



*Guide d'accompagnement pour  
Oser devenir une école apprenante*



# Sommaire

Oser : une phase de la démarche Objectif *DéBAT*

Pourquoi OSER ?

Les différentes étapes

S'inspirer

Le *L*aboratoire

L'*I*mplémentation

La *C*onsolidation

Les fiches techniques

- *B*rainstorming
- *P*ost-it
- La *C*o-observation
- Le *J*ournal
- Le *D*ébat
- Le *L*ieu de créativité
- La *P*ause des pauses
- Les *P*rincipes de travail

# Oser

À votre demande, un membre de l'équipe *DeBAT* vous accompagne dans la mise en œuvre de votre programme d'actions



Votre autodiagnostic réalisé, cette étape vise à faire vivre au sein de votre établissement le principe d'amélioration constante et perpétuelle des organisations et des gestes professionnels, au service d'un programme d'actions précisément élaboré.

L'adaptation aux évolutions repose sur des améliorations réalisées jour après jour, davantage que sur la mise en œuvre de changements radicaux. Ainsi, vous aurez à installer et à vivre au sein de l'équipe des **controverses professionnelles** fréquentes, seules à même de renforcer les discussions professionnelles sur les questions vives du métier, afin de vous aider à inventer de nouvelles ressources pour y faire face.

L'installation durable de cette dynamique vous permettra d'**apprendre des situations**, d'**apprendre des élèves** et **des collègues** au sein d'une organisation apprenante capable de **produire des réponses nouvelles portées par le collectif**.

Elle vise à :

- créer un état d'esprit collaboratif soucieux de l'amélioration s'inscrivant dans les pratiques professionnelles ;
- aider chacun à oser agir.



Le travail de l'équipe enseignante pourra s'enrichir de temps de formation parmi une offre de formation proposée par l'équipe *DeBAT*. (cf offre de formation)

# Pourquoi OSER ?

Parce que **nous croyons en la capacité des équipes à agir ensemble** pour faire réussir chacun des élèves, Objectif DêBAT a été pensée comme une offre d'accompagnement afin de promouvoir votre créativité, votre capacité à vous questionner, à oser, à chercher, à coopérer, à vous outiller ... en vous inspirant de ce que d'autres ont fait ainsi que sur les progrès de la recherche.

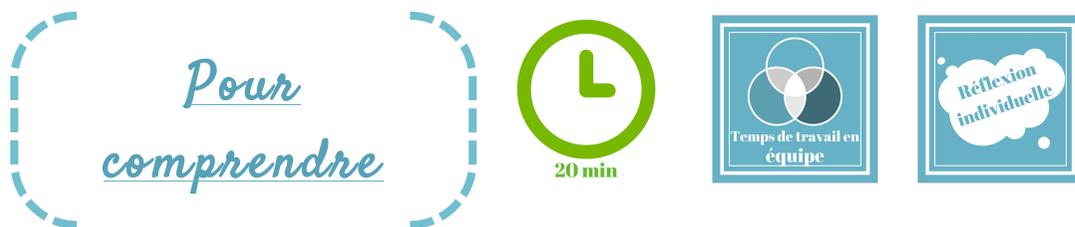
Nous partageons trois convictions :

1. Il est aujourd'hui nécessaire d'apprendre à nous considérer comme « tous chercheurs ».

2. Nous apprenons de nos erreurs.

Si ce principe d'action est largement répandu et partagé, il suppose d'accepter l'idée de se lancer : oser agir et tirer un enseignement des actions non abouties ou imparfaites.

3. Tout le monde peut être créatif.



**Visionnez** en équipe l'interview de F TADDEI « *Tout le monde peut être créatif* »

(Durée : 4min14s) –

<https://www.youtube.com/watch?v=RGR7WP4FCf4&feature=youtu.be>

Puis utilisez la démarche des **Post-it** pour retenir collectivement les 3 mots les plus importants pour l'équipe. Conservez les précieusement.

Complétez vos réflexions par le **visionnage** de la vidéo « *Zone de confort : osez en sortir* » <https://www.youtube.com/watch?v=wZqegnIq-Ao&feature=youtu.be> , puis par la lecture des 5 citations réunies sur le « Document support – Pourquoi Oser ? »

+

Pourquoi OSER ?

