



# La Coopération

---

- 1- Qu'est ce que la pédagogie coopérative ?
- 2- Des exemples en classe - PS et CM2
- 3- Vivre une situation coopérative
- 4- Questions



# La Coopération

---

« On peut apprendre seul, mais c'est plus difficile qu'avec d'autres. »

Sylvain Connac

« L'élève n'est pas un vase que l'on remplit, mais un feu qu'on allume. »

Rabelais

« Ensemble, on est plus intelligent ! » Dominique Bucheton

« Plus l'enseignant enseigne, moins l'élève apprend » Confucius



# Coopérer ou collaborer ?

## Qu'est-ce qui facilite la coopération entre les élèves ?

- A- Bien se répartir les fonctions.
- B- Bien se répartir le travail.
- C- Travailler seul avant de travailler avec d'autres.

**C**

## Qu'est-ce qui distingue « travail de groupe » et « travail en groupe » ?

- A- Ce sont de parfaits synonymes.
- B- Le travail en groupe conduit au travail de groupe.
- C- Un travail de groupe sert à produire alors qu'un travail en groupe sert à confronter des idées.

**C**



# Coopérer ou collaborer ?

**Quelle est la principale différence entre la coopération et la collaboration ?**

A- Quand on coopère on agit à plusieurs; pour collaborer, on travaille ensemble.

B- Il vaut mieux utiliser le terme coopération pour éviter les connotations historiques de la collaboration.

**A**

C- On collabore pour apprendre des autres, on coopère avec un but commun.

**Qu'est-ce qui permet de mieux apprendre en coopérant ?**

A- Accepter d'aider d'autres élèves et accepté d'être aidé par d'autres.

B- Ne coopérer avec personne, apprendre est un acte individuel.

C- Une division rigoureuse du travail.

**A**



# Coopérer ou collaborer

« Quand on aide quelqu'un, on se retrouve dans une situation cognitive maximale ! » Sylvain Connac

« La collaboration peut empêcher les élèves d'apprendre en raison de la division du travail. » Sylvain Connac

## - Définitions -

**Collaborer, c'est travailler avec d'autres à un projet commun : un projet, une réalisation, un évènement etc.**

**Produire quelque chose**

**Coopérer, c'est être en interaction avec d'autres afin que chacun en tire des bénéfices individuels.**

**Apprendre avec les autres**



# Coopérer : des exemples

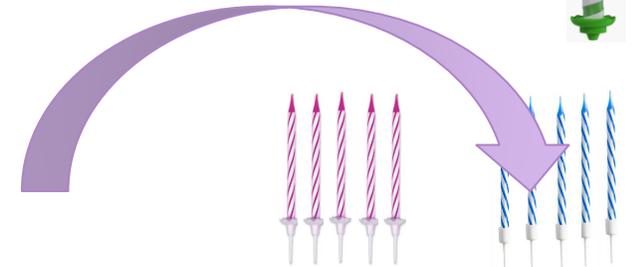
## PS - Construction du nombre -

Pour un anniversaire, on propose aux élèves de mettre 3 bougies sur un gâteau

- 1- Les enfants, par 2, placent les 3 bougies puis comparent avec les autres.
- 2- Par pairs, chaque enfant est responsable d'une couleur puis comparaison.



3





Coopérer pour comprendre  
Juin 2024

Pour 22 élèves sur 26  
de ma classe  
c'est un garçon !

# Coopérer : des exemples



CM2 - Lecture compréhension -

Mercredi 4 avril 2018 - 17 h 30

Sasha appuya sur la poignée dissimulée dans le mur, et la porte s'ouvrit sur une pièce sombre et étroite. Un puits de lumière éclairait une petite table, au centre. Sasha aperçut un ordinateur allumé. Un rapide coup d'œil lui permit de constater qu'une partie de sa vie était écrite dessus et notamment ses pensées. C'était intolérable : il fallait mettre un terme à cette intrusion. Fallait-il éteindre l'ordinateur pour se sortir de cette situation ? Sasha hésita quelques secondes, puis, sans réfléchir plus longtemps, fit glisser sa main vers le bouton « off ». Instantanément, une voix résonna dans la salle, l'implorant de ne pas commettre l'irréparable. Troublée par cette intervention, Sasha retint son geste...





