

Pour travailler ensemble

1.7

DISCUTONS ENSEMBLE⁶

Source : CONSEIL QUÉBÉCOIS DE LA COOPÉRATION ET DE LA MUTUALITÉ - CQCM(2008). Ensemble vers la réussite : démarche d'initiation à l'entrepreneuriat coopératif, 2e édition, Lévis, Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, 204 p.

1

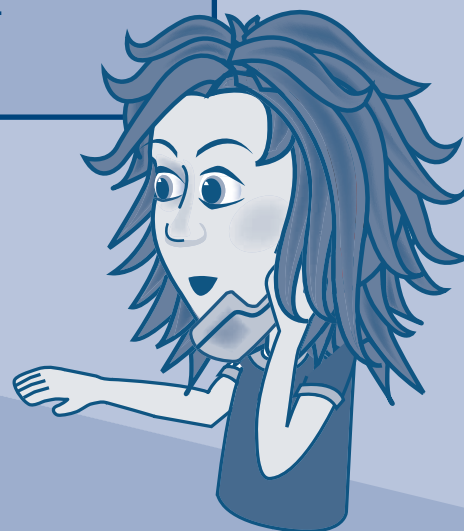
Objectifs

Apprendre des habiletés de communication efficaces.
Apprendre à discuter en petits groupes.

2

Habiletés visées

Attendre son tour, enrichir les idées, compléter les réponses des autres, reformuler, faire consensus.



6- Adaptation d'une activité de COHEN, Elizabeth G. (1994). *Le travail de groupe : Stratégies d'enseignement pour la classe hétérogène*, Montréal, Les Éditions de la Chenelière, p. 181.
Reproduit avec la permission de Chenelière/McGraw-Hill.

ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE



PRÉPARATION

Matériel pour chaque équipe

Quatre fiches de l'élève « Le vaisseau spatial » (p. 53) ou
« La rivière Alligator » (p. 54)
Fiche de l'élève « Séquence des comportements attendus » (p. 51)
Fiche de l'observateur (p. 55)

Structure coopérative

La fusée à quatre étages

Rôles coopératifs

Observateur et chronomètreur

Formation des groupes

Équipe hétérogène de cinq à six élèves



ACTIVITÉ

Amorce

L'enseignant forme les équipes. Il alloue ensuite cinq minutes pour discuter sur un sujet donné, par exemple : devrait-on permettre le téléphone cellulaire à l'école?

Il observe et note les exemples de bonnes ou de mauvaises techniques de discussion. Il fait une rétroaction après la discussion et identifie les facteurs qui favorisent une bonne ou une mauvaise discussion.

Déroulement

L'enseignant annonce aux élèves qu'ils vont pratiquer quatre habiletés nécessaires à une bonne discussion : la concision, l'écoute, la compréhension et la participation.

Il propose un sujet de discussion (à partir des textes « Le vaisseau spatial » ou « La rivière Alligator »).



RÉTROACTION

Rétroaction sur les apprentissages

L'enseignant demande aux équipes de donner leur solution ainsi que les arguments qui motivent leur choix.

Rétroaction sur le processus de coopération

L'enseignant demande aux observateurs des différentes équipes de faire part de leurs notes. Il met en évidence les comportements négatifs et positifs.

LA FUSÉE À QUATRE ÉTAGES⁷

1. La concision :

Aller droit au but, aborder le sujet directement.

Choisissez un élève pour chronométrer le groupe. Il doit veiller à ce que les membres discutent du sujet pendant cinq minutes et que chaque personne ne parle pas plus de 15 secondes à chaque intervention.

2. L'écoute :

Être attentif à ce qui est dit.

Choisissez un nouvel élève pour chronométrer. Continuez à discuter du sujet pendant cinq minutes en veillant encore une fois à ce que les interventions ne dépassent pas 15 secondes. Cependant, cette fois, chaque personne doit attendre trois secondes après que la personne qui la précède a fini de parler avant d'intervenir à son tour.