• Interview de Jean Michel Le Baut - Témoignage d'un enseignant : <https://www.a-brest.net/article22261.html>

• François Taddei, directeur du CRI, nous explique pourquoi il faut oser imaginer et surtout de manière collective. Interview réalisée à l'occasion d'une rencontre #BrightMirror organisée par Les Echos Start, Bluenove et le Liberté Living-Lab <https://bit.ly/2NafYEZ>

• La créativité, pourquoi et comment ? Fausses idées, composantes de la créativité. Objectifs pour l'éducation, science et créativité... Entretien avec Sir Ken Robinson et François Taddéi : <https://bit.ly/2P2aQDA>

• Éduquer au XXIème siècle. Michel SERRES. <https://bit.ly/2PzLez4>



## Document support – *Pourquoi OSER ?*

### “Tous chercheurs”:

*Puisque la recherche en sciences cognitives montre que nous sommes tous nés chercheurs, que les plus jeunes auteurs de publications scientifiques ont huit ans et puisque les chercheurs sont d'excellents apprenants, nous pouvons tous développer nos apprentissages en cherchant, en nous questionnant, en expérimentant, en nous appuyant sur les progrès des technologies et des connaissances, sur ce que d'autres ont fait avant nous ainsi que sur un réseau de pairs et de mentors.*

*Dans cette perspective, nous avons tous la capacité de développer une pratique réflexive pour réfléchir sur nos apprentissages, apprendre de nos erreurs et de nos questionnements. Nous progressons tous plus vite quand nous pouvons trouver des mentors bienveillants, “**gravir les épaules de géants pour voir plus loin**”, aider les autres à avancer en devenant mentor à notre tour, documenter et partager nos explorations et nos expériences. Pour y parvenir, il conviendrait, autant que possible, d'éviter les logiques de compétition et de défiance pour promouvoir autour de soi une dynamique de confiance et de coopération.*

Vers une société apprenante. Catherine Becchetti-Bizot, Guillaume Houzel, François Taddei -p60 – [http://cache.media.education.gouv.fr/file/2017/40/3/Rapport\\_recherche\\_et\\_developpement\\_education\\_V2\\_756403.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/2017/40/3/Rapport_recherche_et_developpement_education_V2_756403.pdf)

**« Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends. »**

N Mandela

*Tout le monde est capable de faire preuve de créativité, si il ose. Donc, il faut OSER ! Il faut être prêt à faire des erreurs. Il faut avoir suffisamment confiance en soi et en sa capacité à rebondir. Mais il faut aussi avoir confiance dans le collectif autour de soi. Parce que la créativité, c'est souvent une œuvre collective.*

F TADDEI

*Et surtout, ils [les principes : exalter l'erreur; apprendre en faisant ; partage des savoirs ; encourager la créativité] laissent germer dans les esprits des graines subversives. Un papa geek expliquait ainsi dans un texte intitulé « Pourquoi je veux que ma fille soit un hacker » :*

*« Les hackers évitent ce que j'appelle “le piège de la connaissance” – notre système éducatif consiste principalement à enseigner quoi penser, non pas comment penser. Ceci, de la maternelle au premier cycle.*

*Les hackers se concentrent sur les compétences plutôt que sur les connaissances, les gens ayant les compétences sont ceux qui survivent. Plus encore, c'est leur attitude qui rend les hackers efficaces. Les connaissances sont moins importantes car ils ont les compétences pour acquérir celle requise lorsque cela devient nécessaire. »*

<http://owni.fr/2011/08/26/hackons-lecole>

*Face à ces mutations, sans doute convient-il d'inventer d'inimaginables nouveautés, hors les cadres désuets qui formatent encore nos conduites, nos médias, nos projets adaptés à la société du spectacle. Je vois nos institutions luire d'un éclat semblable à celui des constellations dont les astronomes nous apprirent qu'elles étaient mortes depuis longtemps déjà.*

*Pourquoi ces nouveautés ne sont-elles point advenues ? Je crains d'en accuser les philosophes, dont je suis, gens qui ont pour métier d'anticiper le savoir et les pratiques à venir, et qui ont, ce me semble, failli à leur tâche. Engagés dans la politique au jour le jour, ils n'entendirent pas venir le contemporain. Si j'avais eu à croquer le portrait des adultes, dont je suis, ce profil eût été moins flatteur.*

*Je voudrais avoir dix-huit ans, l'âge de Petite Poucette et de Petit Poucet, puisque tout est à refaire, puisque tout reste à inventer. Je souhaite que la vie me laisse assez de temps pour y travailler encore, en compagnie de ces Petits, auxquels j'ai voué ma vie, parce que je les ai toujours respectueusement aimés.*

Michel SERRES – Éduquer au XXIème siècle.

