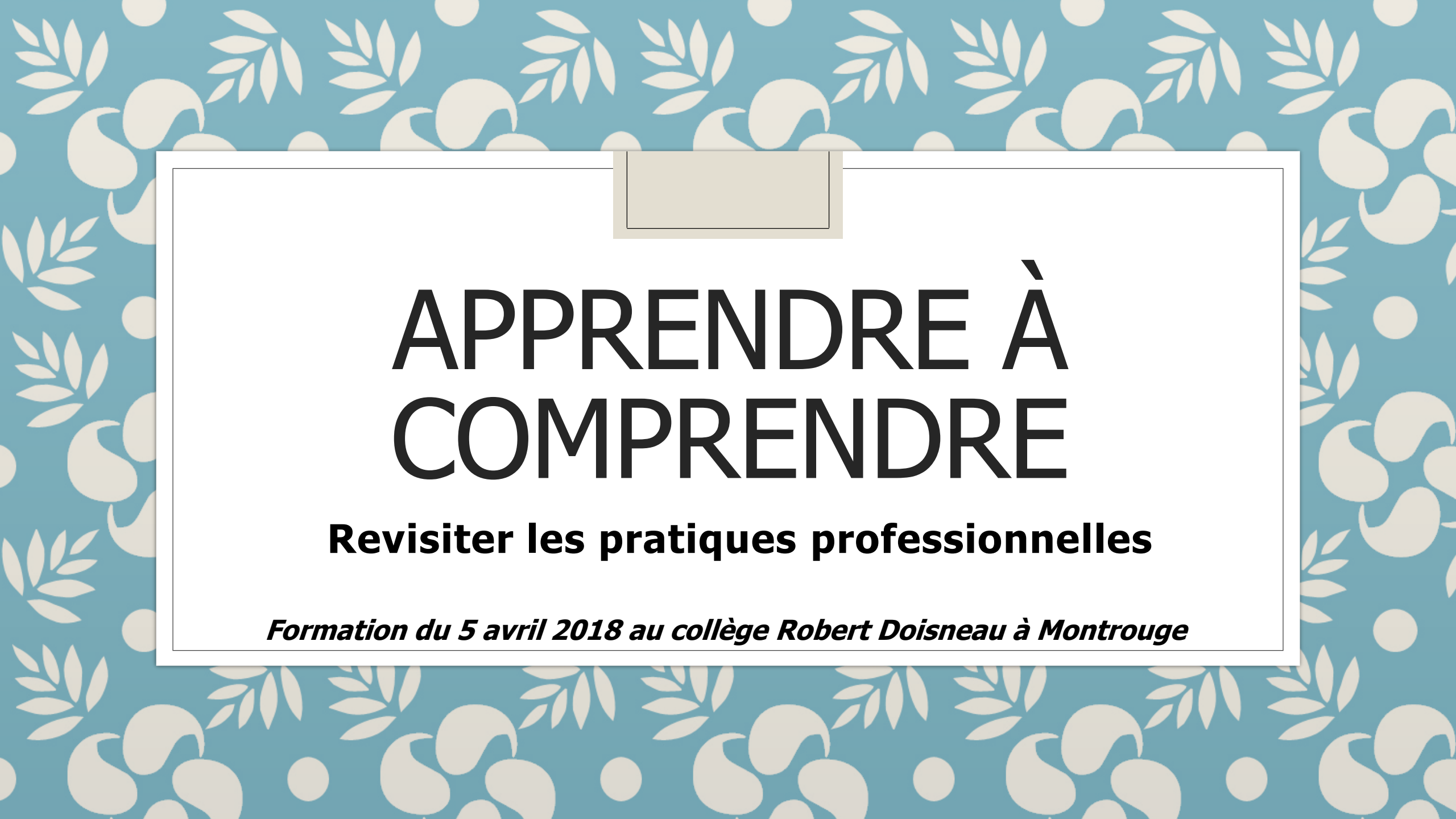




APPRENDRE À COMPRENDRE

Revisiter les pratiques professionnelles

Formation du 5 avril 2018 au collège Robert Doisneau à Montrouge

PLAN DU DIAPORAMA

I. Se comprendre pour mieux comprendre

II. Le jeu (de rôle) pour mieux comprendre

III. Expérimenter et s'entraider pour mieux comprendre

I. Se comprendre pour mieux comprendre

Solen ROLET,
Collège Anatole France aux Clayes-sous-Bois



1) La situation de départ :

un exposé oral d'une bonne élève de 3^e

L'élève : « Au fond on peut voir des gens qui...dorment ? ».

p. 82 du manuel Hatier.

