantes et pertinentes.

Allez, lancez-vous ! Fraternisons ensemble pour une éducation plus solidaire et collaborative !



Top 10 de nos activités coopératives - Jeu "filométrique"

Modalités : Classe entière - groupes de 4/5 élèves

Temps : 15 min

Matériel : Des fils/cordes de 6 m (autant que de groupes)

Objectifs : Communiquer et s'organiser dans le groupe

But du jeu : Former le plus vite possible une forme géométrique avec notre ficelle



Présentation

Sortez vos élèves de la classe pour ce jeu dynamique !

Constituez des groupes de 4 ou 5 élèves et distribuez une corde / un fil à chaque groupe.

Annoncez une forme géométrique : vos élèves doivent la former le plus rapidement possible. Vous attribuez 3 points au groupe qui a terminé en premier, puis 2 points et enfin 1 point. Les autres groupes ne marquent rien. Si une forme ne vous semble pas correcte, vous attribuez 0 à l'équipe.

Vous enchaînez les formes jusqu'à la fin du jeu.

La mise en place



Prévoir des cordelettes de 6m de long par groupe



Lister les formes géométriques à former pour créer des mouvements importants entre les sessions en fonction des connaissances de vos élèves.

Ressources - Conseils

Cette activité est bruyante, s'éloigner des salles de classe.

Prévoir de la corde / fil assez solide.

Ne pas hésiter à ajouter des formes plus élaborées qui demanderont de la créativité (maison, bateau ...). Ajouter de la longueur de fils dans ce cas.

Il est possible d'imposer que tous les élèves tiennent la corde pour ajouter de la difficulté.

Top 10 de nos activités coopératives - Le parachute



Modalités : Par groupes de 10/15

Temps : Entre 10 et 20 min

Matériel : Un grand drap découpé en cercle ou le parachute de Hoptoys et une balle de ping pong

Objectifs : Communiquer, être synchrones dans les mouvements

But du jeu : Manipuler le drap pour faire circuler la balle dans la direction voulue.

Présentation

Il s'agit de réaliser des mouvements particuliers à une balle de ping pong sur un drap tenu par chacun des élèves.

La coordination et la communication sont essentielles pour parvenir à maintenir la balle au centre, lui faire faire les tour dans un sens ou dans l'autre, la faire sauter le plus haut sans jamais la faire tomber.

La mise en place



Présenter le jeu aux élèves



Lister les différents mouvements que la balle devra effectuer



Minuter chaque exercice et annoncer un nombre de tentatives



Relancer la dynamique si besoin

Ressources - Conseils

Cette activité est bruyante, s'éloigner des salles de classe.

Faire discuter les élèves entre les exercices pour qu'ils puissent améliorer leur communication, leur organisation

UN'EXPERIENTIA



ISABELLE BEAUBREVIL

***Focus sur les conseils de
classe coopératifs***

Peux-tu te présenter s'il te plaît ?

Je m'appelle Isabelle Beaubreuil, professeure d'anglais dans l'académie de Limoges.

J'enseigne en collège. Les réponses que je vais donner concernent une méthode que nous avons construite cinq collègues et moi en s'appuyant sur différentes lectures.

Qu'est-ce qu'un conseil coopératif ?

Un conseil de classe coopératif, comme un conseil de classe traditionnel, vient à la fin d'un trimestre ou d'un semestre. Il est là pour faire le bilan du travail d'un élève mais la mise en place et la préparation sont différentes. Le conseil de classe coopératif est préparé par les élèves qui, en groupe, vont rédiger les pieds de bulletin de leurs camarades à partir des appréciations des professeurs ainsi que les synthèses par discipline. Contrairement au conseil de classe traditionnel où seuls les délégués assistent au conseil, tous les élèves doivent être présents. Ce n'est pas le professeur principal qui prépare les pieds de bulletins, et ce sont deux élèves volontaires qui vont lire ces synthèses à la place du professeur principal.



Lors du conseil de classe, les enseignants et les élèves discutent pour savoir si nous conservons le pied de bulletin tel quel ou si quelques modifications, quelques précisions doivent être apportées. Les encouragements ou les félicitations, qui ont été proposés par les élèves, sont aussi discutés. Il y a toujours débat auquel les élèves peuvent, évidemment, participer pour justifier leur choix. Tous les parents sont invités à y participer mais nous n'avons jamais eu la présence de tous les parents, uniquement les représentants de parents d'élèves. Ces conseils coopératifs demandaient néanmoins une certaine organisation. Ils se tenaient sur 2h pendant la journée et non le soir après les cours pour garantir la présence de tous les élèves. Les professeurs de la classe étaient libérés de leurs heures de cours pour pouvoir assister au conseil.



Y a-t-il des étapes essentielles à son bon fonctionnement ?

À prévoir en amont :

Banaliser deux heures avant la tenue du conseil coopératif (le même jour que celui-ci ou la veille) pour que les élèves puissent travailler sur les pieds de bulletin. La présence d'au moins trois enseignants de la classe est nécessaire pour encadrer ces deux heures de préparations et aider les élèves dans la rédaction des synthèses si besoin.

Déroulement des conseils de classe coopératif :



Pendant ces deux heures de préparation, les élèves sont répartis en groupe. On distribue à chaque groupe (six groupes de 4, voire de 5) les bulletins de chaque membre du groupe. Cela nécessite donc de demander à tous les enseignants d'avoir rempli les bulletins à une date fixe pour que les élèves puissent travailler sur leur bulletin.



Nous donnons à chaque groupe les bulletins de ses membres, en prenant bien soin que chaque élève commence avec celui d'un de ses camarades et non le sien. Il est en effet important qu'ils ne commencent pas par leur propre bulletin, qu'ils recevront en dernier. Dans un premier temps, nous leur demandons de lire chaque appréciation des enseignants et de surligner de trois couleurs différentes les choses suivantes : 1. les points positifs qui ont été relevés 2. les difficultés rencontrées et 3. les conseils qui ont été donnés. Une fois ces éléments surlignés, les élèves les notent dans un tableau récapitulatif donné par l'enseignant. Nous leur laissons environ 8 min par bulletin. Une fois le temps écoulé, ils font passer le bulletin sur lequel ils viennent de travailler au camarade qui se trouve à leur gauche ou à leur droite dans le groupe (il faudra veiller à garder le même sens pendant tout le temps de la préparation). Les élèves se retrouvent ainsi avec un nouveau bulletin à lire (avec des éléments déjà surlignés) et doivent compléter le tableau récapitulatif.

	Les points positifs	Des difficultés rencontrées	Les conseils donnés
Membre 1			
Membre 2			
Membre 3			
Membre 4			



Une fois ces repérages faits, nous leur donnons ce petit papier.

NOM:
Synthèse:
Mention:

Les membres du groupe doivent se mettre d'accord sur la rédaction d'un pied de bulletin à partir des notes prises dans leur tableau récapitulatif. Il est important que cette phase soit supervisée par plusieurs professeurs car comme nous le savons, en tant que professeur principal, rédiger des synthèses n'est pas forcément ce qu'il y a de plus facile. Il est idéal de prévoir un enseignant par groupe pour les aider à trouver la bonne formulation, faire en sorte que cela soit bien synthétique et englobe tout ce qu'ils voulaient dire. Mais attention, l'enseignant n'est pas là pour rédiger à leur place, il est seulement là pour les guider.



