

Les structures coopératives

Les structures sont utilisées en coopération dans le but de favoriser le partage d'idées entre les élèves, de développer des concepts, d'assurer la responsabilité individuelle et l'interdépendance. En voici quelques-unes :

Casse-tête

Partage des informations entre participants.

Casse-tête d'expertise

Les élèves sont réunis en groupes de base.

Chaque élève reçoit du matériel ou se voit attribuer une tâche différente de celle des autres.

Individuellement, l'élève explore son matériel ou exécute la tâche.

Les membres de chaque groupe qui ont reçu le même matériel ou qui ont accompli une même tâche se réunissent en groupe d'experts pour poursuivre le travail et s'entraider.

Lorsqu'ils ont terminé, ils retournent dans leur groupe de base respectif et participent à la réalisation d'une tâche commune.

Chaque élève communique les renseignements ou partage le matériel qu'il est le seul à comprendre ou à posséder.

*Chacun son tour*¹⁴

Chaque élève, à tour de rôle, exprime oralement son idée. Le groupe fait ensuite des choix.

L'enseignant désigne un élève dans chaque groupe pour annoncer à la classe l'idée de son groupe et la justifier.

Chasse à la personne

Les élèves ont une feuille avec des cases.

Chaque case contient une question qui présente un énoncé.

Chaque élève adresse la question à un autre élève afin de découvrir s'il s'agit de cet élève.

Si oui, l'élève doit apposer ses initiales dans la case sur la feuille de celui qui lui a posé la question.

Coins de la classe

L'enseignant annonce les thèmes en lien avec le sujet choisi. Dans les coins de la salle de classe, il fixe au mur les feuilles sur lesquelles est écrit le thème du coin.

Les élèves choisissent un thème et se dirigent vers le coin de la classe correspondant.

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.

14- *Ibid.*, p. 308-311.
Reproduit avec la permission de Chenelière/McGraw-Hill.

Controverse

Il y a deux rangées d'élèves face à face : les élèves pour et les élèves contre. L'enseignant anime le débat. Les élèves ont le droit de changer d'opinion en cours de débat et, ce faisant, ils changent de rangée. Chaque élève parle à tour de rôle. On entend en alternance une opinion pour et une contre. Lorsque le débat est terminé, l'enseignant compte le nombre d'élèves pour et le nombre d'élèves contre.

*Discussion*¹⁵

En petits groupes, les élèves discutent d'un sujet. 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.

Graffiti collectif

À l'aide de la grande feuille divisée en quatre, chaque membre du groupe répond à la question dans l'espace placé devant lui avec un crayon d'une couleur distincte. Au bout d'un laps de temps assez court, on tourne la feuille. Chaque membre de l'équipe lit les réponses à la question et formule ses réponses personnelles, si elles sont différentes de celles déjà écrites. Si les réponses sont partagées par l'élève, celui-ci appose ses initiales à côté de ces dernières.

Jetons de participation

Chaque élève a en main trois jetons. L'élève dépose un jeton au centre de la table lorsqu'il prend la parole (sauf pour un oui ou un non); tous les jetons doivent être au centre avant de recommencer.

Partage équitable de matériel

Chaque élève qui compose le groupe de base a en sa possession le même matériel.

*PPP (penser, paier, partager)*¹⁶

Chaque élève réfléchit pendant un temps déterminé à un sujet annoncé par l'enseignant. Chaque élève communique à un partenaire le fruit de sa réflexion. Les partenaires communiquent leurs idées en groupe élargi. Variante : penser, partager, paier, partager.

Remue-méninges

Les élèves effectuent un brassage d'idées, donc ils émettent le plus d'idées possible dans un temps déterminé, sans porter de jugement. Toutes les idées sont retenues, sans qu'elles soient censurées ou débattues.