Paratexte: Un camp de concentration lors de sa libération.
« Les camps ont été libérés par les alliés en 1945. Celui de Bergen Belsen. »



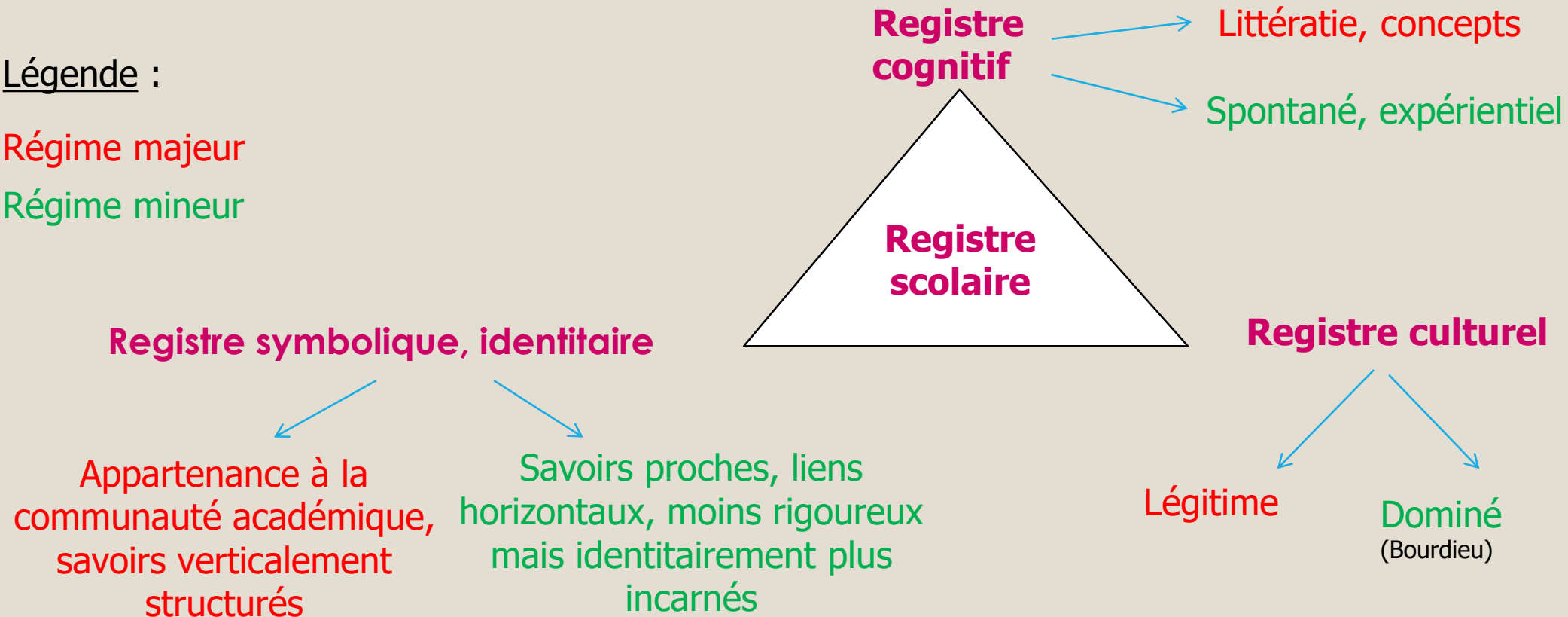
Les registres d'apprentissage

Élisabeth Bautier, Patrick Rayou, « La littératie scolaire: exigences et malentendus. Les registres de travail des élèves », *Education et didactique*, 7-2/2013

Légende :

Régime majeur

Régime mineur



° La difficulté pour l'enseignant est double :

- le registre scolaire (= les savoirs en jeu dans la classe qui font l'objet d'une didactisation) se situe à l'intersection des 3 autres registres ;
- l'enseignant est dans le régime majeur, quand de nombreux élèves sont dans le mineur.

Des malentendus ?

° Selon Élisabeth Bautier, face à des documents nouveaux ou pour répondre à des consignes, les élèves mobilisent leurs expériences personnelles, leurs valeurs morales, leurs connaissances pratiques et ordinaires, lorsque l'enseignant souhaite qu'ils réinvestissent des connaissances ou des concepts (du chapitre précédent par exemple).

⇒ L'enseignant n'est pas dans le même registre de travail, ni dans le même rapport au savoir que les élèves. De là, de multiples malentendus possibles :

- les élèves ne comprennent pas la consigne, ou ne la comprennent pas comme l'enseignant le souhaiterait, ou ne comprennent pas ce qu'il faut en faire ;
- l'enseignant ne comprend pas pourquoi les élèves répondent à côté, n'y arrivent pas, aboutissent à des contre-sens (les fameuses « perles » du brevet ou du bac)).

