

Sonia Rezgui
Zürich
Ruth Samin
Lausanne

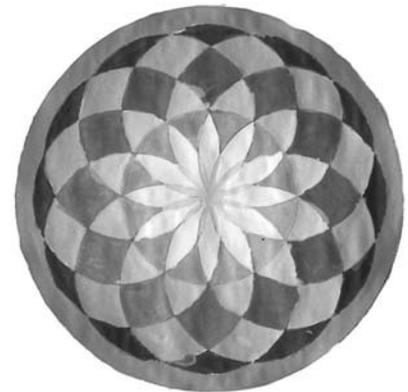
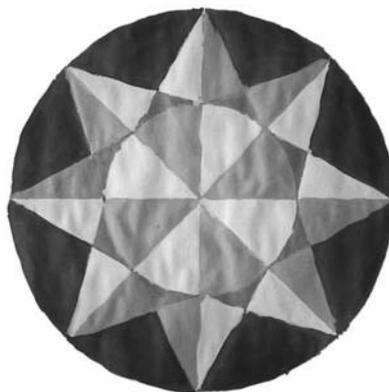
Fiches pédagogiques pour le travail coopératif au degré primaire

In diesen Didaktischen Beiträgen werden Ideen zur Unterrichtsgestaltung und lustige Umsetzungsmöglichkeiten von interaktiven Sozialformen vorgestellt. Ein kurze Einleitung reflektiert ganz im Allgemeine die Vorteile und Risiken von kooperativen Lehrformen.

Au même plan que la mise en place des méthodes, l'importance de l'interaction sociale est incontestable en ce qui concerne l'apprentissage à l'école. Les formes sociales, la coopération et le développement des compétences sociales ont désormais leur place dans les curricula et ceci dès l'école primaire. Les bienfaits des formes sociales en particulier celles qui favorisent la coopération, se situent sur quatre plans: au niveau de la performance, des compétences sociales, pour le développement de la personnalité (Huber 2006), mais aussi en ce qui concerne l'utilisation de stratégies (voir Hutterli et Jacquin dans ce même numéro). Cependant si le travail en dyades ou le travail en groupe peut favoriser la coopération, un tel arrangement peut aussi pousser à la compétition (Huber 2006). Le succès dépendrait de l'importance accordée au moment de l'évaluation à la performance de chaque participant par rapport au produit final (Huber 2006). Les activités suivantes sont, quelle que soit la langue, des exemples pratiques sous formes de fiches pédagogiques principalement prévues pour le degré primaire, mais facilement adaptables pour le secondaire et dont l'objectif consiste à familiariser les

apprenants débutants avec les formes sociales. A ce titre il s'agit de dispositif clairement prédéfini par l'enseignant. Elles montrent comment celles-ci s'intègrent sans difficulté aux activités permettant d'entraîner les quatre compétences avec un accent particulier sur le travail en dyades ou le travail en groupe autour de l'expression orale, la compréhension orale et écrite. (Le matériel des activités est disponible sur notre site internet: www.babylonia.ch/BABY308/PDF/fiches.pdf).

Pour les deux premières activités favorisant l'expression orale, nous avons opté pour une approche ludique intégrant des structures sous forme de chunks. Les règles fixées par le jeu Stein-Spiel ou le jeu de pierre ainsi que dans le Pierre noir présentent l'avantage de gérer la distribution de la prise de parole. Malgré le fait que les apprenants ont un niveau de compétence langagière relativement bas entre A1-A2, les élèves peuvent tout de même s'exercer à s'exprimer dans la langue cible sans un contrôle permanent de la part de l'enseignant, diminuant ainsi le stress, la peur de la correction et augmentant le temps de parole imparti à chaque élève. Ce dernier point permet d'appliquer les plans d'étude qui accordent à l'oralité





Fiches pédagogiques



Le jeu des couleurs

Compétences exercées	Savoir-faire linguistique	Organisation de la classe	Avec matériel spécifique
<ul style="list-style-type: none"> • Lecture de textes • Production orale • Manipuler différentes structures • Manipuler le vocabulaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre (lire) • Parler 	<ul style="list-style-type: none"> • Par paires • Par groupes de 3-4 	<ul style="list-style-type: none"> • Support • Cartes de couleurs • Un dé • Les textes

Objectif

Etre capable de comprendre le contenu global et les détails d'un texte.

Connaissances préalables

Lexique ou structure manipulée relative au sujet.