3. La compréhension :

Résumer à haute voix les propos de l'interlocuteur précédent avant d'exposer son propre avis.

Choisissez un nouveau responsable du chronométrage. Reprenez les consignes précédentes. De plus, celui qui parle doit répéter au groupe une partie de ce que la personne qui vient de parler a dit. C'est ce qu'on appelle la compréhension du point de vue de l'autre. La personne qui a parlé avant lui doit faire un signe de la tête pour indiquer que sa pensée a été comprise correctement. La discussion ne peut se poursuivre que lorsque cette opération est réussie.

4. La participation :

Tous les membres doivent participer.

Sélectionnez un nouveau responsable du chronométrage. Continuez à discuter du même sujet pendant cinq autres minutes. Toutes les règles précédentes s'appliquent en plus d'une nouvelle : personne ne peut parler une deuxième fois avant que tous les membres de l'équipe aient parlé.

Après chaque étage, demandez aux responsables du chronométrage si leur groupe a réussi à maîtriser l'habileté visée. Ils peuvent faire d'autres observations sur les difficultés rencontrées et sur ce qui s'est passé. Rappelez à la classe pourquoi chaque habileté est importante.

Choisissez comme observateur un élève qui n'a pas eu la chance de jouer le rôle de responsable du chronométrage. Poursuivez la discussion pendant cinq minutes sans devoir observer les règles, mais en essayant d'utiliser les habiletés de concision, d'écoute, de compréhension et de participation. Les observateurs prendront en note les bons exemples de chacun de ces comportements (voir fiche de l'observateur, p. 55).

FICHE DE L'ÉLÈVE

SÉQUENCE DES COMPORTEMENTS ATTENDUS

- On parle 15 secondes.
- On attend trois secondes après la dernière intervention avant de parler.
- On résume tout haut l'intervention précédente et on attend un signe d'approbation avant de poursuivre.
- On reprend la parole seulement lorsque tous ont parlé.

Liste de comportements négatifs et positifs

Comportements négatifs	Comportements positifs	Comportements très positifs
<p>Parle trop.</p> <p>Écoute très peu les autres.</p> <p>Tient absolument à ce qu'on adopte ses idées.</p> <p>N'aide pas les autres à corriger leurs comportements négatifs.</p> <p>Critique les personnes plutôt que leurs idées.</p> <p>Laisse les autres accomplir tout le travail.</p>	<p>A des idées nouvelles et des suggestions.</p> <p>Demande et donne des informations.</p> <p>Explique aux autres.</p> <p>Organise les idées.</p> <p>Vérifie si le groupe est prêt à prendre une décision.</p>	<p>Demande aux membres passifs d'exprimer leur opinion.</p> <p>Écoute les autres avec intérêt.</p> <p>Apprécie les bonnes idées et les suggestions.</p> <p>Est prêt à changer d'idée si quelqu'un apporte un meilleur argument.</p>

FICHE DE L'ÉLÈVE



LE VAISSEAU SPATIAL⁸

Ce jeu consiste à choisir sept personnes pour partir en voyage vers une autre planète à bord d'un vaisseau spatial. Vous venez d'apprendre qu'une bombe à neutrons a été lancée vers les États-Unis et que ce pays vient de riposter. C'est la fin du monde.

Le vaisseau spatial a la capacité d'implanter la vie sur une autre planète. Un tirage au sort a désigné 11 personnes pour monter dans le vaisseau; mais il y a eu erreur et il s'avère que seulement sept personnes pourront s'embarquer.

