

Québec français



Projet thématique utilisant l'approche coopérative Le processus démocratique

Monique Daoust and Marie Lavigne

Number 103, Fall 1996

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/58562ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Daoust, M. & Lavigne, M. (1996). Projet thématique utilisant l'approche coopérative : le processus démocratique. *Québec français*, (103), 43–47.

Monique Daoust et Marie Lavigne
Commission scolaire Sainte-Thérèse

Le processus démocratique

Projet thématique utilisant l'approche coopérative

Degré suggéré

4^e année

Intentions pédagogiques

- Initier les élèves à l'approche coopérative.
- Susciter chez les élèves un plus grand intérêt face au processus démocratique de leur municipalité.

Apprentissages visés par les élèves

Développer chez les élèves des habiletés coopératives telles que :

- l'organisation (parler à voix basse, écouter ses coéquipiers, attendre son tour) ;
- la coopération (être attentif aux besoins des autres, inviter les autres à parler, prendre des initiatives) ;
- la communication (découvrir ce que pensent les autres, justifier ses réponses, proposer des idées).

En sciences humaines :

- décrire en ses propres mots le fonctionnement des mécanismes démocratiques de l'administration municipale.

En français :

- faire des interventions qui assurent la progression d'une discussion ;
- choisir un contenu pertinent : dans un texte à caractère incitatif, faire appel à ses connaissances sur le sujet pour sélectionner l'information pertinente.

Durée approximative

Environ deux semaines à raison de deux périodes par jour.

Bibliographie

Caron, Jacqueline. *Quand revient septembre...*,
Les Éditions de la Chenelière,
Montréal, 1994.

Cohen, Élisabeth G. *Le travail de groupe*, Les Éditions de la Chenelière,
Montréal, 1994.

ACTIVITÉS PRÉALABLES

Activité de présentation

Former deux cercles avec un nombre équivalent d'élèves. Ces deux cercles doivent se faire face. Au premier signal, les deux cercles tournent dans des directions opposées et s'arrêtent au second signal. Choisir un sujet de conversation tel que :

- parle-nous de tes passe-temps ;
- parle-nous de l'endroit où tu voudrais être en ce moment ;
- parle-nous de ton chanteur préféré ;
- parle-nous de ton animal favori.

Tous les élèves qui se font face engagent une discussion sur le sujet proposé.

« PROF VEDETTE ET ÉLÈVE VEDETTE »

Pendant une période de trois jours, l'enseignante se raconte à raison de dix minutes par jour (1^{er} jour : son enfance, 2^e jour : son adolescence, 3^e jour : l'adulte d'aujourd'hui).

Chaque élève prend la vedette dans la classe pour une journée. Il se présente, parle de sa vie et de ses intérêts.

Ressemblances et différences

Chaque élève remplit la feuille : « la chasse à la personne » (voir annexe 1). Par la suite, en posant des questions à différentes personnes dans la classe, chaque élève essaie de trouver quelqu'un qui a écrit la même réponse que lui.

Les attentes

« Une bonne enseignante, c'est ... » « Un bon élève, c'est ... » Dans le but de vérifier ce que les élèves attendent de leur enseignante, poser des questions telles que :

- Pour toi, qu'est-ce qu'une bonne enseignante ?
- Si tu avais à choisir ton enseignante, comment l'aurais-tu voulue ?

annexe 1 La chasse à la personne

	MOI	AUTRE
1. Couleur préférée		
2. Signe astrologique		
3. Émission de télévision préférée		
4. Saison préférée		
5. Boisson préférée le matin		
6. Saveur de crème glacée préférée		
7. Sport préféré		
8. Lieu de vacances		
9. Couleur des yeux		
10. Roman préféré		
11. Mon idole		
12. Groupe de musique		
13. Matière préférée		
14. Animal favori		
15. Mets préféré		

Ensuite, demander aux élèves d'exprimer ce que l'enseignante attend d'eux.

Qu'est-ce qu'un bon élève ?

Qu'est-ce que j'attends de vous pour réussir notre année ?
Inscrire les attentes des deux parties sur une affiche dans la classe et s'y référer au besoin.

La confection d'une œuvre collective

Les élèves découpent sur du papier construction leur silhouette dans une attitude de vacances. Ensuite, ils doivent se regrouper et s'entendre pour élaborer le décor qui servira à recueillir leur silhouette.

PHASE PRÉPARATOIRE AU TRAVAIL COOPÉRATIF

Ces situations sont organisées afin d'initier les élèves au travail coopératif.

Les cercles brisés

Expliquer le but de l'activité aux élèves. Mentionner qu'ils ne doivent pas ouvrir l'enveloppe qu'ils reçoivent avant le signal de l'enseignante.