Matériel

Il y a au minimum 7 cartes de chaque couleur qui forment 4 piles au total. Sur chaque carte se trouve une question au verso et la réponse au recto. Les élèves ont un seul support et un dé pour tous, un pion par joueur ou par groupe et quatre textes à disposition.

Déroulement

1. Les joueurs lancent le dé et celui qui a le chiffre le plus élevé commence. Le premier joueur (A) lance le dé et avance son pion.

2. Un joueur B tire pour le joueur A une carte de la même couleur que la case sur laquelle se trouve le pion de ce dernier. Le joueur B lui lit la question notée sur la carte.

3. Le joueur A (re)lit le texte correspondant marqué de la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion et cherche la réponse.

Il répond à la question. Le joueur B vérifie la réponse. Si la réponse est correcte, le joueur A peut avancer de deux cases, sinon il doit revenir à la case précédente.

4. Les cases roses sont les cases «porte-bonheur». Lorsque les joueurs arrivent sur ces cases, ils peuvent avancer de 3 cases.

5. Les cases grises sont les cases «malchance». Sur ces cases les joueurs doivent reculer de 2 cases.

6. Le premier joueur qui parvient à la case «arrivée» a gagné.

☺	<i>Jeu très motivant pour la lecture. Le degré de difficulté des textes peut être varié afin de faire participer les élèves faibles et forts.</i>
☹	<i>Les textes doivent être relativement courts. Il faut proposer suffisamment de cartes pour que les élèves ne puissent pas mémoriser les questions.</i>

une place importante. Par ailleurs, les élèves peuvent s'essayer à des stratégies telles que se donner du courage, se préparer à l'aide de structures notées à l'avance, utiliser une grille ou un schéma, noter des mots clés avant (Rampillon 2003) en vue de remplir le formulaire 10 du PEL II sur les stratégies.

Le jeu des couleurs (Le jeu des couleurs est une adaptation d'un jeu qui a été élaboré par des collégiens dans le cadre d'un projet de lecture en L1. Voir Maga & Méron 2003) offre une variante amusante pour la vérification de la compréhension de textes en évitant les habituelles questions fermées,

les questionnaires, quizz et QCM. La lecture silencieuse n'est donc pas au centre de cette activité, puisqu'il existe de nombreuses techniques de lecture qui exploitent les formes sociales et qui favorisent l'autonomie des apprenants. A ce titre nous ne ferons qu'évoquer la méthode américaine en six étapes MURDER (Ertl & Maindl 2006) dont les méthodes SQ3R ou SQRRR restent très proches et sur lesquelles se basent la plupart des activités de lecture en groupes. Ces méthodes qui peuvent être utilisées de manière individuelle ou en groupes ou en dyades et s'avèrent efficaces quant à l'utilisation des stratégies lorsque la manière de structurer

durant les leçons les séquences pour les différentes tâches et les rôles sont clairement définies (Ertl & Maindl 2006).

1) *setting the mood to study:*

- préparation qui sert à motiver l'apprenant en le plaçant dans une atmosphère favorable à l'apprentissage

2) *reading for understanding:*

- lecture orientée sur la compréhension du contenu
- sélection des informations importantes des informations secondaires

3) *recalling the material:*

- reformulation avec ses propres mots
- paraphrase et visualisation
- représentation graphique



Fiches pédagogiques



Pierre noir

Compétences exercées	Savoir-faire linguistique	Organisation de la classe	Avec matériel spécifique
<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser • Reproduire des phonèmes • Manipuler des structures 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre (écouter) • Parler (prononciation) 	<ul style="list-style-type: none"> • Par paires • Par groupes de 3-4 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes de couleurs

Objectif

Mémoriser, comprendre des structures.

Connaissances préalables

Lexique ou structure manipulée.

Matériel

Il y a au minimum 15 cartes. 14 cartes permettent de faire un dialogue (sur chaque carte se trouve une question ou une réponse). Une carte isolée (question ou réponse) ne permet pas de faire un dialogue: c'est le Pierre noir. Chaque joueur possède 4 cartes (ou plus). Les cartes qui restent forment

une pile au centre de la table.

Déroulements possibles

1. Le joueur le plus jeune commence par lire une question et l'élève qui a la bonne réponse la lit à voix haute et prend les deux cartes et les met de côté.
Ou
2. Le joueur qui commence pose la question à une personne en particulier. Si cette personne ne peut pas répondre, elle prend une carte de la pile. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, les joueurs piochent chez leur voisin de droite.

