

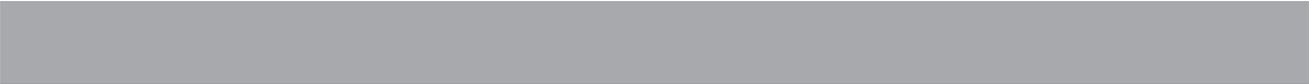
Cultivons la coopération avec Co et Op

pour apprendre et entreprendre!



Votre trousse pédagogique, un outil permanent

Coopérer, pour apprendre et entreprendre !
Volume deux, numéro un



La trousse pédagogique

Coopérer pour apprendre et entreprendre

est une publication du Conseil québécois de la coopération
et de la mutualité

Coordination : Lorraine Carrier, Johanne Lavoie et Gervais Nadeau

Rédaction : Martine Sabourin, Cynthia Sinagra, Cynthia Tanguay,
ainsi qu'un collectif d'enseignants.

Révision des textes : Louise Pouliot et Guy Dufour

Conception graphique : Team équipe de création

Illustrations : Team équipe de création

Dépôt légal à la Bibliothèque nationale
du Québec ISBN : 978-2-920395-11-4

Une production du

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité

Novembre 2006

5955, rue Saint-Laurent, bureau 204

Lévis (Québec) G6V 3P5

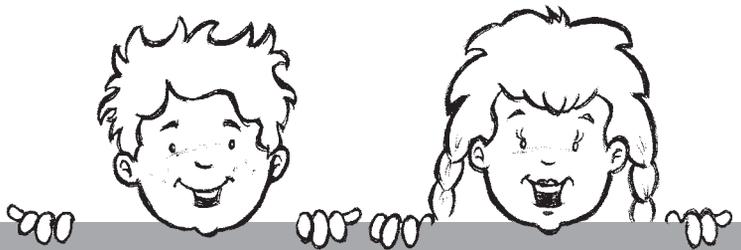
Téléphone : (418) 835-3710

Télécopieur : (418) 835-6322

www.coopquebec.coop

Table des matières

Concours collectif 2007
La coopération en images !
Pages centrales détachables.



Avant-propos	4
Exploitation de l'affiche	5
Les rôles	6 à 8
Les habiletés coopératives	9 et 10
Les structures et les regroupements	11 et 12



Précolaire

Activité 1 : Précolaire	13 et 14
Activité 2 : Précolaire	15 et 16



1^{er} cycle

Activité 3 : 1 ^{er} cycle	17 à 19
Activité 4 : 1 ^{er} cycle	20 à 22



2^e cycle

Activité 5 : 2 ^e cycle	23 à 27
Activité 6 : 2 ^e cycle	28 à 30



3^e cycle

Activité 7 : 3 ^e cycle	31 à 35
Activité 8 : 3 ^e cycle	36 à 38
Fiche d'autoévaluation	39



Avant-propos

Coopérer pour apprendre et entreprendre

Pour réussir à apprendre et à entreprendre, nous avons besoin de compter sur une équipe solide, compétente, ouverte aux autres et capable de coopérer. Cette équipe ne nous est pas fournie d'emblée et nous avons besoin de la construire dans des expériences répétées, dans des pratiques quotidiennes pour développer les habiletés requises et cultiver le sens de l'équipe. Ce goût de construire ensemble et avec les autres, cette synergie de groupe née de la coopération amènera les jeunes, le plus tôt possible, au plaisir d'entreprendre des projets de toutes sortes et d'apprendre dans l'action et l'interaction.

Cette trousse pédagogique « **Coopérer pour apprendre et entreprendre** » vise à faciliter cet apprentissage dans un contexte de culture des valeurs coopératives. Ces activités ont été élaborées dans le cadre d'études supérieures de 2^e cycle au Microprogramme en apprentissage coopératif et complexe, à l'Université de Sherbrooke, sous la direction de Mme Martine Sabourin, une des pionnières de l'apprentissage coopératif au Québec. Cumulant plus de 30 ans d'expérience en enseignement, Mme Sabourin est actuellement professeure associée à l'Université de Sherbrooke.

Le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, en collaboration avec l'Université de Sherbrooke, la Fondation pour l'éducation à la coopération, la Centrale des syndicats du Québec, la Fédération des syndicats de l'enseignement, la Fédération des coopératives québécoises en milieu scolaire, le Mouvement des caisses Desjardins et le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation, vous offre gratuitement cette sixième trousse pédagogique et vous invite à participer à la Semaine de la relève coopérative 2007 qui se déroulera du 18 au 24 février 2007 dans toutes les écoles du Québec.

Cultivons la coopération avec Co et Op

Co et Op vous invitent donc à coopérer pour apprendre et entreprendre, tout en ajoutant une dimension attrayante pour les jeunes.

La trousse comprend :

- huit activités coopératives reproductibles conçues pour les élèves du préscolaire jusqu'au 3^e cycle du primaire;
- une affiche pédagogique;
- une fiche d'autoévaluation;
- les détails pour participer à un concours (pages centrales).

Pour plus de renseignements sur les outils pédagogiques coopératifs ou sur la Semaine de la relève coopérative, n'hésitez pas à communiquer avec :

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité
(418) 835-3710

info@coopquebec.coop
www.releve.coop

Note au lecteur

Le masculin a été utilisé dans le seul but d'alléger le texte.

Exploitation de l'affiche et de la thématique

Coopérer pour apprendre et entreprendre...

L'affiche qui accompagne la trousse pédagogique est un complément pour réaliser les activités coopératives avec vos élèves. Placez l'affiche bien en vue dans votre classe et faites-y référence tout au long des activités coopératives. Après tout, Co et Op sont là pour vous aider à initier vos élèves à la coopération, leur apprendre les valeurs coopératives et, surtout, les mettre en pratique quotidiennement dans votre classe.

Ainsi, vous pourriez demander à vos élèves: en observant les différentes images sur l'affiche, reconnaissez-vous les valeurs qui permettent de cultiver la coopération?

Pour vous appuyer dans l'explication des valeurs, voici quelques définitions¹:

Démocratie: prendre conscience que chaque élève peut s'exprimer et participer aux décisions du groupe et prendre ces décisions de façon concertée.

Entraide: s'engager dans des actions d'aide et de soutien réciproque, se tenir, se serrer les coudes.

Solidarité: prendre conscience que nous partageons des intérêts communs qui exigent le soutien des uns et des autres.

Égalité: prendre conscience du fait que les humains sont tous égaux, qu'ils ont tous les mêmes droits, quelles que soient les capacités ou les compétences de chacun.

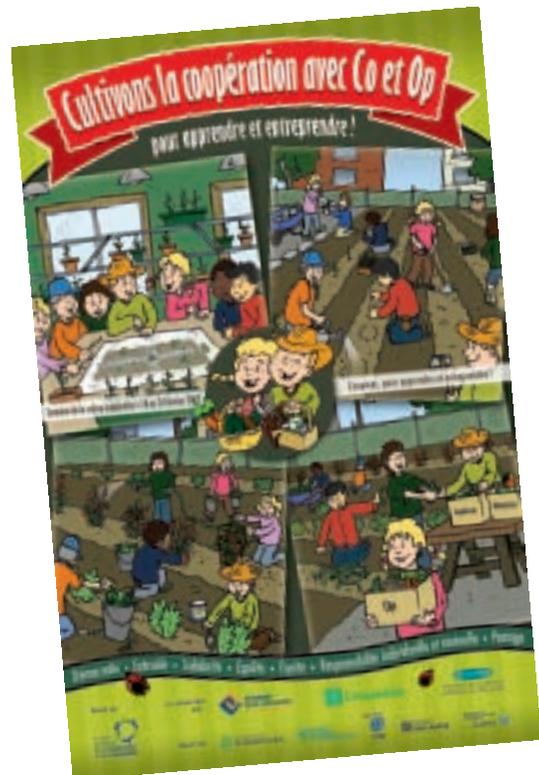
Équité: reconnaître les droits de chacun selon un sentiment de justice naturelle et spontanée (impartialité, objectivité).

Responsabilité individuelle et mutuelle: s'engager, individuellement et collectivement, à accomplir les tâches convenues et à respecter les décisions prises.

Partage: accepter de diviser un tout en plusieurs parts pour une distribution, une répartition équitable au sein d'un groupe.

Pour le plaisir de travailler ensemble!

Les enfants aiment naturellement jardiner: travailler ensemble à préparer la terre et à semer les graines, partager la joie de voir poindre vers la lumière les premières pousses et enfin, après maints soins, récolter ensemble le fruit de leurs efforts! On peut déjà imaginer dans leurs yeux les étincelles de fierté et de bonheur! En coopération, c'est essentiellement la même chose. Les valeurs sont le terreau fertile de la coopération. Les rôles et les structures sont les outils qui nous aident à bien travailler ensemble, ainsi qu'à mettre à profit les habiletés des individus qui composent le groupe et qui permettront de récolter le fruit de nos efforts, la réalisation de notre projet par exemple.



¹Source: Inspirées notamment de Danielle Jasmin, *Le conseil de coopération*, Chenelière / Mc Graw-Hill, p.20.

Rôles liés à la qualité de l'interaction et à la réalisation de la tâche*

Rôles liés à la qualité de l'interaction

Ce sont les quatre rôles du travail coopératif qui se trouvent à la base de la scène. Ils incarnent les piliers, le soutien essentiel au bon fonctionnement du groupe de travail. Ils doivent obligatoirement être interprétés dans le groupe. Ces quatre rôles sont :

- le gardien de la tâche;
- le gardien de la compréhension;
- le gardien de l'harmonie;
- le gardien du temps.

La description détaillée de ces rôles, en pages 7 et 8, peut être photocopiée, plastifiée et distribuée aux élèves à titre de référence lors d'activités coopératives.

Rôles liés à la réalisation de la tâche

Les rôles liés à la réalisation de la tâche sont très nombreux et varient en fonction du type d'activité coopérative effectuée. Par exemple, dans le cadre d'une activité impliquant du bricolage, le rôle de dessinateur doit être attribué. Cependant, ce rôle n'est pas forcément attribué dans tous les types d'activités coopératives.