Enfin, nous concluons ces deux heures de préparation en attribuant à chaque groupe deux-trois matières. Les élèves doivent rédiger l'appréciation générale de la classe dans ces disciplines : comment ils ont trouvé la classe ? Est-ce que la classe était bavarde ? A-t-elle bien travaillé ? Le professeur principal récupère ensuite tous les documents et c'est à partir de ces documents-là que l'on mène le cas par cas lors du conseil de classe.



Lors du conseil de classe, chaque élève vient avec le petit tableau récapitulatif qu'il a complété. Les deux élèves désignés présidents de séance lisent les pieds de bulletin. Une fois qu'une synthèse a été proposée, chaque professeur peut intervenir en disant si cela lui convient ou non en argumentant. Un élève peut tout à fait intervenir et donner aussi son avis. Il se sert alors du tableau qu'il a complété, puisqu'il a travaillé sur le pied de bulletin en question, et explique pourquoi ils ont inscrit telle ou telle chose. Tout peut être débattu et les synthèses peuvent être réécrites si besoin. Les élèves ont ainsi une occasion concrète pour travailler l'argumentation. Leurs interventions nous permettent également, à nous enseignants, de nous aiguiller sur des événements qui se sont déroulés hors classe et dont nous ne serions pas au courant (comment ils s'organisent dans leur travail, comment cela peut se passer à la maison). Parfois, cela peut nous permettre de comprendre certaines situations.

Quels sont les retours des élèves face aux conseils coopératifs ?

Cela dépend des élèves. Certains vivent bien le conseil, d'autres moins. Dans tous les cas, nous leur expliquons pourquoi il est important d'assister au conseil de classe. Il s'agit d'un outil pour évoluer, pour comprendre où on en est dans le travail, et ce, toujours dans le but de progresser. Nous avons assisté à des situations qui montrent l'intérêt à ce que les élèves entendent tout ce qui se dit. Je me souviens d'une élève de 3^e pour laquelle les professeurs étaient unanimes : nous avions l'impression qu'elle ne travaillait pas, qu'elle n'était pas au maximum de son potentiel. Lors du conseil, cette élève, en entendant ces remarques, se met à pleurer et prend néanmoins la parole pour expliquer qu'elle passe pourtant du temps à travailler le soir et que c'est très difficile une fois chez elle car elle ne comprend pas toujours tout. À la fin du second semestre, cette élève a fait d'énormes progrès et cela a été possible grâce au conseil de classe qui lui a permis de se révéler. Lors d'un autre conseil, un groupe de travail propose les encouragements à un camarade. Au moment de débattre, l'élève en question prend la parole et dit : "Je crois comprendre maintenant un petit peu la signification des encouragements. Je n'ai pas l'impression de les mériter parce que je sais que je n'ai pas fourni les efforts nécessaires. Je pense que je pouvais encore mieux faire et que par moment, je me suis un petit peu laissé aller".



Quelles sont, à ton avis, les compétences développées chez les élèves grâce à cela ?

De l'écoute, car chacun est susceptible d'intervenir pour apporter une précision sur le cas d'un camarade. Le travail de préparation mobilise également les compétences d'expression écrite et l'utilisation des registres de langue, puisqu'il faut trouver les bonnes formulations pour rédiger les pieds de bulletin. Les élèves doivent s'exprimer dans un registre plus soutenu qu'à l'accoutumée car il s'agit d'un document officiel. Ils sont aussi amenés à travailler l'argumentation pour justifier la proposition des encouragements ou des félicitations pour un camarade, ainsi que la synthèse rédigée en se référant aux documents de départ. Enfin, les compétences liées à l'expression orale, et plus particulièrement la prise de parole en public, puisque les élèves sont sollicités pour prendre la parole devant une bonne partie des enseignants, le chef d'établissement ainsi que des parents. Il faut donc une certaine aisance. Enfin, cela permet de travailler la confiance en soi ainsi que sa propre posture.

Peut-on mettre cela en place hors projet classe coopérative ?

Il a déjà été proposé des conseils de classe coopératifs hors classe coopérative et je pense que la réponse est oui mais sous certaines conditions. Il est important, pour mettre en place ce genre de pratiques, qu'il y ait plusieurs enseignants inclus dans le projet (au moins trois ou quatre). Pour que justement, au moment de la préparation des bulletins, il y ait ces enseignants encadrants qui puissent aider les élèves. La préparation du conseil de classe demande du temps, de l'énergie, et les élèves n'étant pas habitués à cet exercice ont très souvent besoin de solliciter l'aide des enseignants encadrant. Donc c'est vrai que si on veut faire les choses bien, il faut plusieurs professeurs qui adhèrent un petit peu à ce projet et veuillent s'investir là-dedans. Cette expérience est très enrichissante à la fois pour les élèves mais aussi pour les enseignants qui, par conséquent, sont amenés à réfléchir sur la rédaction de leurs propres appréciations et le vocabulaire employé.



Quels sont les limites d'un tel projet ?

Cela demande une certaine organisation dans l'emploi du temps puisqu'il faut garantir la présence de tous les élèves au conseil de classe. Ainsi, il faut que ce conseil ait lieu en journée, et non en dehors de la classe. Programmer ces conseils le soir après les cours pourrait poser un problème aux élèves qui dépendent des transports scolaires, habitent trop loin de l'établissement ou dont les parents ne peuvent pas s'occuper du transport. Dès que la date et les horaires du conseil de classe ont été posés, les cours ayant lieu à ces heures-là doivent être banalisés. Cela implique que les collègues acceptent de donner une heure de leur cours pour que ce conseil de classe ait lieu. Si on veut qu'un maximum de professeurs soit présent, il faut que les collègues acceptent de venir assister au conseil de classe et donc de ne pas faire cours avec leurs élèves. Il faut aussi prévoir ces deux heures de préparation du conseil de classe avec les élèves. Ce sont des concessions à faire mais cela en vaut la peine. Je suis convaincue que les conseils de classe coopératifs apportent beaucoup de choses positives aux élèves, à leur scolarité pour pouvoir les aider, les accompagner et les aider à progresser. Les conseils de classe sont de réels outils de travail dont les élèves doivent s'emparer pour être pleinement acteurs de leur scolarité et de leurs apprentissages.



LUD'EXPERIENTIA



CHARLIE ROLLO

*Créer des jeux avec
sa classe*

Peux-tu te présenter s'il te plaît ?

Je m'appelle Charlie Rollo, je suis professeur d'anglais en collège dans l'académie de Versailles. J'adore amener le jeu en classe et j'aime également beaucoup lire sur ce sujet qui est riche et qui permet, selon moi, d'en apprendre beaucoup sur nos élèves mais également sur nous-mêmes.

Qu'est-ce qui t'a amené à faire créer des jeux ?

Le jeu est un levier intéressant car il permet d'aborder avec les élèves des notions qu'ils ne connaissent pas forcément mais qu'ils vont découvrir au sein de l'activité ludique. Il peut engager et motiver s'il est bien conçu. Il est donc un medium riche qui donne l'occasion de travailler non seulement sur des connaissances mais également des compétences. Suite à l'activité, le débriefing favorise le transfert des connaissances acquises dans le jeu vers un savoir institutionnel.

La création de jeux est donc une évidence pour moi car elle fait développer chez les élèves des compétences encore plus essentielles qui relèvent des compétences psychosociales : savoir travailler ensemble, réfléchir à plusieurs, résoudre des problèmes, stimuler la créativité, savoir planifier, discuter et débattre de manière constructive. Ce sont toutes ces compétences qui permettront aux élèves de réussir, en groupe, d'atteindre un objectif plus grand qu'eux puisque ce qu'ils créent n'est qu'un maillon d'une plus grande chaîne. Cela permet aussi de mettre en lumière les objectifs d'apprentissage.