° Et notre cas d'élève ?

Que faire : anticiper ?

° L'expérience permet à l'enseignant d'anticiper sur un certain nombre de points qui font l'objet de difficulté ou d'incompréhension chaque année.

° Pourtant, il y a toujours quelque chose qui lui échappe. Se contenter de se dire « ils sont ne savent rien, ils n'apprennent pas » est une analyse insuffisante.

=> Ph. Perrenoud parlerait de « curriculum caché des élèves ».

La chaîne curriculaire

Recherche
universitaire

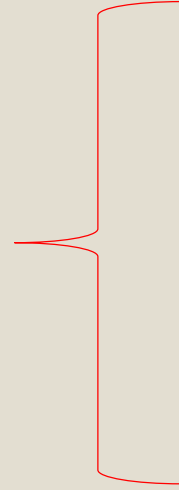
Commande institutionnelle

Curriculum formel
(les programmes)

Curriculum réel = ce que nous enseignons, mettons
en œuvre,..

Des
« interférences »

Curriculum caché **des élèves**



° Problème : comme son nom l'indique, ce curriculum nous est difficilement connaissable.

° Or, en histoire, en début de chapitre, les élèves manquent de connaissances ou ne savent pas quelles connaissances mobiliser pour être dans la bonne représentation de la période.

Pour compenser ils vont convoquer leur culture personnelle issue de leur environnement familial avec des inégalités, des risques d'anachronisme voire des contre-sens importants.

2) Une solution possible : observer

° Les consignes

Activité introductrice:

- 1) Parcourez les pages consacrées à la 2GM dans le manuel (p. tant à tant).
- 2) Choisissez un document librement qui vous interroge, gêne, interpelle, intéresse...
- 3) Seul ou avec votre voisin, préparez-vous à expliquer à l'oral :

- Que comprenez-vous du document ?
- Que permet-il de comprendre sur la 2GM ?

Régime mineur



Régime majeur

° Le déroulement

5 min :

- Travail seul dans le silence ou avec son voisin en chuchotant.
- Prise de note dans le cahier.

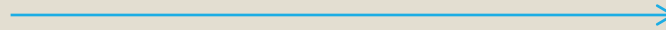
5 min :

- Les élèves volontaires passent au tableau.
- L'enseignant régule pour assurer la variété des présentations.

Ce qui est espéré

Acquis antérieurs
Expérience personnelle
Intuitions
Représentations

tri



Nouveau savoir
qui se situe dans le
bon registre.

3) Les avantages et les points de vigilance

Les avantages

- C'est simple à mettre en œuvre !
- Véritable séance introductive qui permet d'impliquer les élèves dans la construction du cours et ainsi de les mettre à un niveau d'informations.
- Autodétermination => motivation.
- Travail de l'oral.
- Des découvertes d'individus.
- Travail de la compréhension en partant des élèves.
- Des malentendus déjà écartés (enfin on espère).

Les points de vigilance

- Choix uniquement de documents iconographiques, essentiellement des photos, 1 carte, 1 tableau avec le bilan des victimes => **Faire évoluer la consigne ?**
- Activité non au niveau d'une étude de document ou d'un travail d'écriture longue => **Fixer ses objectifs.**
- Risque de rester sur le registre de « l'opinion, de l'intériorité, de la description, du constat ponctuel » et de ne pas aller vers « le régime conceptuel, générique et élaboratif => **Renvoi au statut des documents, trop rarement explicité + faire la différence entre informations et connaissances.**
- Peu d'élèves passent spontanément au régime majeur => **Rôle de l'enseignant de faire passer les élèves du registre informatif à celui des connaissances.**

=> Une activité qui pointe la part du travail qui relève de l'élève et celle qui relève du rôle de l'enseignant.

II. Le jeu de rôle pour mieux comprendre

Emilie CLAUSSE
Collège Jean Moulin, Sannois

Sophie JUNIEN-LAVILLAUROY,
Collège La Paix à Issy-les-Moulineaux





Des exemples de mises en œuvre en histoire

Emilie CLAUSSE

Collège Jean Moulin, Sannois

en collaboration avec Thibault Godefroy

et Charlotte Sangaré, Collège La Justice, Cergy

Sophie JUNIEN-LAVILLAUIROY,

Collège La Paix à Issy-les-Moulineaux

1) La situation de départ

° Des chapitres sur le thème 2 du programme d'histoire de 5^e intitulé « Société, Église et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XI^e-XV^e siècles) », sont souvent difficiles à comprendre pour les élèves car ils mettent en jeu un vocabulaire complexe et des notions très éloignées de leurs systèmes de représentation sur la société : la féodalité, l'affermissement du pouvoir royal, la seigneurie...

