

Socle commun et programmes 2016

Coopérer

Une question d'apprentissage et de vie en articulant « je » et « nous »



Coopérer

Que recommandent les textes prescrits ?

Textes	Domaines	Éléments relevés dans les textes officiels
Programmes de l'école maternelle	Préambule	<p>Comprendre la fonction de l'école : L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire par des mises en situations et des explications qui permettent aux enfants – et à leurs parents - de les identifier et de se les approprier. Il incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il encourage à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix.</p> <p>Se construire comme personne singulière : Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.</p>
	Domaine 2 : Agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique	<p>Collaborer, coopérer, s'opposer : Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.</p> <p>Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation.</p> <p>D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.</p> <p>Attendus en fin d'école maternelle : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>

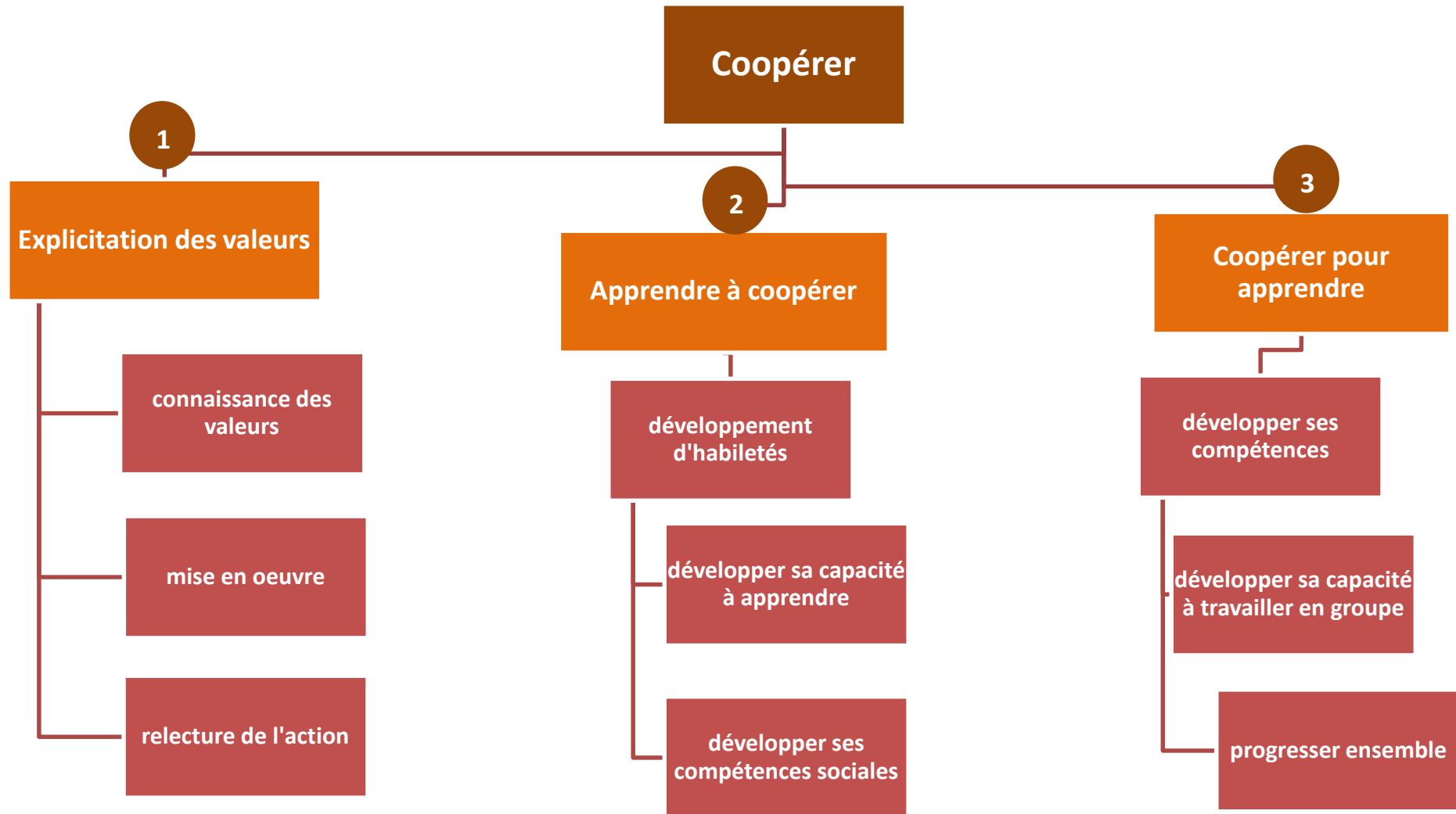
Textes	Domaines	Éléments relevés dans les textes officiels
<p>Socle commun de connaissances, de compétences et de culture</p>	<p>2. Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération. - Coopérer et réaliser des projets convoquent tous les enseignements. La démarche de projet développe la capacité à collaborer, à coopérer avec le groupe en utilisant des outils divers pour aboutir à une production. - Contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets.
<p>Programmes Cycle 2</p>	<p>Enseignement moral et civique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignement moral et civique dans son volet « culture de l'engagement » participe pleinement à la construction du futur citoyen dans le cadre de l'école et de la classe. Respecter ses engagements, travailler en autonomie et coopérer, s'impliquer dans la vie de l'école et de la classe constituent les premiers principes de responsabilité individuelle et collective. - L'enseignement moral et civique privilégie la mise en activité des élèves. Il suppose une cohérence entre ses contenus et ses méthodes (discussion, argumentation, projets communs, coopération... - L'esprit de coopération doit être encouragé, la responsabilité vis-à-vis d'autrui mise à l'épreuve des faits. - À l'écoute de chacun, l'enseignant encourage l'autonomie, l'esprit critique et de coopération. - Initiation aux règles de la coopération. - Coopérer en vue d'un objectif commun. - Encourager les conduites d'entraide, par exemple le tutorat entre pairs, la coopération, la médiation par les pairs.
	<p>Enseignements artistiques</p>	<p>Attendus de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer dans un projet artistique.

