

FICHE DE TUTEUR/TUTRICE⁸

De Date:

Je suis tuteur/tutrice. Cela veut dire que je m'engage à aider mon voisin ou ma voisine lorsqu'il ou elle en a besoin. Voici les règles du tutorat.

- J'ai réussi mon brevet de tuteur.
 - Je donne plus d'importance à mon travail qu'à mon rôle de tuteur. Si être tuteur me demande trop d'efforts ou m'empêche de travailler, je demande à ne plus l'être.
 - Mon rôle est de donner des petits coups de pouce à l'autre pour l'aider à démarrer.
 - Je ne donne jamais les réponses au camarade que j'aide. Je lui explique comment je fais, je lui montre des exemples, lui donne des astuces pour qu'il puisse trouver la solution.
 - Je guide l'autre sans faire à sa place : je dois sentir qu'il travaille seul, sans se reposer sur moi.
 - Petit à petit, l'autre doit avoir de moins en moins besoin de moi : cela veut dire que le tutorat est une réussite pour tous les deux.
 - Je ne me moque jamais du travail de l'autre.
 - Lorsque je l'aide, nous chuchotons pour ne pas déranger la classe.
 - Je parle régulièrement de mes réussites ou de mes difficultés avec mon enseignant.
- Je m'engage à être tuteur et à respecter les règles du tutorat.

Ma signature

Signature de l'enseignant

besoin. Cela évite de lui demander d'arrêter ce qu'il est en train de réaliser. Dans le même esprit, Bruce Demaugé-Bost a imaginé le trétra⁹ aide⁹.

L'acte de tuteur se fait toujours selon un principe de parité : le fait d'expliquer ou d'aider ne rend pas supérieur.

« Un tuteur n'est pas un "chef" qui commande celui qu'il aide. Il est là pour l'accompagner et répondre à ses questions afin que ses journées à l'école se passent bien. »¹⁰

8. À partir de la fiche de tuteur pensée par Benoît Ruf.

9. Voir : <http://bdemaugé.free.fr/>

10. Extrait du portfolio des élèves de l'école coopérative Antoine Balard à Montpellier.

Il s'est plusieurs fois avéré opportun de proposer un travail spécifique autour de la question de l'aide afin que les classes rédigent un document qui leur rappelle les idées-forces. En voici un, tiré des travaux de François Le Ménahéze sur l'école Ange Guépin de Nantes¹¹ :

59

« Celui qui aide – celui qui se fait aider »

Celui qui aide :

- Il termine d'abord son travail ou ne s'interrompt par trop longtemps.
- Il a bien compris ce qu'on lui demande, de quoi il s'agit. Sinon, il renvoie à quelqu'un d'autre.
- Il peut se servir des fiches outils et de tous les autres documents de la classe.
- Il ne donne pas la réponse ni la solution.
- Il ne se moque pas, il encourage et félicite.
- Il peut :
 - donner des exemples ;
 - expliquer avec ses mots ;
 - dire ce qu'il faut faire ;
 - lire la consigne avec celui qu'il aide ;
 - donner des astuces ;
 - faire des schémas ;
 - aider à lire, observer et comprendre les fiches outils ;
 - laisser deviner ;
 - répondre aux questions ;
 - ...

Celui qui se fait aider :

- D'abord, il essaye tout seul.
- Il choisit celui qui peut l'aider.
- Il ne le dérange pas dans son travail.
- Il écoute celui qui aide.
- Il met de la bonne volonté.
- Il peut :
 - poser des questions ;
 - demander de réexpliquer ;
 - écrire, prendre des notes ;
 - décider d'arrêter de se faire aider ;
 - ...