## *Avant de Commencer à OSER ?*

Avant d' #Oser agir ensemble, il vous faut commencer par vous organiser afin d'optimiser votre cadre de travail et d'accroître l'efficacité de votre action.

Trois éléments apparaissent primordiaux. Mais chaque équipe est invitée à prendre le temps d'installer les conditions de travail qui lui correspondent.

1. Prenez le temps de lire les principes généraux pour #OSER et de partager votre compréhension de ceux-ci entre vous.
2. Écrivez vos principes de travail.  
Oser devenir une école apprenante suppose que de nombreux échanges puissent avoir lieu au sein de l'équipe. Vous serez amenés à confronter vos différentes idées, vos choix, à les mettre en discussion ... ce qui n'est pas si simple !
3. Borner la temporalité de votre travail et établissez un calendrier prévisionnel.
4. Définissez et répartissez vous différents rôles.  
Votre équipe sera plus efficace si chacun de ses membres peut prendre une responsabilité spécifique et éviter ainsi que l'ensemble de la démarche repose sur l'énergie et la motivation d'une seule et même personne.

## Les fiches techniques

- Les principes généraux pour Oser
- Écrire vos principes de travail
- Borner la temporalité
- Définir des rôles



# Les différentes étapes

Sans être nécessairement quotidienne, la **réflexion de l'équipe doit être très fréquente.**

La phase d'autodiagnostic vous a permis d'identifier en équipe une (des) problématique(s) prioritaire(s).

*Ex. : Comment rendre lisible et cohérent le parcours de progrès de chacun des élèves ?*

Dans cette phase, autour de votre question, il s'agit de :

- mutualiser des outils, des pratiques et des ressources (pédagogiques ou didactiques) ;
- débattre (faire vivre la controverse professionnelle) ;
- oser mettre en œuvre des pratiques pédagogiques ou de nouveaux gestes professionnels ;
- harmoniser et diffuser les bonnes pratiques repérées au sein de l'équipe.

Oser se décline en 4 étapes non linéaires au sein d'un processus cyclique et extrêmement dynamique :

- **S 'INSPIRER** : vous prenez le temps de rechercher ce qui existe déjà à propos de votre problématique ;
- **LE LABORATOIRE** : Vous concevez, vous testez vos solutions ;
- **IMPLEMENTER** : vous généralisez la solution retenue, vous l'améliorez autant que de besoins ;
- **CONSOLIDER** : vous partagez vos outils et vos démarches, vous valorisez votre action.

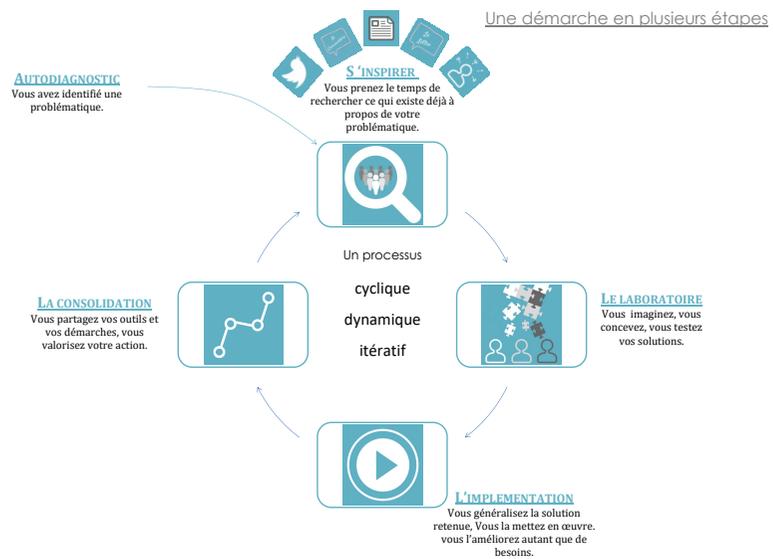
Oser vous permettra d'installer la dynamique d'une organisation apprenante.

Appropriiez vous ce processus en vous autorisant de nombreux aller-retour entre les différentes phases.

Différentes utilisations pourront être faites de l'affiche. Faites preuve de créativité !