## Situation problème

Mr et Mme Porte, Mr et Mme Rouge ont ensemble 4 enfants, tous des garçons. Les deux couples accompagnés de tous leurs enfants arrivent ensemble au restaurant. Comme il n'y a plus que des tables ? carrées de 4 places. M. et Mme Rouge disent à leur fils : « C'est très bien ! Du coup, nous les grands, nous prenons une table et vous les enfants, installez-vous ensemble à une autre table. »

La lettre qui change tout !

R1	R2
P1	P2

R1	P1
R2	P2

R1	P1
P2	P3

Les élèves disent eux-mêmes qu'il faut faire attention à la fin des mots pour repérer les indices laissés par l'auteur.



**Coopérer pour comprendre**  
**Juin 2024**

**Les élèves viennent relire le texte et ils ne lisent plus la même chose !**

Sasha appuya sur la poignée qui était dissimulée dans le mur et la porte s'ouvrit sur une pièce sombre et étroite. Un puits de lumière éclairait une petite surface au centre. Sasha aperçut un peu plus loin un ordinateur qui était allumé. Un rapide coup d'œil lui permit de constater qu'une partie de sa vie était écrite dessus et notamment ses pensées. C'était intolérable, il fallait mettre un terme à ce désordre. Fallait-il éteindre l'ordinateur pour se sortir de cette situation ? Sasha hésita quelques secondes, puis, sans réfléchir plus longtemps, fit glisser sa main sur le bouton off. Instantanément, une voix résonna dans la salle, l'implorant de ne pas commettre l'irréparable. Troublé<sup>e</sup> par cette intervention, Sasha hésita...

**Sasha est une fille !**

# Résumons



Séance

.....

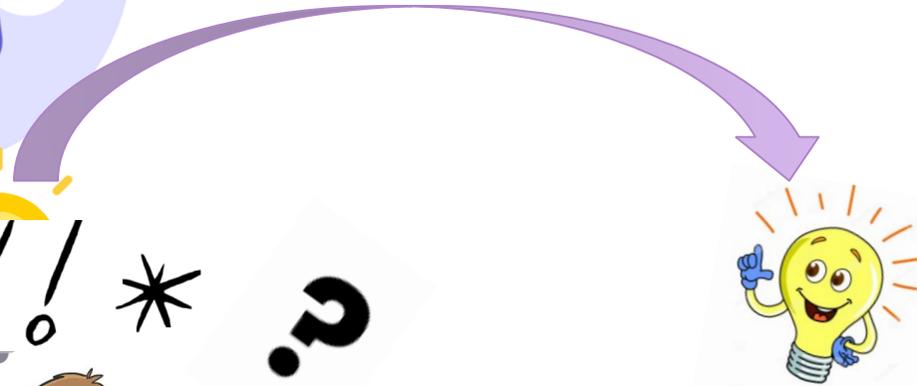
.....

.....

.....

.....

.....





# Dérives possibles

Certaines dérives dans les interactions peuvent entraver les processus d'apprentissage :

**La dérive du « consensus de complaisance »** : contourner l'activité réflexive en se disant spontanément d'accord avec le camarade le plus doué.

