

Team work: rules - Travail en îlot: règles

Point n°1 : Constituer son équipe autour d'une table de quatre ou cinq selon la méthode indiqué par le maître du jeu (your teacher, Mrs G). Garder cette équipe pour chaque heure de cours.
Dans l'intérêt de la classe et des élèves, le maître du jeu se réserve le droit de modifier les équipes.

Point n°2 : Dans la majorité des activités, chaque élève doit **commencer par un moment de réflexion et de travail seul**. C'est une phase indispensable pour progresser. Ensuite le moment de la mise en commun et réflexion en équipe peut avoir lieu.

Point n°3 : Les points verts. Les équipes partent de zéro, et gagnent des points verts selon la qualité du travail et de l'attitude. Les points verts de l'équipe sont notés exclusivement par le maître du jeu.

Point n°4 : Correspondance barres de participation orale / points vert.

Pour obtenir un premier point vert, chaque membre de l'équipe doit participer au moins une fois. Plus l'équipe participe, plus elle obtient de points verts :

1 barre = 1 pt vert / 2-3 barres = 2 pts / 4 - 5 barres = 3 pts / 6 barres ou + =4 pts

Tous les membres de l'équipe se réunissent si l'un de ses membres refuse de s'investir. Après discussion le membre concerné peut être sorti de l'équipe, pénalisé d'un point rouge, impactant ainsi son niveau de compétence.

Point n°5 : Pour la participation orale, le **responsable de la fiche** désigné pour l'heure note les participations de ses camarades sous forme de barres. Ce responsable **change à chaque cours**.

On change de colonne seulement quand celle-ci a été validée par le maître du jeu - il est possible que les barres de participation sont notés dans la même colonne pendant 2 cours

Point n°6 : Les points rouges sont attribués à une équipe pour perturbation et manque de travail
Chaque point rouge entraîne la perte d'un niveau de compétence.

Point n°7 :La FIN du jeu

La compétence D2 "Méthodes et outils pour apprendre : Coopérer pour réaliser des projets"

La première équipe qui atteint vingt points verts stoppe les comptes de tous.

Le décompte est fait alors pour chaque équipe.

La compétence D3 "Savoir coopérer" est évaluée suivant le nombre de points obtenu, et le niveau de compétence obtenu est attribué à tous les élèves assis autour de la table.

Attention, il peut varier avec les points rouges individuels.

La compétence D1.2 "Réagir et dialoguer" est évaluée individuellement. Un niveau de compétence est attribué à chaque membre de l'équipe selon sa participation orale.

Point n°8 : Everybody wins (or nobody wins) - compétence D.3

Si toutes les équipes de la classe valident un niveau de compétence satisfaisant (de 16 -18 points verts) ou très bonne maîtrise (19 - 20 points verts) en D3, l'ensemble des élèves de la classe obtient une très bonne maîtrise en compétence D3 + coefficient de la note attribuée est doublé !
(S'il y a des équipes qui n'obtiennent pas le niveau satisfaisant, personne est noté)

Point n° 9 : Chaque fois qu'une équipe arrive à 20 points verts, les élèves changent d'équipe.

Team work : Travail en équipe en îlot

1 . WORKING IN YOUR TEAM : Avec la grille d'équipe:

objectif : L'équipe travaille avec sérieux et convivialité, et, en cas de désaccord sait trouver un compromis pour que chacun dans l'équipe se sente à l'aise.

Compétence travaillée et à valider :

D 2 « Méthodes et outils pour apprendre : Coopérer pour réaliser des projets »

Mon équipe arrive à cumuler entre :

- 19 ou 20 green points : TBM
- 16 à 18 green points: S
- 11 à 15 green points: F
- 0 à 10 green points: I

Attention : Chaque red point fait descendre le niveau de compétence de l'équipe d'un rang.

Ex : TBM + red point = S

Le niveau de compétence est attribué à chaque membre de l'équipe.

Compétence travaillée et à valider:

D1.2 "Réagir et dialoguer" est évaluée individuellement.

3 barres de participation (en moyenne à tous les cours*) TBM

2 barres de participation (en moyenne à tous les cours*) S

1 barre de participation (en moyenne à tous les cours*) F

Moins d'une barre de participation (en moyenne à tous les cours*) I

*Parfois la notation sera adaptée selon les séances (évaluation, peu de participation ...)

2. EVERYBODY WINS - NOBODY WINS: tout le monde gagne ou personne gagne

Objectif : Toutes les équipes de la classe obtiennent entre Satisfaisant et Très Bonne Maîtrise

Compétence travaillée et à valider :

D 3- «Formation de la personne et du citoyen : Etre capable de coopérer »

Le niveau TBM est attribué à l'ensemble des élèves de la classe - sinon la compétence n'est pas évaluée

Bilan individuel de fin de trimestre :

Compétence D 3 « formation de la personne et du citoyen »

- Être capable de coopérer (Je peux travailler avec tout le monde avec sérieux et convivialité, en cas de désaccord je cherche un compris pour que chacun dans l'équipe se sente à l'aise)

-Exprimer son opinion /respecter celle des autres (J'exprime poliment mon avis, j'écoute et accepte celui des l'autre sans jugement)

- Avoir le sens de l'intérêt général (je met mon travail au service de mon équipe et de ma classe, je laisse mon espace de travail propre et accueillant.)

- Être responsable de ses propres engagements (j'ai mes affaires, je fournis un travail régulier , je suis actif dans mon équipe)

- Être responsable envers les autres (j'écoute, j'aide, je demande de l'aide et fais de mon mieux pour faire avancer mon équipe)