## Ressources

- Affiche de présentation du processus en 4 étapes



- Fiches de présentation de chacune des étapes



- Créativité et pensée design  
<https://www.youtube.com/watch?v=99VWQ6W51PU>
- Quelques méthodes d'animation d'ateliers collaboratifs  
<https://www.youtube.com/watch?v=Irt6p39rC8Q>

# S'inspirer



Dans cette phase, vous prenez le temps de rechercher ce qui existe déjà, ce qui a été écrit ou réalisé par d'autres à propos de votre problématique.

Vous vous organisez collectivement pour mener une veille et une recherche informationnelle.

En compléments de vos ressources et références, vous pourrez mobiliser les ressources ici identifiées par l'équipe d'objectif *DêBAT*.

Vous rassemblez et vous sélectionnez les articles, les outils et les démarches qui vous semblent intéressants et dont vous pourriez vous inspirer.

Vous fixez un calendrier et vous planifiez des temps au sein desquels chacun partage ses découvertes.

**Mots clés :** PLANIFIER ; OBSERVER ; COMPRENDRE ; MUTUALISER

# Ressources



- Le Conservatoire  
<http://conservatoire.etab.ac-lille.fr/a-propos/>



- Le compte Twitter d'Objectif DêBAT  
[https://twitter.com/o\\_debat](https://twitter.com/o_debat)



- La Lettre  
Elle permet d'informer les établissements de l'actualité de la démarche Objectif DêBAT.



- Vos collègues

+

- Panorama des outils de veille professionnelle (ressource ESENER)  
<http://0861316n.esidoc.fr/record/view/id/803418>

- Quelles méthodes et outils pour organiser sa veille informationnelle digitale ?  
<https://bit.ly/2m6RQtb>

# Le Laboratoire



En prenant appui sur la phase « S'inspirer », vous imaginez et/ou vous concevez une(des) solution(s).

Vous prenez le temps de prototyper/modéliser votre choix.

Vous testez le(s) choix retenu(s).

Dans cette phase, il est primordial que chacun, selon ses ressources, puisse contribuer aux apprentissages des autres.

Ainsi, vous partagez vos tâtonnements, vos questions, vos doutes, vos réussites, vos erreurs ou vos déceptions ... Vous en débattiez en organisant les conditions de la controverse professionnelle.

Vous apprenez de vos erreurs individuelles et collectives.

*« Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends. »*

*N Mandela*

**Mots clés :** PLANIFIER ; AGIR ; CREER ; PARTAGER ;

## Les ressources

Différentes techniques peuvent être mobilisées pour favoriser cette controverse professionnelle. Ci-dessous, vous trouverez la liste des fiches existantes :

- La pause des pauses
- Mettre en place une démarche expérimentale
- Un lieu de créativité
- Le débat
- La brainstorming
- Les post-it
- Le journal de questionnement et de recherche
- La co-observation
- La boîte d'idées

+

- Des outils d'animation  
<http://pouremporter.communagir.org/outils>
- 6 outils digitaux pour booster l'efficacité de vos réunions et séminaires  
<https://bit.ly/2o6Hjx8>
- L'approche Parkour (codesign-it !)  
<http://codesign-it.com/approche-parkour/#balisesparkour>
- Faire naître de nouvelles idées  
<https://bit.ly/2o66csA>

# Implémenter



- Comprendre les usages et les usagers  
<https://bit.ly/2o4K3Li>
- Préparer un plan d'action  
<http://comment-faire.modernisation.gouv.fr/tool/576/>

Vous généralisez la solution retenue, (re)modelée et testée par l'équipe.

Vous organisez le suivi de cette mise en œuvre par des retours réflexifs réguliers, articulés à l'observation des besoins des élèves et/ou des familles.

Vous mettez en œuvre le principe d'amélioration continue de votre action en actionnant les phases « *S'inspirer* » et « *Le Laboratoire* » autant que de besoin.

**Mots clés :** AGIR ; OBSERVER

# Consolider



Vous diffusez et vous partagez autour de vous vos outils et vos démarches.

Vous organisez une stratégie de valorisation de votre action. A cette fin, la charte de bienveillance d'Objectif DÊBAT pourra être mobilisée.

La modification et l'amélioration des pratiques et des outils de l'établissement amènent à de nouveaux questionnements. En les partageant, en les exprimant et en les formalisant en équipe, vous enclencherez un nouveau besoin de « S'inspirer » ... et chercher à répondre à de nouveaux défis.