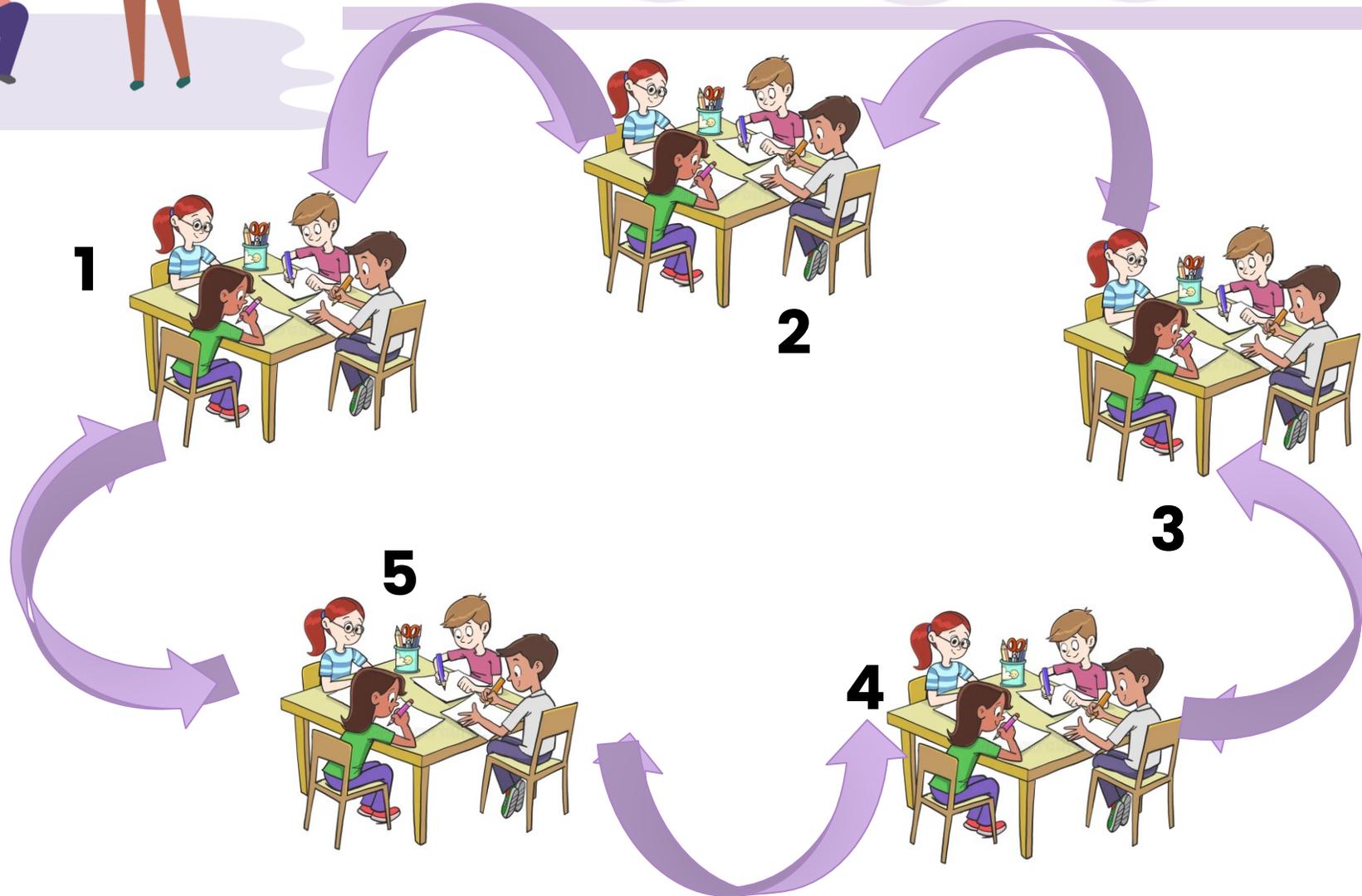
**La dérive fusionnelle** : éviter les désaccords par peur de perte d'amitiés