Parle-nous de ta première expérience de création de jeux avec tes élèves ?

Cela fait quelques années maintenant, créer un jeu en langues vivantes est un exercice qui permet de faire produire les élèves. Même si le jeu de l'oie n'est pas réellement un jeu selon plusieurs critères, il invite les élèves à produire des phrases sous la forme interrogative et affirmative. Le petit plus de ce type de jeu est qu'ils peuvent ensuite y jouer ou jouer aux jeux des autres et cela est un moteur fort d'engagement également. Ils ont donc créé un jeu de plateau autour du Roi Arthur. Ils devaient créer le plateau ainsi que le système de jeu basé sur celui du jeu de l'oie. La production leur a permis effectivement de retravailler les points abordés en classe, de remobiliser leurs connaissances quant à la légende du Roi Arthur mais également d'activer quelques compétences (la coopération, la créativité, la communication, l'initiative...).

Peux-tu en dire plus sur le jeu que tu as créé avec tes élèves ?

Bien entendu ! En 2022 et en 2023, j'ai proposé à mes classes de créer un escape game sur le thème de l'Europe pour la journée de l'Europe que nous proposons à tous les élèves de 5^e. Nous mobilisons les 4e LCE principalement afin qu'ils créent des expériences à destination des cinquièmes. Je dis bien "expériences" car le but est de leur faire découvrir l'Europe en essayant au maximum de travailler sur tous les sens ! (le goût, la vue, le toucher, l'ouïe).

Le but était pour eux de réfléchir collectivement à un scénario, des objectifs d'apprentissage et le final.

Quelles ont été les étapes de création ?



Dans un premier temps, j'ai décidé de leur faire vivre un escape game. Même si ce type de jeu est à la mode depuis un moment, il serait erroné de croire que tous les élèves connaissent ou qu'ils ont déjà participé à un jeu d'évasion avec des amis ou leur famille. Ce jeu d'évasion se voulait être un exemple modélisant pour les élèves, non seulement pour qu'ils comprennent comment on peut insérer des objectifs pédagogiques mais également pour comprendre comment un escape game fonctionne. J'ai tenté d'incorporer les mécanismes classiques d'escape game en diversifiant au maximum les énigmes ainsi que les approches pédagogiques.



Il n'est pas aisé de créer un jeu avec ses élèves, surtout quand les élèves ne connaissent pas bien le type de jeu que nous allons créer. Nous avons donc débriefé sur le jeu. Nous avons décortiqué dans un premier temps les objectifs pédagogiques que je visais puis nous avons analysé les mécaniques propres au jeu et au divertissement. Ils ont ensuite découvert les différentes typologies d'énigmes qui existent afin de leur donner un maximum d'idées. Pour cela, j'ai créé une présentation, j'ai utilisé la typologie d'énigmes créée par le super [collectif S'cape](#), j'ai présenté la ressource Learning Apps afin qu'ils puissent créer des activités ludiques facilement.



Ensuite, ils ont dû réfléchir en groupe à des scénarios. Ils ont partagé puis voté pour le scénario qui leur plaisait le plus. Afin de faire simple, j'avais décidé que la finalité était l'ouverture d'un cryptex, cela est plus aisé car j'ai créé six groupes donc les six groupes ont dû créer un parcours simple qui prenait la forme suivante : énigme → activité ludique + découverte d'éléments en lien avec l'Europe → révélation d'une lettre du cryptex (avec lampe UV, QR code, calques, etc.).



Par la suite, nous avons testé le jeu avec la classe pour être certains qu'il était fin prêt à être utilisé. Une fois finalisé, il n'y avait plus qu'à le tester en vrai !

Si un enseignant te disait aujourd'hui qu'il souhaite se lancer, quels conseils lui donnerais-tu ?

Je pense que je conseillerais de commencer par des jeux simples comme le Dobble ou de plateau type Jeu de l'oie ou Trivial Pursuit et ensuite de s'en détacher et de créer des jeux plus complexes comme des jeux dont vous êtes le héros ou encore des escape games qui développent chez l'élève-game designer des compétences plus intéressantes. Chaque type de jeu comporte des avantages et des inconvénients, tout dépend des objectifs fixés !

Le mieux est tout de même de commencer par des jeux simples à faire, il existe beaucoup de générateurs de jeux simples à maîtriser pour créer des Dobbles par exemple ou encore des Jeopardy Labs.

Si vous créez un escape game, je vous conseille d'utiliser une fiche par groupe qui reprendra plusieurs choses : le matériel dont ils ont besoin, le déroulé étape par étape afin que cela soit plus facile pour le game master et enfin les objectifs d'apprentissage. Le but est en effet également de leur faire comprendre que derrière ce genre de jeux sérieux, la finalité reste tout de même de pouvoir transférer des connaissances hors du jeu.

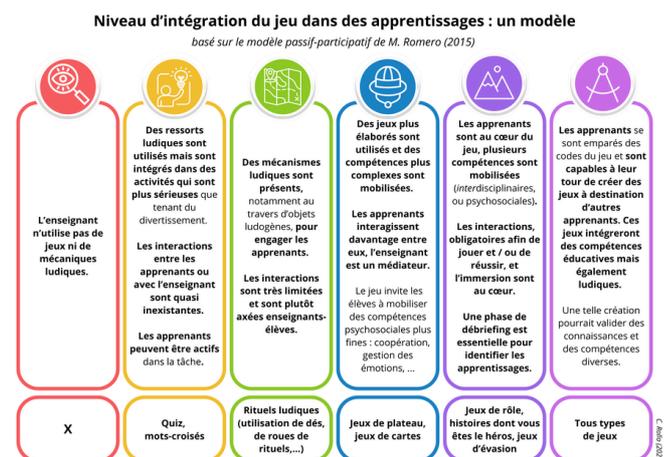
Pour finir, lancez-vous ! La création d'un jeu ne les laisse pas indifférents, il y a un sentiment de fierté quand ils ont terminé leur production et qu'ils voient les autres camarades jouer à leur jeu.

Penses-tu que la création en collaboration est plus pertinente que la création en autonomie et personnelle ? Pourquoi ?

Comme je l'ai mentionné plus haut, tout dépend des objectifs recherchés. Si le but est de développer des compétences telles que la prise de décision, développer des compétences créatives et savoir sélectionner des connaissances, alors créer un jeu en autonomie est suffisante. Si le but est de savoir travailler à plusieurs, savoir gérer sa prise de parole en groupe ou encore écouter les autres, alors travailler en collaboration est beaucoup intéressante. La création collective peut être plus conséquente et donc plus riche et intéressante en termes de contenus et de formes.

Je suis enseignant mais également formateur et il m'arrive de former sur ce sujet, j'ai créé un modèle qui reprend celui de Margarida Romero pour positionner sa pratique ludique en fonction de ce que l'on fait avec les élèves.

L'image est cliquable.



Quelles sont tes prochaines ambitions en termes de création de jeux avec tes élèves ?

Ce sont les élèves qui m'inspirent mes nouvelles idées. Je souhaiterais continuer à développer l'écrit via les histoires dont vous êtes le héros mais l'avenir nous le dira !