11. LE MÉNAHÉZE F., « Coopération et travail individualisé », in *Coopération et pédagogie Freinet*, Éditions IREM Pédagogie Freinet, n° 33, 2002, n. 57

Exemple de test d'évaluation au tutorat Brevet de tuteur

- 1 – Je souhaite devenir tuteur parce que :
- cela me permettra de me faire plus de copains et de copines.
 - je pourrai devenir le chef de quelqu'un.
 - je pourrai demander à quelqu'un de faire ce qui ne me plaît pas.
 - je montrerai que j'ai grandi.
- 2 – Un tuteur, ça sert à :
- aider le maître ou la maîtresse.
 - faire taire les enfants les plus pénibles de la classe.
 - rendre service aux enfants qui en ont besoin.
 - apprendre à devenir un chef.
- 3 – Lorsqu'un enfant dont je m'occupe ne veut pas m'obéir :
- je lui donne une claque, comme ça, il m'écoute.
 - il n'a pas à m'obéir, je ne suis pas son chef.
 - je vais demander de l'aide au maître ou à la maîtresse.
 - pendant la récréation, je me moque de lui en disant que ce n'est qu'un petit.
- 4 – Lorsqu'un enfant dont je m'occupe dérange la classe :
- je crie aussi fort que lui.
 - je lui fais les gros yeux, comme ça il a peur.
 - je lui mets des gênes de comportement.
 - je lui rappelle les règles de fonctionnement de la classe.
- 5 – Lorsqu'un enfant me demande de l'aide :
- je l'envoie voir le maître ou la maîtresse.
 - je lui dis d'attendre si je dois finir mon travail.
 - je lui donne les réponses.
 - je ne lui donne pas les réponses mais seulement des indices.
- 6 – Lorsqu'un enfant dont je m'occupe ne travaille pas :
- je lui dis « travaille ! ».
 - je ne fais rien, c'est son problème.
 - je l'aide à comprendre s'il n'y arrive pas.
 - j'appelle le maître ou la maîtresse pour qu'il s'en occupe.

7 – Lorsqu'un enfant dont je m'occupe n'arrive pas à finir son travail :

- je lui fais comprendre qu'il n'est pas très fort.
- je lui explique qu'il peut me demander de l'aide.
- je ne fais rien, j'ai mon travail à finir.
- je le dis au maître ou à la maîtresse.

8 – Lorsqu'un enfant dont je m'occupe ne me veut plus comme tuteur :

- je lui explique comment il peut faire pour changer ou ne plus en avoir.
- je lui interdis de changer, être tuteur, c'est mon métier.
- je l'ignore, puisqu'il ne veut plus de moi.
- je lui fais comprendre que c'est un imbécile.

9 – Lorsque je ne veux plus être le tuteur de l'enfant avec qui j'étais :

- je ne peux rien faire, on est obligé de rester tuteur.
- je vais dire à l'enseignant qu'il me change.
- j'en parle au conseil de la classe.
- je lui dis de partir et de se trouver un autre tuteur.

10 – Quand un enfant ne me veut plus comme tuteur, cela signifie que :

- je suis un mauvais tuteur.
- il pense avoir grandi et il veut essayer de travailler seul.
- je suis le meilleur tuteur de la classe.
- il est trop petit, il faut absolument que je reste son tuteur.

Validation

→ Nombre de bonnes réponses :

→ Nombre d'erreurs :

Brevet de tuteur validé :

OUI NON

Signature de l'enseignant

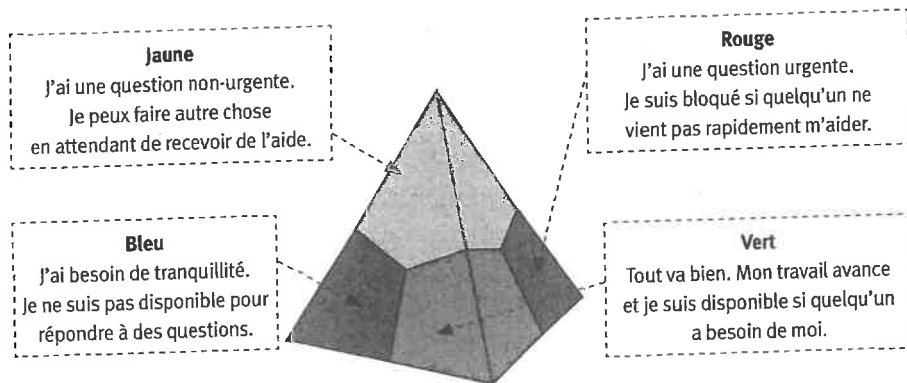
L'organisation de la coopération entre élèves

d'aide ». En début de semaine, chacun en reçoit un certain nombre¹. A chaque fois qu'un élève demande et obtient l'aide qu'il réclame, il coche un de ces billets. Il lui en reste donc un de moins jusqu'à la fin de la semaine. S'il arrive qu'un élève ne dispose plus de billets d'aide, il ne peut la demander qu'à l'enseignant, celui-ci n'étant pas toujours disponible.