Textes	Domaines	Éléments relevés dans les textes officiels
Programmes Cycle 3	<p>Les spécificités du cycle de consolidation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De manière plus générale au cycle 3, les élèves accèdent à une réflexion plus abstraite qui favorise le raisonnement et sa mise en œuvre dans des tâches complexes. Ils sont incités à agir de manière responsable et à coopérer à travers la réalisation de projets, à créer et à produire un nombre significatif d'écrits, à mener à bien des réalisations de tous ordres.
	<p>Éducation physique et sportive</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer pour attaquer et défendre. - Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). - La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré.
	<p>Enseignement moral et civique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer au-sein de la classe et de l'école. - Savoir travailler en respectant les règles de la coopération. - À l'écoute de chacun, le professeur encourage l'autonomie, l'esprit critique et de coopération. - L'école doit permettre aux élèves de devenir acteurs de leurs choix, et de participer à la vie sociale de la classe et de l'établissement dont ils sont membres. L'esprit de coopération doit être encouragé, la responsabilité vis-à-vis d'autrui mise à l'épreuve des faits.
	<p>Histoire et Géographie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et mutualiser : Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels. Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

Textes	Domaines	Éléments relevés dans les textes
Programmes Cycle 4	Les spécificités du cycle d'approfondissement	<ul style="list-style-type: none"> - La vie au sein de l'établissement et son prolongement en dehors de celui-ci est l'occasion de développer l'esprit de responsabilité et d'engagement de chacun et celui d'entreprendre et de coopérer avec les autres. - Les projets artistiques exigent notamment le recours à des ressources d'expression plastique ou musicales, documentaires et culturelles. Les langues peuvent contribuer, de manière méthodique et planifiée, à des projets et des échanges où s'articulent écriture, lectures, recherches, communication avec des locuteurs étrangers ou régionaux. Ces projets développent des compétences de coopération, par exemple lorsqu'il s'agit de développer avec d'autres son corps ou sa motricité, de concevoir pour un destinataire une activité multimédia ou de contribuer dans l'établissement à des publications respectueuses du droit et de l'éthique de l'information.
	Éducation physique et sportive	<ul style="list-style-type: none"> - Activités de coopération et d'opposition : les jeux, et sports collectifs avec ballon (handball, basketball, football, volley ball, ultimate, rugby, etc.). Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table)
	Enseignement moral et civique	<ul style="list-style-type: none"> - Cet enseignement requiert de l'enseignant une attitude à la fois compréhensive et ferme. À l'écoute de chacun, il encourage l'autonomie, l'esprit critique et de coopération. Il veille à éviter toute discrimination et toute dévalorisation entre élèves. - L'enseignement moral et civique privilégie la mise en activité des élèves. Il suppose une cohérence entre ses contenus et ses méthodes (discussion, argumentation, projets communs, coopération...). Il prend également appui sur les différentes - Instances qui permettent l'expression des élèves dans les écoles et les collèges. - L'esprit de coopération doit être encouragé, la responsabilité vis-à-vis d'autrui mise à l'épreuve des faits.