Quelques exemples de rôles reliés à la tâche sont présentés sur la scène du théâtre du travail coopératif :

- le responsable du matériel;
- le scripteur;
- le correcteur;
- le lecteur;
- le chercheur;
- le porte-parole.

Souvent, les élèves assument plus d'un rôle au sein d'une même équipe coopérative, cumulant un rôle lié à l'interaction du groupe et un rôle lié à la tâche. Ces rôles, qui requièrent diverses habiletés cognitives, interpersonnelles, motrices ou autres, sont attribués à chacun des élèves par l'enseignant. Un enfant peut remplir un rôle pour lequel il maîtrise l'habileté requise ou, au contraire, un rôle qui lui demandera de développer une habileté qu'il ne maîtrise pas.

L'enseignant est le metteur en scène des activités coopératives. En plus de distribuer les rôles, il tient lieu d'accompagnateur, d'entraîneur et de médiateur.



* Description des rôles élaborée par Martine Sabourin.



Les rôles

Le gardien de l'harmonie



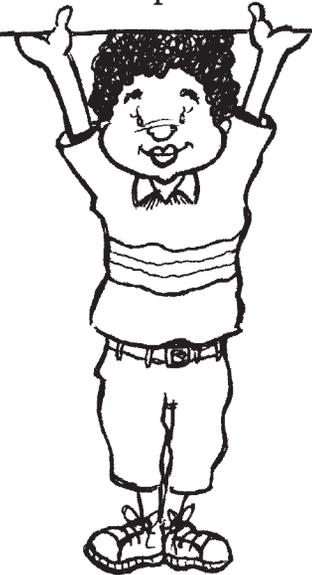
Le gardien de la tâche



Le gardien du temps



Le gardien
de la compréhension



Les rôles

Le gardien de la tâche

- Mon rôle consiste à garder toute l'attention des membres de l'équipe sur la tâche à accomplir.
- Je lis les consignes et les explique au besoin.
- J'accorde le droit de parole.
- J'interviens dans le but de rendre le travail plus efficace.
- Je m'assure que tout le monde participe à la tâche.

Le gardien de l'harmonie

- Mon rôle consiste à voir à ce que chaque élève se sente engagé dans le travail de groupe.
- J'observe si le climat de travail est harmonieux.
- Je rappelle, au besoin, les habiletés coopératives qui favorisent le respect et l'entraide.
- Je m'assure que chaque élève respecte le rôle des autres membres de l'équipe.
- Je félicite et encourage les autres.
- En cas de conflits, je propose des pistes de résolution.
- Je rends compte du climat de groupe lors de la rétroaction.
- Je m'assure que tout le monde participe à la tâche.

Le gardien de la compréhension

- Mon rôle consiste à vérifier la compréhension de tous les membres de l'équipe.
- J'encourage mes camarades à exprimer leur accord ou leur désaccord.
- J'observe les signaux qui indiquent la compréhension ou l'incompréhension.
- J'invite chaque personne à expliquer ses réponses si leurs coéquipiers ne comprennent pas.
- Je pose des questions pour éclaircir certains points de la discussion.
- Je questionne les autres pour savoir s'ils ont bien compris.
- Je m'assure que le travail est compris, complété et bien fait.

Le gardien du temps

- Mon rôle consiste à bien gérer le temps alloué à la tâche.
- Je suggère une répartition du temps pour réaliser chacune des étapes du travail.
- Je fais remarquer aux membres toute perte de temps inutile.
- Au cours du travail, je rappelle le temps écoulé.
- Je minute les interventions des membres de l'équipe lorsque nécessaire.
- Je m'assure que le travail est terminé à temps.
- Je rends compte de l'utilisation du temps lors de la rétroaction.

Les habiletés coopératives

	Habiletés	Actions	Paroles
Habiletés de gestion	- Attendre son tour	Une seule personne parle à la fois.	« C'est à ton tour, Francis. »
	- Demander le droit de parole	La personne lève la main ou dépose son crayon au centre de la table.	« Est-ce que je peux parler, s'il vous plaît? »
	- Demander aux autres de s'exprimer	L'élève se tourne vers la personne pour l'inviter à parler.	« Nathalie, veux-tu nous dire ce que tu en penses? »
	- Communiquer l'information (partager les renseignements de façon claire et ordonnée)	L'élève regarde les personnes à qui il s'adresse; il donne les informations de façon claire et ordonnée.	« J'ai trouvé la réponse, la voici : 1. (...) 2. (...) 3. (...) » « Il y a des informations importantes, les voici. »
	- Participer également	Une seule personne parle à la fois et les autres la regardent. Les élèves écrivent à tour de rôle.	« Qu'en pensez-vous? » « Êtes-vous d'accord? »
	- Accomplir la fonction déterminée par le rôle	Action liée au rôle d'intermédiaire : aller demander de l'aide à l'enseignant. Action liée au rôle de facilitateur : diriger la discussion.	« Je vais consulter l'enseignant, car nous manquons d'informations. » « Nous parlons tous ensemble, veux-tu nous aider? »
Habiletés de rassemblement	- Porter attention aux besoins des autres	Un élève présente un crayon à la personne qui doit écrire.	« Janick, tu voulais dire quelque chose, je crois ? As-tu besoin d'explications ? »
	- S'entraider	Les élèves se rapprochent; on observe des têtes penchées sur la feuille d'autres élèves.	« Veux-tu que je t'explique autrement? »
	- Expliquer aux autres comment faire (orienter le travail)	Un élève explique les directives; les autres s'arrêtent et le regardent.	« Attention, nous devons commencer par lire et, ensuite, nous devons surligner les idées. »
	- Demander de l'aide ou des clarifications	Un élève attire l'attention du groupe; les autres élèves le regardent.	« Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer à nouveau ? Je ne comprends pas. »
	- Encourager	Personne n'est isolé. Les élèves parlent à tour de rôle. Chaque élève écoute et regarde la personne qui parle. On note des gestes amicaux.	« Super ! Génial ! Bonne idée ! Je crois que nous sommes capables de continuer, essayons encore. »



Les habiletés coopératives (suite)

	Habiletés	Actions	Paroles
Habiletés de réflexion	- Expliquer aux autres comment faire (aider par l'explication, se donner en modèle)	Des élèves font des dessins, tracent des démarches, montrent des détails.	« Viens ici Myrlië, je vais t'expliquer comment je m'y prends pour faire cela. »
	- Poser des questions	Les élèves se rapprochent pour démontrer leur intérêt; ils froncent les sourcils.	« Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? Avec qui ? »
	- Justifier ses idées ou dire pourquoi	Les élèves réfléchissent; leurs yeux se relèvent lorsqu'ils se tournent vers eux-mêmes.	« Moi, je pense que... parce que... »
	- Reformuler	Les élèves cherchent d'autres manières d'exprimer une intervention.	« Est-ce que quelqu'un pourrait redire dans ses mots ce qu'on vient de dire ? » « Je vais reformuler pour voir si j'ai bien compris. »
	- Résumer les idées à voix haute	Les élèves démontrent, en hochant la tête, s'ils ont suivi le déroulement de la discussion.	« Ce qui a été dit jusqu'à maintenant, c'est... » « Valérie dit que ... moi je crois plutôt que... »
	- Aider les autres à se rappeler les idées par des moyens astucieux	Les élèves illustrent les modèles dont ils se servent pour mémoriser.	« Patricia, je vais te montrer un truc... »
	- Respecter les interventions au cours d'une discussion	À tour de rôle, les élèves parlent, écoutent et participent au choix des meilleures idées ou des idées les plus pertinentes.	« J'ai donné mon idée, j'aimerais connaître la vôtre. » « Quelle idée semble la plus efficace ? »
Habiletés de résolution	- Se mettre d'accord	Les élèves essaient de comprendre les idées des autres en leur demandant des explications supplémentaires.	« Je suis d'accord avec cette idée, mais non avec celle-là. Si on réunissait les deux ? J'accepte ton idée même si elle est différente de la mienne, parce qu'elle peut expliquer tel aspect. Est-ce que tout le monde est d'accord ? »
	- Intégrer un certain nombre d'idées différentes dans une position unique (faire un consensus)	Les élèves se regroupent et se rapprochent.	« Je suggère de regrouper les idées semblables. Est-ce que des idées sont différentes ou opposées ? Lesquelles laisserons-nous tomber ? Est-ce que quelqu'un a une autre idée qui nous permettrait de tenir compte de tous les détails ? Nous pourrions demander de l'aide à... »
	- Compléter les réponses des autres. Enrichir les idées.	Des élèves écoutent et ajoutent des idées à la suite de celles des autres. Des élèves cherchent à aller plus loin en ajoutant ou en transformant les idées.	« Jean-François, c'est intéressant ce que tu dis, et ça me fait penser à ... » « C'est une bonne idée, mais est-ce qu'on pourrait... »
	- Critiquer les idées et non les personnes	Les élèves réfléchissent sur la pertinence des idées émises.	« Cette idée ne fonctionne pas parce que... »
	- Générer de nouvelles idées	Des élèves proposent de nouvelles idées; ils dressent des listes d'idées sans les critiquer.	« Si on réunissait ces deux idées, qu'est-ce que ça ferait ?... Super ! Ça me donne une idée... Qu'en pensez-

Source : Inspiré de Claudette Évangéliste-Perron, Martine Sabourin et Cynthia Sinagra, Apprendre la démocratie, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 1996.