Vous organisez la prise en compte des besoins des élèves et des familles (*item 14 de la charte*)

**Mots clés :** VALORISER ; PARTAGER ; PERENNISER ; FEEDBACK

## Les ressources

- La charte de bienveillance  
<http://monecolesengage.etab.ac-lille.fr/demarche/>

+

- Faire une enquête de satisfaction  
<https://bit.ly/2BCoJGA>

# Animer *Le Laboratoire*

Fiches techniques

# Ecrire des principes de travail

Avant de commencer

**Durée conseillée :** 30 minutes

**Objectifs :** Définir le cadre dans lequel la controverse professionnelle s'effectuera et permettra à l'intelligence collective d'émerger.

## **L'organisation :**

Oser devenir une école apprenante suppose que de nombreux échanges puissent avoir lieu au sein de l'équipe.  
Vous serez amenés à confronter vos différentes idées, vos choix, à les mettre en discussion ... ce qui n'est pas si simple !

*Tout le monde est capable de faire preuve de créativité, si il ose. Donc, il faut OSER !*

*Il faut être prêt à faire des erreurs. Il faut avoir suffisamment confiance en soi et en sa capacité à rebondir. Mais il faut aussi avoir confiance dans le collectif autour de soi. Parce que la créativité, c'est souvent une œuvre collective.*

F TADDEI

Afin de favoriser cette confiance nécessaire, il apparaît nécessaire que vous puissiez prendre le temps d'élaborer ensemble une charte de votre travail collectif.  
En utilisant la méthode du Brainstorming (ou ses variantes), identifiez les règles qui vous correspondent.

Davantage qu'une longue liste, préférez un nombre limité de règles auxquelles vous saurez vous référer facilement et rapidement.

Prenez le temps de **valoriser ces principes afin d'en faire un affichage agréable et pérenne** au sein de votre « Lieu de créativité ».

## Idées

- Nos principes de travail en équipe :

*Ne vous censurez pas*

*Ne jugez pas*

*Soyez attentif aux idées différentes des autres*

*Soyez positif et « amélioratif » dans vos réactions*

*Surprenez vous , surprenez vos interlocuteurs*

*Acceptez le désaccord*

*Ce qui est dit ici, reste ici*

*Cherchez à convaincre vos interlocuteurs*

*Respectez vos besoins*

...

- *Pas de censure*
- *Pas de jugement*
- *Surprenez vous ,  
surprenez vos interlocuteurs*
- *Ce qui est dit ici, reste ici*
- *Cherchez à convaincre vos  
interlocuteurs et acceptez le désaccord en essayant  
de le rendre constructif*
- *Soyez positif et « amélioratif » dans vos réactions*
- *Respectez vos besoins tout en respectant le groupe*
- *Soyez présents et respectez le temps*
- *Amusez vous et osez les idées folles !*



*Principes de  
travail*

# Le Brainstorming

**Durée conseillée :** 15 à 30 minutes.

**Objectifs :** Produire un maximum d'idées et de solutions créatives.  
(brainstorm= tempête de cerveau en anglais)

**Compétences à mettre en œuvre :** S'exprimer à l'oral, écouter, participer à des échanges, coopérer, avoir un esprit critique, faire preuve d'empathie, faire preuve de créativité.

## L'organisation :

Installez une grande feuille sur le tableau ou sur le mur, sur laquelle le problème est écrit en grand au milieu.

Afin d'orienter le brainstorming sur la recherche de solutions concrètes, reformulez la problématique sous la forme « *Comment pourrait-on faire pour... ?* » et inscrivez cette phrase pour qu'elle soit visible de tous.

Demandez aux acteurs de noter au moins trois idées pour résoudre ce problème sur des post-it (1 idée = 1 post it). Encouragez-les à laisser libre cours à leur imagination : toutes les idées quelles qu'elles soient sont bonnes ! L'objectif est d'exprimer les idées les plus farfelues et d'envisager le problème sous des angles complètement inattendus.

Chacun des acteurs lit son post-it et l'affiche au tableau.  
Les post-it seront, au fur et à mesure, réorganisés en les regroupant en **famille d'idées**.

Lors d'une dernière phase, revenir sur les « familles » d'idées et encourager les acteurs à les argumenter, à les compléter ou à les détailler. Ceci permettra de **passer d'une idée individuelle à une idée collective plus facilement**.