	Histoire et géographie	<ul style="list-style-type: none"> - En cycle 4, les compétences travaillées au cycle précédent sont approfondies : se repérer dans le temps, se repérer dans l'espace, raisonner, s'informer dans le monde du numérique, comprendre et analyser un document, pratiquer différents langages en histoire et en géographie, coopérer et mutualiser.
	Éducation aux médias et à l'information	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres.
	Physique-chimie	<ul style="list-style-type: none"> - La connaissance et la pratique de ces thèmes aident à construire l'autonomie du futur citoyen par le développement de son jugement critique, et lui inculquent les valeurs, essentielles en sciences, de respect des faits, de responsabilité et de coopération.

Des propositions d'appropriation ...

Coopérer ... Une question d'apprentissage et de vie en articulant « je » et « nous »



connaissance des valeurs

mise en oeuvre

relecture de l'action

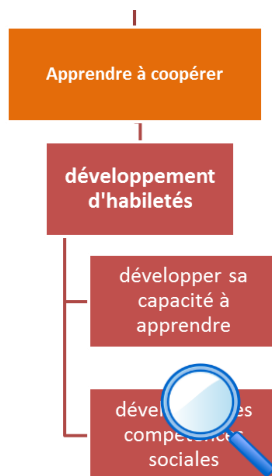


Expliciter les valeurs¹

L'école est lieu de vie, cadre de l'apprentissage de la vie commune, à travers de multiples relations interpersonnelles. C'est cette expérience complète, où les enseignements reçus sont mis à l'épreuve de la vie, qui forme à participer à la construction d'une société juste et harmonieuse. Statut de l'Enseignement Catholique, article 15.

Des exemples	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Connaissance des valeurs	L'élève pourra apprendre à reconnaître les différentes valeurs liées à la coopération, les relier à des pictogrammes les représentant.	Petit à petit l'élève saura nommer les différentes valeurs de la coopération : entraide, engagement, ouverture aux autres, confiance, démocratie, prise de risques, écoute empathique. Il pourra les définir, mais aussi y associer le comportement attendu. Ex : ouverture aux autres : - Faire le premier pas vers l'autre - Accepter que les différences mènent à la créativité et non au conflit.	Sélectionner les valeurs comme des défis à atteindre dans le travail proposé c'est construire un cadre de travail plus bienveillant.
Mise en œuvre	L'enseignant peut énoncer les valeurs recherchées durant la séance, mais aussi demander aux élèves de les mettre en œuvre en explicitant les attendus en termes d'action en réalisant un tableau en T (ce que je dois voir, ce que je dois entendre quand vous coopérez bien).	La tempête d'idées : on demande aux élèves de donner leur avis sur ce qui leur semble indispensable pour bien travailler ensemble. Les « valeurs » ou les « habiletés » viennent très rapidement : on doit s'entraider, on doit s'écouter, on ne doit pas se moquer, on doit prendre la parole chacun à son tour, on doit accepter les erreurs, on doit être solidaires... Ces valeurs, ces habiletés sont toutes écrites au tableau. Le professeur prend le temps d'expliquer la différence entre valeurs et habiletés. Une liste des comportements attendus peut être établie petit à petit, elle permettra à chacun de s'y référer en cours d'activité.	Le professeur ne présente pas de façon explicite les valeurs au début du cours mais il dessine le tableau en T et il dit aux élèves qu'il va les observer et le remplir au fur et à mesure de ses observations durant la séance.
Relecture de l'action	Un temps de relecture est utile qui implique chacun dans la recherche d'un respect mutuel et de la construction du bien commun. De façon systématique, le professeur prévoit un outil de rétroaction qui permettra, en fin de séance, aux élèves d'évaluer de façon individuelle et en groupe comment ces valeurs ont été mises en œuvre durant la séance. » L'enseignant peut être amené lui-même à expliciter en quoi, et pourquoi il a privilégié telle valeur ou bien constaté la difficulté à vivre l'une ou l'autre des valeurs annoncées.		