Les structures et les regroupements

	Structures*	Description des structures
Favoriser le partage d'idées selon différents regroupements	Partage d'idées en groupe représentatif	L'enseignant forme un groupe représentatif en invitant un représentant des groupes de base à l'avant de la classe. Ce représentant transmet les décisions de son groupe de base ou les résultats du travail coopératif. Les autres représentants doivent s'asseoir sur une chaise dans le groupe des représentants pour prendre la parole, faire des commentaires ou poser des questions. Les membres des groupes de base peuvent aider leur représentant à répondre aux questions.
	Graffiti collectif	Chaque équipe de quatre élèves reçoit une feuille divisée en quatre sections (une par élève). L'enseignant pose une question, donne un sujet ou émet une opinion. Chaque membre du groupe inscrit son idée dans la section qui lui est attribuée. Après quelques minutes, l'enseignant demande aux membres du groupe de partager leurs idées. Variante de la structure « Unité dans la diversité » : Le déroulement est le même que pour le graffiti collectif, mais les élèves écrivent au centre de la feuille l'idée qui fait consensus.
	Partage d'informations	Chaque membre de l'équipe détient une partie de l'information sur un sujet. À tour de rôle, les élèves dévoilent leur information aux autres membres de l'équipe. À la fin, les élèves découvrent le sujet dont il est question.
	Cercles concentriques	Les élèves forment deux cercles concentriques. Les élèves du cercle intérieur font face aux élèves du cercle extérieur. À la demande de l'enseignant, les élèves échangent des renseignements. L'enseignant donne des consignes pour la rotation des élèves (par exemple, les élèves du cercle intérieur se déplacent de trois personnes vers la droite).
Assurer la responsabilité individuelle et l'interdépendance	Partage des rôles liés à la tâche	Chaque membre d'une équipe se voit attribuer un rôle précis. Les différents rôles sont complémentaires et varient en fonction de l'activité réalisée. Quand chaque élève a joué son rôle, la tâche est accomplie.
	À tour de rôle	Chaque élève parle, écrit ou agit à son tour selon un ordre prédéterminé.
	Chacun son tour	Chaque membre de l'équipe, à tour de rôle, exprime son idée. L'équipe fait ensuite des choix. L'enseignant désigne un porte-parole pour chaque équipe. Ce dernier explique l'idée de son équipe au reste de la classe.
	Vérification par les pairs	L'enseignant divise chaque groupe de base en sous-groupes de deux élèves. Dans chaque sous-groupe, un élève résout un problème sous la supervision de l'autre. Ensuite, le deuxième élève résout un autre problème sous la supervision de l'autre élève.
	Feuille tournante	Les élèves en groupe de base s'assoient autour d'une grande feuille. Chaque élève écrit dans le coin qui lui fait face. Un responsable s'assure que tout le monde a fini d'écrire avant de faire pivoter la feuille d'un quart de tour. Chaque élève doit écrire sur les quatre coins de la feuille.

Source : Inspiré de Claudette Évangéliste-Perron, Martine Sabourin et Cynthia Sinagra, *Apprendre la démocratie*, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 1996.



Les structures et les regroupements (suite)

	Structures	Description des structures
S'entraîner à la discussion	Discussion avec les interventions limitées (jetons de la discussion)	Dans un groupe, chaque membre a un nombre égal de jetons. À chaque tour de parole (sauf pour dire oui ou non), l'intervenant dépose un jeton au centre de la table. Les jetons permettent de mesurer la participation des élèves, de s'ajuster, de porter attention aux droits de parole, d'éviter les interventions inutiles et de collaborer. À la fin, les élèves évaluent la participation ou la non-participation des membres du groupe à partir du nombre de jetons qu'il leur reste.
	Discussion avec interventions minutées	Dans le groupe de base, un élève désigné comme observateur limite le temps de chaque intervention.
	Discussion structurée	En groupe de base, chaque élève reçoit une feuille qui décrit précisément le rôle qu'il doit jouer pendant la discussion. Chaque rôle contribue à rendre la discussion efficace. Les élèves jouent chacun des rôles.
	Pareil, pas pareil	Deux par deux, les élèves s'installent face à face et déterminent ce qui est pareil et ce qui est différent dans le matériel ou l'information qu'ils ont en main.
Développer des concepts	Découpage	Les élèves d'un groupe de base reçoivent du matériel ou se voient attribuer une tâche différente de celle des autres (par exemple, lire un texte, souligner les verbes). Chaque élève explore son matériel ou exécute sa tâche individuellement. Les membres de chaque groupe qui reçoivent le même matériel ou qui accomplissent la même tâche se réunissent en groupe d'experts pour poursuivre le travail et s'entraider. Une fois la tâche terminée, les élèves retournent dans leurs groupes de base respectifs et participent à la réalisation d'une tâche commune. Chaque élève communique les renseignements recueillis dans le groupe d'experts ou partage le matériel obtenu dans ce groupe (par exemple, les règles d'un jeu).
	Discussion	En petits groupes, les élèves discutent d'un thème. Chaque élève exprime son idée. Chaque élève écoute les idées des autres. Chaque élève participe au choix des meilleures idées ou à l'élaboration de nouvelles idées.
	Entrevue en trois phases	L'enseignant divise les groupes de base en sous-groupes de deux élèves. Chaque élève pose des questions à son partenaire, et vice-versa. Les élèves reviennent en groupes de base et communiquent ce qu'ils ont appris de leur partenaire pendant l'entrevue.
	Tempête d'idées	Les élèves ont l'occasion d'émettre le plus d'idées possible pendant une période déterminée. Aucune idée n'est jugée ni censurée. Les élèves sont libres d'élaborer de nouvelles idées à partir des idées déjà exprimées.

Devine notre chiffre secret !



Activité d'apprentissage :

Représenter un chiffre de deux façons différentes avec divers matériaux en vue de le faire deviner aux autres. Inventer une courte histoire où ce chiffre est en vedette.

● Compétences / Composantes

- Interagir de façon harmonieuse avec les autres.
- Collaborer avec les autres.
- Mener à terme une activité
- S'engager dans l'activité en faisant appel à ses ressources.
- Transmettre les résultats de son projet.

● Développement

Social et cognitif



Matériel

Pour l'enseignant :

- chiffres cartonnés et découpés

Par équipe :

- groupe 1 : pâte à modeler
- groupe 2 : lego
- groupe 3 : jeu de pailles et nœuds de jonction
- groupe 4 : céréales (Froot Loops, par exemple)
- groupe 5 : cartes à jouer
- groupe 6 : crayons
- groupe 7 : papier construction et colle
- groupe 8 : cure-pipes
- groupe 9 : papier d'aluminium
- groupe 10 : revues et ciseaux

Structures coopératives À tour de rôle
 Jeu de rôles

Formation des groupes Dyades assignées par l'enseignant

Préalables

- S'assurer que les élèves sont capables de nommer et de reconnaître les chiffres d'un à dix.
- Créer un climat de coopération en classe en développant certaines habiletés de base (entraînement à la coopération).
- S'assurer que les élèves sont familiers avec les rôles de fonctionnement (responsable du matériel, porte-parole).
- Lire plusieurs contes aux élèves durant la semaine précédant l'activité, où il est question de chiffres (voir suggestions de lecture p.9).

Pistes d'observation En lien avec les compétences, s'attendre aux manifestations suivantes chez l'élève :

- partage de matériel,
- partage des idées,
- explication de ce qui est appris,
- appréciation de la réalisation.



Amorce

Activer les souvenirs des contes entendus la semaine précédente et discuter avec les élèves des différentes représentations possibles des nombres qu'on retrouvait dans les contes en utilisant divers matériaux.

Présenter l'activité qui consistera à représenter un chiffre secret et à inventer ensemble une courte histoire où se trouve notre chiffre secret.

Aviser que la courte histoire sera racontée au groupe-classe lors de la rétroaction et que tous essaieront de deviner le chiffre secret à l'aide des représentations.

Former les dyades et assigner les rôles.

Déroulement de l'activité

Une fois les dyades formées, un enfant par équipe va chercher le matériel requis et l'autre pige le chiffre secret.

La tâche du groupe consiste à :

- discuter pour le choix des représentations du chiffre selon le matériel fourni;
- exprimer son idée à tour de rôle et choisir les représentations qui seront rendues publiques lors de la rétroaction;
- inventer ensemble une courte histoire où notre chiffre secret est en vedette.

Rétroaction

Sur les apprentissages :

- Présenter les histoires et faire deviner les chiffres secrets.
- Faire rectifier au besoin les représentations erronées en posant des questions.
- Féliciter chaque groupe pour apprécier un aspect de sa réalisation.

Sur le processus de coopération :

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Peux-tu nommer deux habiletés qui ont été utilisées pour réussir cette activité?
- Est-ce qu'il y a eu des conflits lors du partage du matériel et des idées?
- Peux-tu apprécier un beau geste de ton coéquipier et le lui dire en le remerciant?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

- On peut réinvestir cette activité en utilisant des nombres plus grands que dix.
- L'activité peut être vécue avec d'autres matériaux.
- Les représentations des chiffres secrets peuvent être dessinées et affichées en prolongement de l'activité.

Contes suggérés par les auteures :

- Brown, Ruth. *Dix petites graines*. Ed. Gallimard Jeunesse, Londres, 2001.
- Dillard, Sarah et Minssieux, Sabine. *Dix petites étoiles*. Ed. Quatre Fleuves, Paris, 2003.
- Dunbar, Joyce et Majewska, Maria. *Dix petites souris*. Ed. Duculot, Paris, 1990.
- Kelly, Mij et Ayto, Russell. *Encore un mouton?* Ed. Imagine, Montréal, 2004.

Au secours de Pélagie !



Activité d'apprentissage :

Construire deux tours entre lesquelles un pont sera installé pour permettre à Pélagie la sorcière de récupérer son chat.

● **Compétences / Composantes**

- Interagir de façon harmonieuse avec les autres
- Participer à la vie de groupe.
- Construire sa compréhension du monde
- Exercer sa pensée dans différents contextes.

● **Développement**

Social et cognitif



Matériel	<p><i>Pour l'enseignant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un conte (voir les suggestions de lecture p.16) <p><i>Par équipe :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - jeu de pailles et nœuds de jonction - petits personnages de la sorcière et du chat.
Structures coopératives	<p>Penser, partager</p> <p>Jeu de rôles</p>
Formation des groupes	Dyades assignées par l'enseignant
Préalables	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un climat de coopération en classe en développant certaines habiletés de base (entraînement à la coopération). - Faire connaître des modèles de pont en affichant des illustrations.
Pistes d'observation	<p>En lien avec les compétences ciblées, s'attendre aux manifestations suivantes chez l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - participation à la prise de décision du groupe; - expression des idées personnelles; - écoute des idées des autres; - observation, exploration, manipulation; - anticipation et vérification des prédictions.

Amorce

Lire le conte proposé, **Pélagie la sorcière**, ou tout autre conte adapté à la situation et dans lequel il est question d'un pont.

Discuter avec les élèves de la distinction entre un château et une maison, des caractéristiques d'un château, ainsi que des parties liées à un pont (deux structures solides, le tablier du pont), de même que de l'utilité d'un pont pour franchir un obstacle.