Si les idées données sont trop générales ou vagues, relancer la dynamique en leur demandant de donner 10 idées pour préciser cette idée générale. Le questionnement pourrait être : « comment pourrions-nous .... ? »

## Matériel :

- Grande affiche ou tableau
- post-it
- feutres

## Variables :

- Méthode des Post-it ;
- Méthode des 6 chapeaux ;
- Vous projeter dans le futur ;
- Approfondir les idées les plus pertinentes ;
- Essayer d'imaginer les solutions qu'un acteur extérieur imaginerez en réponse à votre question (start-up ; mairie ; collectif de parents ...)
- Inverser le problème :

*Une méthode pour trouver l'inspiration est de raisonner par l'absurde, également appelée inversion. Cette méthode permet de remettre en perspective les objectifs fondamentaux de votre séance de brainstorming. Et finalement, qu'est ce qui dysfonctionnerait vraiment si vous inversiez votre problématique ?*

*Dans le cadre d'une session de formation au numérique, une approche paradoxale à la question « Comment faire pour développer le numérique au sein du Conseil Départemental? » prendrait la forme de la question « **Et si... on utilisait jamais le numérique ?** ». Cette technique est une bonne approche pour trouver des idées auxquelles vous n'auriez pas pensé et relancer la dynamique de groupe.*

+

- Le brainstorming (vidéo)  
<https://www.youtube.com/watch?v=Qb2UGdov494>
- Pour une approche scientifique de la créativité  
<https://bit.ly/2eZoivx>

# Les Post-it

**Durée conseillée :** 15 à 30 minutes.

**Objectifs :**

Produire un maximum d'idées et de solutions créatives.

Retenir 3 idées

**Compétences à mettre en œuvre :** S'exprimer à l'oral, écouter, participer à des échanges, coopérer, avoir un esprit critique, faire preuve d'empathie, faire preuve de créativité.

**L'organisation :**

Il s'agit d'une variante du Brainstorming.

Chaque participant reçoit 3 à 5 Post-it afin d'y écrire une idée (1 idée = 1 post it).

Composer des groupes (de 3-4 personnes).

Chaque groupe devra retenir un maximum de 3 Post-it en réponse à la question de départ en :

- les sélectionnant parmi l'ensemble des Post-it des membres du groupe ;
- produisant de nouvelles idées apparues grâce à la confrontation des Post-it des membres du groupe.

Réaliser le même travail à l'échelle de l'ensemble du grand groupe, de sorte que celui-ci retienne 3 idées.

**Matériel :**

- Grande affiche ou tableau
- post-it
- feutres

# La Co-observation

## Durée conseillée :

Observation : de 30 minutes à 1 heure (selon le niveau de classe)  
Temps d'échanges : selon votre souhait et le contexte de l'observation.

**Objectifs :** Aller observer les gestes professionnels d'un collègue et partager des pratiques en lien avec la problématique.  
Dégager les obstacles et les leviers d'une démarche expérimentale.  
S'inspirer d'une démarche déjà bien installée.

**Compétences à mettre en œuvre :** Observer, avoir un esprit critique sans être dans le jugement, faire preuve d'empathie, échanger, se questionner, prendre du recul et avoir un retour réflexif sur sa pratique.

## L'organisation :

Cette observation peut se faire au sein de l'équipe et demandera donc une organisation **à l'interne**. (répartition des élèves pendant un temps donné, décloisonnement...)

Prévoir des temps d'échanges professionnels : avec le collègue qui vous a accueilli dans sa classe ; puis avec l'équipe, cette observation pouvant nourrir avec pertinence la phase « *S'inspirer* ».

Elle peut aussi se faire **à l'extérieur** de l'école pour l'observation d'une « pratique » dont vous avez envie de vous inspirer. Il s'agit alors d'en faire la demande auprès de l'Inspecteur en charge de la circonscription, après accord de l'ensemble de l'équipe et sous couvert du directeur.

Prévoir un temps d'échanges avec le collègue qui vous accueille. Proposez à votre tour de l'accueillir si il le souhaite.

## Matériel :

Une grille ciblant les points à observer pourra être utilisée. Toutefois, deux écueils peuvent exister :

- en cadrant votre observation, cet outil peut vous empêcher de voir ce que vous n'aviez pas anticipé ;
- l'utilisation d'une grille d'observation peut donner l'impression à votre collègue qu'il est évalué.

## Variables :

Selon les sujets, il est possible d'organiser des visites de classes en équipe lorsque les élèves n'y sont pas. Les observations peuvent ensuite être confrontées et problématisées. Ces visites de classe favorisent les échanges et les controverses professionnelles.

