

STRUCTURE



Consultation des coéquipiers

(Kagan, 1996)

Cette structure permet de vérifier la compréhension d'un sujet par des questions précises qui portent sur la matière à l'étude.

Démarche

1. Former des équipes de quatre personnes ou utiliser des équipes de base existantes. Nommer les personnes qui tiendront les rôles suivants : lecteur et vérificateur du consensus.
2. Demander à tous les élèves de déposer leur crayon.
3. Le lecteur lit la première question portant sur la matière à l'étude.
4. Les élèves cherchent la réponse en discutant entre eux ou à l'aide d'un livre de référence.
5. Le vérificateur s'assure que chacun de ses coéquipiers a compris et est d'accord avec la réponse trouvée.
6. Quand il y a consensus, tous les élèves prennent leur crayon et écrivent la réponse dans leurs propres mots.
7. Les élèves passent à la deuxième question avec un nouveau lecteur et un nouveau vérificateur. On continue ainsi, chacun jouant à son tour le rôle de lecteur ou de vérificateur.

Exemple pour les 2^e et 3^e dimensions :

Trouvez l'information requise dans les textes, les notes du cours ou dans d'autres sources disponibles.

STRUCTURE



Trouve quelqu'un qui...

(Kagan, 1996)

Cette structure a pour but de faciliter la formation des équipes, de favoriser une meilleure connaissance des autres et d'instaurer un bon esprit de classe. Elle est utile pour « briser la glace » en début de session.

Démarche

1. Distribuer des copies d'une fiche semblable à celles de la page suivante.

2. Au signal, les élèves partent à la recherche de personnes possédant certaines caractéristiques ou compétences. Une personne ne peut signer plus d'une fois sur la même fiche.
3. Une fois le temps écoulé, il est possible de tenir une plénière pour découvrir si, au sein du groupe-classe, beaucoup d'élèves possèdent les mêmes compétences ou présentent des caractéristiques communes.

Variante

La chasse à la personne

Dans cette variante, les questions sont d'ordre personnel et les élèves doivent d'abord y répondre eux-mêmes avant de tenter de trouver d'autres élèves qui partagent au moins une réponse avec eux. Le cas échéant, l'élève appose sa signature sur la fiche de son camarade. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les questions, ou presque, soient accompagnées d'une signature.

Exemple pour la 1^{re} dimension :

Critère	Mon choix	Signature d'un camarade qui partage ce goût ou critère
a) Ma couleur favorite est...	<i>bleu</i>	<i>Pierre-Yves</i>
b) Mon signe astrologique est...	<i>balance</i>	<i>Tranh</i>
c) Mon type d'intelligence	<i>musicale/</i>	

Exemple pour la 2^e dimension :

Trouve quelqu'un qui...	Signature d'un camarade qui répond à ce critère
a) peut nommer les cinq plus grands fleuves du monde.	
b) peut nommer les cinq villes les plus peuplées au monde.	<i>Jeanne</i>
c) peut situer sur la carte du monde les chaînes de montagnes suivantes : Oural, Saint-Élias et Drakensberg.	<i>Shuu-Li</i>
d) peut décrire la région du Sahel.	<i>Sylvain</i>
e) peut nommer les pays qui ont constitué l'U.R.S.S.	<i>Efi</i>