Top 10 de nos activités coopératives - Le sac à rapid'dos



Modalités : Par groupes de 3/4

Temps : Entre 10 et 15 minutes

Matériel : Etiquette, boîte représentant le cartable

Objectifs : Lire un EDT, faire son cartable, s'organiser pour être les plus rapides

But du jeu : Faire le plus vite possible son cartable avec tout ce qu'il faut dedans.

Présentation

J'aime utiliser ce jeu le jour de la rentrée pour couper un peu cette journée particulièrement longue et rude niveau attention pour nos nouveaux 6e.

A l'aide d'un lot d'étiquettes représentant le matériel scolaire, les élèves doivent faire leur cartable en fonction du jour annoncé de leur nouvel EDT, un bon moyen de se l'approprier...

La mise en place



Constituer les groupes de 3 à 4 élèves.



Déposer le lot d'étiquettes



Expliquer les règles du jeu



Annoncer le jour de l'EDT



Vérifier quand un groupe a terminé et relancer le jeu si besoin



Expliquer les erreurs commises (manque la carnet ou la pochette avec les copies ...)

Ressources - Conseils

Coller parfaitement avec le matériel scolaire demandé dans votre établissement (cahier ou classeur, manuel ou non, écouteurs en langues ...)

[Lien vers la présentation en vidéo de l'activité](#)

[Lien vers la ressource sur le blog de Ségolène avec les étiquettes à imprimer](#)

Top 10 de nos activités coopératives - Le time's up



Modalités : Par groupes de 4-5

Temps : Entre 15 et 20 minutes

Matériel : Cartes, Digiscreen (site) / Classroom Screen (site)

Objectifs : Communiquer, réactiver des connaissances

But du jeu : Faire deviner le maximum de cartes à son équipe.

Présentation

C'est un classique très connu et très utile comme rituel de fin de cours.

Personnellement, je l'utilise lorsque j'ai deux heures de suite, afin de remobiliser mes élèves. Je crée les cartes moi-même avec les notions à retenir. Parfois, je leur fais également créer.

La mise en place



Constituer les groupes de 4 à 5 élèves.



Tirer au sort la première équipe.



Donner les cartes à l'élève désigné par son équipe.



Mettre le chronomètre (1 minute) et laisser l'élève faire trouver un maximum de cartes.



Recommencer avec une autre équipe.

Ressources - Conseils

Ne pas hésiter à utiliser un tableau numérique pour faire les groupes, tirer au sort l'équipe et mettre le timer à 1 minute.

[Lien Canva](#) d'un modèle de cartes





L'EXPERIENTIA



RINGO DOUVILLE, CÉLINE
MORESTIN, AMÉLIE COTTAREL,
CAROLE MONCENIS

Classe multi-âge :
collaborer entre élèves de cycle 4

C'est dans l'académie de Grenoble qu'un projet ambitieux a vu le jour, il y a quatre ans. Ringo, Céline, Amélie et Carole ont accepté de répondre à nos questions, nous envoyant ainsi des paillettes face à ce concentré de collaboration et d'intelligence pédagogique qu'est la classe multiâge. Au collège du Val Gelon de La Rochette, des classes cycle 4 permettent à des élèves de tout âge de se côtoyer, de collaborer et d'avancer ensemble.

Pouvez-vous vous présenter ?

Nous sommes Ringo Douville, professeur de mathématiques, Céline Morestin, professeure de français, Amélie Cottarel, professeure d'anglais et Carole Moncenis : professeure de SVT

Quels ont été les principaux constats et défis qui ont motivé la création des classes cycle 4 au sein de votre collège ?

Il y a quelques années, l'idée a émergé au sein de notre équipe enseignante : nous avons décidé de mettre en place des classes coopératives, où le rôle du professeur n'est pas centralisé. En discutant et en assistant à un cours de premier degré multi-niveaux en dehors de notre établissement, nous avons été témoins d'une approche pédagogique innovante. Face à la tendance observée chez nos élèves, où leur engagement diminuait au fur et à mesure qu'ils grandissaient, nous nous sommes demandé pourquoi cette approche ne fonctionnerait pas pour les plus âgés. Il y a quatre ans, nous avons donc décidé de nous lancer dans cette aventure. Nous avons réfléchi aux stratégies coopératives à mettre en place et avons créé une classe multiâges.

Les élèves de 6e étant familiarisés avec la coopération, puisque nous avons des cogni-classes, cela a facilité leur transition vers les classes cycle 4.

Pouvez-vous nous expliquer en détail le fonctionnement des classes cycle 4, notamment en ce qui concerne les différents parcours proposés aux élèves ?

Des élèves de 12 à 15 ans (5e à 3e) appartiennent au même groupe classe. Attention, il ne s'agit pas de faire trois cours différents qui seraient transformés en feuille de route ou en plan de travail, mais le but est vraiment d'adapter le cours afin qu'il puisse permettre à chaque élève d'aller à son rythme. Les programmes étant souvent en progression spiralaire, de nombreuses notions sont revues chaque année en étant de plus en plus approfondies : on parle alors de parcours différencié. Néanmoins, tous les enseignants ne fonctionnent pas avec ce système. L'intérêt de travailler sur la même notion est principalement de favoriser les échanges entre les élèves et par conséquent, la coopération.

Par exemple, des extraits de l'Avare de Molière pourront être analysés pour différentes entrées en français, que ce soit en 5e avec autrui : familles, amis, réseaux, en 4e avec dire l'amour ou encore en 3e avec dénoncer les travers de la société.



Quels sont les outils et méthodes pédagogiques spécifiques que vous utilisez dans ces classes pour favoriser l'apprentissage et la coopération entre les élèves ?

Beaucoup d'outils et de méthodes étaient déjà utilisés avec nos cogni-classes et avec les classes de 6e collaboratives. Il y a entre autres le plan de travail, le cahier de réactivation, la lecture offerte, les conseils coopératifs ...

“ Le système de notation par compétences et en semestre nous offre la flexibilité nécessaire pour prendre le temps de travailler avec chaque élève. ”



Quels ont été les principaux bénéfices observés depuis la mise en place de ce projet, tant du point de vue des élèves que des enseignants ?

Amélie est professeure principale d'une classe, ce qui signifie qu'elle suit la même classe chaque année. Ce suivi continu nous permet de développer des relations plus profondes avec les élèves, sachant que nous avons trois ans pour les accompagner dans leur parcours. Le système de notation par compétences et en semestre nous offre la flexibilité nécessaire pour prendre le temps de travailler avec chaque élève. Cette approche contribue à réduire le stress et à favoriser un sentiment de bien-être collectif. Nous croyons fermement en la théorie de l'autorégulation et en l'importance du sentiment d'appartenance, ce qui se traduit par une métaphore de la famille au sein de notre classe. Nous constatons également que les élèves à besoins éducatifs particuliers s'intègrent bien dans ce cadre inclusif. En adoptant une approche universelle de l'apprentissage, nous veillons à ce que chaque élève puisse progresser à son rythme et se sentir pleinement intégré dans la communauté scolaire.

Quelles sont les principales difficultés auxquelles vous avez été confrontés lors de la mise en œuvre des classes cycle 4, et comment les avez-vous surmontées ?

Une remarque principale que nous avons relevée est que les élèves ont toujours les mêmes professeurs tout au long de leur parcours en classes multiâges. Cette continuité peut parfois perturber les élèves qui rejoignent la classe en 3e, mais nous avons constaté qu'avec le temps, cette situation devient de plus en plus agréable pour eux. Bien que cette approche puisse susciter des inquiétudes face à la nouvelle réforme, nous sommes rassurés par le fait que notre projet est protégé par une expérimentation officielle.