15- *Loc. cit.*

16- *Loc. cit.*

Les rôles coopératifs

Afin de favoriser la coopération, il est parfois recommandé d'utiliser les rôles. Grâce à eux, chaque élève occupe une place reconnue dans le groupe et réalise des tâches spécifiques lors de l'activité. Cela contribue à favoriser la participation de chacun et donc de contrer les problèmes de non-participation ou de domination. Enfin, les rôles permettent aux enseignants de déléguer plus de responsabilités aux élèves.

Comme il est mentionné dans le livre *Apprendre la démocratie* :

L'enseignante attribue elle-même les rôles, évitant ainsi que les élèves ne se donnent, selon leur statut, des rôles qu'ils perçoivent comme les plus importants ou les plus désirables.

(...) Elle doit aussi bien les définir et les enseigner.

(...) Il faut faire une rotation dans l'attribution des rôles pour éviter les conséquences néfastes d'une appropriation abusive d'un rôle par la même personne¹⁷.

Il existe deux grands types de rôles : les rôles liés à la réalisation de la tâche et les rôles liés au fonctionnement ou à la qualité de l'interaction.

Souvent, les élèves assument plus d'un rôle au sein d'une même équipe de travail, cumulant un rôle lié à l'interaction du groupe (fonctionnement) et un rôle lié à la tâche. Ces rôles requièrent diverses habiletés cognitives, interpersonnelles, motrices ou autres. Un élève 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, mais qu'il pourra acquérir.

Au sein des activités coopératives proposées dans *Ensemble vers la réussite*, les rôles utilisés sont :

Rôles liés à la réalisation de la tâche

Afficheur : c'est l'élève qui affiche le résultat du groupe.

Animateur : c'est l'élève qui prépare l'ordre du jour et anime les réunions (droit de parole, prise de décisions).

Porte-parole : c'est l'élève qui présente le compte rendu à la classe ou expose et justifie l'idée du groupe. Il doit faire preuve d'un souci de synthèse et de clarté et rapporter fidèlement les propos des membres de son groupe.

Responsable du matériel : il s'agit de l'élève qui distribue le matériel aux membres de l'équipe, qui le manipule avec soin et qui le classe et le range à la fin de l'activité.

Secrétaire : c'est l'élève qui prend les notes.

17- *Ibid.*, p. 25.

Reproduit avec la permission de Chenelière/McGraw-Hill.

Rôles liés au fonctionnement ou à la qualité de l'interaction

Facilitateur : c'est l'élève qui s'assure du maintien de l'attention de ses pairs quant à la tâche à accomplir. Il accorde les droits de parole. Il s'assure que tous participent à la tâche.

Gardien de l'échéancier : c'est l'élève qui s'assure du suivi des tâches sur l'échéancier. Il attire l'attention sur les tâches qui n'ont pas encore été réalisées. Il propose des modifications en cas de changements tout en respectant la date finale.

Gardien du temps ou chronométrateur : c'est l'élève qui voit à la bonne gestion du temps. Il suggère une répartition du temps pour chaque partie de la tâche à réaliser et rappelle le temps écoulé.

Intermédiaire : il s'agit de l'élève qui fait le lien entre le groupe et l'enseignant. Il présente à l'enseignant ce qui a été tenté par le groupe et rapporte au groupe les suggestions de l'enseignant.

Observateur : on le désigne comme étant l'élève qui observe, compile et comptabilise des faits observables. Il fait part de ses observations aux membres de l'équipe ou à la classe lors de la rétroaction.

Vérificateur de l'utilisation des jetons : c'est l'élève qui s'assure de l'égalité de la participation.

Voir les cartes de rôles aux pages 160 à 165.

LES CARTES DE RÔLES (recto verso)

Afficheur

J'affiche le résultat
du travail de groupe

Animateur

Je prépare l'ordre du jour
de la rencontre.
J'anime les réunions.
Je donne le droit de parole.
Je gère la prise de décisions.