Ces billets d'aide visent à sensibiliser les élèves sur la valeur du temps accordé par les personnes qui aident et, ainsi, à donner plus de crédit aux explications qui sont fournies. Au final, ce système contribue à ce que les élèves apprennent, par l'école, que leur environnement n'est pas toujours à leur disposition et que les solidarités sont précieuses parce qu'épuisables. Ainsi se construirait le lien coopératif qui unit des élèves au sein d'une classe, en phase avec la théorie du don-contre-don formulée par M. Mauss. « *Cependant, il faut que l'individu travaille. Il faut qu'il soit forcé de compter sur soi plutôt que sur les autres. D'un autre côté, il faut qu'il défende ses intérêts, personnellement et en groupe. L'excès de générosité et le communisme lui seraient aussi nuisibles et seraient aussi nuisibles à la société que l'égoïsme de nos contemporains et l'individualisme de nos lois.* » (Mauss, 2007, p. 225)

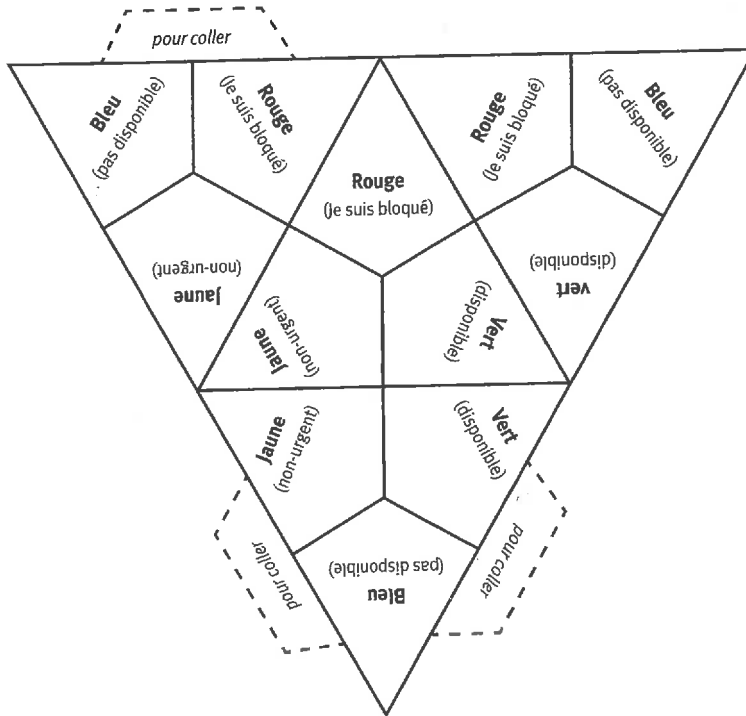
Les tétra-aides ont été introduits en pédagogie par B. Demaugé-Bost. Le terme est un jeu de mots entre le solide géométrique du tétraèdre et l'objet qui sert à organiser les aides au sein d'une classe. Il permet aux élèves de signifier leurs besoins et leurs disponibilités.

Le tétra-aide



1. A noter que ce nombre peut varier selon les degrés d'autonomie des élèves (cf. chapitre 5 sur les plans de travail, p. 132). Par exemple « 5 pour les degrés d'autonomie 3, 8 pour les degrés 2 et 12 pour les degrés 1 ».