Proposer aux enfants de résoudre le problème suivant : La sorcière Pélagie doit récupérer son chat. Celle-ci a besoin d'un pont construit devant le château qui lui donnerait accès à son chat. Pour aider Pélagie, chaque groupe va construire deux tours et, entre celles-ci, un pont qui permettra à Pélagie de franchir l'obstacle et de récupérer son chat.

Deux exigences sont mentionnées aux enfants :

- Le pont doit tenir entre les deux tours;
- La sorcière doit se tenir sur le pont sans le briser.

Former les dyades et assigner les rôles.

Déroulement de l'activité

- Le responsable du matériel de chaque groupe va chercher le matériel requis.
- Un autre s'occupe de récupérer les personnages, soit la sorcière et son chat.
- La tâche du groupe consiste à :
 - échanger des idées et explorer des avenues de résolution de problèmes;
 - anticiper et vérifier des techniques possibles;
 - se mettre d'accord sur un procédé;
 - construire les tours et le pont en s'assurant que la sorcière puisse se tenir debout sans briser la structure.

Rétroaction

Sur les apprentissages :

- Les équipes décrivent leur réalisation et donnent leurs stratégies au reste de la classe.
- Ensemble, nous vérifions si les exigences sont respectées.

Sur le processus de coopération :

Poser les questions suivantes aux élèves :

- As-tu eu des problèmes durant l'activité? Qu'as-tu fait pour résoudre ton problème?
- Est-ce que vous avez continué à vous exprimer et à vous encourager malgré les difficultés?
- Avez-vous réussi le travail demandé? Pourquoi croyez-vous avoir réussi?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

L'activité peut se faire dans le cadre d'une thématique différente : les auteures ont choisi le thème de l'Halloween, mais elle peut aussi se faire, par exemple, dans le cadre d'un projet sur le Moyen Âge et les châteaux forts.

Il est également possible d'utiliser d'autres matériaux pour réaliser cette activité.

Suggestion de lecture pour l'activité :

- Paul, Korky et Thomas, Valérie. *Pélagie la sorcière*. Ed. Milan, Toulouse Cedex France, 1989.



La tour d'observation



Activité d'apprentissage :

Construire une tour d'observation pour permettre à l'ours gourmand de repérer le jardin.

- **Compétence disciplinaire / Composante**
Explorer le monde de la science et de la technologie
- S'initier à l'utilisation d'outils et de procédés simples.
- **Compétence disciplinaire / Composante**
Se donner des méthodes de travail efficaces
- Analyser la tâche à accomplir.
- S'engager dans la démarche.
- Accomplir la tâche.
- **Domaine d'apprentissage**
Science et technologie
- **Domaine général de formation**
Vivre ensemble et citoyenneté
- **Compétences transversales / Composantes**
Coopérer
- Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes.
- Contribuer au travail collectif.
- Tirer profit du travail en coopération.
- **Compétences transversales / Composantes**
Résoudre des problèmes
- Imaginer des pistes de solution.
- Mettre à l'essai des pistes de solution.
- Évaluer sa démarche.



Matériel	Pour la classe	- matériel recyclé (rouleaux, plateau à viande, pailles) - ficelle - colle	- cure-pipes (chenilles); - papier; - bandes élastiques; - baguettes de bois;	- pâte à modeler; - ruban adhésif; - etc.
	Pour l'enseignant	- feuille reproductible 3.1, « L'histoire de l'ours gourmand » - un petit ourson en peluche	Par équipe	- le matériel choisi parmi le matériel de classe.
	Par élève	- la fiche d'autoévaluation (p. 39)		
Structure coopérative	Discussion Penser, partager Jeu de rôles			
Formation des groupes	Groupes de base de 4 élèves			
Préalables	- Quelques jours avant l'activité, l'enseignant dessine une grande forêt qui est à la hauteur des pupitres des élèves. Il peut être aidé par ses élèves s'il le souhaite. Cependant, il est important de ne pas révéler aux enfants le pourquoi de cette forêt. - Connaître les rôles de fonctionnement (responsable du matériel, responsable du chuchotement, porte-parole et intermédiaire) et les avoir déjà expérimentés.			

- Pistes d'observation**
- En lien avec la compétence transversale d'ordre intellectuel, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève:
- proposer des idées;
 - faire des tentatives et s'ajuster au besoin.
- En lien avec la compétence transversale d'ordre méthodologique, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève:
- comprendre la tâche à réaliser;
 - exécuter sa tâche;
 - persévérer dans l'action.
- En lien avec la compétence d'ordre personnel et social, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève:
- adoption d'une attitude et d'un comportement d'ouverture pour tendre au consensus;
 - partage du matériel;
 - engagement dans la réalisation de l'équipe et contribuer au travail collectif.

Déroulement de l'activité

Amorce

Raconter l'histoire de l'ours gourmand.

Activer les connaissances antérieures sur les tours et échanger avec les élèves sur celles que l'on connaît déjà et qu'on a déjà vues en les décrivant et en pensant à quoi elles peuvent servir.

Expliquer le but de l'activité, qui est de construire une tour d'observation pour permettre à l'ours gourmand d'apercevoir le jardin.

Deux exigences sont importantes pour la réalisation:

- a) La grandeur raisonnable de la tour (la tour doit dépasser les arbres de la forêt dessinée précédemment). Les enfants devraient être amenés à déduire cette information par eux-mêmes selon l'histoire entendue.
- b) La tour est assez solide pour permettre à un petit ours en peluche d'y tenir.

Présenter le matériel et attribuer les rôles de fonctionnement: responsable du matériel, du chuchotement, intermédiaire et porte-parole.

Déroulement de l'activité

Les responsables du matériel vont chercher le matériel nécessaire à la réalisation.

La tâche du groupe consiste à:

- jouer son rôle;
- échanger des idées pour réaliser la tâche;
- exprimer ses idées et écouter celles des autres;
- faire consensus autour d'une idée jugée valable;
- contribuer à la réalisation de la tâche;

- aider le groupe à se motiver pour finir la tâche;
- vérifier la faisabilité du projet;
- reprendre au besoin si les exigences ne sont pas tenues en compte.

Rétroaction

Sur les apprentissages:

Poser les questions suivantes aux élèves:

- Est-ce que votre ourson peut voir le jardin? Pourquoi?
- Est-ce que votre ourson peut se tenir à la tour sans qu'elle tombe?
- Comment avez-vous procédé pour réaliser cela?

Sur le processus de coopération:

Poser les questions suivantes aux élèves:

- Quelles sont les habiletés nécessaires pour résoudre un problème en groupe?
- Est-ce difficile et pourquoi?
- Pourquoi penses-tu que l'ours avait besoin de ses camarades pour construire sa tour?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

Pour dessiner la forêt, l'enseignant peut profiter de l'occasion pour sortir à l'extérieur avec les élèves afin qu'ils puissent observer les arbres et les reproduire par la suite, ce qui permet d'intégrer les arts plastiques.

L'enseignant peut également profiter de l'histoire pour discuter avec les élèves des différentes actions que les animaux peuvent réaliser et qui ressemblent à celles des humains (par exemple: le castor coupe du bois, le raton laveur lave sa nourriture, la mouffette se fabrique un nid douillet...).

Histoire de l'ours gourmand



Après avoir mangé beaucoup de fruits, l'ours part faire une promenade pour découvrir les bourgeons qui sont apparus dans la forêt et pour essayer de rencontrer ses amis. Il marche, marche et comme il a bien mangé et qu'il est fatigué, il s'assoit pour se reposer un peu. Il s'endort au pied d'un arbre.

Quelques heures plus tard, il se réveille encore une fois affamé. Il regarde autour de lui et réalise qu'il est au beau milieu de la forêt, qu'il ne voit pas le jardin et, surtout, qu'il ne se rappelle plus comment s'y rendre. Il entend la sage chouette et va lui demander de l'aide. La chouette sait que le jardin se situe de l'autre côté de la forêt, mais n'arrive pas à lui expliquer le trajet. Elle lui dit avoir déjà vu des humains regarder au loin.

L'ours, très curieux, veut savoir comment il pourrait voir à travers cette forêt. La chouette lui explique que les humains construisent des tours pour voir au loin. Tout excité, l'ours décide d'en construire une. Il réalise cependant que c'est un peu compliqué et qu'il aura besoin d'aide. Il va donc chercher son ami le castor pour couper des arbres, son ami le pic pour percer des trous et le chevreuil pour l'aider à transporter le bois.

Peux-tu aider l'ours à construire une tour d'observation afin de retrouver le jardin?



Ça passe ou ça casse !¹

Activité d'apprentissage :

Comment protéger un œuf pour l'empêcher de se briser en tombant ?

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Compétence disciplinaire / Composante
Explorer le monde de la science et de la technologie
- S'initier à l'utilisation d'outils et de procédés simples. ● Domaine d'apprentissage
Science et technologie | <ul style="list-style-type: none"> ● Domaine général de formation
Vivre ensemble et citoyenneté ● Compétence transversale / Composante
Mettre en œuvre sa pensée créatrice
<i>Imaginer des façons de faire.</i> |
|---|---|



Préparation

Matériel

Pour la classe :

- ruban adhésif
- divers matériaux d'emballage (ouate, papier essuie-tout, rouleaux de papier, morceaux de tissu, petites boîtes, verres en styromousse, etc.)
- sacs en plastique
- ficelle

Par équipe :

- trois œufs
- une boîte
- un sac à ordures

Par élève :

- feuille reproductible 4.1, « Ce que je pense »

Structure coopérative

- Penser, partager
- Partage égal du matériel

Formation des groupes

- Groupes de base de 4 ou 5 élèves

Préalables

- Les élèves doivent connaître les divers rôles à jouer lors d'activités de coopération, ainsi que les habiletés coopératives requises.
- Durant la semaine précédant l'activité, faire apporter différents matériaux d'emballage (sans expliquer la tâche à réaliser).

Pistes d'observation

- En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- confrontation des différentes solutions;
 - utilisation appropriée d'outils ou de techniques;
 - conception d'outils ou d'instruments;
 - évaluation de l'impact des divers procédés.

- En lien avec la compétence transversale, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- planification de divers scénarios de réalisation;
 - expression d'idées sous de nouvelles formes.