° Des choix pédagogiques :

- Une volonté de rendre ces chapitres plus accessibles et ludiques pour permettre aux élèves de s'impliquer dans les apprentissages.
- Distribuer des traces écrites déjà élaborées ou à compléter pour privilégier les temps de découverte et compréhension des notions et du fonctionnement féodal par l'analyse de documents et leur manipulation et appropriation lors des phases de jeu.
- Accepter de s'adapter au rythme des élèves et d'envisager les phases de jeu en amont ou en aval d'une étude de documents en fonction de la fixation progressive des connaissances chez les élèves et de leur investissement.
- Accepter le bruit et le mouvement en classe.

2) Mise en œuvre

° Les consignes

- « **Vous allez incarner un personnage du Moyen Age et votre but est d'accroître votre puissance au fur et à mesure du jeu.** »

Les élèves ont des missions à accomplir en fonction des personnages et des évènements (négocier avec son suzerain pour obtenir des fiefs, vérifier la fidélité d'un vassal, organiser une cérémonie d'hommage, un adoubement, confirmer la participation à une bataille, négocier une voix pour une élection, se liguier et choisir de devenir félons...).

=> Les élèves travaillent donc essentiellement la compétence orale.

° Le déroulement

5 phases de jeu qui précèdent ou succèdent une étude de documents :

- phase de jeu 1: constitution des réseaux de féodalité.
- phase de jeu 2 : les grands seigneurs s'affrontent.
- phase de jeu 3 : attaques entre seigneurs.
- phase de jeu 4 : le Roi meurt : élection d'un nouveau Roi par les grands seigneurs.
- phase de jeu 5 : les seigneurs en guerre contre leur Roi.


 Mon nom et surnom :
 Mon rang :
 Mes valeurs sont :
 Je suis le suzerain de :
 Je suis le vassal de :
 J'acquière comme premier fief le comté de



Avant de démarrer le jeu, les élèves complètent une feuille de pouvoir (ou feuille de route) :

- écuyer
- chevalier
- grands seigneurs (4 ducs)
- Roi


 Mon nom et surnom :
 Mon rang : Duc de Bretagne
 Mes valeurs sont :
 Je suis le suzerain de :
 Je suis le vassal de :



Ma puissance à la fin du jeu :

Mon rang à la fin de la partie : (1 pt chevalier/ 0.5 pt écuyer)

Le nombre de fiefs que je possède : +

Le nombre de vassaux que j'ai : +

Mon total : Points de puissance

Est-ce que je suis plus ou moins puissant qu'au début de la partie ?

.....

Exemple en phase 4 avec la réunion d'une assemblée au cours de laquelle les grands seigneurs avancent leurs arguments à l'oral pour candidater en tant que roi :

Jeu étape 4: Le roi est mort, vive le Roi!

Le roi est d'un accident de chasse . Il va falloir choisir un nouveau roi.

✓ Roi précédent : Tu es mort ! La partie est donc finie pour toi...

✓ grands seigneurs (=ducs) :

Discutez entre vous pour savoir qui souhaite devenir roi , et qui pense voter pour quel candidat...

✓ seigneurs possédant 2 ou 3 fiefs :

Vous participerez aussi au vote, mais vous n'êtes pas assez puissant pour être candidat . Voterez-vous pour votre suzerain ?

✓ Seigneurs ne possédant qu'un seul fief :

Vous n'êtes pas assez puissant pour qu'on vous demande votre avis...

✓ chevaliers : Vous pensiez voter ? Non ! La France au Moyen-Age n'est pas une démocratie!

✓ écuyers : Vous pensiez voter ? Et pourquoi pas demander l'avis des paysans ou des artisans pendant que vous y êtes ?!

Qui est élu roi en 987 ... ?

✓ ducs : votre voix compte pour 2

✓ seigneurs possédant 2 ou 3 fiefs : votre voix compte pour 1

✓ le duc qui est élu roi :

Feuille de route Votre majesté, coloriez tout le domaine royal de la même couleur que votre duché et écrivez le nom des fiefs et des vassaux que vous avez ainsi récupérés. Ecrivez votre nouveau rang.

✓ Seigneurs vassaux de l'ancien roi :

Vous devenez les vassaux du nouveau roi et vous lui prêtez hommage.

Feuille de route Changez le nom de votre suzerain.