Modèle de tétra-aide à fabriquer



La coopération entre élèves semble donc en mesure d'enrichir la structuration didactique d'un enseignement de diverses manières. À chaque fois, c'est l'enseignant qui décide, en fonction de ses besoins, d'activer ou pas le recours à cette coopération :

- par du travail en groupe au moment de l'étude de la situation-problème ;
- par de l'entraide, de l'aide ou du tutorat lors des séances d'entraînement (avant ou après une évaluation formative) ;
- par des conseils coopératifs pour construire de manière démocratique les conditions les meilleures à la disponibilité affective de tous lors de ces situations ;
- par des jeux coopératifs pour être certain que c'est à plusieurs et en s'associant que chacun apprend le mieux et le plus ;
- par des réseaux d'échanges réciproques de savoirs ou des marchés de connaissances pour que personne ne se sente incompetent et que la communauté des élèves prenne plaisir à partager ses ressources.

La classe coopérative est un lieu de promotion des valeurs d'entraide entre pairs dans le travail. Pourtant, cela ne va pas de soi : aider ou demander de l'aide s'acquiert ! Ainsi, si l'on souhaite permettre à des élèves de s'entraider pour les acquisitions scolaires, il est nécessaire d'organiser des séances où les enfants s'exerceront à la coopération. En voici quelques-unes :

Comment aider quelqu'un ?

Objectif : savoir comment aider quelqu'un.

Organisation de la séance : les enfants se mettent deux par deux. Dans la première partie, le premier explique quelque chose qu'il connaît ou sait faire au second. Dans la deuxième partie, le second explique quelque chose qu'il connaît ou sait faire au premier en essayant de suivre les indications fournies par le document sur l'aide.

Étape 1 : les élèves se mettent par deux. Ils discutent pour savoir ce que chacun peut apprendre à l'autre. Il peut s'agir de toute connaissance, par exemple reconnaître les COD dans une phrase ou jongler avec un ballon. Le seul impératif est que les « enseignants » soient compétents dans leur domaine. L'enseignant peut noter au tableau ce qui va être transmis.

Étape 2 : dans chaque paire, un enfant transmet son savoir pendant 10 minutes.

Étape 3 : l'enseignant distribue le document sur l'entraide. Chaque enfant le lit, puis ceux qui le souhaitent peuvent donner leur avis ou poser des questions. L'enseignant gère le débat.

Étape 4 : dans chaque paire, l'autre enfant explique son savoir au premier avec pour consigne d'utiliser ce qui vient d'être conseillé dans le document et ce qui vient d'être dit.

Étape 5 : dans chaque équipe, les enfants discutent pour voir en quoi le deuxième exercice était plus intéressant que le premier.

Étape 6 : les rapporteurs donnent les arguments des élèves de la classe. Des modifications peuvent être apportées au document sur l'aide.

À la fin de la séance, ou lors du prochain conseil, donner des réponses aux trois questions suivantes :

1 – Quand peut-on aider ? 2 – Où peut-on aider ? 3 – Qui peut aider ?

Conclusion attendue : voir le document « Celui qui aide – celui qui se fait aider ».

Objectif : expérimenter que l'on travaille mieux à plusieurs que seul.
Organisation de la séance : les enfants sont en petits groupes et suivent les instructions de l'adulte.

Exemples de questionnaires

Questionnaire 1 – Le sport Ton prénom : Ton score : .../10	Questionnaire 2 – L'école Ton prénom : Ton score : .../10
Au handball et au water-polo, on joue avec un	Pour ranger leurs affaires, les enfants ont un
Chaque joueur porte sur lui un	On trace un trait avec une
Celui qui fait respecter les règles s'appelle un	La personne qui s'occupe de la classe est un
Les spectateurs qui encouragent les équipes sont des	Une permet d'écrire sur un tableau.
L'arbitre se fait entendre avec un	Les enfants jouent dans la
Prendre un carton ça veut dire qu'on ne joue plus.	À l'école, un enfant s'appelle un
Au basket, on marque des	Le responsable d'une école s'appelle le
Au rugby, le ballon est	Le c'est la réunion où les enseignants discutent de l'école.
Les joueurs qui marquent des buts sont des	L'homme qui a rendu l'école obligatoire, laïque et gratuite s'appelle Jules
Tous les 4 ans ont lieu les	Pour manger à l'école, les enfants vont à la

Étape 1 : « Vous avez 8 minutes pour répondre seul et sans parler aux dix questions du questionnaire 1. »

Étape 2 : l'enseignant fournit les solutions et chacun note le nombre de bonnes réponses. Chaque équipe calcule le nombre de bonnes réponses et les inscrit au tableau.

