





FICHE DE MUTUALISATION

Dispositif en faveur de l'engagement des élèves que j'ai expérimenté parmi ceux proposés par Céline Bush :

Exercices coopératifs

Exercices coopératifs

Rituel coopératif pour les exercices en classe.

	Les élèves reçoivent les exercices à faire en trios, avec trois responsabilités (lecteur, accordeur, scribe).
	Lecture de l'énoncé Le lecteur lit à voix haute pour le trio l'énoncé du premier exercice. Il souligne les éléments importants et reformule si besoin.
	Réflexion individuelle pendant le temps indiqué Chacun prépare la manière de s'y prendre pour résoudre l'exercice.
	Échange et accord des partenaires Les élèves partagent leur proposition ; l'accordeur initie l'échange en expliquant sa proposition et s'assure que tout le monde comprend et est d'accord sur la solution retenue.
	Rédaction de la réponse de l'équipe Le scribe écrit la réponse sur laquelle l'équipe s'est mise d'accord.
Les responsabilités tournent pour les différentes exercices.	

Séances réalisées et intégration de ce dispositif dans ces séances :

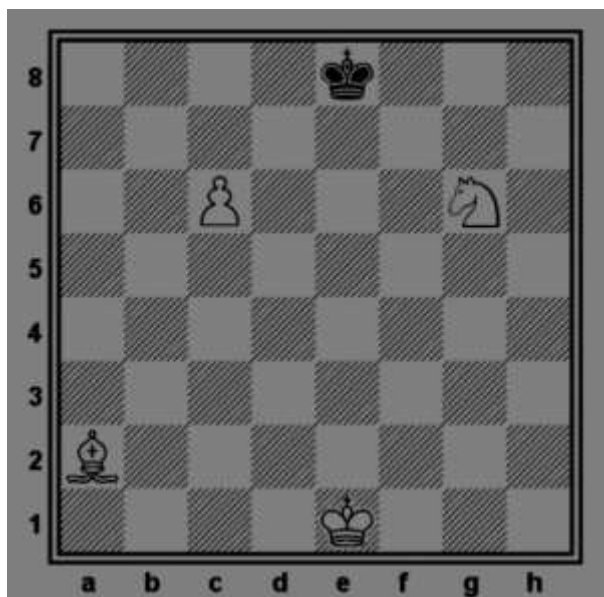
Ma classe de CP est inscrite pour cette année scolaire au dispositif Class'échecs.

L'objectif est d'amener les élèves à comprendre qu'en apprenant et en jouant aux échecs ils vont chercher, raisonner, travailler la concentration, la réflexion, le calcul, la vision géométrique et que cela peut les aider à progresser en mathématiques mais que c'est aussi bénéfique pour tous les apprentissages en classe.

En jouant, ils apprennent aussi à expliquer les coups, à argumenter, à coopérer.

Chaque semaine, nous menons une à deux séances d'échecs.

Exemple de situation problème lors d'une séance visant à apprendre à déplacer le roi :



Cette position des pièces est affichée sur l'échiquier mural.

Consigne donnée :

C'est aux noirs de jouer, où peut aller le roi noir ?

Rond vert = coup autorisé

Croix rouge = coup interdit

Les élèves sont invités à reformuler la consigne.

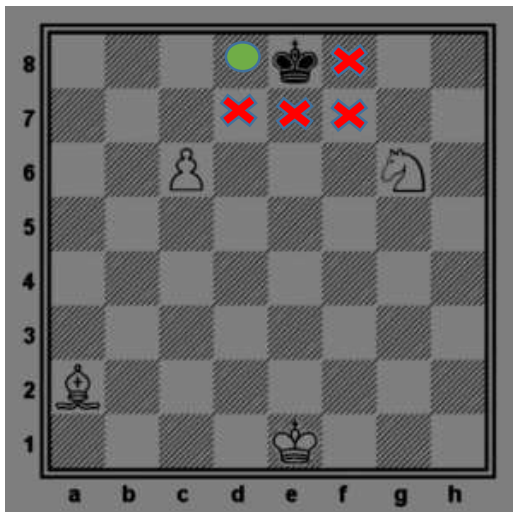
Ils se retrouvent ensuite par groupe de 3 avec un échiquier sur le bureau et les pièces à placer comme sur l'échiquier affiché au tableau.

Ils ont également une fiche problème, reprenant cette situation, leur permettant de noter le fruit de leur réflexion (coups permis ou non).

Chacun leur tour, ils expérimentent un déplacement du roi et vérifient que le coup est permis.

Les trois élèves du groupe doivent se mettre d'accord. Pour cela, il faut être capable d'expliquer, d'argumenter, de coopérer.

Une fois que les trois élèves du groupe sont en accord, le coup testé est noté sur la fiche problème (croix rouge=coup non permis, rond vert=coup permis) afin de garder une trace de leur réflexion.



Vient alors le temps de la mise en commun.

Un élève de chaque groupe vient faire une proposition de coup au tableau sur l'échiquier mural.

Les élèves des autres groupes valident ou invalident en argumentant.

Cette mise en œuvre a-t-elle favorisé l'engagement des élèves ?

Oui, tous ont pu tester, expliquer leur coup, valider ou se rendre compte de leur erreur grâce à la réflexion des camarades.

La réflexion et l'expérimentation individuelle soumise à la réflexion commune a favorisé l'intégration de ce nouvel apprentissage concernant le déplacement du roi.