Comment voyez-vous l'avenir de ce projet ? Envisagez-vous son expansion à d'autres établissements ou son intégration à plus grande échelle dans le système éducatif ?

Nous envisageons avec enthousiasme l'avenir de ce projet. Notre objectif est d'étendre son impact en ouvrant une troisième classe cycle 4 dans notre établissement. De plus, nous souhaitons développer le projet et le partager avec d'autres établissements scolaires. À cet égard, nous sommes encouragés par l'exemple de succès des neuf classes multiâges déjà présentes dans l'académie de Grenoble. Notre ambition est de contribuer à une transformation plus large du système éducatif en promouvant cette approche innovante et collaborative.



Comment avez-vous impliqué les élèves et leurs familles dans ce projet, et quelles ont été leurs réactions ?

Nous avons rapidement impliqué les élèves et leurs familles dans notre projet, et nous avons été encouragés par leurs réactions positives. Dès le début, nous avons constaté un intérêt marqué de la part des familles, avec plus de demandes que de places disponibles dans nos classes cycle 4. Les enseignants impliqués sont bien connus au sein de la communauté scolaire, ce qui a suscité un fort enthousiasme chez les familles qui espéraient que leurs enfants puissent intégrer ces classes innovantes. Cependant, nous avons été confrontés à certaines contraintes liées aux langues, ce qui a limité notre capacité d'accueil pour le moment.

Pour sélectionner les élèves participants, nous avons fait appel à des volontaires et avons également sollicité des présentations du projet par des élèves eux-mêmes. De plus, nous avons consulté les professeurs principaux pour identifier des élèves atypiques qui pourraient bénéficier de cette approche éducative. Nous considérons ces classes comme une opportunité pour certains élèves qui pourraient bénéficier d'une seconde chance de réussite. Pour que la démarche soit efficace, il est essentiel que le professeur principal suive le processus et que l'élève ainsi que sa famille soient pleinement volontaires et engagés dans cette expérience éducative novatrice.



L'EXPERIENTIA



ALEXANDRE GERMONI

**Zoom sur la classe
mutuelle**

Peux-tu te présenter s'il te plait ?

Je suis professeur de physique-chimie en lycée depuis une vingtaine d'années dans les Yvelines et j'ai enseigné dans des REP+ et dans des dispositifs de réinsertion et je suis aussi formateur à l'INSPE et chargé de mission innovation pour la CARDIE.

Peux-tu définir la classe mutuelle ? Comment cette idée est-elle apparue ?

L'expression "classe mutuelle" est un nom valise qui fait référence à l'enseignement mutuel. En physique-chimie, par les TP, les démarches inductives, il y a une approche de l'enseignement moins magistrale que dans certaines disciplines. Il a fallu, de mon côté, avec un public difficile, que j'implique davantage les élèves. J'ai expérimenté des modalités pédagogiques avec les élèves qui ont plus ou moins bien fonctionné.

J'ai rencontré Vincent Faillet lors d'un stage, nous avons discuté et il m'a présenté ce qu'il faisait. J'ai réalisé qu'il était allé plus loin dans ses réflexions que moi, cela a changé ma façon de voir les choses.

Pendant longtemps, nous avons essayé de repenser les pédagogies sans changer les espaces, c'est un peu comme si nous changions le logiciel sans changer le hardware.

Certains élèves prennent moins de plaisir dans les apprentissages, ils décrochent. Nous décelons de plus en plus des élèves décrocheurs et il y avait derrière mes expérimentations une envie de raccrocher les élèves avec les apprentissages, avec une grosse dimension portant sur le plaisir et sur la lutte contre l'individualisme. Je voulais modifier la relation pédagogique, ne plus être le sachant et davantage l'accompagnateur. Je me suis donc engagé dans des pratiques mutuelles, ce sont les élèves qui font classe entre eux. Le but était de répondre à la différenciation et de rendre les élèves plus actifs.



V. Faillet (2020), *La métamorphose de l'école*, Publishroom

Y-a-t-il un cadre qui permet de réussir sa mise en place ?

Il faut le faire avec les élèves, il faut qu'ils soient partie prenante du projet. J'ai commencé il y a 6 ans environ. Chaque année, c'est différent car les effets sont différents. Favoriser l'engagement des élèves est un engagement progressif, cela bouscule leurs représentations et leurs habitudes. D'années en années, on sait vers quoi les amener et parfois les marches sont trop grandes et on perd certains élèves. On commence tout doucement maintenant. Il faut faire un travail



sur l'espace, la question d'affordance apparaît. Quand on rentre dans une classe mutuelle, il y a des tableaux sur les murs, il n'y a pas de bureau du professeur et je suis convaincu que repenser l'espace, c'est renvoyer un message différent. Le tableau, par exemple, est un espace coopératif et, quand il est vertical, cela donne quelque chose de différent. Les élèves peuvent travailler à plusieurs dessus, l'accès au tableau est plus simple - il engage le corps de l'élève dans la classe. Le tableau permet de travailler l'erreur, et enfin, c'est pour l'enseignant un outil de pilotage extraordinaire car cela lui donne une vision à 360° de ce qu'ils font. On peut aussi réfléchir les temps et les rythmes si cela est possible. On faisait par exemple des cours d'une heure trente. On ne reste pas sur les savoirs disciplinaires, on peut faire de l'explicitation comme se poser la question suivante : pourquoi travaille-t-on comme cela ? Il faut les écouter et leur poser des questions afin de les faire rentrer dans ces pratiques coopératives. Je pense que j'atteins l'objectif que je me fixe au mois de février. Parmi les outils que l'on peut utiliser, j'ai beaucoup utilisé les conseils coopératifs, ce temps démocratique durant lequel on discute du sujet que l'on a choisi. Il faut un cadrage plus ou moins rigoureux mais il y a eu une plus-value extraordinaire pour la construction du groupe. Je m'en suis servi avec les élèves pour parler des modalités de la classe.

Comment la coopération est-elle au cœur de cette pratique ?

Tout d'abord, je voudrais préciser que je me suis beaucoup appuyé sur les travaux de Sylvain Connac. Il y a deux aspects : la coopération, c'est à la fois une modalité pour les élèves mais c'est aussi un objet d'apprentissage. La coopération n'est pas innée chez les individus. Je trouve cela intéressant de travailler la coopération et de travailler avec la coopération. Pour cela, il faut proposer des modalités différentes : seul, en groupe, travail de groupe, travail en fonction des besoins ou pas forcément sur le même sujet. Il faut qu'ils arrivent à identifier les besoins pour mieux y répondre. On travaille vraiment la coopération. C'est elle qui régit les situations de classe et c'est aussi l'objet qu'on étudie. On le questionne lors des conseils coopératifs ou lors des cours. On discute de ce que cela apporte aux élèves, des formes de travail, de l'entraide, on regarde avec eux les gains et les pertes. L'aboutissement étant la différenciation. J'utilise par exemple le plan de travail comme outil. Au début, c'est une feuille de route et petit à petit, ils vont cibler leurs propres objectifs et donc se concentrer sur ce qu'ils vont travailler sur le plan de travail.

À la lumière de ce que tu viens de dire sur le plan de travail et sur le repérage des besoins individuels, est-il possible de mettre en place cette pédagogie au collège ?