Étape 3 : « Vous avez 8 minutes pour répondre aux dix questions sur l'école. Vous avez le droit de vous aider. »

Étape 4 : l'enseignant donne les corrections et chacun note le nombre de bonnes réponses. Chaque équipe calcule le nombre de bonnes réponses et les inscrit au tableau.

Étape 5 : comparaison des résultats par équipe. « Qu'est-ce que cet exercice nous apprend sur le travail en équipe ? »

Conclusion attendue : on travaille mieux en équipe que seul. Le travail d'une équipe est au moins égal au travail du meilleur membre de l'équipe.

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Totaux
Exercice 1	27	35	42	17	26	147
Exercice 2	35	43	41	35	30	184
Comparaison	+	+	-	+	+	+

Les encouragements

Objectif : privilégier l'entraide et l'encouragement plutôt que la moquerie.

Organisation de la séance : les enfants se mettent par petits groupes et suivent les instructions de leur référent. Avant les activités, l'adulte réunit les référents et leur explique les consignes.

Étape 1 : les référents expliquent qu'il s'agit de dessiner un paysage de montagne. « Vous avez 10 minutes pour dessiner sur votre feuille un paysage de montagne avec des sommets, de la neige, des chamois, des alpinistes et des chalets. » Pendant l'activité, les référents ne disent rien, ne se manifestent pas.

Étape 2 : chaque groupe présente ses dessins et chaque enfant peut expliquer ce qu'il a pensé du comportement de son référent. L'adulte note au tableau les principales réponses.

Étape 3 : les référents expliquent qu'il s'agit de dessiner un paysage de mer. « Vous avez 10 minutes pour dessiner sur votre feuille un paysage de mer avec des vagues, des bateaux, des poissons, des pêcheurs et une plage. » Pendant l'activité, les référents doivent féliciter les enfants qui font quelque chose et encourager ceux qui n'y arrivent pas. Ils peuvent employer les phrases suivantes : « C'est bien, continue », « Ce n'est pas grave si tu te trompes », « L'important, c'est que tu fasses de ton mieux », « Ça, c'est joli », « Est-ce que tu veux que je t'aide ? », etc.

Étape 4 : chaque groupe présente ses dessins et chaque enfant peut expliquer ce qu'il a pensé du comportement de son référent. L'adulte note au tableau les principales réponses. Il compare les dessins d'enfants qui au premier exercice n'ont rien produit de beau et qui se sont bien améliorés au second exercice.

Étape 5 : « Qu'est-ce que cet exercice nous apprend sur le travail en équipe ? »

Conclusion attendue : on a plus envie de travailler quand on nous encourage et quand on nous félicite.

Exercice 1 : la montagne	Exercice 2 : la mer
<ul style="list-style-type: none"> - Ne rien dire. - Ne pas apporter son aide. - Être un coéquipier comme les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - « C'est bien, continue. » - « Ce n'est pas grave si tu te trompes. » - « L'important, c'est que tu fasses de ton mieux. » - « Ça, c'est joli. » - « Est-ce que tu veux que je t'aide ? » - « Je suis sûr que tu vas y arriver. » - « Regarde, je vais te donner un conseil pour réussir... » - ...

Les marchés de connaissances

« Personne ne sait tout, personne ne sait rien, le savoir appartient à tout le monde. »¹²

Un marché des connaissances se veut un lieu d'échange de savoirs, où chacun, tantôt passeur, présentera une connaissance, aidant son client, évaluant sa réussite, tantôt client, cherchera parmi les stands proposés à acquérir une connaissance qu'il aura choisie¹³.

Objectifs :

- découvrir la difficulté d'apprendre aux autres ;
- élargir sa représentation du savoir ;
- prendre conscience que l'on peut apprendre aux autres et vice versa.