**La dérive différenciatrice** : les enfants les plus vulnérables se voient confiés des tâches coopératives subalternes.

**Savants-voyageurs**

# Savants-voyageurs

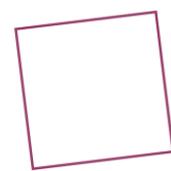
## Dynamiser les groupes



# Coopérer : ça s'apprend



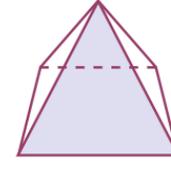
## -Le défi ficelle



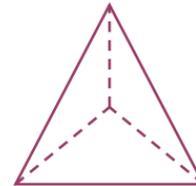
Carré



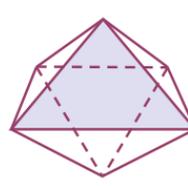
Étoile à  
5 branches



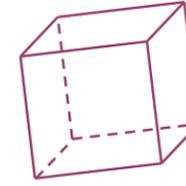
Pyramide



Tétraèdre



Octaèdre



Cube

### Défi « Ficelle »

Consigne : pendant 12 minutes, sans dénouer la corde, en l'utilisant en entier et en ne la touchant qu'avec les mains, construire le maximum de ces figures : un carré, une étoile, une pyramide, un tétraèdre, un octaèdre, une cube.

## -L'expérience X-Y (dilemme du prisonnier)

- 4 **X** : Chaque équipe perd 1 pt.
- 3 **X** 1 **Y** : **X** gagne 1 pt et **Y** perd 3 pts.
- 2 **X** et 2 **Y** : **X** gagne 2 pts et **Y** perd 2 pts
- 1 **X** et 3 **Y** : **X** Gagne 3 pts et **Y** perd 1 pt
- 4 **Y** : Chaque équipe gagne 1 pt

# Pour aller plus loin...



## Céline Buchs

Docteure en psychologie sociale et professeure à la Haute école pédagogique du canton de Vaud

[https://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2017/03/170313\\_13\\_Buchs.pdf](https://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2017/03/170313_13_Buchs.pdf)

<https://podeduc.apps.education.fr/video/43920-conference-de-celine-buchs-haute-ecole-pedagogique-du-canton-de-vaud/>



## Sylvain Connac

Enseignant-chercheur en sciences de l'éducation à l'université Paul-Valéry de Montpellier





# Pour aller plus loin...

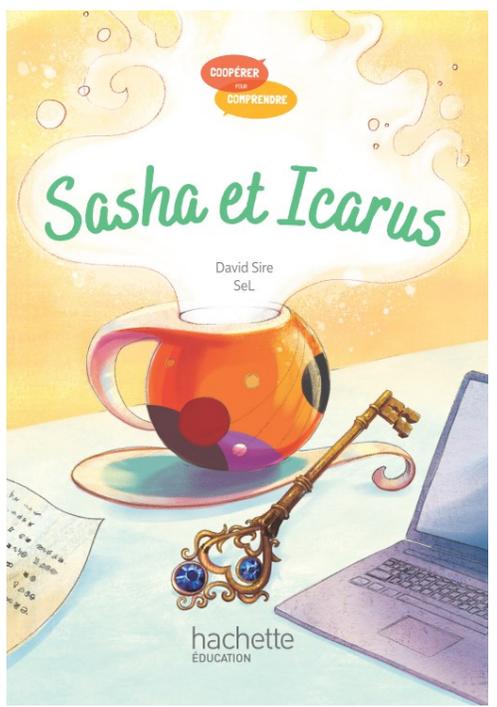
CM2

COOPÉRER

POUR

COMPRENDRE

Guide ressources



Le livre



Le guide ressources



**Vivre une situation coopérative**

---

**Re-création de texte**



# Vivre une situation coopérative

## Inducteurs

P

F

P

Puis,

F

Au

V

S

P

Où

A

V



## Vivre une situation coopérative

---

« Ainsi l'enfant **doit se mettre dans la peau de l'écrivain** et suivre pas à pas sa démarche, s'identifier à lui pour arriver à recréer son texte. On est aux antipodes de la traditionnelle explication de texte où le sujet est un spectateur extérieur. Car l'élève est dans une dynamique de recherche : comprendre le texte pour pouvoir le réécrire. »

Henri Bassis, Je cherche donc j'apprends, Messidor/Editions sociales, Paris, 1984



**Des questions ?**