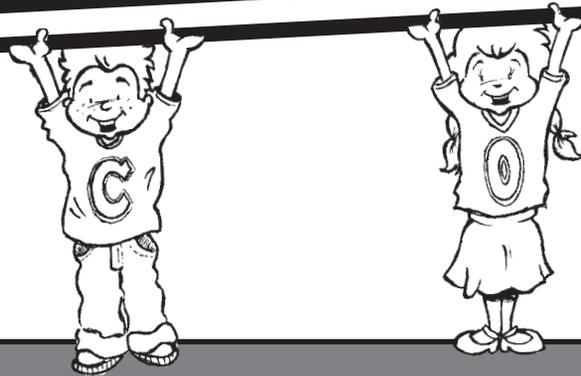
¹Source: Inspiré de Marcel Thouin, *Problèmes de sciences et de technologie pour le préscolaire et le primaire*, Éditions MultiMondes, pp. 577-578.



Concours collectif 2007

La coopération en images !

Mettez en œuvre votre pensée créatrice
dans un travail coopératif.



**Courez la chance de gagner
un prix collectif pour toute votre classe !**

Quoi faire ?

Il s'agit pour les élèves d'illustrer, à l'aide d'une bande dessinée, comment ils cultivent la coopération.

Pourquoi ?

Pour développer des habiletés coopératives et insuffler un sentiment de fierté à produire ensemble une œuvre de création témoignant de gestes qui expriment l'une ou l'autre des valeurs de la coopération.

Pour qui ?

Tous les élèves du Québec fréquentant une école francophone de niveau préscolaire ou primaire du Québec, de même que les élèves en immersion française.

Quand ?

La date limite pour l'envoi des productions et des portfolios est le vendredi 6 avril 2007, le cachet de la poste en faisant foi.

Où ?

Expédiez votre composition et votre portfolio à l'adresse suivante :

Semaine de la relève coopérative

Concours collectif 2007

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité

5955, rue Saint-Laurent, bureau 204

Lévis (Québec) G6V 3P5

Suggestion de réalisation :

• **Inspiration (travail en grand groupe)**

Tout d'abord, mettre les élèves en démarche de création en faisant émerger des idées, des images, des impressions, des couleurs et des sentiments reliés à la thématique et aux personnages CO et OP (voir l'affiche).

• **Élaboration (travail en grand groupe)**

Faire explorer et développer les émergences.

• **Mise en perspective (travail en groupes coopératifs)**

Faire une sélection des émergences.

• **Production (travail en groupes coopératifs)**

Faire des essais et des choix.

Mettre en forme.

Ajuster.

• **Objectivation (travail en grand groupe)**

Présenter son œuvre à la classe et procéder à la critique constructive. Faire un choix de l'œuvre ou des œuvres à envoyer pour le concours et qui permettra à la classe de gagner le prix collectif.

P.S. En cours de réalisation de l'activité, conserver des traces de chaque étape de la démarche et inclure dans un portfolio.

Portfolio

Le portfolio doit comprendre :

- Une page couverture illustrant la bande dessinée ainsi que les informations suivantes :
- Titre de la bande dessinée
- Nom de l'école
- Adresse complète
- Téléphone
- Nom de l'enseignant
- Noms complets des membres de l'équipe, auteurs de la bande dessinée
- La réalisation de la bande dessinée et les traces de la démarche
- L'autoévaluation du processus de coopération effectuée par l'équipe retenue (voir page 39)
- L'évaluation, par l'enseignant, du travail coopératif réalisé par les élèves (voir page suivante)
- Attention** : La grandeur maximale permise pour le portfolio est de 28 cm x 42 cm. Ne pas utiliser les contenants en trois dimensions.

Prix à gagner

Le comité de sélection décernera un prix par cycle, pour un total de quatre équipes gagnantes.

Prix par cycle :

- Un prix de 500 \$ pour réaliser une activité parascolaire ou acheter des ressources didactiques.

Les prix seront remis à la classe afin que l'ensemble des élèves bénéficient du prix attribué.

Les gagnants

Les noms des gagnants seront dévoilés le 4 mai 2007 et seront diffusés sur le site Internet de la Semaine de la relève coopérative au www.releve.coop

Pour de plus amples renseignements sur ce concours ou pour obtenir une copie des règlements, n'hésitez pas à communiquer avec le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité au (418) 835-3710 ou, sans frais, au 1 800 975-COOP (2667), ou encore par courriel à info@coopquebec.coop

Témoignage

Nous avons été témoins dans les présentations, lors des concours des dernières années, de la créativité des enseignants, ainsi que de celle des élèves, pour faire surgir comme par magie des projets signifiants à partir des simples scénarios présentés. L'esprit et le goût d'entreprendre, la place privilégiée donnée à la découverte et à l'apprentissage, témoignaient de la force qui naît de la créativité et de l'expérience coopérative.

Félicitations à vous tous, enseignants, qui faites confiance en l'activité de l'élève, en sa prise de risque, et dans sa capacité à s'investir dans des problèmes complexes.

Apprendre et entreprendre ensemble n'ont rien de simple. Mais la puissance de votre vision du potentiel de l'élève le mène vers sa véritable grandeur et le fait se dépasser lui-même en lui donnant ce pouvoir de se réaliser en réalisant des projets.

Continuez de préparer la relève coopérative et apportez ainsi votre contribution à la relève entrepreneuriale.

Membres du jury

Gracieuseté

Les prix sont offerts gracieusement par :



FONDATION
POUR L'ÉDUCATION
À LA COOPÉRATION



Conseil
québécois
de la **coopération**
et de la **mutualité**

Évaluation du travail de groupe

(À remplir par l'enseignant)

1- Est-ce que les élèves ont apprécié vivre l'activité ? Si oui, dites pourquoi.

2- Cette activité a-t-elle développé la compétence transversale *Coopérer*¹ ?

Oui Non

3- Quelle(s) composante(s) de la compétence avez-vous approfondie(s) au cours de l'activité ?

- Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes
- Contribuer au travail collectif
- Tirer profit du travail en coopération

4- Quels critères ont orienté le choix de l'équipe retenue ?

- Originalité
- Pertinence
- Adéquation aux critères exigés
- Cohérence
- Créativité

5- Cochez votre appréciation pour chacun des points suivants :

	Faible	Passable	Bonne	Très bonne	Excellente
Pertinence de cette trousse					
Contenu de cette trousse					
Utilité de cette trousse					
Qualité du concours 2007					
Appréciation des élèves					
Votre appréciation en général					

Si vous avez d'autres commentaires à nous transmettre, faites-les-nous parvenir à : info@coopquebec.coop

¹MEQ(2001) Programme de formation de l'école québécoise, p. 35

Amorce

Animer une discussion au sujet de la fragilité de certains objets qui se cassent facilement lorsqu'ils tombent.
Laisser tomber un œuf qui n'est pas protégé pour illustrer ses propos.

Expliquer ensuite la tâche qui consistera à découvrir une façon de protéger un œuf pour l'empêcher de se briser en tombant. Présenter le matériel qui peut être utilisé.

De façon individuelle, inviter les élèves à répondre à la première question de la feuille « **Ce que je pense** » de façon à trouver des hypothèses personnelles.

Déroulement de l'activité

La tâche du groupe consiste à :

- partager ensuite son ou ses hypothèses à ses partenaires;
- être responsable de deux objets, lors du choix du matériel pour assurer l'interdépendance dans l'équipe;
- discuter des hypothèses et choisir deux procédés à valider lors de l'expérimentation. Il est permis de modifier certaines hypothèses lors de la discussion;
- faire deux tests pour l'expérimentation. Chacun des tests se fait au-dessus d'une boîte recouverte d'un sac à ordures;
- garder le troisième œuf pour le test final;
- compléter individuellement la deuxième question de la fiche de l'élève concernant le matériel utilisé;
- faire le test final devant la classe;
- compléter la fiche de l'élève en groupe de base.

Rétroaction**Sur les apprentissages:**

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Qu'est-ce qui vous a amené à choisir ce matériel plutôt qu'un autre?
- Qu'est-ce qui fait que certaines équipes ont réussi à protéger l'œuf et d'autres non?

Sur le processus de coopération :

L'enseignant pose les questions suivantes aux élèves :

- Comment avez-vous procédé pour faire consensus?
- Quelle a été la contribution particulière de chaque membre de l'équipe?
- Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

Cette activité peut être adaptée selon l'âge des élèves. En réinvestissement, une activité sur les parachutes pourrait être suggérée aux élèves.





Ce que je pense

Comment protéger un œuf pour l'empêcher de se briser en tombant?

Nom : _____

Nom de mon équipe : _____

1. Ce que je pense (hypothèses) :

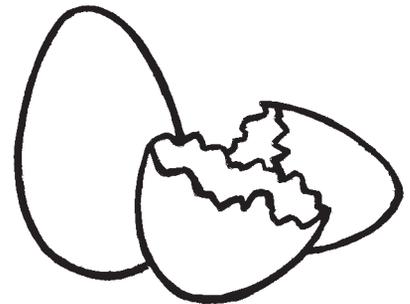
2. Matériel utilisé et nom du membre de l'équipe :

Nom : _____ Objet 1 : _____ Objet 2 : _____

Nom : _____ Objet 1 : _____ Objet 2 : _____

Nom : _____ Objet 1 : _____ Objet 2 : _____

Nom : _____ Objet 1 : _____ Objet 2 : _____



3. Photo ou dessin de notre création :

4. Avons-nous réussi à protéger notre œuf (résultat)? oui ____ non ____

Pourquoi?

5. Rétroaction

Comment avez-vous choisi le matériel?

Quelle a été la contribution particulière de chaque membre de l'équipe?