Il s'agit d'une feuille de route mais non linéaire, il n'y a pas d'ordre pré-établi, par contre, les objectifs sont explicités en termes de savoir et de savoir-faire et l'élève y trouve les outils qui peuvent l'amener à maîtriser ces objectifs-là. L'élève regarde ce qu'il sait faire ou non et ce qu'il doit reprendre. Plus ils sont grands, plus c'est facile de prendre cette initiative et cette autonomie. Plus il y a de contenus, et plus nous sommes contraints dans les entrées.

De par votre expérience, quels sont les leviers et les limites repérées ?



On a évoqué des leviers plus haut mais il y a un travail sur soi qui est important, ils progressent énormément là-dedans (estime de soi, légitimité qu'ils ont, la capacité d'écoute, s'ouvrir à l'autre...). En ce qui concerne le disciplinaire, je ne sais pas si c'est plus ou moins efficace. Ceci dit, l'engagement des élèves et la relation pédagogique évoluent extrêmement vite. Le bien-être à l'école est au cœur de la classe mutuelle. Une récente étude montre que quelle que soit la culture, et si on demande aux enseignants ce qu'ils souhaitaient pour leurs élèves à la sortie de l'école, ce qui ressort ce sont souvent des compétences psychosociales. Une fois qu'un élève est mieux, il apprend mieux.

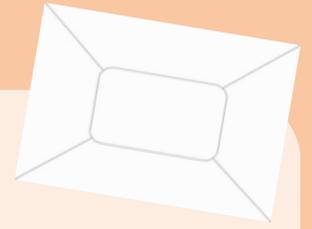


Mais cela comporte des limites que j'ai mis du temps à identifier, notamment la surcharge cognitive. On demande des initiatives en plus aux élèves qui ont des difficultés, cela mobilise beaucoup de leurs ressources et ils sont donc moins efficaces dans les apprentissages. Pour ces élèves-là, je leur dis ce qu'ils vont faire pour l'heure de classe. L'autre difficulté concerne la trace écrite, les élèves font le cours et donc il faut trouver des moyens de s'assurer que l'élève a gardé une trace valide des apprentissages. Cela demande de travailler des outils différents et de familiariser les élèves avec différentes modalités de trace écrite. Une autre limite repérée, c'est que les élèves comprennent bien que la liberté donnée est à saisir comme un espace pour travailler et non un espace de liberté pour bavarder ou jouer.

Quels conseils donnerais-tu à un collègue qui souhaiterait se lancer dans la classe mutuelle ?

- Ne pas hésiter, il faut lâcher prise, faire confiance aux élèves et essayer ! Essayer c'est se tromper, recommencer.
- Se lancer collectivement, dès la genèse du projet, les élèves travaillent dans cette modalité à chaque heure de cours. Nous avons voulu étendre cette méthode à toute l'équipe éducative, ce qui permet aux élèves de s'approprier l'outil plus rapidement.
- Faire des visites croisées, c'est d'une richesse pour celui qui est vu et pour celui qui va voir.
- S'intéresser à la recherche, on arrive tous à se construire des intuitions pédagogiques mais c'est plus difficile de les analyser et de comprendre pourquoi cela va fonctionner ou pas fonctionner.
- Si jamais vous visitez la classe mutuelle d'un ou une collègue, on ne voit pas le travail invisible, il est important de prendre en compte que la mise en place d'une telle organisation nécessite du temps, ce qui comprend : la bonne compréhension des attentes, le cadre, les objectifs, la création de ressources, l'anticipation des consignes ...

Top 10 de nos activités coopératives - La placemat



Modalités : Par groupe de 3 ou 4

Temps : 30 minutes environ (tout dépend des documents utilisés)

Matériel : Une feuille de papier au format A3

Objectifs : Travailler en groupe sur des documents et les synthétiser

Buts de l'activité : Produire une trace écrite en groupe / Débattre à l'écrit

Présentation

J'ai découvert cet outil lorsque j'étais stagiaire. C'est une collègue d'histoire géographie qui m'a présenté cette feuille aux allures peu singulières et qui pourtant permet de faciliter le travail de groupe, tout en travaillant la différenciation. Il s'agit d'une feuille qui est divisée en quatre et, en son centre, on retrouvera également un rectangle qui permettra une mise en commun.

La mise en place



Le but est de trouver des documents tels qu'une compréhension orale ou un corpus de documents. Distribuer les documents ainsi que le placemat que vous placerez au milieu de vos îlots.



Ensuite, donnez les consignes relatives à l'activité et expliquez le fonctionnement du placemat. Chacun a un côté à lui et prendra des notes dans son coin, il s'agit de la phase individuelle.



Une fois la phase individuelle passée, expliquez aux élèves qu'ils doivent mettre en commun leurs informations et rédiger à 4 mains une synthèse au centre la feuille.



Ensuite, créez une trace écrite qui serait le mélange parfait entre les traces écrites récoltées et faites un retour sur les productions des élèves.

Ressources - Conseils

[Apprendre avec les pédagogies coopératives](#), Sylvain Connac, ESF Editions

[Lien vers le blog de Charlie avec un modèle ainsi que des exemples](#)

Top 10 de nos activités coopératives - Worldle

Modalités : En classe entière

Temps : 5 minutes

Matériel : Différents supports représentant les pays du monde

(planisphères, globes terrestres, etc.) et site Internet : <https://worldle.teuteuf.fr/>

Objectifs : Localiser et situer le pays, manipuler les repères géographiques

But du jeu : Trouver le pays qui apparaît sur la page Internet en moins de 6 tentatives.



Présentation

Ce jeu est un dérivé du jeu Wordle où l'individu doit chercher un mot. Je l'ai découvert pendant le confinement... et détourné pour mes élèves de collège.

Les élèves doivent trouver le pays affiché au tableau. Le jeu indique si leur proposition est plus ou moins éloignée de la bonne réponse (en % et en km) et dans quelle direction chercher (Nord, Sud, Est, Ouest).

La mise en place



Pendant que les élèves s'installent, afficher la page Internet au tableau et geler la page. Les élèves recherchent en chuchotant pendant l'appel.



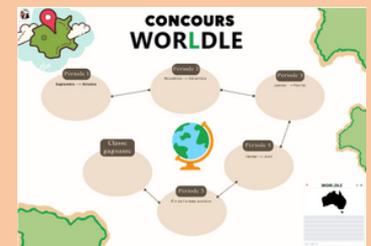
Les élèves proposent un premier pays, ils négocient parfois entre eux pour être d'accord. L'écrire et voir la distance avec le pays recherché.



Les élèves ont six chances pour découvrir le bon pays. La 7e fois, le jeu donne la réponse et propose d'aider à la localisation avec Google maps.



Petit plus: Les classes aiment se challenger, surtout en inter-niveaux. Relever le nombre de tentatives de réponse. La classe qui a le moins de points pour une période gagne le défi. Quel bonheur pour les 6e de battre des 4e !



Ressources - Conseils

Le site ne propose qu'une seule "ombre" de pays par jour. Les élèves ne peuvent donc pas négocier pour en faire un autre. On peut ajouter une phase "écrire sur un globe Velléda ou un planisphère les pays trouvés.

[Lien vers le site de Mathilde](#)

L'EXPERIENTIA



**CATHY HORS, JULIEN
ROUGELOT ET
GWENAELE TACONNE**

***Tutorat 3e / 6e : aider pour
consolider nos propres acquis***

Pouvez-vous vous présenter ?