Regroupés en équipes de trois ou quatre, les élèves reçoivent une enveloppe contenant différentes parties d'un cercle (deux ou trois pièces d'un casse-tête).

Les élèves doivent compléter leur propre casse-tête. Ils disposent de 15 à 20 minutes pour faire les cercles. Le jeu se termine lorsque tous les membres de l'équipe ont terminé.

Bien préciser les consignes du travail de groupe.

C'est un jeu de « donneurs ». Les élèves ne peuvent faire aucun signe aux autres joueurs. Personne ne parle. Aucun membre ne doit montrer aux autres comment réaliser son casse-tête ni prendre la pièce d'un autre. Chaque joueur peut donner ses pièces, une à la fois, à un autre membre de l'équipe dans sa main ou les placer à côté des autres pièces.

Observer le comportement des joueurs de chaque équipe :

- présence de signes verbaux et non verbaux ;
- respect des consignes.

En grand groupe, les élèves discutent de ce qu'ils ont vécu lors de l'activité.

Aider les élèves à relever des choses importantes qui se sont produites, à analyser pourquoi elles se sont produites et à appliquer ce qui a été appris dans d'autres situations. Revenir sur les comportements importants.

Deviner la règle

Former des équipes constituées de trois joueurs, d'un meneur de jeu et d'un observateur. Le matériel requis se compose d'une série de cartes-règle, d'une corde et d'un jeu spécial de cartes.

En équipe de cinq, les élèves doivent discuter des manières possibles de regrouper les cartes et, finalement, deviner la règle inscrite sur la carte choisie par le meneur du jeu.

Le jeu est au centre de la table. À tour de rôle, les élèves pigent une carte. Si elle correspond à la règle, elle est placée au centre du cercle ; sinon, elle est à l'extérieur. Dès qu'il y a trois cartes dans le cercle, les élèves peuvent chercher à inférer la règle.

Expliquer le but de l'activité et les règles du jeu. Donner un exemple de ces règles en réalisant l'activité avec une équipe pendant que les autres observent.

Amener les élèves à observer leur propre comportement en leur fournissant une grille d'observation simple où ils pourront inscrire les nouveaux comportements à acquérir (voir annexe 2).

Les élèves doivent consulter les autres membres de leur équipe pour savoir ce qu'ils pensent ; ceux-ci sont amenés à dire pourquoi ils pensent cela. Après, ils interrogent l'observateur. Ensuite, ils prennent leur propre décision.

À la fin de la partie, l'observateur note le nombre de fois qu'il a vu de nouveaux comportements pendant la partie qu'il a surveillée.

À chaque tour, les élèves changent de rôle.

Demander aux élèves s'il leur a été utile d'obtenir l'opinion des autres et les inviter à dire comment ils réagissent en écoutant des opinions différentes de la leur.

annexe 2 Deviner la règle

Grille d'observation

Date : _____

Équipe no : _____

1. Découvrir ce que pensent les autres.

2. Justifier ses réponses.

3. Observateurs :

Codes

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

LE PROCESSUS DÉMOCRATIQUE

Amorce

Commencer cette activité en posant des questions telles que :

Avez-vous déjà participé au choix d'un représentant de classe ? d'une équipe de sport ? d'un autre groupe ?

Favoriser l'émergence des perceptions premières en questionnant les élèves :

D'après vous, pourquoi devrait-on choisir un représentant pour la classe ?

Comment a-t-on procédé pour choisir cette personne ?

Quel a été ton rôle dans ce choix ?

Écrire le point de vue des élèves sur une affiche.

Pour la prochaine étape de cette activité, attribuer des rôles aux élèves tels que : le gardien du temps et du calme, le gardien de la tâche, le gardien des notes à prendre et le rapporteur et le gardien de l'harmonie (voir annexe 3 pour la description des tâches).

En équipe de quatre, les élèves disent en leurs mots ce qu'est la démocratie.

En grand groupe, ils mettent en commun la définition de chaque équipe.

Observer les comportements des élèves et raviver la discussion si nécessaire.

Amener les élèves à établir un consensus sur ce qu'est la démocratie.

Faire un retour sur les perceptions premières.

Collectivement, les élèves relisent l'affiche des perceptions premières et établissent les différences.

Faire évaluer le fonctionnement des équipes à l'aide d'une feuille d'évaluation.

annexe 3 Les rôles

GARDIEN DE L'HARMONIE ET DU MATÉRIEL

Ton rôle est d'aider les membres de l'équipe à se sentir fiers de leur contribution. Tu leur fais savoir à quel point ils sont utiles et tu soulignes toute bonne intervention. Tu encourages les attitudes positives et la coopération. Tu n'acceptes pas de dénigrement.