☺	<i>Jeu très efficace pour permettre la prise de parole avec des élèves faibles ou des élèves débutants.</i>
☹	<i>Si on choisit les premières règles (déroulement 1), l'échange est plus spontané, mais le Pierre noir reste chez la même personne. Si on choisit d'autres règles, le Pierre noir circule d'une personne à l'autre, mais le dialogue est moins spontané.</i>

Exemples de structures à noter sur les cartes

Comment t'appelles-tu?	Je m'appelle ...
Quel âge as-tu?	J'ai ... ans.
As-tu des frères et sœurs?	J'ai ...
Où habites-tu?	J'habite à ...
Aimes-tu jouer au foot?	Non, je préfère ...
Quel âge a ta sœur?	Elle a ... ans.
As-tu un animal?	Oui, j'ai un/une...
	Non, je n'ai pas ...
	Il a ... ans.

Exemples de structures à utiliser pour jouer

- C'est à toi. / C'est ton tour.
- Je ne sais pas.
- Prends une carte
- Où habites-tu?
- Etc.

4) digest the material:

- mise en relation des informations avec son propre savoir encyclopédique
- correction et restructuration des informations

5) expanding knowledge:

- élargissement du savoir au-delà du texte à partir de questions et recherche de nouvelles sources d'informations

6) review:

- vérification des résultats de l'apprentissage
- identification de lacunes et des difficultés rencontrées

La dernière fiche pédagogique qui correspond à une planification à partir d'un texte d'écoute tiré du manuel Envol 6 Unité 15 Monsieur Brioche abonde dans le même sens, dans la mesure où l'activité d'écoute sert essentiellement à la discrimination auditive et que l'intégration des dyades fait plus particulièrement sens après l'écoute lorsqu'il s'agit de la compréhension du texte à proprement parler: si l'écoute à deux permet un gain de temps, l'intégration des formes sociales semble

plus judicieuse pour le développement des stratégies au moment de la lecture après l'écoute. Lorsque les apprenants utilisent les clés magiques (correspondant à neuf stratégies de lecture dont les élèves disposent sous forme d'un trousseau), en travaillant en dyades ils sont forcés d'interagir, de reformuler systématiquement, verbaliser leur démarche, comparer leurs résultats, de synthétiser le contenu et réfléchir aux stratégies utilisées qui pourront ensuite être documentées dans le PEL.



Fiches pédagogiques



Monsieur Brioché Manuel Envol 6, Unité 15

Objectif de la leçon: Les élèves sont capables de comprendre le déroulement et le sens général d'une histoire à l'aide de mots-clés				
Temps	Objectifs	Contenu	Forme sociale	Matériel
10'	Les élèves sont capables de nommer des objets de tête ou à l'aide du dictionnaire.	Phase d'anticipation- Avant l'écoute: 1) L'enseignant-e montre le DVD en accéléré sans son. Les élèves notent sur une feuille sous forme de mappage les mots qu'ils/elles pensent entendre ou qu'ils/elles voient sur les images. Au centre du mappage, ils/elles notent le thème de la séquence vidéo.	A deux	DVD, Dictionnaire
5'	Les élèves sont capables de repérer acoustiquement les mots qu'ils/elles connaissent.	Pendant l'écoute: 2) Les élèves revoient la vidéo avec le son et complètent leur mappage avec les mots qu'ils/elles ont entendus.	A deux	DVD
3'	Les élèves sont capables de repérer les segments de phrases.	3) Les élèves écoutent le CD de Monsieur Brioché et placent les cartes/le texte dans le bon ordre.	A deux	CD, Support, cartes-textes
10'	Les élèves sont capables de repérer les mots-clés et de comprendre le sens du texte.	Après l'écoute- contrôle: 4) Les élèves vérifient s'ils/elles ont placé les cartes dans le bon ordre à l'aide du livre et ils/elles lisent le texte à l'aide des clés magiques.	A deux	Livre
5'		5) Les élèves répondent à un questionnaire en allemand ou à un quiz en français.	Individuel	
10'		6) Correction en plénière: l'enseignant-e répond aux questions et clarifie les questions de compréhension restantes ou interroge les élèves sur les stratégies utilisées.	Plénière	Questionnaire

Le travail coopératif en groupes ou par paires présente pour le degré primaire certaines caractéristiques. Du fait que les apprenants aient peu de moyens langagiers, qu'il faille les initier à la coopération et à la prise d'autonomie, l'organisation de la situation de communication entre les élèves doit être mûrement réfléchi, ce qui signifie des consignes très claires concernant les tâches de chaque apprenant, son rôle dans l'interaction et l'explicitation de l'objectif.

