

**8ÈMES RENCONTRES RÉGIONALES  
SUR LA COOPÉRATION À L'ÉCOLE  
MERCREDI 5 MARS 2025**

**INSPE DE LORRAINE - CAMPUS D'ÉPINAL**

**CONSTRUIRE UNE CULTURE DE LA  
COOPÉRATION À L'ÉCOLE**



**AVEC LA PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE DE  
PHILIPPE MEIRIEU**

AVEC LE  
SOUTIEN DE

 MAIF

 mgen<sup>+</sup>  
GROUPE vyv

 Crédit Mutuel  
Enseignant

# 8<sup>e</sup> Rencontres Régionales sur la Coopération à l'École



Mercredi 5 mars 2025, à partir de 8h30  
INSPÉ de Lorraine, campus d'Épinal

## PROGRAMME

8h30 : Accueil convivial dans le hall

Matin (9h-12h), sur inscription

Conférence-débat

" Construire une culture de la coopération à l'école "

par Philippe Meirieu,

Professeur émérite en Sciences de l'Éducation, Université Lumière-Lyon 2.

### Résumé

Cette communication explore les exigences d'une véritable coopération scolaire. Elle met en lumière les tensions entre solidarité et individualisme, insistant sur la nécessité de réguler cette dynamique pour éviter les dérives. Elle souligne l'importance d'un cadre structurant et d'une vigilance pédagogique pour en faire une culture éducative durable. Cette approche vise à concilier apprentissage et émancipation par l'échange et l'entraide.

12h : Pause méridienne





## PROGRAMME (suite)

13h40 : Accueil en salle A012

### Après-midi (14h-17h), sur inscription

Ateliers participatifs proposés par les organismes présents (ICEM, CEMEA, OCCE). Chaque atelier dure 1h30 environ.

Les participants pourront suivre deux ateliers à choisir dans la liste ci-dessous

Liste des ateliers (voir descriptif page suivante) :

Atelier 1 - Mémoire(s) d'histoire...Objet(s) de mémoire

Atelier 2 - Du geste à la parole... Prêter sa voix et ses gestes à une marionnette

Atelier 3 - Le texte libre

Atelier 4 - La gestion de conflits : le message clair et le conseil

Atelier 5 - Agenda Coop, l'expression et le vivre ensemble au quotidien

Atelier 6 - Dessins géométriques

Atelier 7 - Découpages

Atelier 8 - Créations mathématiques en Méthode Naturelle

Atelier 9 - Faire de la radio en classe

Atelier 10 - Le Quoi de Neuf

Atelier 11 - « Tous capables » à Eis Schoul

Atelier 12 - Agir pour apprendre : fabriquer et tester des objets techniques simples

Atelier 13 - Voyage aux origines de l'art : image, imaginaire

Atelier 14 - Le plan de travail

17h : Échange convivial avec les intervenants dans le hall

Inscription avant le 26 février 2025 à [marie.thiriat@univ-lorraine.fr](mailto:marie.thiriat@univ-lorraine.fr).

Merci d'indiquer :

- Votre nom, votre prénom et votre adresse mail
- Votre présence à la conférence du matin (en présentiel ou distanciel)
- Vos 4 choix d'ateliers par ordre de préférence

Attention le nombre de place est limité !

## Descriptif des ateliers

### Atelier 1 - Mémoire(s) d'histoire... Objet(s) de mémoire

Faire de l'Histoire à partir d'objets ? Pourquoi ? Comment ? Comment faire de l'objet une source d'histoire ? Comment remonter le temps ? Réceptacle de mémoire, l'objet est aussi source de narration et de questionnement. Quel regard porter sur ces objets et sur les souvenirs dont ils sont porteurs ? Peut-on se souvenir, reconstruire le passé à travers les objets des autres ?

L'atelier propose de découvrir et de pratiquer une démarche d'apprentissage directement transférable en classe, à partir notamment de l'analyse d'objets anciens. Au cours de l'atelier seront également abordées quelques techniques de coopération.

### Atelier 2 - Du geste à la parole... Prêter sa voix et ses gestes à une marionnette

Animer une marionnette est, notamment pour les enfants, l'occasion d'exprimer leurs préoccupations pour les aider à mieux comprendre le monde qui les entoure et à communiquer avec celui-ci. L'utilisation d'une marionnette, grâce à la distanciation et à la symbolisation, a aussi pour objectif de favoriser l'expression, les échanges, la créativité...

L'atelier propose d'expérimenter une démarche d'apprentissage directement transposable dans la classe, à partir d'un vécu, d'une situation.