Façons de le dire

Quelle bonne idée !

C'est très bien !

Essayons encore, on peut réussir. Pourrais-tu redire cela d'une façon plus positive ?

GARDIEN DE LA TÂCHE

Ton rôle est de t'assurer que tous les membres comprennent la tâche, que chacun participe et surtout, fait sa part de travail. Tu vois à ce qu'il y ait consensus.

Façons de le dire

Pouvez-vous répéter ce que l'on est censé faire ?

C'est à ton tour.

Qu'en pensez-vous ?

Explique-moi...

Sommes-nous tous d'accord ?

GARDIEN DU CALME ET DU TEMPS

Ton rôle est de t'assurer que la tâche est terminée à temps et que chacun parle à voix basse en utilisant des signes verbaux et non verbaux. Le travail doit s'accomplir dans le calme.

Façons de le dire

Allons, un peu plus vite !
Il ne nous reste que cinq minutes pour terminer !
Temps d'arrêt T.

GARDIEN DES NOTES ET RAPPORTEUR

Ton rôle est de noter les décisions de l'équipe, de rédiger le rapport commun à être remis et de le relire à tes coéquipiers. Tu vérifies si chacun signe. Ensuite, tu en fais la présentation à la classe.

Façons de le dire

Peux-tu être plus clair ?
Avez-vous d'autres choses à ajouter ?
Tout le monde a-t-il bien signé ?

L'ÉLECTION

Amener les élèves à prendre conscience que nous vivons à l'intérieur d'un système démocratique. Une de ses manifestations réside dans la possibilité d'élire des représentants. Proposer d'organiser une élection afin d'élire un conseil de classe.

Permettre aux élèves de se représenter ce qu'est une responsabilité et un pouvoir par des exemples tirés de leur vie quotidienne et en faire un tableau comparatif.

En plénière, les élèves définissent la composition, les responsabilités et les pouvoirs du conseil de classe.

Encadrer la discussion et amener des précisions. Afficher, sous forme de tableau, les idées émises par les élèves.

Afficher les étapes de l'élection du conseil de classe :

- le déclenchement des élections ;
- la mise en candidature ;
- la campagne électorale ;
- le vote ;
- le dépouillement des votes ;
- l'annonce des élus.

Déclencher les élections et inviter les élèves à poser leur candidature en expliquant le processus.

Tu dois convaincre les autres de te choisir pour faire partie du conseil de classe.

Dans ton texte :

- tu annonces ta candidature ;
- tu expliques les qualités (au moins trois) que tu possèdes pour démontrer que tu ferais un bon conseiller ;
- tu inclus deux promesses que tu t'engages à respecter ou des projets que tu aimerais réaliser.

Après le déclenchement des élections, un délai d'une journée est accordé aux élèves pour poser leur candidature.

Les candidats cherchent à se faire valoir et à faire connaître leurs qualités et leurs projets.

Ceux qui ne se présentent pas en expliquent la raison.

Expliquer aux élèves le processus de la campagne électorale et attribuer un rôle coopératif à chacun des élèves en équipe de quatre :

- formation des équipes par l'enseignante ;
- les candidats sont regroupés et doivent communiquer à l'équipe leurs projets, sélectionner les projets réalisables, définir les rôles de chacun en vue d'une présentation devant le groupe classe, décider de la formule de présentation et se donner un nom d'équipe.

Ceux qui ne se présentent pas sont regroupés et doivent :

- expliquer pourquoi ils ne se présentent pas ;
- définir les qualités d'un bon conseil de classe ;
- élaborer des projets qu'ils aimeraient voir se réaliser.

Organiser la présentation de chaque équipe devant la classe.

Après les présentations, voir au bon fonctionnement du vote. Nommer des élèves scrutateurs qui procéderont au dépouillement des votes.

Donner le nom des élus.

Expliquer aux élèves le rôle du conseil d'élèves et faire part du code d'éthique de ce conseil (voir annexe 4).

L'équipe élue se nomme un représentant au conseil d'élèves.

annexe 4

Code d'éthique des membres du conseil d'élèves

Le rôle du conseil d'élèves est de participer, à titre de représentant des élèves, à l'amélioration de la qualité de la vie à l'école. Pour que le conseil soit en mesure de bien jouer son rôle, chacun des membres doit :

1. Reconnaître et respecter le fait que l'école soit constituée d'élèves qui ont des goûts et des intérêts particuliers.
2. Reconnaître et respecter les besoins particuliers des élèves handicapés, des élèves de diverses communautés culturelles, des nouveaux arrivés...
3. Être capable de travailler en équipe.
4. Faire preuve de créativité en trouvant des solutions originales et en étant efficace malgré les contraintes.
5. S'exprimer clairement et savoir capter l'attention de ses interlocuteurs et de ses interlocutrices.
6. Pouvoir participer à des réunions ou à des activités de formation pendant l'heure du dîner, pendant la récréation ou après l'école.
7. Être capable d'établir une relation de confiance avec les adultes de l'école.
8. Être autonome, responsable et débrouillard ou débrouillarde.