Le dialogue



Activité d'apprentissage :

Compléter un dialogue en associant les bulles de parole correspondantes.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Compétences disciplinaires / Composantes Lire des textes variés - Construire un sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences. - Utiliser le contenu de textes à diverses fins.
 Écrire des textes variés - Recourir à son bagage de connaissances et d'expériences. - Explorer la variété des ressources de la langue écrite. - Exploiter l'écriture à diverses fins.
 Communiquer oralement - Explorer verbalement divers sujets avec autrui | <ul style="list-style-type: none"> <i>pour construire sa pensée.</i> - Partager ses propos durant une situation d'interaction.
 ● Domaine d'apprentissage Français, langue d'enseignement
 ● Domaine général de formation Vivre ensemble et citoyenneté
 ● Compétence transversale / Composantes Coopérer - Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes - Contribuer au travail collectif. |
|--|--|



Matériel	<p>Par équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - feuille reproductible 5.1, « Les bandes dessinées » - enveloppe contenant les bulles de paroles découpées et imprimées sur papier couleur (voir feuille reproductible 5.2, « Bulles à découper ») - colle - crayon à la mine
Structure coopérative	<p>Chacun son tour Jeu de rôles</p>
Formation des groupes	Groupes de base de 4 élèves
Préalables	- Les élèves doivent comprendre la fonction des rôles et les avoir déjà pratiqués.
Pistes d'observation possibles	<p>En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - compréhension du message; - expression de son point de vue personnel; - choix des idées en fonction de l'intention d'écriture. <p>En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - contribution de chacun; - écoute des divers points de vue; - argumentation pour défendre son point de vue.

Amorce

Présenter aux élèves différents types de dialogues dans divers textes (conte, bande dessinée, roman...).

Porter l'attention sur le contexte particulier dans lequel les paroles sont émises.

Pour expliquer la tâche, avoir recours à la modélisation :

- piger une bulle de dialogue à tour de rôle et la lire aux membres de l'équipe;
- associer la bulle avec le bon contexte. Un élève propose une réponse en expliquant son choix. Si quelqu'un n'est pas d'accord avec cette proposition, il doit dire pourquoi;
- s'assurer de l'accord de tous.

Placer les bulles vides après avoir inventé une parole en lien avec le contexte (placer ces dernières à la fin seulement). Les réponses des bulles qui étaient antérieurement vides seront utilisées lors de la rétroaction.

Se corriger à l'aide du solutionnaire et revoir les erreurs pour mieux comprendre.

Déroulement de l'activité

Le responsable du matériel va chercher le matériel requis et le place au centre de la table.

La tâche du groupe consiste à :

- piger à tour de rôle une bulle de dialogue;
- proposer son choix;
- le facilitateur invite les autres à commenter;
- discuter et s'entendre sur le choix de la réponse;
- associer la bulle de dialogue appropriée au contexte;
- coller la bulle (par l'élève dont c'est le rôle);
- le motivateur félicite l'élève qui a contribué.

Rétroaction

Sur les apprentissages :

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Quelles stratégies ont été utilisées pour faciliter votre choix de bulle?
- En quoi des phrases précises peuvent-elles améliorer la communication?
- Le contenu des bulles vides ressemble-t-il au contenu des bulles déjà écrites?
- Pourquoi?

Sur le processus de coopération :

Poser les questions suivantes aux élèves :

- L'habileté « Chacun son tour » a-t-elle été respectée dans votre équipe?
- Quelles ont été vos stratégies pour faire consensus?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

Cette activité sert d'amorce à l'enseignement de la bande dessinée.

Les bandes dessinées

Complète les dialogues suivants en associant les bulles découpées.

Bonjour !
Aujourd'hui, c'est
mon anniversaire. J'ai
maintenant 10 ans.



Savais-tu qu'il y a
500 ans,
des Algonquins
vivaient au Québec ?



Moi aussi, j'aime les
bandes dessinées,
mais surtout les
romans imaginaires.



Est-ce que tu viens
à la bibliothèque
avec moi après
l'école ?



Ma fête préférée
est Noël, car je
reçois des jouets.



Aimes-tu
l'hiver ?



Les bandes dessinées (suite)

Je suis triste
aujourd'hui parce
que j'ai perdu
mon chat.



Je vais chez ma
grand-mère et
nous allons nous
baigner.



Peux-tu m'aider à
résoudre ce problème
mathématique ?



Les feuilles de ma
plante sont mortes.
Qu'est-ce que je
dois faire?



Félicitations !
Tu es très bonne !



J'ai une bonne idée !
Nous allons jouer
à l'école!





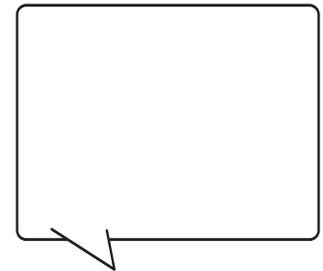
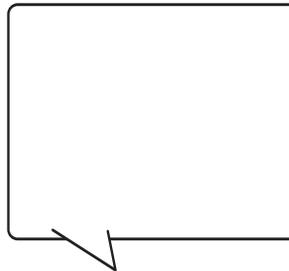
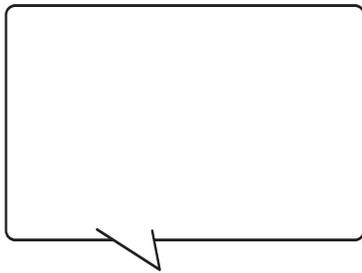
Bulles à découper

(Faire imprimer sur papier couleur, découper et mettre dans une enveloppe)

J'aime beaucoup les romans policiers et les bandes dessinées.

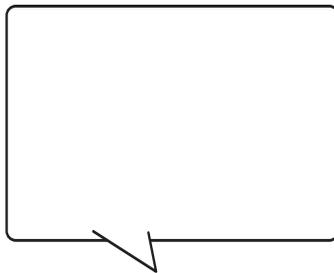
Que fais-tu en fin de semaine ?

Oui, je vais essayer de t'aider.



Pâques est ma fête préférée parce que je peux manger du chocolat. Quelle est ta fête préférée ?

Non, je n'en savais rien. Merci de m'informer.

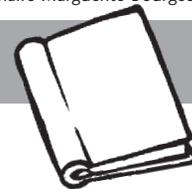


Regarde ! J'ai eu une bonne note en lecture.

Ah non ! J'y vais 5 jours par semaine. Pas besoin de jouer à ce jeu.

Essaie de l'arroser et si cela ne fonctionne pas, tu vas devoir la jeter à la poubelle.

Bingo des apprentissages



Activité d'apprentissage :

Reconnaître ses apprentissages ainsi que
l'amélioration de ses comportements.

- **Compétence disciplinaire / Composante**
Communiquer oralement.
- Utiliser les stratégies et les connaissances
requis par la situation de communication.
- **Compétences transversales / Composantes**
Structurer son identité
- Prendre conscience de sa place parmi les autres.
- Communiquer de façon appropriée
- Établir l'intention de la communication.
- Réaliser la communication.
- **Domaine d'apprentissage**
Français, langue d'enseignement
- **Domaine général de formation**
Vivre ensemble et citoyenneté



Préparation

Matériel	Par élève : - feuille reproductible 6.1, « Cette année, j'ai appris à... »
Structure coopérative	Chasse à la personne
Formation des groupes	Grand groupe
Préalables	- Faire partie d'une communauté d'apprentissage dans une classe au cours d'une année. - Avoir réalisé pour la plupart ces apprentissages. - Donner du sens à ces apprentissages et se rappeler. - Connaître les règles du bingo traditionnel.
Pistes d'observation	En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève : - réactions témoignant d'une écoute efficace; - adaptation des propos au contexte; - efficacité des stratégies utilisées. En lien avec la compétence transversale, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève : - présence aux valeurs d'autrui; - effort d'appréciation des réalisations humaines.

Amorce

Présenter l'activité aux élèves en expliquant que durant l'année, plusieurs progrès se sont manifestés dans plusieurs apprentissages. La présente activité permettra de reconnaître ces progrès et de nommer les apprentissages réalisés.

Distribuer une fiche de Bravo à chaque élève, fiche où sont consignés comme sur une carte de bingo divers apprentissages réalisés.

Inviter les élèves à lire la fiche et à poser des questions si besoin est.

Faire le lien avec le bingo traditionnel et annoncer de quelle façon il s'effectuera dans cette activité.

Inciter les élèves à profiter de cette activité pour se féliciter sincèrement.

Déroulement de l'activité

La tâche du groupe consiste à :

- se diriger vers une personne à la fois;
- s'adresser à elle en la nommant;
- lui demander de nommer une compétence ou une habileté de la grille qu'elle a développée cette année;
- inscrire son nom dans la case appropriée;
- associer chaque case à une personne différente;
- prononcer **bravo** à voix haute si l'on a réalisé un bingo selon les règles émises en amorce;
- faire vérifier par l'enseignant et les élèves la validité des réponses.

La grille devrait être remplie sur une durée d'environ 20 à 30 minutes.

Rétroaction

Sur les apprentissages :

- demander aux élèves de nommer une personne pour que nous connaissions les défis relevés cette année;
- faire ressortir les progrès de chacun et féliciter cet élève nommé.

Sur le processus de coopération :

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Comment avez-vous réussi à avoir l'attention de la personne à qui vous vouliez parler?
- Comment saviez-vous que la personne devant vous vous écoutait?
- Le jeu du Bravo aidait-il ou nuisait-il à la communication ?

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

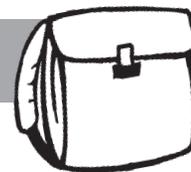
Cette activité peut se faire à chaque fin d'étape afin d'amener les élèves à prendre conscience de leurs progrès académiques et relationnels. Il suffit alors d'adapter la grille du Bravo.



Cette année, j'ai appris à...

B	R	A	V	O
... résoudre des problèmes.	... lire des textes variés.	... régler mes conflits pacifiquement.	... défendre mes idées de façon respectueuse.	... réaliser un projet en équipe.
... écrire des textes variés.	... exercer mon jugement critique.	... exprimer mes idées lors du travail en équipe.	... interpréter une chanson.	... inventer une pièce de théâtre.
... faire des communications orales.	... améliorer mes habitudes alimentaires.		... mettre en œuvre ma pensée créatrice.	... proposer des explications ou des solutions à des problèmes mathématiques.
... faire plus d'exercices.	... créer une œuvre d'art.	... to interact orally in English.	... me donner des méthodes de travail efficaces.	... apprécier des œuvres littéraires.
... un nouveau sport.	... faire attention à l'environnement.	... prendre des décisions de façon démocratique.	... à communiquer de façon efficace.	... à coopérer.

Inventons la suite...