- Fabrication en petit groupe (3 participants) de marionnettes chaussettes ;
- Participation à une situation en lien avec la notion de message clair ;
- Restitution des recherches à l'ensemble des participants de cet atelier

### Atelier 3 - Le texte libre

Le texte libre, peut-être la plus connue des Techniques Freinet ! Associé au journal scolaire et à la correspondance, le texte libre permet de retrouver le sens de la communication écrite : « J'écris de la lecture (pour les autres) et je lis l'écriture (celle des autres). » (R. Laffitte)

Outil irremplaçable d'apprentissage de l'écriture, il véhicule de « la parole vive » : dans un milieu coopératif, c'est avec elle qu'on apprend à lire, à écrire, à penser.

L'atelier propose une découverte active et pratique de cette technique : production individuelle, choix de texte, amélioration collective de texte...

### Atelier 4 - La gestion des conflits : le message clair et le conseil

Cet atelier aborde deux dispositifs importants qui permettent une meilleure gestion des conflits dans la classe :

- le message clair, très ritualisé, permet de faire baisser la colère des enfants, de les laisser s'exprimer sur une situation mal vécue et d'être entendus.
- le conseil, qui est une réunion démocratique, cherche à harmoniser la vie du groupe en associant les participants : faire l'état des lieux des projets personnels ou collectifs, aborder les propositions de chacun, discuter des problèmes et chercher collectivement des solutions.

A l'occasion de cet atelier, nous ferons découvrir, par la pratique, ces dispositifs et les documents utiles à leur mise en œuvre dans la classe.

## Atelier 5 - Agenda Coop, l'expression et le vivre ensemble au quotidien

L'Agenda coopératif utilise le support "agenda scolaire" pour mettre en place des modalités d'expression des élèves au quotidien. Cet outil pédagogique, créé par l'OCCE pour travailler sur le vivre ensemble, repose sur des activités très courtes, structurées suivant les thématiques : « accueil et expression de soi », « je m'intéresse aux autres », « estime de soi et des autres », « j'agis avec les autres ».

Cet atelier vous permettra de vivre quelques-unes de ces activités, d'éprouver leur impact et d'envisager ce que votre classe pourrait gagner à les adopter !

## Atelier 6 - Dessins géométriques

Au départ, des points, des lignes, des figures simples...

Une feuille de papier, un crayon, une règle suffisent à appréhender différemment notre environnement et à le transformer. Les figures de base, et leur transformation en frises et en trames, les chemins qui joignent des points ou qui les entourent, les chemins dans des labyrinthes et des nœuds autoroutiers. La transformation des figures de base en maisons, monuments, meubles....

A travers des témoignages et une pratique active, on prendra la mesure des enjeux de l'atelier : éducation du geste et de la main, respect des consignes, pratique de la coopération et de l'entraide, prise de décision et partage des tâches, exposition des travaux.

Déroulement de l'atelier

- Présentation des documents et activités proposées sur le site de l'association
- Pratique de l'atelier : réalisations diverses à partir de photocopies
- Témoignages, échanges

Matériel nécessaire : crayons, règle, feutre fin, compas.

## Atelier 7 - Découpages

Quelques feuilles de papier, quelques crayons de couleur, des ciseaux et un tube de colle suffisent à transformer la classe. Au départ, le développement du cube... qui très facilement se transforme en d'autres volumes, en maisons, en châteaux, en véhicules, en meubles... Une pratique active permettra de découvrir la richesse de ces activités : éducation du geste et de la main, respect des consignes, pratique de la coopération et de l'entraide, prise de décision et partage des tâches, exposition des travaux.

Les activités proposées sont directement en lien avec les programmes de mathématiques et d'histoire.

Déroulement de l'atelier :

- Présentation des documents en ligne (volumes, architecture autres découpages)
- Pratique de l'atelier : réalisations diverses à partir de développements de volumes, maisons, véhicules...
- Échanges et témoignages

Matériel nécessaire: règle plate, ciseaux, crayons de couleurs, colle gel.

Dessins géométriques, découpages, sont deux ateliers faciles à mettre en œuvre, ils offrent des occasions de réfléchir, d'échanger, de communiquer, de faire jouer les techniques coopératives. Ces ateliers ouvrent sur la création graphique et en volume.



## Atelier 8 - Créations mathématiques en Méthode naturelle

Aborder des notions mathématiques et construire des concepts à partir des créations des enfants. Donner aux enfants la possibilité d'exprimer leurs connaissances et de laisser émerger leurs représentations mentales initiales.

Confronter son point de vue, ses idées avec les autres dans un climat de confiance.

Mise en situation : Réalisation d'une création mathématique par chaque participant puis échange autour d'une ou plusieurs créations - Recherche des notions mathématiques et/ou des concepts qui peuvent être travaillés - Discussion, réponse aux questionnements

Présentation d'une organisation pratique de la classe en Méthode naturelle de mathématiques.