Des cartes qui viennent perturber le cours du jeu :

Élément

| perturbateur

Le duc le plus jeune a attrapé le choléra, il n'est donc pas en état de combattre. Ses vassaux en profitent pour partir faire un grand banquet dans la forêt



Élément

perturbateur

Le duc le plus près de l'Angleterre doit faire face à une tentative d'invasion des anglais. Ses vassaux et lui sont mobilisés pour les repousser, il ne peut donc pas participer à la bataille



Élément

perturbateur

Le duc le plus proche de l'ennemi vient d'apprendre que ses parents ont organisé son mariage avec la fille du duc voisin ennemi. Il est donc contraint et forcé de s'allier avec lui et de ne pas l'attaquer



Élément

perturbateur

Les études de documents :

des allers-retours avec les phases de jeu pour [découvrir](#) ou [réinvestir](#) une notion.

- *Extrait de la lettre de Fulbert de Chartres au Duc d'Aquitaine, 1020. Recueil des historiens des Gaules et de la France, Paris, 1874. => Les devoirs du vassal envers son suzerain et du suzerain envers son vassal.*
- *Extrait de l'ouvrage « Histoire de son temps » d'après Richer, vers 995-996 => La désignation d'Hugues Capet.*
- *Carte du royaume de France à l'avènement d'Hugues Capet en 987.*
- *Cartes de l'évolution du domaine royal sous Philippe Auguste.*
- *Enluminure extraite des Grandes chroniques de France, 1314. => Le sacre de Philippe Auguste.*
- *Enluminure extraite des Grandes chroniques de France, BNF et BM de Castres, XIV^{ème} siècle.
=> L'affrontement entre Philippe Auguste et Otton IV*
Etc....



Elaboration de la carte du royaume en début et en fin de jeu :
=> repères essentiels pour les élèves au cours des phases de jeu.



3) Les avantages et les points de vigilance

Les avantages

- Elèves impliqués (surtout les moins « scolaires »!) qui investissent leur personnage et s'approprient leur feuille de pouvoir= dynamisme des séances
- Questionnement des élèves qui réinvestissent le vocabulaire avec aisance: « est-ce que je peux négocier deux fiefs? », « je n'ai pas assez de vassaux, comment les convaincre? », « est-ce que je peux faire une cérémonie d'hommage vite fait à la fin de la partie? », « Mais le Roi n'avait pas d'héritier, il faut que les Grands du royaume l'élisent? »...
- Des études de documents réalisées avec plus d'aisance et moins chronophages, les élèves comprennent mieux les consignes et les documents proposés.
- De meilleurs résultats lors de l'évaluation finale par rapport aux autres évaluations de l'année, et ce constat se vérifie chaque année. Les notions de vassal/ suzerain/ fief et le lien entre puissance, territoire et capacité à combattre sont acquis par presque tous les élèves.
- Des compétences renforcées pour la plupart: réinvestir le vocabulaire de la leçon, extraire des informations pertinentes pour répondre à une question...

Les points de vigilance

- Les phases de jeu doivent être cadrées et ne pas excéder 15 minutes pour qu'elles ne prennent pas toute la place = il faut donc parfois gérer la frustration de certains élèves.
- S'assurer que les élèves apprennent au fur et à mesure : de petites évaluations rapides de connaissances à l'écrit et à l'oral doivent ponctuer le chapitre et demandent donc du temps.
- S'assurer que le climat de la classe soit serein pour que le jeu ne serve pas systématiquement de prétexte aux élèves pour régler leurs comptes entre eux.
 - Etre très ferme sur le changement de règles de fonctionnement (bruit/silence, parole libre/ parole réglementée.....) lorsqu'on alterne phases de jeu et phases de cours.

4) Autres possibilités en histoire

Exemple : jeu de rôle en 4^e sur la crise des années 1780 :

L'enseignant divise la classe en 3 à 5 groupes (des députés du clergé, d'autres de la noblesse, d'autres encore du tiers état, voire le roi et ses représentants aux états généraux et des observateurs devant évaluer la prestation de chacun).

Exemple : jeu de rôle sur la justice: procès théâtralisé en cour d'assises.

Chaque élève joue un acteur de la justice (procureur, avocats, jugé, juré, greffier, témoins...).

Point de vigilance : le jeu de rôle est à prendre avec précaution en histoire.

→ Stéphane Pihen, « Les dérives de la scénarisation », « Les tâches complexes à la loupe », *Cahiers pédagogiques* n°541, décembre 2017.



Des exemples de mises en œuvre en géographie

Sophie JUNIEN-LAVILLAUROY,
Collège La Paix à Issy-les-Moulineaux

1) La situation de départ

Le thème 2 du programme de géographie de 3^e, intitulé « Pourquoi et comment aménager le territoire ? » peut être difficile à aborder pour les élèves, en raison des :

- notions complexes ;
- difficultés de certains élèves à se projeter dans l'avenir (géographie prospective) et des difficultés liées à l'abstraction.