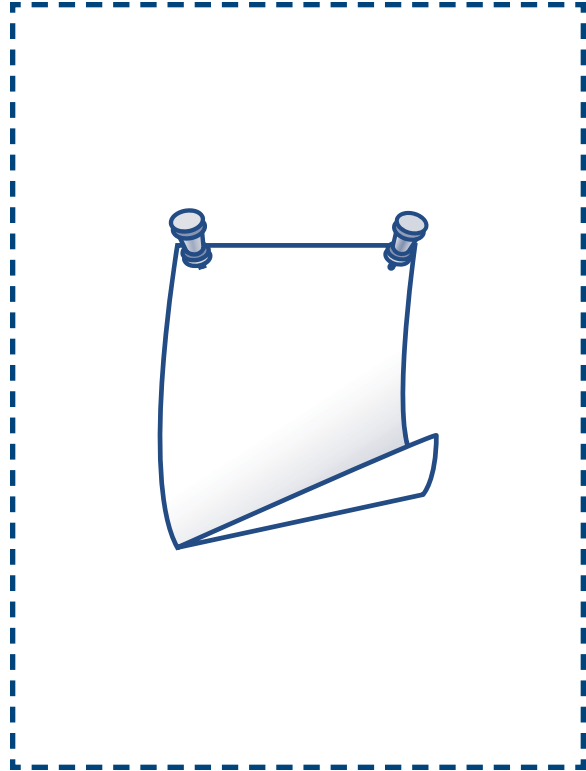
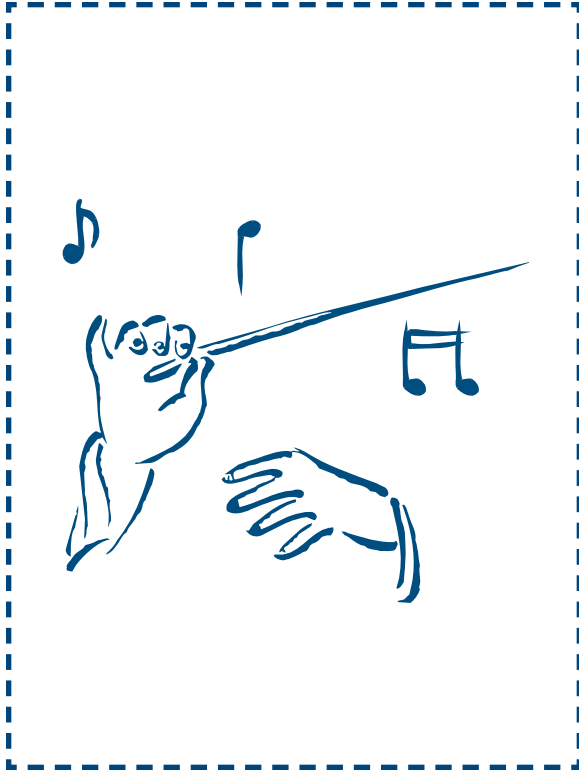
Porte-parole

J'expose le compte rendu
de notre travail à la classe.
Je justifie les idées
de mon groupe.
Je communique clairement.

Responsable du matériel

Je porte attention aux
consignes données.
Je distribue le matériel
aux membres de l'équipe.
Je manipule le
matériel avec soin.
Je classe et range le
matériel, une fois le
travail terminé.

LES CARTES DE RÔLES (recto verso)



LES CARTES DE RÔLES (recto verso)

Secrétaire

Je suis responsable de prendre les notes ou les réponses de mon groupe de travail.

Facilitateur

Je lis les consignes et au besoin je les explique.
J'encourage chaque membre à jouer le rôle qui lui est assigné.
J'accorde le droit de parole.
J'interviens dans le but de rendre le travail plus efficace.
Je m'assure que l'équipe demeure concentrée sur la tâche.