PARALLÈLE AVEC LE CONSEIL MUNICIPAL

Faire émettre les perceptions premières des élèves en posant les questions suivantes :

Les gens qui habitent ta localité forment aussi un groupe. D'après toi, les habitants de ta ville se nomment-ils aussi des représentants ? Qui sont-ils ?
Comment sont-ils choisis ? Penses-tu qu'ils suivent les mêmes étapes que celles que nous avons choisies ?
Dis ce que tu en sais ; ce que tu en penses.

Inscrire les idées des élèves au tableau.

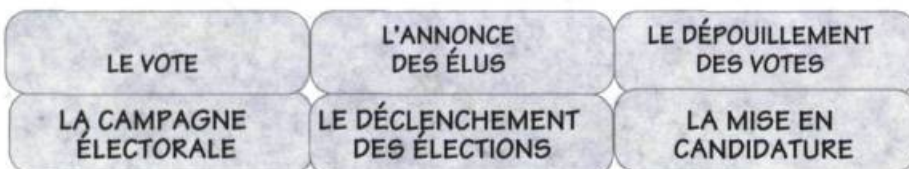
Par une tâche de lecture, faire découvrir les modalités d'une élection (voir annexe 5).

En dyade, les élèves doivent associer les étapes d'une élection et les replacer en ordre.

Ressortir l'affiche « Les étapes de l'élection du conseil de classe » et faire consulter les informations qui y sont inscrites.

annexe 5 Les étapes d'une élection

1. Découpe les étapes d'une élection.



2. Colle les titres découpés dans les rectangles correspondants.

Les candidats cherchent à se faire connaître et à faire connaître les projets qu'ils ont pour leur municipalité. À cet effet, ils prononcent des discours, rencontrent les électeurs et distribuent des brochures publicitaires qui les présentent et exposent les grandes lignes de leur programme.

Le responsable des élections annonce le nom des candidats ayant obtenu le plus grand nombre de votes. Ces personnes sont alors déclarées officiellement élues.

Les personnes qui désirent devenir maire ou conseiller font connaître leur intention. S'il y a qu'un candidat à chaque poste, il est automatiquement élu. S'il y a plus d'un candidat, il y a alors élection.

Les élections sont annoncées officiellement à toute la population. On dresse la liste électorale, c'est-à-dire la liste de toutes les personnes qui ont droit de vote. Pour exercer son droit de vote dans une municipalité, il faut y habiter ou être propriétaire sur son territoire d'un terrain ou d'un immeuble depuis au moins un an. Il faut aussi être de citoyenneté canadienne et avoir dix-huit ans ou plus.

Le jour des élections, les électeurs indiquent sur un bulletin de vote le nom du candidat ou de la candidate de leur choix. Chaque électeur et chaque électrice votent pour le maire ou la mairesse de leur municipalité, ainsi que pour le conseiller ou la conseillère de leur section électorale.

À la fin de la journée d'élection, on compte le nombre de votes obtenus par chaque candidat.

Les élèves comparent le résultat de leur tâche de lecture et établissent le parallèle entre les étapes du conseil municipal et celles du conseil de classe.

Proposer aux élèves de mener une enquête pour en savoir plus long sur le rôle des représentants de leur ville.

Regrouper les élèves en équipes de quatre et distribuer les rôles suivants : le gardien du temps et du calme, le gardien de la tâche, le gardien des notes et le gardien du matériel et de l'harmonie. Leur expliquer les habiletés interpersonnelles qui seront sollicitées : attendre son tour pour parler, proposer des idées et prendre des initiatives.

En équipes de quatre, les élèves rédigent un questionnaire d'enquête.

Ils identifient les personnes qui vont être consultées et les documents qui seront examinés lors de l'enquête.

Les élèves remplissent le questionnaire d'après les informations recueillies.

Ils partagent leurs découvertes avec leurs coéquipiers.

En grand groupe, ils énoncent les pouvoirs et les responsabilités du conseil municipal. Ensuite, ils établissent le parallèle avec le conseil de classe.

Faire un retour sur l'ensemble des activités en faisant objectiver les connaissances acquises en sciences humaines et en communication. Mettre l'accent sur les habiletés coopératives sollicitées et développées par le projet.

3. Découpe les rectangles, puis classe-les selon les étapes d'une élection.