De là, l'idée de **passer par « l'incarnation » et par l'oral pour lever des blocages de compréhension**. Or, le jeu de rôle favorise l'oral participatif entre pairs.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- » *Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.*
- » *S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.*
- » Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser.
- » *Réaliser des productions graphiques et cartographiques.*
- » Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama.
- » *S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.*
- » S'initier aux techniques d'argumentation.

Domaine du socle : 1, 2

Extraits du BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

« L'acte de parole est aussi un lieu d'invention du savoir. »

Françoise Waquet, *Parler comme un livre : l'Oralité et le Savoir*, Paris, Albin Michel, 2003.

2) Mise en œuvre

° La consigne

Vous allez participer à une réunion publique dont le thème est « Faut-il poursuivre l'aménagement du plateau de Saclay ? ».

° Le déroulement

° Étape 1 : la préparation du débat public

L'enseignant divise la classe en quatre groupes et leur attribue des tâches et des documents différents, après avoir montré une vidéo pour présenter le projet à l'ensemble de la classe :

Groupe d'opposants à la continuation du projet

- Mission : trouver des arguments pour défendre leur point de vue.
- Documents : textes d'associations opposées au projet de Paris-Saclay (ex : « Les Amis de la Vallée de la Bièvre », et le collectif d'associations « Coordination pour la Solidarité des Territoires d'Ile-de-France et contre le Grand Paris » (COSTIF)).

Groupe de personnes favorables à la poursuite du projet

- Mission : trouver des arguments pour défendre leur point de vue.
- Document : le plan des opérations Paris-Saclay

Groupe de journalistes

- Mission : trouver des questions pertinentes.
- Documents : ceux des opposants et des personnes favorables au projet.

Groupe d'évaluateurs

- Mission : réaliser une grille d'évaluation.

◦ Étape 2 : le débat public



Fait avec Sweet Home 3D

La salle est disposée en rectangle (une ligne pour chaque groupe).

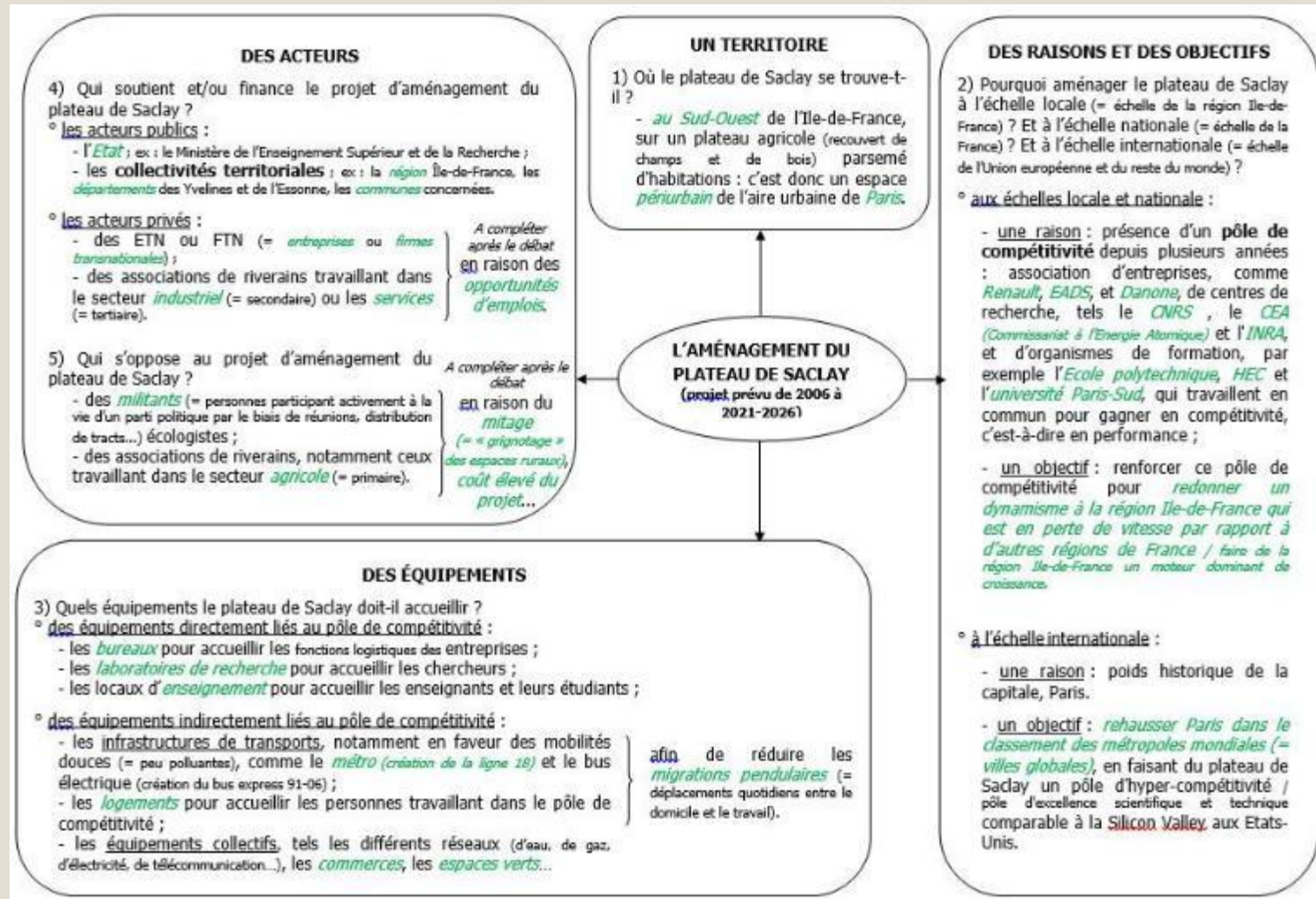
Les participants au débat public doivent lever la main et attendre que le professeur leur donne la parole, et les évaluateurs observent et évaluent.