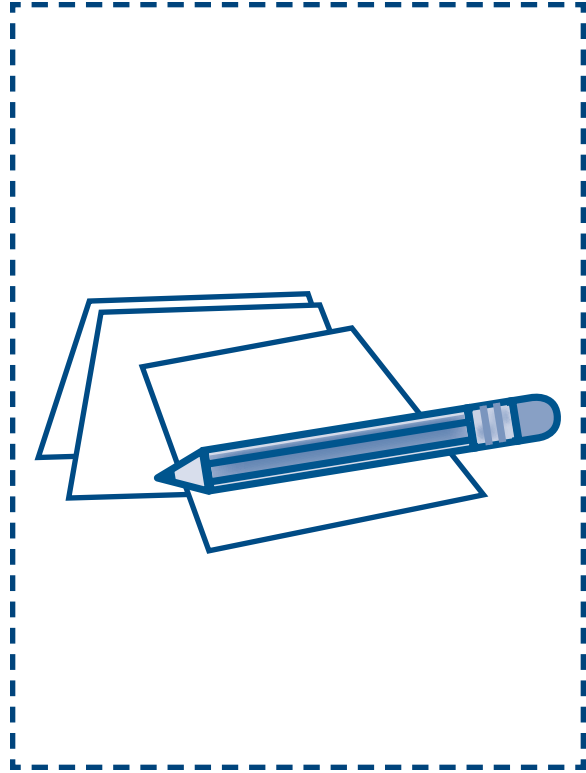
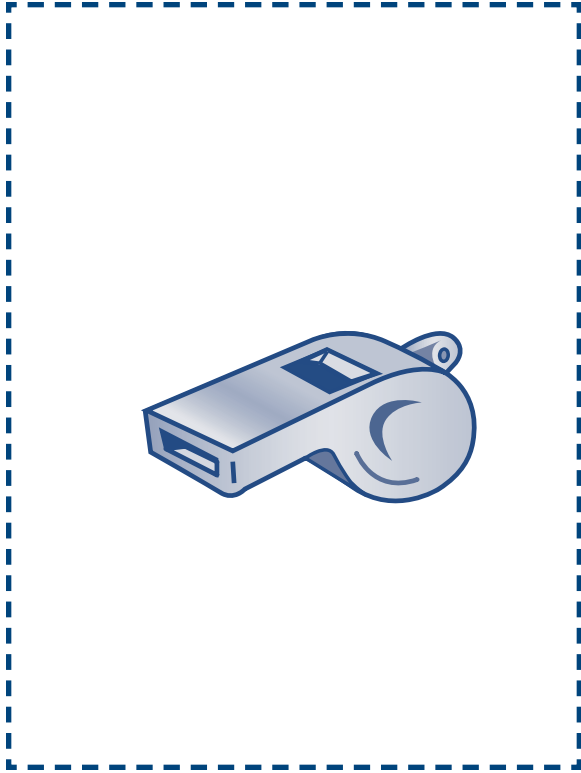
Gardien de l'échéancier

Je m'assure du suivi des tâches sur l'échéancier.
Je raye les tâches complètement effectuées.
J'attire l'attention sur les tâches qui n'ont pas encore été réalisées.
Je propose des modifications en cas de changements tout en respectant la date finale.

Gardien du temps

Je gère le temps alloué à la tâche. Je suggère une répartition du temps pour chacune des étapes du travail.
Je fais remarquer aux membres toute perte de temps.
Régulièrement, je rappelle le temps écoulé.
Je minute les interventions des membres de l'équipe lorsque c'est nécessaire.
Je m'assure que le travail est terminé à temps.

LES CARTES DE RÔLES (recto verso)



LES CARTES DE RÔLES (recto verso)

Intermédiaire

Je suis responsable de solliciter l'aide de l'enseignant lorsque c'est nécessaire.
Je consulte chaque membre avant de demander de l'aide.
J'expose le problème à l'enseignant.
J'explique aux membres de l'équipe les pistes suggérées par l'enseignant.

Observateur

Je note et compile des faits relatifs à une habileté coopérative.
Je présente mes observations et les progrès faits par mon équipe.

Vérificateur de l'utilisation des jetons

Je suis responsable de l'égalité de la participation.
Je m'assure que les jetons de la parole sont bien utilisés.

LES CARTES DE RÔLES (recto verso)