Activité d'apprentissage :

Inventer la suite d'un roman et présenter cette suite en dramatique devant la classe.

- **Compétences disciplinaires / Composantes**
Lire des textes variés
 - Utiliser le contenu des textes à diverses fins.
 - Utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de lecture.

Communiquer oralement

 - Partager son propos durant une situation d'interaction.
- **Compétences transversales / Composantes**
Exploiter l'information
 - S'approprier l'information.

Mettre en œuvre sa pensée créatrice

 - S'imprégner des éléments d'une situation.
 - Imaginer des façons de faire.
- **Domaine général de formation**
Vivre ensemble et citoyenneté
- **Domaine d'apprentissage**
Français, langue d'enseignement
- **Coopérer**
- Contribuer au travail collectif.



Matériel	<p>Par équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - papier - crayon - feuille reproductible 7.1 « La roue de la compréhension » - feuille reproductible 7.2 « Des rôles pour mieux comprendre » - feuille reproductible 7.3 « Compte rendu du travail de groupe » <p>Par élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - extrait d'un roman (suggestion : <i>Cauchemar sous la lune</i> de Nadya Larouche)
Structure coopérative	<p>Discussion structurée</p> <p>Chacun son tour</p> <p>Jeu de rôles</p>
Formation des groupes	Groupes de base de 4 élèves
Préalables	- Avoir déjà expérimenté les rôles avec les élèves.
Pistes d'observation	<p>En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes chez l'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - réactions pertinentes au texte littéraire; - réactions témoignant d'une écoute efficace; - adaptation des propos au contexte; - réalisation appropriée à l'intention de lecture. <p>En lien avec les compétences transversales, s'attendre aux manifestations suivantes chez l'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'habiletés intellectuelles de haut niveau; - sélection de données pertinentes; - originalité des liens entre les éléments; - persévérance à jouer son rôle.

Amorce

Lire un extrait de roman (suggestion de l'auteure : deuxième chapitre du roman *Cauchemar sous la lune*, de Nadya Larouche).

Inviter les élèves à inventer la suite du roman et à présenter cette suite en dramatique devant la classe sur une durée de 10 minutes environ.

Pour s'assurer d'une compréhension commune de l'histoire, demander aux groupes de base de discuter ensemble en utilisant *La roue de la compréhension* et en s'inspirant des questions présentes sur cette roue.

Afin de structurer la discussion, attribuer des rôles liés à des habiletés intellectuelles nécessaires à la compréhension. Expliquer au groupe l'utilisation *Des rôles pour mieux comprendre*. Ces rôles seront joués par chaque élève de façon alternative à toutes les 5 minutes.

Assigner les rôles de fonctionnement aux élèves des divers groupes de base : responsable du matériel, facilitateur, vérificateur, secrétaire et porte-parole, et gardien du temps.

Déroulement de l'activité

La tâche consiste à :

1^{re} partie

- S'assurer d'une compréhension commune du récit à l'aide de **La roue de la compréhension**.
- Inventer une suite au récit.
- Jouer son rôle par l'exercice d'une habileté intellectuelle lors de la discussion.
- Participer également et contribuer à l'œuvre collective.

2^e partie

- Préparer la dramatique.
- Se donner des rôles liés aux personnages du récit pour la présentation de la dramatique en classe.
- Faire participer chacun à la réalisation de la dramatique.
- Se pratiquer à ce jeu de rôles.

3^e partie

- Préparer le compte rendu du travail de groupe.

Rétroaction

Sur les apprentissages :

- Présentation des mises en scène.

Suite à la présentation de chaque équipe, animer une courte discussion en posant les questions suivantes :

- Pouvez-vous résumer, en vos mots, la mise en scène produite par l'équipe?
- Avez-vous des questions à poser à l'équipe?

Lorsque tous les groupes de base ont présenté leur mise en scène, les équipes de base sont invitées à se réunir pour compléter le compte rendu du travail de groupe.

Sur le processus de coopération :

Vérifier la pertinence des habiletés intellectuelles et demander quelques exemples pour illustrer les propos.

Nommer publiquement des élèves qui ont démontré une habileté à les utiliser et expliciter ce qui a été observé.

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

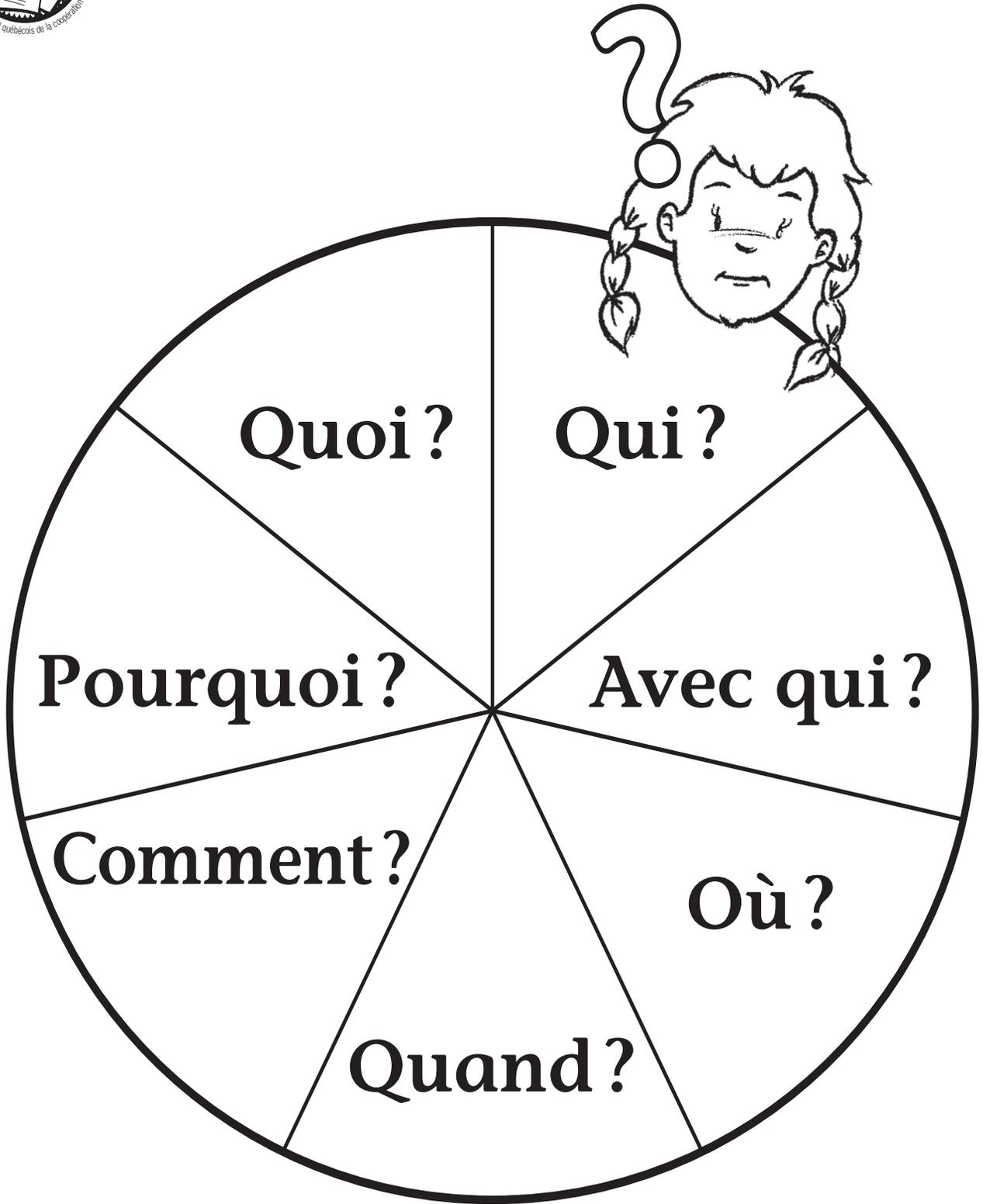
Pour aller plus loin, il est possible de demander aux élèves de lire la suite du roman, de l'illustrer ou encore d'animer une discussion ou un débat sur la mise en scène qui se rapprocherait le plus de celle proposée par l'auteur du roman.

Lecture suggérée par l'auteure :

- Larouche, Nadya. *Cauchemar sous la lune* (chapitre 2), Éditions HRW, 1996.



La roue de la compréhension





Des rôles pour mieux comprendre

Responsable du
QUESTIONNEMENT

Responsable des
PRÉDICTIONS

Responsable de la
REFORMULATION

Responsable du
RÉSUMÉ



Compte rendu du travail de groupe

Quelles stratégies avez-vous utilisées pour créer la suite de l'histoire?

Comment avez-vous déterminé les rôles des personnages pour la présentation de la dramatique?

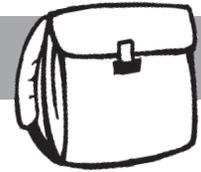
Comment avez-vous apprécié l'exercice des habiletés intellectuelles de compréhension (résumer, redire en ses mots, prédire, questionner)?

Comment avez-vous assuré la participation égale de chacun?

Êtes-vous satisfaits de votre mise en scène? Pourquoi?

Croyez-vous avoir réussi? Pourquoi?

Si on construisait une voiture



Activité d'apprentissage :

Construire une voiture automobile à l'aide de divers matériaux.

- **Compétence disciplinaire / Composantes**
Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique
 - Cerner une problématique;
 - Recourir à des stratégies d'exploration variées
 - Évaluer sa démarche.
- **Compétence disciplinaire / Composantes**
Mettre en œuvre sa pensée créatrice
 - Imaginer des façons de faire.
 - S'engager dans une réalisation.
 - Adopter un fonctionnement souple.
- **Compétence disciplinaire / Composantes**
Se donner des méthodes de travail efficaces
 - Analyser la tâche à accomplir.
 - S'engager dans la démarche.
 - Accomplir la tâche.
 - Analyser sa démarche.
- **Domaine d'apprentissage**
Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie
- **Domaine général de formation**
Vivre ensemble et citoyenneté
- **Compétences transversales / Composantes**
Coopérer
 - Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes.
 - Contribuer au travail collectif.
 - Tirer profit du travail en coopération.
- **Compétences transversales / Composantes**
Résoudre des problèmes :
 - Imaginer des pistes de solution.
 - Mettre à l'essai des pistes de solution.
 - Évaluer sa démarche.