Nous sommes 3 personnels du collège Julien Lambot de Trignac, impliqués dans le tutorat : Julien Rougelot, professeur de mathématiques, Cathy Hors, professeure de français et Gwenaëlle Taconne, AESH.

Comment est né le projet de tutorat 6e 3e ?

Le projet est né du constat que les élèves ne mettaient pas à profit le temps de permanence et restaient oisifs. Ce projet devait leur permettre d'être actifs tout en les valorisant dans une démarche de partage et également créer des liens entre les plus grands et les plus petits de l'établissement.

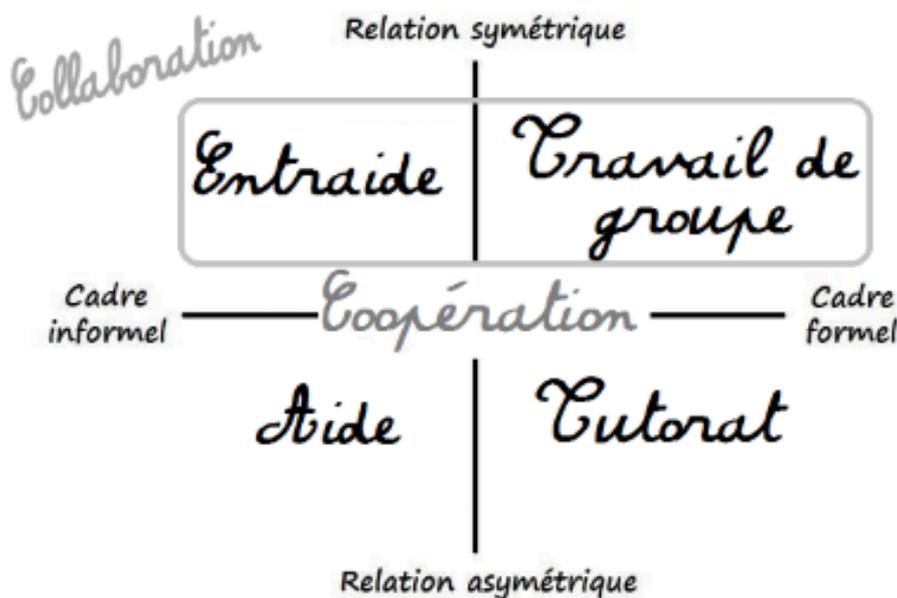
Conjointement, d'autres projets étaient mis en place : dispositif "classes coop" mais aussi des actions reliées, comme les temps de lecture offerte des 3èmes envers le niveau 6ème-5ème. Nous réfléchissions beaucoup sur le climat scolaire et les moyens de l'améliorer, de l'apaiser, et d'en rendre les élèves acteurs.

Pouvez-vous présenter ce projet ?

L'idée est que des élèves de 3e puissent sur leurs heures de permanence se présenter à dans un cours de 6e pour apporter une aide, un soutien à des élèves que l'enseignant ou l'enseignante leur désigne.

Quelles sont les plus values ?

Comme l'attestent très bien les nombreuses études universitaires, le tutorat apporte aux deux, mais plus encore au tuteur ou à la tutrice. Identifier ce que l'autre n'a pas compris, pouvoir - sans donner la réponse - guider, orienter pour que le ou la tutorée trouve son chemin de compréhension est une source de maîtrise forte. Mais les bénéfices dépassent les contenus disciplinaires et la méthodologie : amélioration du climat scolaire, de la confiance en soi (tutoré et tuteur), de l'autonomie (tuteur), compétence qui fait d'ailleurs l'objet d'une évaluation pour le DNB.



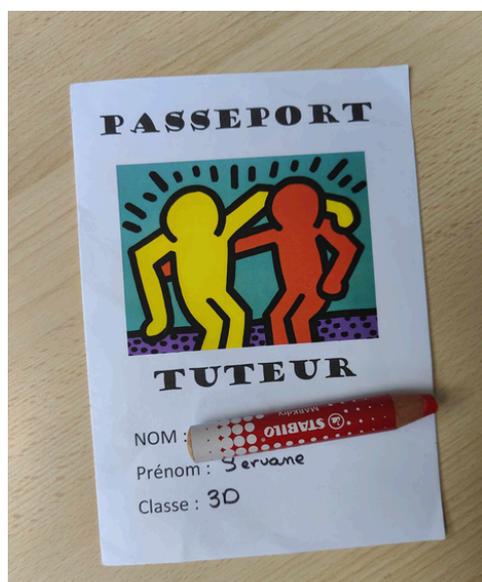
Quelles difficultés ?

L'emploi du temps des 3e est bien chargé et il y a peu de créneaux libres donc moins d'occasions d'apporter de l'aide. Parfois, il peut y avoir un manque de confiance en soi pour se sentir légitime d'aider. Enfin, nous déplorons un manque de temps pour organiser un moment de retour sur la pratique des élèves tuteurs et tutrices. Nous l'avons défini dans le process mais malheureusement nous n'avons jamais pris (trouvé) le temps de le mettre réellement en place.

Quelle formation des tuteurs ?

Après avoir informé les classes de 3èmes de ce projet, les volontaires ont suivi une formation de 2h avec un binôme d'adultes parmi les enseignants et enseignantes et les AESH.

- * **une phase théorique** qui consiste, après un temps de présentation du projet et de brainstorming, à valider un questionnaire. Au-delà du questionnaire lui-même, c'est l'occasion de partager entre élèves volontaires et formatrices les questions, les enjeux de la démarche et sur ce qu'est l'accompagnement (comment aider, avec quels moyens, la façon de rentrer positivement en relation...). On amène les élèves à réfléchir sur ces points tout en les guidant.
- * **une phase pratique**, où chaque élève passe à tour de rôle dans une situation pratique "problématique". D'autres élèves jouent des rôles d'élèves de 6e, et d'autres encore jouent le rôle d'observateurs et observatrices pour le temps d'échanges qui suit la mise en situation : "Questions ? Compliments ? Critiques/Conseils ? ". Nous avons rédigé différentes situations à tirer au sort (élève qui refuse l'aide, celui qui ne comprend pas malgré les explications, qui se fait moquer pas les autres...) afin d'aider nos tuteurs et tutrices à se projeter dans des cas "extrêmes", évitant qu'ils et elles ne soient déstabilisés. C'est aussi l'occasion de relever les points positifs dans la façon d'arriver en classe, de proposer l'aide, d'accompagner les élèves et ainsi de rendre concret ce qui a été évoqué dans la phase théorique.



Quelles ressources pour les adultes pilotes ?

Des documents ressources ont été élaborés collectivement, ainsi qu'un déroulé de formation. Les adultes "novices" peuvent s'appuyer sur l'expérience des adultes "expérimentés". Les ressources sont mutualisées et disponible dans l'ENT.

Quelles modalités précises de mise en place ?

En plus de ce temps de formation, les élèves qui ont validé les deux phases de formation, peuvent sur un temps de permanence, avec accord de la vie scolaire et de l'enseignant ou enseignante en charge de la classe de 6e, rentrer dans un cours de 6e (il est parfois possible de choisir une matière plutôt qu'une autre). L'élève se présente avec son passeport de tutorat à l'enseignant ou enseignante qui lui indique les modalités de l'aide à apporter : individuelle, petit groupe, groupe classe etc. A la fin de l'heure, ces élèves tuteurs et tutrices font remplir un carnet de tutorat par le ou la professeure et peuvent avoir, après plusieurs tutorats validés, une carte

d'autonomie dans l'établissement (pour avoir accès à une salle et une zone extérieure spéciale lors des récréations ou des études).