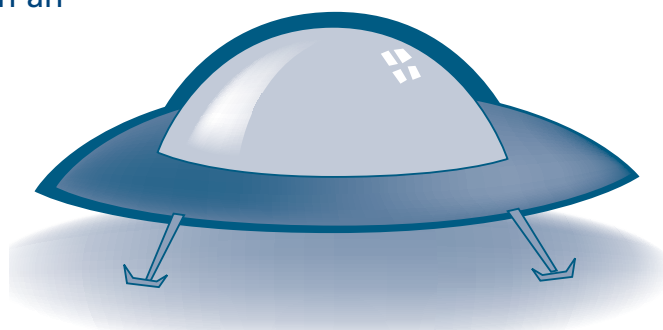
Votre groupe doit décider quelles sont les sept personnes qui reconstruiront la vie ailleurs.

Rappelez-vous que le vaisseau ne peut pas prendre plus de sept personnes.

Une personne ne peut être choisie sans l'accord unanime de tous les membres de votre équipe.

Voici les personnes choisies :

1. Un violoniste de 30 ans membre d'un orchestre
2. Un pasteur protestant de 67 ans
3. Un ingénieur de 23 ans et son épouse de 21 ans (ils ont refusé d'être séparés)
4. Un policier de 40 ans qui refuse de se séparer de son arme
5. Un garçon de votre âge qui fréquente votre école
6. Un décrocheur de 25 ans qui a été arrêté récemment pour vol à main armée
7. Une enseignante en sixième année de 32 ans
8. Une femme médecin de 40 ans
9. Une sculpteuse de 50 ans
10. Un poète de 25 ans
11. Une fillette de un an



8 - SIMON, Sidney B., Leland HOWE et Howard KIRSCHENBAUM (1989). *À la rencontre de soi-même : 80 expériences de développement des valeurs*, Montréal, Actualisation, p. 292-293.

FICHE DE L'ÉLÈVE



LA RIVIÈRE ALLIGATOR⁹

Il était une fois une fille nommée Abigail qui était amoureuse d'un garçon nommé Grégory. Ce dernier eut un malheureux accident et brisa ses lunettes. Abigail, son amie, s'est offerte pour aller les faire réparer. Mais l'ophtalmologiste habitait de l'autre côté de la rivière Alligator et une inondation avait emporté le pont. Le pauvre Grégory ne pouvait rien voir sans ses lunettes, et Abigail voulait désespérément traverser la rivière pour se rendre chez l'ophtalmologiste. Pendant qu'elle était seule au bord de la rivière, serrant les lunettes brisées dans ses mains, un garçon nommé Sinbad descendit la rivière dans une barque.

Abigail demanda à Sinbad s'il voulait bien l'aider à traverser. Il accepta à condition que, pendant la réparation, elle aille dans un magasin tout proche pour voler une radio transistor qu'il convoitait. Abigail refusa et se rendit chez son ami Yvan, qui avait aussi un bateau.

Lorsque Abigail eut expliqué son problème à Yvan, il dit qu'il était trop occupé et qu'il ne voulait pas s'en mêler. Voyant qu'elle n'avait pas d'autre choix, Abigail retourna voir Sinbad et lui dit qu'elle était d'accord avec son plan.

Lorsque Abigail remit les lunettes réparées à Grégory, elle lui dit ce qu'elle avait été obligée de faire. Grégory en fut si fâché qu'il lui dit qu'il ne voulait plus jamais la revoir.

Furieuse, Abigail alla voir Slug à qui elle raconta tous ses malheurs. Slug eut tellement de peine pour Abigail qu'il lui promit de régler son compte à Grégory. Ils allèrent au terrain de jeux de l'école, où Grégory jouait à la balle, et Abigail prit plaisir à voir Slug frapper Grégory et lui briser ses lunettes.

Le groupe doit classer ces personnages en commençant par le meilleur et en terminant par le pire : Abigail, Grégory, Sinbad, Yvan, Slug.

Chacun doit justifier ses choix tout au long de la discussion.



9 - Loc.cit.

FICHE DE L'OBSERVATEUR

Nom de l'observateur : _____

Noms	Concision Aller droit au but.	Écoute Être attentif.	Compréhension Répéter une partie de la dernière intervention.	Participation Tout le monde participe.