° Étape 3 : le compte-rendu du débat public

Le groupe des élèves évaluateurs fait un bref compte-rendu de ses observations qui peut être étoffé ou ajusté par l'enseignant si besoin.

Une carte mentale bilan est aussi réalisée.



3) Les avantages et les points de vigilance

Les avantages

- « l'incarnation », le passage par l'oral et le court projet stimulent les élèves et permettent de lever certaines incompréhensions ;
- travailler sur la compréhension permet de travailler des compétences plus « classiques », comme décrire, expliquer et argumenter.

Les points de vigilance

- nécessité de créer une autre situation, où les « petits parleurs » et les évaluateurs auront un rôle plus actif ;
- nécessité de distinguer informations et connaissances, pour que les élèves ne restent pas sur le registre de l'opinion.

4) Autres possibilités en géographie

De nombreux chapitres peuvent être l'occasion de travaux de groupes scénarisés et différenciés (menés ou non dans le cadre de l'AP).

Exemple : jeu de rôle en 5^e sur les ressources...

Exemple : jeu de rôle en 3^e sur les espaces productifs, les territoires ultramarins...

III. Expérimenter et s'entraider pour mieux comprendre

Océane NGUYEN,
Collège Guy Môquet à Gennevilliers



1) La situation de départ

➤ Apprendre des connaissances :

Les violences de la guerre de tranchée à travers l'exemple de la bataille de Verdun 1916 et la mobilisation de l'arrière front durant la Première Guerre Mondiale.

➤ S'exercer à des compétences :

Collaborer avec ses pairs pour questionner les documents sources et dégager des informations concernant les violences de la guerre de tranchée et la mobilisation de l'arrière front.

Puis, être capable d'expliquer tout cela à l'écrit ou à l'oral.

➤ Des choix pédagogiques :

- Faire vivre l'histoire à travers tous les sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher) pour rendre le cours vivant et faire comprendre à travers les sens.
- Permettre aux élèves d'être acteurs de leur apprentissage.

Béal Y., Maïux F. *Rendre les élèves acteurs de leur apprentissage*, Delagrave, 2008.

- Permettre aux élèves de réaliser un travail coopératif et d'apprendre à comprendre en s'entre-aidant.

Connac S. *Enseigner sans exclure, la pédagogie du colibri*, ESF, 2017.

Natanson J., Natanson D., Andriot I., *Oser le travail de groupe, les clefs du quotidien*, SCEREN, 2008.

2) Mise en œuvre

➤ Les consignes

- **Mise en contexte par le professeur de la problématique et de la bataille de Verdun**
- **Travail en groupe (3 à 4 élèves max par groupe) pour répondre à un questionnaire en passant dans les trois ateliers proposés:**
 - Atelier 1 : les conditions de vie exécrables au front.
 - Atelier 2 : les assauts très meurtriers.
 - Atelier 3: la mobilisation totale à l'arrière (propagande gouvernementale / rôle des femmes : mairaines de guerre et munitionnettes).
- **Objectif final:**

A l'aide des réponses au questionnaire, savoir expliquer les violences de la guerre de tranchée (ex: la bataille de Verdun 1916) et la mobilisation de l'arrière durant la Première Guerre Mondiale.

➤ Le déroulement

Atelier 1 : Les conditions de vie exécrables au front: quand la classe devient la tranchée!

Créer une « tranchée » avec de part et d'autre des tables renversées où le groupe d'élèves doit s'y glisser pour recueillir les informations à l'aide des supports suivants:

1/ Ecouter un enregistrement audio sur MP4 d'un texte informatif : « Malgré la boue, la soif » à partir du site <https://education.francetv.fr/education-jeux/dans-l-enfer-de-verdun/>

2/ Déguster « la popote » du Poilu, et le « jus » faits maison !