Quels retours des enseignants et des élèves tuteurs et tutrices ?

Pour les enseignantes et enseignants qui accueillent les élèves dans leur classe, cette aide est un vrai atout pour accompagner les élèves de 6e.

Les élèves sont plutôt fiers de pouvoir apporter leur aide, c'est une expérience positive qui leur a permis de consolider des connaissances. Des élèves ont même présenté ce projet dans le cadre de leur oral du DNB, puisqu'il fait partie du parcours citoyen.



**“ A la fin de la séance,
les élèves m’ont
demandé si je pouvais
revenir l’après midi.
D’autres nous disent
merci, c’est gratifiant ”**

Témoignage des élèves tutrices :

Lola raconte : “ C’est constructif, ça permet de s’adapter à la compréhension de plus petits que nous. Expliquer quelque chose qui nous paraissait logique oblige à retrouver la méthodologie vue en 6e ”. Servane explique que cela permet de revoir les bases. Parfois les profs refusent que les élèves interviennent car la classe est en évaluation ou que l’enseignant fait une séance descendante et qu’il n’y a pas d’exercices à réaliser par les élèves. Léane précise “Parfois les élèves ne veulent pas être aidés”. Elle s’est trouvée démunie en aidant un élève qui avait du mal à se concentrer sur le travail et se mettre en activité, son aide n’a pas permis de résoudre cette difficulté. Lola, elle, a essayé de convaincre l’élève qui faisait semblant de ne pas comprendre, l’enseignante a vu la situation et Lola a continué à circuler au gré des demandes des élèves. Ensuite Lola explique qu’à la fin de certaines séances, les élèves lui ont demandé si elle pouvait revenir. D’autres leur disent merci, c’est gratifiant. Léane se souvient d’un élève en difficulté pour se concentrer qu’elle a réussi à mettre au travail et en ressort ravie. Nos 3 élèves ont le sentiment d’avoir été suffisamment préparées pour intervenir en classe et n’ont au final pas été confrontées à des situations trop compliquées.



MANON FOUQUES

***Les collectifs d'enseignants
à Ludovia :
Un rendez-vous incontournable***

Quand on parle de collaboration, on pense inévitablement aux divers collectifs d'enseignants que l'on rencontre au fil de nos explorations sur internet. À Ludovia, cet échange devient tangible. Depuis trois ans, un chapiteau dédié aux collectifs d'enseignants est installé, sous la supervision d'Isabelle Watrinet, qui en est la référente pour la deuxième année consécutive.



LUDOVIA
UNIVERSITE D'ETE
ARIEGE - PYRENEES

Ax-les-Thermes

Du 26 au 28 août 2024

Thème 2024 :
Quotidienneté du numérique en classe
et dans les établissements

S'inscrire 

Un espace de partage et d'innovation

Mais de quoi s'agit-il exactement ? Ce chapiteau est un espace réservé aux collectifs d'enseignants, où ils peuvent présenter leurs projets et animer des sessions pédagogiques. Les discussions y sont vivantes et les idées fusent, non seulement entre membres d'un même collectif, mais surtout entre membres de différents collectifs.

Les Collectifs présents cette année :

Cette année, les visiteurs pourront rencontrer les collectifs suivants :



Nous vous encourageons à explorer leurs sites internet pour en savoir plus.

• L'Auberge Espagnole Pédagogique : une nouvelle recette de collaboration

Les longs weekends sont souvent synonymes de détente, de moments en famille, de fêtes, de balades et de retrouvailles entre amis. Pour une vingtaine d'enseignants, ce weekend de Pentecôte à Poitiers a été tout cela à la fois, avec un ingrédient supplémentaire : la pédagogie. L'Auberge Espagnole Pédagogique, c'est le pari réussi de combiner plaisir et échanges professionnels dans une ambiance conviviale.

Marie Soulié, à l'origine de cette initiative avec Romain Bourdel, Simon Tournerie, Aurore Coustal et Claire Dreyfus, a lancé ces trois jours d'échanges avec Hélène Paumier, élue à l'éducation de la ville de Poitiers, qui accueille l'événement. « L'Auberge Espagnole Pédagogique, c'est avant tout une idée née entre amis », explique Marie Soulié. « Nous voulions recréer un événement convivial et proposer une nouvelle forme de formation basée sur le partage. Chacun apporte sa contribution et ensemble, nous construisons quelque chose de plus grand. »

Un rendez-vous à ne pas manquer

Pendant trois jours, ces enseignants ont élaboré des « recettes pédagogiques » que vous pourrez découvrir à Ludovia. Alors, n'hésitez pas et inscrivez-vous dès maintenant pour participer à ce festival unique où la collaboration et l'innovation pédagogique sont à l'honneur.



Lud'Académie #2

“Ah oui, j'ai déjà entendu parler de ce truc, c'est quoi déjà ?”

Oh bah quand même, tu pourrais t'en souvenir ! En gros, c'est un collectif d'enseignants qui se sont regroupés sous la bannière de La Team Ludens. La Lud'Académie se veut être un moment convivial, normalement à la fin de l'année, en ligne pour que tout le monde puisse y assister et à chaque édition, il y a une nouvelle thématique.

“Oui, ça me revient, mais ça m'a l'air payant ce truc.”

Mais pas du tout ! C'est gratuit, comme tout ce qu'ils proposent : les Lud'ateliers (webinaires en ligne pour produire des contenus pédagogiques à plusieurs), les Petits Cahiers Ludens (le petit magazine que vous tenez entre les mains) ou encore les Ludofiches (petits tutoriels pour vous aider à prendre en main un outil, une ressource ou un concept). Alors tu vois, c'est pas maintenant qu'ils vont commencer à proposer des événements payants !

“Super ! On peut y voir quoi lors de cette Lud'Académie ?”

En voilà enfin une question raisonnable ! La Team Ludens propose plusieurs types d'ateliers afin que chacun puisse s'y retrouver. Voici les différents formats :



Un atelier plutôt descendant, sous forme de conférence avec un expert du domaine.



Un temps pour créer et repartir avec une production clés en main à utiliser en classe dès le lendemain.



Une présentation de jeux ou d'outils que vous pourriez réutiliser dans vos classes grâce à ce retour d'expérience.



Un partage rapide d'une pratique de classe suivi d'un temps d'échanges entre les participants.

“Eh bien... Je crois que c'est plutôt clair pour moi maintenant. Ah oui, suis-je bête ! Quand est-ce que cela a lieu ?”

La première édition test a eu lieu courant novembre*. La seconde édition a lieu durant le mois de juin et c'est à cette période que la Team Ludens compte bien installer cet événement afin de faire le plein d'idées avant les vacances ! Les replays sont d'ailleurs probablement disponibles sur le site de la Team Ludens au moment où je parle alors qu'attends-tu ?

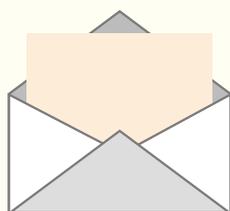
“J'y cours, j'y vole ! Merci pour les conseils précieux et à très vite alors !”



Site web
semperludens.fr



Twitter
@TeamLudens



Courriel
teamludens@gmail.com



Facebook
**Team Ludens, mettre les élèves aux
manettes des apprentissages**