Liste non exhaustive des sujets adaptés à cette variable : les affichages ; l'organisation spatiale ; le matériel pédagogique ...

# Le journal

## **Durée conseillée :**

A construire sur le temps long en le renseignant régulièrement.

**Objectifs :** Garder des traces de nos réflexions sur nos expérimentations.

**Compétences à mettre en œuvre :** avoir un esprit critique, prendre du recul et avoir un retour réflexif sur sa pratique, faire preuve de créativité.

## **L'organisation :**

Il s'agit d'un journal du questionnement et de la recherche. Recueil (petit carnet) permettant de noter les découvertes, les réussites, les difficultés, les doutes ... rencontrés lors de vos travaux et vos différentes recherches et tâtonnements . Cet outil est personnel. Vous le complétez selon les modalités qui vous ressemblent : écrits, dessins, photos, schéma ... Celui-ci permettra par la suite de dégager de nouvelles problématiques, et de retracer l'ensemble de votre cheminement.

## **Matériel :**

Un carnet (ou cahier, téléphone, post-it, ...)

## **Variables :**

Organiser un journal collectif : affiché dans la salle de travail, il permettra de garder la trace des différents temps forts du processus.

Il peut être organisé selon les entrées suivantes :

- Date ;
- Les observations (découvertes, questions, réussites, échecs, doutes, ..) ;
- Le déclencheur (un moment, une rencontre, une lecture, le travail d'un élève ou de la classe, une formation ...)



- Le portfolio : outil d'évaluation et de développement pour les enseignants

<https://journals.openedition.org/ries/253#tocto1n3>

# Le débat

## **Durée conseillée :**

1h-1h30. Ce débat peut être plus ou moins long selon le thème abordé

## **Objectifs :** - Poser des mots sur ce que l'on pense et argumenter

- Accepter des points de vue différents du sien, créer du consensus et réfléchir ensemble pour trouver des axes de travail qui répondront à notre problématique d'école.

**Compétences à mettre en œuvre :** S'exprimer à l'oral, écouter, participer à des échanges, coopérer, avoir un esprit critique, faire preuve d'empathie

## **L'organisation :**

L'organisation de l'espace est cruciale pour un débat. Pour une technique de débat ordinaire, mettez les tables de côté et formez un cercle avec les chaises. Sinon, disposer les tables en U afin que les enseignants se voient. Dans le cas où vous choisissez une technique particulière de débat (proposée ci-dessous), adaptez-vous à la proposition faite.

Il est important que le groupe se soit doté de règles de fonctionnement (cf fiche La charte de travail).

## **Les différentes techniques de débats :**

**Les quatre coins :** Le pilote énonce une affirmation sur un sujet donné. Les acteurs prennent position sur cette affirmation et se dirigent vers l'un des quatre coins de la salle selon qu'ils sont totalement en accord, en accord, en désaccord ou totalement en désaccord avec l'énoncé. Les acteurs dans le même coin travaillent ensemble pour présenter des arguments soutenant leur position. Chaque groupe défend ensuite sa position. Les acteurs peuvent changer de coin si leur opinion change. Chaque groupe écrit un paragraphe résumant les quatre arguments les plus solides selon eux.

**Jeux de rôle :** Le pilote attribue un rôle aux acteurs, individuellement ou en petits groupes, représentant une partie prenante dans un enjeu particulier.

Chacun doit défendre la position de la partie qui lui a été attribuée. Le jeu de rôle peut être fait également par le pilote. Par exemple, il pourrait porter un chapeau différent pour symboliser les diverses positions idéologiques.

**Le débat Lincoln-Douglas :** Une personne en confronte une autre (comme dans les débats politiques). Le temps alloué à chaque partie est limité afin que chacune puisse présenter son argument de départ, réfuter les objections de son opposant et conclure son argumentation.

**Le bocal :** Le pilote divise les acteurs en deux groupes. Chaque groupe doit formuler des arguments selon la position qui lui est attribuée. Après les présentations de chacune des parties, le débat commence. Mais le pilote peut aussi diviser les acteurs en trois groupes : deux groupes d'experts placés face à face et le troisième groupe (observateurs) constitué par le reste des acteurs. On conseille dans ce cas de mettre les chaises en rond.

→ La position d'écoute permet de prendre du recul sur un sujet dans lequel on serait trop impliqués lors d'un débat.

