

## « S'entraider en jouant »

### Introduction :

Le travail en îlots peut être difficile à mettre en œuvre lorsque les élèves y sont peu habitués et/ou manquent d'autonomie.

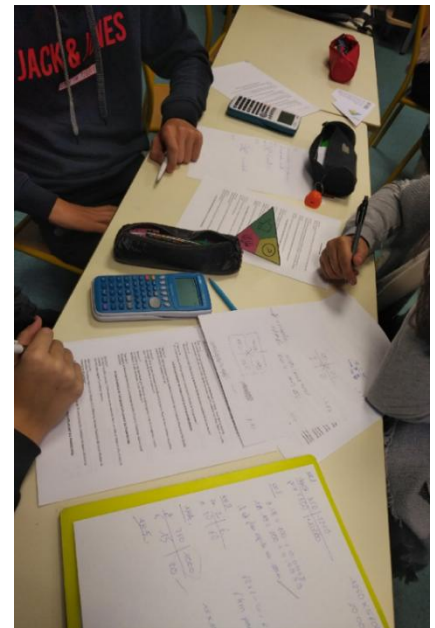
Le « tétraaide » est un outil fédérateur et incitatif pour une dynamique de travail collaboratif. Il permet aux élèves de réfléchir ensemble à leurs besoins avec une gradation autour de 4 axes matérialisés par les 4 pointes du tétraèdre placé au centre de la table.

Il s'agit par cette communication visuelle de responsabiliser le groupe, le rendre plus autonome. L'enseignant est ainsi plus disponible pour intervenir auprès de ceux qui en ont le plus besoin

### Contexte pédagogique général

Les élèves sont placés en îlot. Le nombre d'élèves par îlot n'est pas contraint. L'hétérogénéité des groupes dépend des objectifs à atteindre et du type d'activités fournis.

Ce schéma de fonctionnement convient tant en classe entière qu'en groupe à effectifs réduits. Seules les types d'activités et durées peuvent varier.



### EXEMPLE DE SCENARIO PEDAGOGIQUE :

<b>Niveau(x) concerné(s)</b>	Classe de seconde professionnelle tertiaire et/ou industrielle
<b>Objectifs</b>	Remédier aux difficultés et/ou consolider les acquis des élèves mesurés lors des tests de positionnement de rentrée 2018 ou évaluations diagnostiques en s'appuyant sur la coopération entre pairs et la verbalisation des enchaînements logiques
<b>Compétences visées</b>	S'approprier, analyser et communiquer
<b>Outils utilisés</b>	Utilisation du tétraaide Utilisation d'un jeu de cartes (Questions /réponses)
<b>Déroulé</b>	Travail en îlot sur des activités du type QCM construites de telle manière que les élèves puissent mener une véritable réflexion sur le sens des notions sous jacentes et/ou du vocabulaire usité. Les îlots sont relativement homogènes et répondent à des besoins repérés antérieurement (Post évaluation diagnostique). Les élèves échangent, collaborent entre eux avant de présenter à l'enseignant la réponse ciblée. Tout au long de l'activité ils positionnent le tétraaide afin de communiquer à l'enseignant leurs besoins (coups de pouce, question non urgente,..) et leur état de réflexion (on est prêt, on est bloqué). Lors de son passage l'enseignant évalue les progrès des élèves et identifie les points de blocage qui font obstacle à la compréhension.
<b>Activités</b>	Les activités du type QCM sont établies pour remédier à des degrés différents de compréhension des notions en cours d'étude. Les activités QCM sont éditées sous la forme d'un jeu de cartes (cartes questions

piochées et placées au centre de l'îlot et cartes réponses entre les mains des joueurs). Chaque joueur s'interrogeant sur la nature de ses cartes (ai-je la réponse ?). Ce format entraîne de fait une implication plus forte de l'ensemble des élèves.

**Règles du jeu :**

Cartes Questions / cartes réponses

Cartes réponses sont distribuées aux joueurs placés en îlots de 3 ou 4

10 questions par série de questions

40 cartes entre les mains des 4 Joueurs

On tire une carte question et chaque joueur cherche la réponse parmi son lot de cartes

A chaque question, un ou plusieurs joueurs possèdent une bonne réponse

Utilisation du tétraaide pour communiquer avec l'enseignant sur l'avancée de la réflexion

Présentation de chaque proposition de réponse au professeur en argumentant

Validation par le professeur et bonification

Possibilité d'un appel (via tétra aide) pour Joker/ coup de pouce

Plusieurs séries de 10 questions sont créées pour faire varier les questions et réponses