Bibliographie

- Huber, G. (2006). Lernen in Gruppen/Kooperatives Lernen. In Heinz Mandl & Helmut Felix Friedrich (Hrsg.), *Handbuch Lernstrategien*, (pp. 261-272). Göttingen: Hogrefe.
- Ertl, B. & Mandl, H. (2006). Kooperations-skripts. In H. Mandl & H.F. Friedrich (Hrsg.), *Handbuch Lernstrategien*, (pp. 261-272). Göttingen: Hogrefe.
- Rampillon, U. (2003). Lernstrategisches Minimalprofil an der Schwelle von L2 zu L3. In B. Hufeisen & G. Neuner, *Mehrsprachigkeitskonzept- Tertiärsprachen-Deutschnach Englisch*. Council of Europe Publishing, Graz.
- Maga, J.-J. & Méron, Ch. (2003). *Le défi-lecture. Pédagogie de la lecture-écriture en projet*.

Lyon. Chronique Sociale.
Bildungsdirektion des Kantons Zürich (2000). *Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich. Überarbeitete Ausgabe 2000*. Lehrmittelverlag des Kantons Zürich.

Sonia Rezzgui

est didacticienne de français langue étrangère pour le degré primaire à la Haute Ecole Pédagogique de Zurich, présidente du Forum Langue Etrangère Suisse et coordinatrice de la revue *Babylonia*.



Fiches pédagogiques



Das Stein-Spiel

Fertigkeiten	Sprachliches Können	Sozialformen	Mit Material
<ul style="list-style-type: none"> • Sprechen • Verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur anwenden • Wortschatz kategorisieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Zu zweit • In Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Steine • Karten

Ziele

1. Wortschatzarbeit (kategorisieren):
 - mögliche Kategorien im CYP2: z.B. Spiele, Kleider, Schulmaterial, Zahlen,
 - Körperteile, Nahrungsmittel, ...
 - (Artikel verwenden wo gelernt); Verben;
 - im CYT: id.; Musikinstrumente, Hobbies / Sportarten, Schulfächer, Leute,
 - Räume und Orte,; Adjektive
2. Grammatikinhalt: Struktur „Unter dem roten Stein ist“ anwenden

Vorkenntnisse

Manipulierter Wortschatz und Strukturen zum Thema.

Material

- 10 – 15 rote und graue Steine
- Bildkarten zum Wortschatz.

Ablauf

Vor jeder Spielrunde werden die Bildkarten gemischt und (ohne Hinsehen !) unter die bunten Steine verkehrt hingelegt. Die restlichen Karten werden weggelegt.

Ein Spieler muss raten:

„Unter dem grauen Stein ist (z.B. *ein Möbel*)“. Dann nimmt der nächste Spieler die betreffende Karte hervor und antwortet:

- wenn die Behauptung stimmt: „Ja, da ist (z.B. *ein Stuhl*)“, und gibt Spieler 1 die Karte,
- wenn die Behauptung nicht stimmt, sagt Spieler 2: „Nein, das stimmt nicht.“ und legt die Karte zurück.

Dann kommt der 2. Spiel dran mit raten.

Ende der Spielrunde: wenn alle Steine leer sind. *Alle* Karten mischen und eine neue Runde anfangen.

Anweisungen für die SchülerInnen

Das Stein-Spiel (3 – 5 Spieler)

- Material:**
- 10 – 15 rote und graue Steine
 - Bildkarten
 - 1 Karte mit den Wortgruppen

Règles:

Avant chaque partie, il faut mélanger les cartes images et en disposer une sous chaque caillou, à l'envers. Les autres cartes sont mises à part.

Un joueur doit deviner ce qui se trouve sous le caillou de son choix:

„ **Unter dem roten Stein ist**“

„ **Unter dem grauen Stein ist ...**“

Le joueur suivant sort la carte et répond:

- si le joueur 1 a raison : « **Ja, da ist** » (p.ex. **Käse**) et il donne la carte au joueur 1.
- si le joueur 1 s'est trompé: « **Nein, das stimmt nicht** » et il remet la carte sous le caillou.

Puis c'est au joueur 2 de deviner.

Fin de la partie: si tous les cailloux sont «vides». Remélanger *toutes* les cartes et rejouer.

Ruth Samin est enseignante dans le primaire et formatrice à la HEP Lausanne au département de l'allemand.