**Pense seul, à deux :** Les acteurs réfléchissent sur un énoncé et prennent des notes individuellement. Ils travaillent ensuite avec un collègue afin de dresser une liste commune de raisons pouvant soutenir la position des deux parties. Ils doivent parvenir à un consensus au sujet d'une position qu'ils veulent défendre. Ils partagent cette position avec deux autres collègues. Ils effectuent le même processus. Chaque groupe de quatre acteurs partage sa conclusion et les arguments la soutenant avec le reste du groupe.

**Lieux de rencontre :** À tour de rôle, les équipes donnent leur argument de départ. Le reste du groupe interroge les participants ou formule des commentaires. Le pilote joue le rôle du modérateur. Il s'assure que chaque acteur reçoit le même nombre de questions. Chaque acteur présente un argument de conclusion.

**Le débat contradictoire :** Le pilote divise les acteurs en deux groupes. Il écrit deux points de vue opposés au tableau. Les acteurs devront défendre l'un ou l'autre selon le côté où ils se trouvent dans la salle. Après le débat, le pilote résume ce qui s'est passé pendant le débat.

# Le lieu de créativité

**Objectifs :** Créer un lieu convivial de rencontres, d'échanges et d'exposition des travaux accomplis, des recherches effectuées (articles, outils, démarches) dans l'idée de mutualiser, de débattre, d'expérimenter et donc de faire fonctionner l'organisation apprenante..

**Compétences à mettre en œuvre :** Oser partager, faire preuve de créativité, chercher, s'inspirer, se questionner, expérimenter, oser se tromper et recommencer...

## **L'organisation :**

Il s'agit d'un tiers-lieu (ou open-lab).

Le lieu de créativité est un espace dans l'école (salle, coin dans la salle des profs...) dans lequel un affichage permanent permet de garder une trace de nos recherches, de nos expérimentations, de nos questionnements...

C'est également un lieu de travail, de recherche, de débats...dans lequel les enseignants prennent plaisir à venir échanger, partager et trouver ensemble des solutions aux problématiques communes.

Pourquoi pas un lieu agréable aménagé confortablement avec canapés, tables basses...bref, un lieu de détente et de travail à la fois !

## **Matériel :**

- support d'affichage
- tableau
- connexion internet
- post-it
- mobilier (fauteuils, tables basses, tables rondes ...)
- ...



- La naissance d'un laboratoire pédagogique dans un lycée  
<http://classe-numerique-parriat.fr/spip.php?article31>
- Un projet à suivre sur Twitter : Espace scolaire numérique de créativité et de formation à destination des élèves et des enseignants  
<https://twitter.com/classelab1>
- Synthèse de l'atelier des Comment « Comment faire de la salle des maîtres un lieu de créativité pour tous ? »  
<http://conservatoire.etab.ac-lille.fr/2018/11/26/atelier-des-comment/>

# La pause des pauses

La Pause des pauses est un outil proposé par Objectif DêBAT dans le but de favoriser le partage des expériences entre collègues pour avancer tous ensemble.

Il s'agit avant tout d'**échanger de manière formelle ou non-formelle entre collègues**, pendant un moment assez court, autour de différents sujets relatifs au bien-apprendre et au bien-être.

Ce moment est un temps court qui permet de **présenter un article, une vidéo, un outil ou une démarche pédagogique**.

- Il peut avoir lieu dans votre école/établissement ou peut-être proposé à l'échelle de la circonscription.
- Il est animé par :
  - L'un des membres du conseil des maîtres ;
  - le collègue qui a souhaité partager la ressource ou ayant souhaité partager l'expérience qu'il a à propos de la mise en œuvre d'une pratique.
- Il dure entre 5 et 15 minutes, et peut être proposé durant un temps institutionnel ou non selon votre choix.



## Accéder au dispositif :

<http://monecolesengage.etab.ac-lille.fr/la-pause-des-pauses/>

## Nos propositions de Pause des Pauses (*en date du 2 déc. 2018*)

1. La pause vidéo
2. L'instantanée
3. La pause conservatoire
4. La pause Forum des Comment
5. La pause Tribu
6. La pause procédure/parole d'un élève
7. La pause euréka
8. La pause Cartoun
9. La pause Comm'

## Matériel :

Outils pour garder les traces de votre réflexion :

- journal de recherche personnel
- tableau dans le lieu de créativité (la salle des maîtres...) pour y noter des mots-clés, des idées...