## Atelier 9 - Faire de la radio en classe

Tenter l'expérience enrichissante de créer une webradio dans sa classe / son école !

Une émission de radio est une création collective et sa réalisation peut / doit permettre le développement de la collaboration en classe.

Dans cet atelier, nous vous proposons de découvrir le matériel que nous utilisons et comment nous procédons en classe élémentaire pour réaliser une émission de radio. Vous serez amenés à créer votre propre émission, l'enregistrer et l'écouter.

Pas de prérequis nécessaire, juste l'envie d'essayer !

## Atelier 10 - Le Quoi de Neuf

L'objectif de cet atelier est de participer à un « *Quoi de neuf* » afin de découvrir :

- sa mise en place dans une classe
- comment il favorise la communication, le partage et la coopération entre les enfants
- des pistes concrètes pour se saisir de la matière apportée par les élèves et couvrir le programme, dans tous les domaines.

## Atelier 11 - « Tous capables » à Eis Schoul

Depuis 2008, Eis Schoul est une école publique inclusive à journée continue pour les enfants de 3 à 12 ans. Pour nous, l'inclusion consiste à axer notre travail quotidien sur les besoins des enfants. Cela suppose avant tout de reconnaître les points forts des enfants et de les encourager dans ce sens. « Tous capables » est notre leitmotiv : à l'aide de moyens didactiques appropriés, nous voulons rendre visibles les points forts des enfants et les aider à se développer.

Lors de l'atelier, nous présenterons :

- le « *carnet de bord* » avec lequel les enfants documentent leur apprentissage à Eis Schoul. Ce carnet de bord aide les enfants à identifier leurs points forts et à repérer les chantiers dans leur apprentissage. Le parcours d'apprentissage qui en résulte est développé en collaboration avec les enfants.
- le « *permis de libre circulation* », basé sur les valeurs de la charte scolaire d'Eis Schoul, qui amène les enfants à devenir des citoyens autonomes, responsables et respectueux. Quelques exemples tirés de la pratique montrent comment les enfants peuvent, à l'aide de cet instrument, mettre en valeur leurs points forts dans les relations sociales et comment les enfants qui rencontrent des difficultés plus importantes ont toujours la possibilité de prendre le train de l'autonomie et des relations sociales.

## Atelier 12 - Agir pour apprendre : fabriquer et tester des objets techniques simples.

Les apprentissages passent aussi par l'action de la main sur l'objet, manipuler, transformer, mettre en forme, utiliser son corps en action pour mieux comprendre et appréhender certaines notions, se confronter à des matériaux qui résistent, à des difficultés de fabrication et dépasser ces difficultés en essayant, en testant, en refaisant, tout en étant accompagné par son enseignant.e.

En manipulant et expérimentant, les élèves développent des compétences en sciences, mathématiques et lecture, tout en renforçant rigueur, autonomie et collaboration.

Cet atelier propose une immersion dans la fabrication d'objets techniques simples pour comprendre leurs principes scientifiques et mécaniques et identifier les compétences développées. Les participants construiront deux objets volants et roulants au choix (parmi les propositions), testeront leurs réalisations et relèveront les principes scientifiques en œuvre.

Un temps de bilan et d'échange final permettra d'explorer l'intégration de ces activités en classe. *Attention cet atelier dure 3 heures.*

## Atelier 13 - Écrire, un jeu d'enfants

Images, imaginaires... Voyage au temps de la Préhistoire et aux origines de l'art

Les participants auront la possibilité de découvrir une forme d'immersion dans l'histoire et... l'imaginaire.

Imaginer, dessiner un passé lointain tout en laissant libre court à la créativité. Ils seront placés dans une situation de création picturale similaire à certaines conditions vécues par les populations préhistoriques.

Il s'agit d'expérimenter une démarche d'apprentissage directement transférable en classe, tout en saisissant les enjeux et les limites.

Plusieurs techniques de pédagogie active (PF et PI) seront abordées dans l'atelier : Quoi de neuf ? Plan de travail et Bilan coopératif.

## Atelier 14 - Le Plan de Travail

Qu'est-ce qu'un plan de travail ? Comment le mettre en place dans la classe ?

Vous allez le découvrir par la pratique, en utilisant vous-même un Plan de Travail. Vous allez le mettre en pratique (vous deviendrez élève) et découvrirez plusieurs outils de l'ICEM comme TATEX, Création... et vous appréhendez l'intérêt et la richesse de ce dispositif.

Dans le bilan de cette expérience, tous et toutes ensemble, vous apporterez des réponses à ces deux questions.