Préparation

Matériel**Par équipe :**

- petites boîtes rectangulaires (ex. : boîtes de savon)
- bouchons de bouteille
- bouchons de liège
- gougeons de bois
- pailles
- colle
- ciseaux
- broche
- perceuse manuelle
- mètre ou règle à mesurer
- feuille reproductible 8.1, « Compte rendu de l'équipe »

Structure coopérative Jeu de rôles**Formation des groupes** Groupes de base de 4 élèves

Préalables

- Connaître les rôles de fonctionnement et les avoir déjà expérimentés.
- L'enseignant se familiarise à l'utilisation des habiletés intellectuelles de haut niveau (Taxonomie de Bloom¹) en vue d'observer les élèves afin de souligner ces habiletés lorsqu'elles se manifestent dans la réalisation des tâches. Les élèves connaissent les habiletés intellectuelles à mettre en œuvre.

Pistes d'observation

En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- élaboration d'explications pertinentes ou de solutions réalistes;
- justification des explications ou des solutions.

En lien avec les compétences transversales, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- utilisation de stratégies efficaces et variées;
- manifestation des habiletés d'analyse et de synthèse;
- dynamisme du processus;
- analyse du déroulement de la démarche;
- contribution personnelle à la réalisation commune.

Déroulement de l'activité**Amorce**

Organiser dans les jours précédant l'activité une exposition de diverses petites voitures.

Avant l'activité, porter l'attention sur certaines d'entre elles en donnant des caractéristiques particulières selon les différents modèles. Inviter les élèves à les examiner et à se questionner sur leur processus de mobilité.

Expliquer ensuite en quoi va consister la tâche à accomplir : construire une petite voiture capable d'avancer sans votre aide et avec le matériel mis à votre disposition.

Attribuer les rôles de fonctionnement : responsable du matériel, facilitateur, vérificateur et gardien du temps.

Déroulement de l'activité

Le responsable du matériel de chaque groupe de base va chercher le matériel nécessaire.

La tâche consiste à :

- se communiquer les observations faites en regardant les petites voitures;
- se donner des informations que l'on connaît concernant la mobilité des voitures;
- imaginer des façons de faire pour la construire et la faire avancer;
- dessiner un modèle pour mieux comprendre;

- faire divers essais et discuter de chacun;
- se mettre d'accord sur un choix de réalisation commune;
- contribuer de façon égale en se partageant les tâches;
- persévérer dans la réalisation pour mener à terme le projet.

Rétroaction**Sur les apprentissages :**

- Inviter les porte-parole de chaque équipe à présenter leur voiture et à expliquer comment ils l'ont construite et ce qui lui permet d'avancer seule et sans aide.

Sur le processus de coopération :

- Inviter les porte-parole à présenter leur compte rendu d'équipe.

Demander à chaque élève de compléter la fiche d'autoévaluation (p. 39).

Considérations

- Donner vos commentaires positifs aux élèves ainsi que vos observations positives sur les habiletés intellectuelles que vous avez vu se manifester lors de l'activité.
- Miser sur la participation et le processus plus que sur le produit final.

¹Legendre, R. (1993) *Dictionnaire actuel de l'éducation*. 2^e édition. Montréal : Guérin. p.1282



Compte rendu de l'équipe

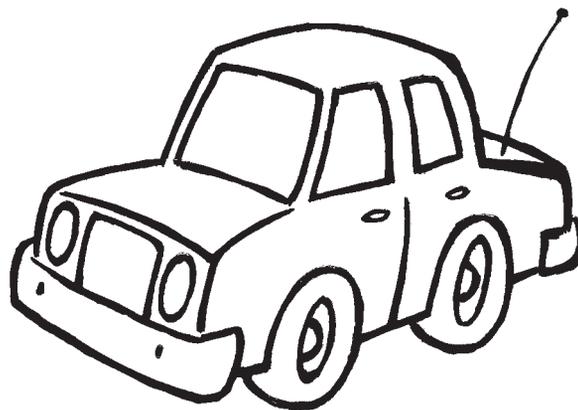


Quels matériaux avez-vous utilisés? Pourquoi?

Avez-vous réussi à faire rouler votre voiture toute seule? Si oui, quelle distance a-t-elle parcourue?

Comment avez-vous assuré la participation égale de chacun?

Attribuez une habileté intellectuelle à chacun des membres de votre équipe.

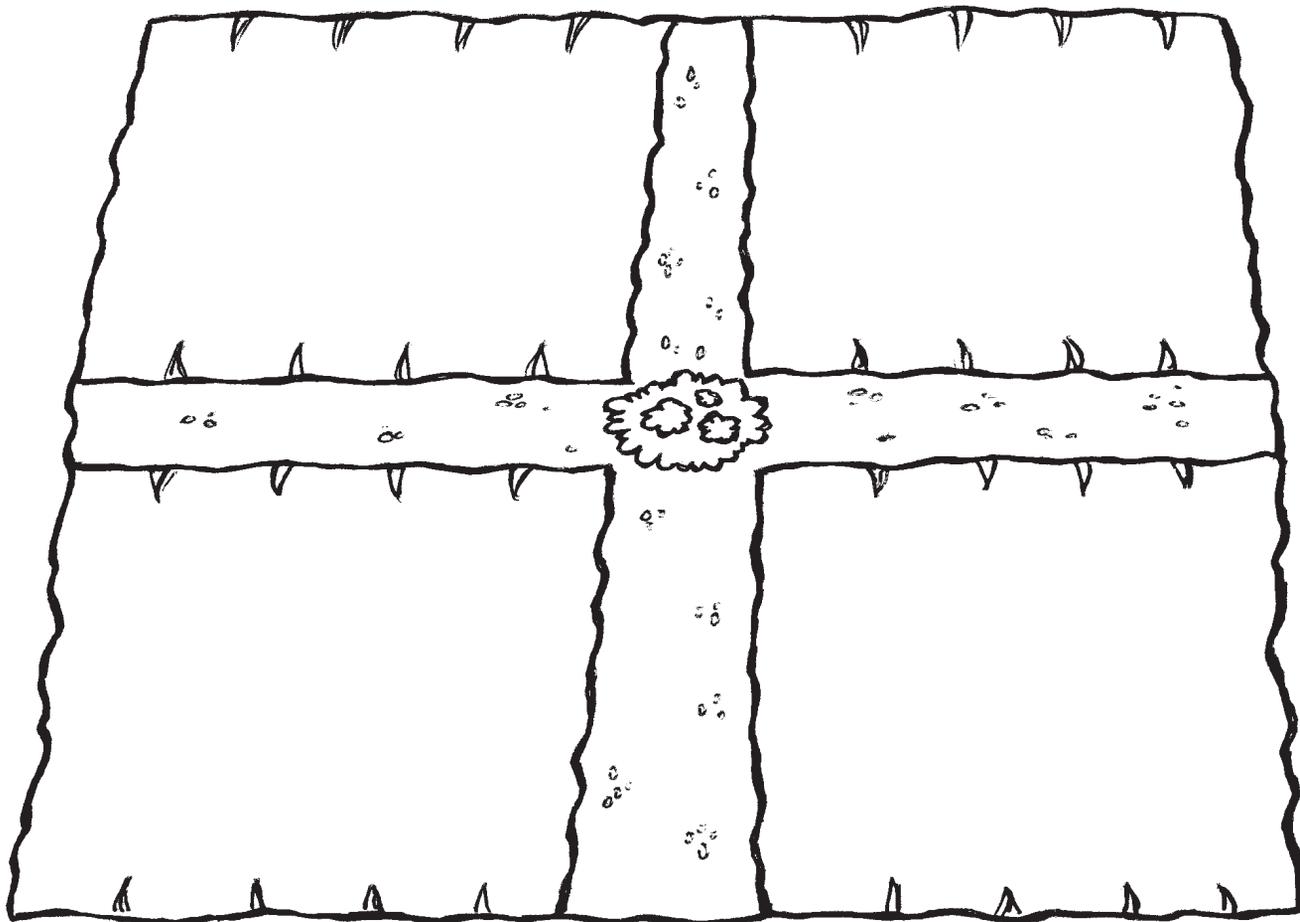


Fiche d'autoévaluation



Prénom : _____

Divisez le jardin pour que chaque membre de l'équipe ait la part qui correspond à sa participation. Chaque membre de l'équipe écrit sur sa part de jardin, une action ou une attitude qui a contribué à la réussite du travail ou une chose à améliorer si le travail a échoué.



Pour chaque action ou attitude, encerle l'image qui correspond à ta participation

As-tu donné ton idée ?			
As-tu écouté les idées des autres ?			
As-tu participé ?			

Coopérer pour apprendre et entreprendre

C'est afin d'initier les élèves à la coopération, de leur apprendre les valeurs coopératives (démocratie, entraide, solidarité, égalité, équité) et, surtout, de les mettre en pratique quotidiennement dans la classe que cette sixième trousse pédagogique est offerte à tous les enseignants des niveaux préscolaire et primaire francophones par le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité et ses partenaires.

Explorer la coopération...

Pour aller plus loin dans l'exploration de la coopération, les enseignants sont invités à faire appel aux Agents de promotion à l'entrepreneuriat collectif jeunesse. Que ce soit pour obtenir de l'information sur les différentes initiatives et programmes d'éducation à la coopération et à l'entrepreneuriat collectif, pour obtenir un accompagnement vers la réalisation de vos projets d'entrepreneuriat ou pour favoriser le développement de ponts entre l'école et la communauté, communiquez avec l'agent de votre région.

Visitez le www.coopquebec.coop/agents pour obtenir leurs coordonnées ou composez I 800 975-COOP (2667).

Gagnez à partager vos commentaires...

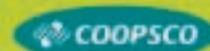
Vous avez expérimenté une des activités de la trousse pédagogique 2007? Faites-nous connaître vos commentaires sur cet outil et courez la chance de remporter un prix de 500 \$!

Vous trouverez la fiche d'évaluation au www.releve.coop.

Réalisé par :



En collaboration avec :



Fédération des coopératives québécoises en milieu scolaire

Appuyé par :



Centre des médias
du Québec