Organisation de la séance :

lorsqu'il y a suffisamment de fiches de passeurs, le marché peut être organisé.

12. Intervention d'un enfant au sujet de l'école lors d'une discussion à visée philosophique.

13. CHABRUN C., in *Coopération et pédagogie Freinet*, Éditions ICEM Pédagogie Freinet, n° 33, 2002, p. 24.

Fiche de passeur

Nom et prénom du passeur :		Titre du stand :	
Ce que vont apprendre les clients :			
Matériel nécessaire :		Lieu souhaité :	
Temps de l'activité :	Nombre accepté :	Nom et prénom du secrétaire :	
Ce qu'il faut réussir pour devenir passeur :			

Étape 1 : l'enseignant introduit le marché de connaissances en expliquant ses principes et son fonctionnement. Il présente la fiche de passeur et la propose aux enfants.

Étape 2 : un nombre suffisant de passeurs est choisi (prévoir un stand pour quatre ou cinq clients). Envisager une demi-heure de marché. Il vaut mieux organiser deux phases afin que les enfants passeurs puissent ensuite devenir clients sur d'autres stands. Il incombe aux passeurs d'organiser comme ils le souhaitent leur stand : consignes, matériel, brevet. Le passeur confectionne une affiche format A4 avec la présentation de l'atelier et un feu bicolore – vert quand il y a des places disponibles, rouge quand il n'y en a plus. Cette affiche est disposée à l'entrée de l'atelier.

Étape 3 : les passeurs organisent leurs stands et accueillent les clients en fonction des places disponibles. Ils font vivre leur atelier et le concluent en faisant passer les épreuves du brevet. Quand l'examen est réussi, ils les valident sur la fiche du marché de connaissances.

Étape 4 : en fin de marché, prévoir un bilan collectif pour permettre à chacun d'expliquer ce qu'il a appris et ce qu'il pense des stands qu'il a visités.

Fiche du marché de connaissances du 19/10/08
Nom :
Prénom :

Numéro	Titre	Passeur	Lieu	Brevet
1	Recette d'Halloween	Raouïa	Cuisine	Expliquer la recette <input type="checkbox"/>
2	Origami	Sofia	Cagibi	Refaire le pliage <input type="checkbox"/>
3	Les sons de l'alphabet	Wanessa	Tableau	Lire des mots <input type="checkbox"/>
4	K'nex	Arthur	Table du milieu	Construire un objet <input type="checkbox"/>
5	Le logiciel Abalect	Marie	Ordinateurs	Faire du calcul mental <input type="checkbox"/>

Les jeux coopératifs

Ils permettent de travailler l'idée qu'il n'est pas indispensable qu'il y ait systématiquement des gagnants aux activités que l'on réalise à l'école.

- **La balle assise :** il n'y a pas d'équipe, tout le monde est avec tout le monde et avec personne, cela dépend des moments du jeu. Quand on a la balle, on peut soit la passer ou tirer pour toucher. Si l'on est touché, on s'assoit et on attend que quelqu'un nous passe la balle pour nous délivrer.
- **Pulsion :** le groupe se met en cercle et se tient par la main. Une personne donne une impulsion en serrant une main, celui qui la reçoit la transmet. On peut changer le sens de l'impulsion, introduire plusieurs impulsions et en donner de différentes formes (une fois, deux fois, trois fois, rythmes différents...).
- **Zip-zap :** le groupe est en cercle. Un animateur est au centre. Lorsqu'il montre un participant, il énonce « zip » ou « zap. » En cas de zip, le désigné doit donner le prénom de son voisin de droite. En cas de zap, la désigné doit donner le prénom de son voisin de gauche. En cas d'erreur, il recommence ou prend la place de l'animateur.
- **Dos à dos :** les participants se mettent par deux. Un animateur énonce deux parties du corps (« pied-pied », « nez-main »...), chaque couple doit faire correspondre les parties du corps énoncées. Lorsque l'animateur dit « dos à dos », tout le monde se mélange, l'animateur et les couples changent.