¹ Ce travail est en partie extrait de la recherche action réalisée par le réseau de la Présentation de Marie.



Apprendre à coopérer ²			
Des exemples	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Développement d'habiletés	Le jeu de société permet de développer la capacité à trouver sa place au sein de l'équipe mais aussi de s'entraider, dès lors que la règle est posée de façon coopérative et non compétitive ou éliminatoire.	La mise en place d'un conseil de coopération engage le groupe dans la recherche de solutions face aux problèmes rencontrés dans l'institution scolaire.	Le travail du débat, la confrontation d'idées est un temps qui permet de trouver sa place dans les interactions dans le respect et l'écoute de la parole partagée.
Développer sa capacité à apprendre	L'exigence, la persévérance, la décentration sont des attendus nécessaires pour tous les apprentissages.	La confrontation au réel par le test des solutions proposées en résolution est garante également d'une entrée dans la démarche expérimentale, la connaissance et la maîtrise de soi.	Pouvoir s'enrichir des autres c'est une condition nécessaire pour entrer dans les apprentissages.
Développer ses compétences psycho-sociales	Attendre son tour, aider l'autre, rechercher des solutions peuvent se mettre en jeu à travers l'univers ainsi proposé. Apprendre à coopérer c'est pouvoir évaluer la réalisation au regard des attitudes escomptées.	Les compétences sociales sont au nombre de 5 paires : Savoir résoudre les problèmes, savoir prendre des décisions, avoir une pensée créative, avoir une pensée critique, savoir communiquer efficacement, être habile dans ses relations interpersonnelles, avoir conscience de soi, avoir de l'empathie pour les autres d'autrui, savoir gérer son stress, savoir gérer ses émotions. Elles sont mises à l'épreuve à travers le travail coopératif.	

² Des exemples sur <http://reseau.presentationdemarie.org/rubriques/gauche/formation/mutualisation-de-sequences>



Coopérer pour apprendre			
Exemples	<i>Cycle 2</i>	<i>Cycle 3</i>	<i>Cycle 4</i>
Développer ses compétences	La connaissance du nombre se heurte bien souvent à des confusions entre unité, dizaine, centaine. Jouer un nombre mystère en dotant chaque membre d'une équipe d'indices différents sur ce nombre, c'est permettre d'enrichir la connaissance mais aussi le questionnement mutuel.	L'élaboration en sciences d'un jeu des sept familles d'aliments permet à partir de relevés d'aliments de s'engager dans une réflexion sur une classification possible puis la réalisation des familles. Le travail de définition de chaque famille permet de discerner les fonctions nécessaires à l'organisme.	Le travail d'un concept (ex la liberté) peut être proposé en proposant quatre récits différents. Chacun aura ainsi à résumer les idées essentielles du texte et faire le lien avec la définition de la liberté.
Développer sa capacité à travailler en groupe	Chaque équipe se voit dotée d'un objectif commun et doit également se répartir les rôles pour aboutir.	La collaboration et les échanges autour des menus, La découverte des autres habitudes alimentaires sont des temps d'échange et contribution collective.	Le groupe est nécessaire pour apporter les différents éléments qui constitueront à la façon d'un puzzle, la vision du concept.
Progresser ensemble	Les échanges entre pairs facilitent la clarification des difficultés rencontrées et la levée des malentendus.	Ce travail peut donner lieu à un réaménagement de la distribution des plats au self en utilisant une classification couleur afin d'aider tous les élèves à améliorer leur alimentation. Engagement et partage pour le bien commun.	L'interdépendance est ainsi posée d'emblée puisque chacun détient une partie seulement des éléments.