<u>Les apports</u>	<u>Les obstacles</u>	<u>Caractère « innovant »</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- le développement de l'autonomie, de l'oral, de la compréhension des notions et concepts mathématiques étudiés</li> <li>- le travail de groupe permet aux élèves en difficulté de « raccrocher »</li> <li>- l'outil tétraaide responsabilise les élèves sur l'identification de leurs besoins</li> <li>- l'outil facilite le rôle d'accompagnant de l'enseignant : Moins de sollicitations de l'enseignant et donc plus de disponibilité de l'enseignant pour les élèves qui en ont le plus besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la gestion des élèves dans le refus</li> <li>- l'absence de clarté des activités, des consignes et rôle de chacun peut entraver ce mode de travail</li> <li>- la difficulté des élèves à s'approprier une nouvelle modalité pédagogique</li> </ul>	<p>approche pédagogique différente <b>avec la</b> mise en place d'un outil différent qui suscite de l'étonnement et la place du jeu (2<sup>nd</sup> exemple)</p>

***Bilan :** Lorsque le cadre de fonctionnement est clairement établi en fonction des objectifs à atteindre, le tétraaide devient un formidable outil d'aide à la mise en activités des élèves.*

***Pour aller plus loin :** Un jeu de plateau pourrait être associé aux jeux de cartes. Un prolongement vers la gamification est envisagé également*

**Photos :**



**plac  
eme  
nt  
en  
ilots**



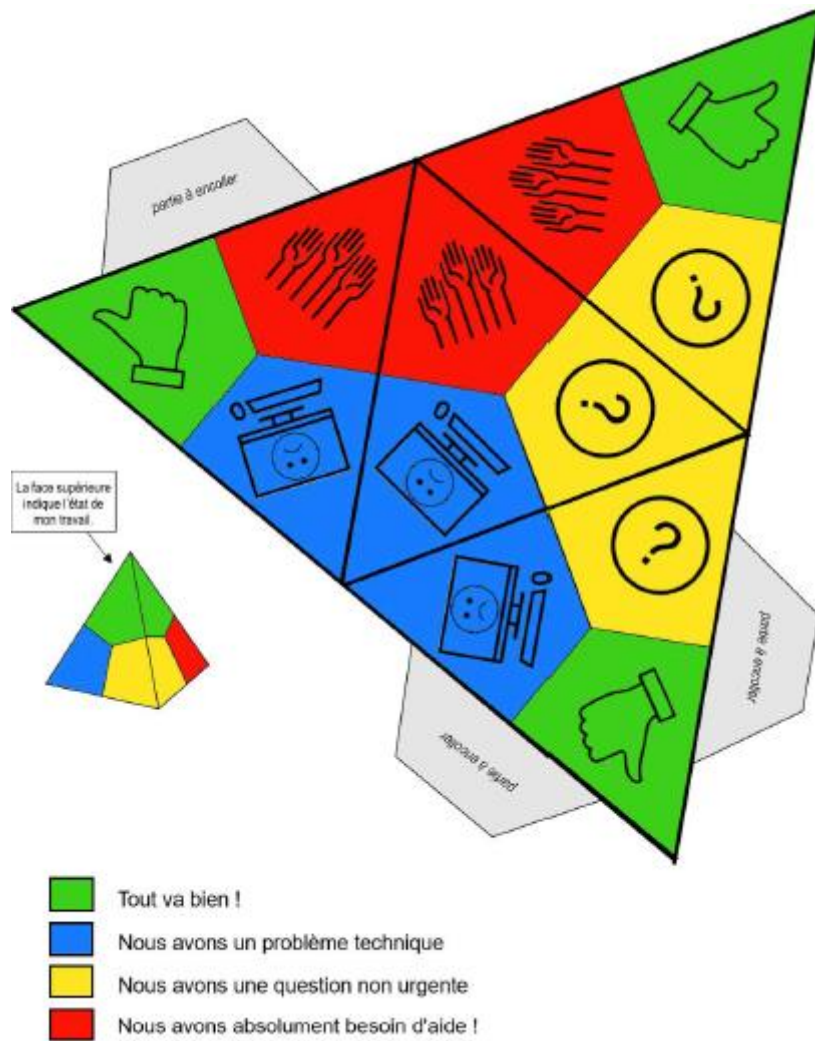
**tétraaide**

Sources et références :

<https://drive.google.com/file/d/0B1snw9d0iyPjZnFtY3Axb210aUk/view>

<http://www.crdp-lyon.fr/podcast/supports-de-conferences/connac-organiser-la-cooperation-entre-eleves-pour-prendre-en-compte-leur-diversite.pdf>

Exemple de patron de tétra aide :



Exemple de cartes Questions/réponses pour un degré de compréhension minimal sur deux domaines différents (*jeu en cours de création et d'expérimentation*)

<p>A quoi correspond le périmètre d'une figure géométrique ?</p>	<p>A sa surface</p>	<p>A son pourtour</p>	<p>Au calcul de la somme des longueurs des côtés qui la compose</p>	<p>Au plus grand côté de cette figure</p>
<p>Qu'est ce qui diffère entre une équation du 1<sup>er</sup> degré et une inéquation du 1<sup>er</sup> degré?</p>	<p>Le symbole entre les deux membres de l'équation</p>	<p>L'inégalité entre les deux membres de l'équation</p>	<p>L'égalité entre les deux membres de l'équation</p>	<p>L'un des deux membres est plus grand que l'autre</p>