Survivre dans la tranchée

- Pour la popote : prendre un pot bébé de légumes variés, y rajouter de l'eau et servir froid.
- Pour le « jus » une tasse de café diluée avec beaucoup d'eau et servir froid aussi.
- Pour la « décoration », ne pas hésiter à investir dans les petites peluches de souris chez la célèbre marque suédoise.

Atelier 2 : Les assauts très meurtriers

- un extrait du témoignage du docteur Marcel Poisot, *Mon journal de guerre 1914-1918* ;
- une affiche: « le poilu, soldat de l'enfer », « *Les uniformes des poilus* », *Les Galiléens*, magazine du Lycée Galilée de Gennevilliers, juin 2014 ;
- des photographies : de poilus, d'une tranchée allemande à Verdun, de chevaux avec leur masque à gaz.

◦ **Atelier 3 : La mobilisation totale (propagande gouvernementale / rôle des femmes : marraine de guerre et munitionnettes).**

Supports :

1/ La Propagande des alliés:

- Des extraits de journaux français pour rassurer l'opinion:
 - « Les balles allemandes ne tuent pas... » *L'Intransigeant* 17 août 1914
 - « le fait est que certains abris de Verdun étaient relativement confortables... », *Le Petit Journal* 1916
 - *Le Petit Parisien* publie un « témoignage »: « A part cinq minutes par mois le danger est très minime... » 22 mai 1915
- Pour diaboliser l'ennemi:
 - Carte postale Guillaume II l'ogre allemand
 - Carte postale Guillaume II « l'Envoyé de dieu »

- 2/ Le rôle des femmes:

- Les femmes, piliers du moral des combattants :

- une carte postale pour remonter le moral des troupes: « *Le Poilu est amoureux, sachez donc le rendre heureux* » Editeur Dix 1915-1918, <https://cartablevirtuel.parisnanterre.fr/pdf/typedocument/id/4/lang/fr/print/1>

- *Les « munitionnettes »* :

- une photographie d'une usine britannique de fabrication d'obus ;
- une photographie des ouvrières de l'usine Pathé de Vincennes confectionnant des lunettes de protection contre les gaz, *Souvenirs et destins de Poilus*, Collection Histoire, Ed Ouest-France, 2008.

3) La séance d'après + suites pédagogiques

➤ La séance d'après:

- autocorrection distribuée par le professeur, les élèves se remettent en groupe et confrontent leurs réponses avec la fiche d'autocorrection
- élaboration par le groupe de la synthèse (sur les thématiques de la Guerre de tranchée: la vie quotidienne dans la tranchée et la violence des combats + la mobilisation de l'arrière front).
- bilan et restitution en classe entière: exposé oral ou lecture de la synthèse écrite par un rapporteur du groupe pour les trois thématiques de l'atelier.

➤ La participation au Rallye Citoyen au Mémorial de la France combattante 24 mai 2018

Le thème retenu du rallye est «Centenaire de l'Armistice de 1918 et le retour de paix »

➤ Une proposition de suites pédagogiques possibles :

Reprendre le questionnaire et travailler sur la typologie des questions :

- questions de relever d'informations
- questions qui nécessitent de comparer avec ses représentations et de mobiliser ses connaissances
- questions pour comprendre l'essentiel du document
- questions de mise en relation les documents
- questions de réflexion personnelle

4) Les avantages et les points de vigilance

Les avantages

- Élèves en autonomie, acteurs de leur apprentissage
- Observation du professeur des relations entre pairs
- Cours dynamique et vivant
- Possibilités d'utiliser des supports variés
- Travail collaboratif, entre-aide entre les élèves:
 - élaboration de stratégies de travail
 - compréhension à partir de points de vue multiples
 - explications de stratégies de compréhension entre pairs.

Les points de vigilance

- La bonne gestion des ateliers : créer deux dossiers par atelier pour veiller à ce que chaque groupe ait parcouru les 3 ateliers à la fin de la séance
- Prévoir tout le matériel nécessaire
- Sélectionner des supports « marquants » et beaucoup d'iconographies pour constituer un album d'images mentales pour les élèves
- Garantir une bonne ambiance de travail durant la séance

Emilie CLAUSSE

Collège Jean Moulin, Sannois

Sophie JUNIEN-LAVILLAUIROY

Collège La Paix à Issy-les-Moulineaux

Océane NGUYEN

Collège Guy Môquet à Gennevilliers

Solen ROLET

Collège Anatole France aux Clayes-sous-Bois

5 avril 2018

