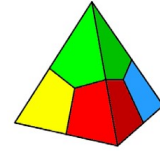




Région académique
HAUTS-DE-FRANCE



TETRAMATH



« 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 entre élèves. Il facilite le travail de régulation de l'enseignant et 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. 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.

SCENARIO PEDAGOGIQUE :

Niveau(x) concerné(s)	Classe de seconde professionnelle tertiaire et/ou industrielle
Objectifs	Remédier aux difficultés et/ou consolider les acquis des élèves mesurés lors des tests de positionnement de rentrée et/ou évaluations diagnostiques en s'appuyant sur la coopération entre pairs et la verbalisation des enchaînements logiques
Compétences visées	S'approprier, analyser et communiquer
Outils utilisés	Utilisation du tétraaide Utilisation d'un jeu de cartes (Questions /réponses)
Contenu	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>Lors de son passage l'enseignant évalue les progrès des élèves et identifie les points de blocage qui font obstacle à la compréhension.</p>

Règles du jeu

1 jeu de cartes d'un domaine donné, 1 tétraaïde, 4 joueurs (possible entre 2 et 6)

Le jeu est constitué de 50 cartes

10 cartes questions

40 cartes réponses

Le jeu a été construit de telle sorte que 4 cartes réponses sont liées à une carte question. Il peut y avoir une ou plusieurs bonnes réponses par question.

REGLEMENT :

Les élèves sont placés par ilots (de 2 à 6 joueurs)

1. Séparer les cartes questions des cartes réponses
2. Mélanger les cartes réponses
3. Distribuer les cartes réponses aux joueurs
4. Les cartes questions sont placées en tas, faces retournées
5. Un joueur retourne la première carte et la place au centre de l'ilot. Le tétraaïde est positionné sur le vert (RECHERCHE)
6. Tous les joueurs analysent les cartes placées entre leurs mains pour repérer les 4 cartes liées à la question.
7. Ils les placent au centre de l'ilot et réfléchissent ensemble pour proposer le(s) bonne(s) réponse(s). Ils doivent construire un argumentaire.

Si une difficulté apparaît (compréhension d'un terme, besoins d'informations complémentaires ..) le tétraaïde est positionné sur le orange (QUESTION NON URGENTE) ou le rouge (QUESTION URGENTE) selon l'urgence

Lorsque les joueurs sont prêts à présenter leur(s) réponse(s), ils positionnent sur le jaune (APPEL) le tétraaïde pour l'indiquer à l'enseignant.

L'enseignant écoute et mesure la compréhension des élèves sur la notion ciblée. Un questionnement complémentaire est posé pour accompagner la réflexion et la recherche de(s) bonne(s) réponse(s).

Le passage à la carte question suivante nécessite la validation du professeur

Une stratégie d'évaluation et de bonification peut être associée

Quelle plus value ?

- **COMPETENCES** : le développement de l'autonomie, de l'oral, de la compréhension des notions et concepts mathématiques étudiés

- **IMPLICATION** : le travail de groupe permet aux élèves en difficulté de « raccrocher »

- **RESPONSABILISATION** : l'outil tétraaïde responsabilise les élèves sur l'identification de leurs besoins

- **DEVELOPPEMENT PROFESSIONNEL** : 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

Photos :



placement 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 :

