

Comment évaluer sans barème sur les matériaux en cycle III ?

Verbe d'action : **coopérer** ▲, **tâtonner** ■, **évaluer** ●

Objectif : il s'agit d'un jeu avec 5 plateaux et 75 cartes à placer par groupe et qui opposent deux équipes. Chaque équipe devra évaluer l'autre équipe, et des cartes chances sont mises en place pour les deux équipes. Quand une équipe perd une carte chance elle le donne aux autres. Chaque groupe corrige enfin l'autre groupe.

IMPORTANT : pendant ce temps, un autre groupe travaille sur une démarche d'investigation sur des expériences sur les matériaux. La démarche est ici de mettre en œuvre la réussite du groupe, et d'évaluer le travail avec la perte ou non de cartes chances.

- Chaque équipe dispose de 5 plateaux de carte en format A3.



- Chaque équipe dispose de 3 jeux de 25 cartes (Je suis, Texte et on m'utilise)



- On met à disposition un jeu de 25 cartes chance. Chaque équipe dispose de 12 cartes chances au départ. On peut perdre des cartes chance à cause d'une attitude, d'un mauvais travail en groupe. A chaque fois que l'on perd une carte chance, on la donne à l'autre équipe.



Niveau : cycle III 6ème

Disciplines concernées : technologie

Modalités : classe entière de 24 élèves disposés en binôme.

Salle de technologie. 1H de cours. L'activité peut se dérouler de préférence sur 1h30

On fait 6 équipes de 4 élèves. On peut réaliser d'autres activités pour les autres groupes ce qui limite les cartes à réaliser. (travail assez long à mettre en place). J'ai réalisé deux jeux uniquement et les autres groupes ont une autre activité à faire, ensuite on tourne.

L'autre groupe travaille sur la démarche d'investigation pour tester des caractéristiques des matériaux. Des cartes chances seront mises en place également.

Matériel : un plateau de 5 pages A3 par équipe, 2x 25 cartes «JE SUIS», 2x 25 cartes «TEXTE», 2x 25 cartes «ON M'UTILISE», et 25 cartes chances pour 2 équipes.

Objectif

Activité	Fiche utilisée	Ce que font les élèves
<p>25 minutes On dispose les plateaux par équipe. On donne les cartes (3 x 25 cartes) par équipe. On définit le nombre de cartes chances par équipe. Au départ 12 cartes chances par équipe.</p>	<p>2x 5 fiches A3 = le plateau de jeu 2x 25 cartes 'JE SUIS' 2 x 25 cartes 'TEXTE' 2 x 25 cartes 'ON M'UTILISE' 25 cartes chances</p>	<p>- Ils doivent placer les cartes au bon endroit. - Des couleurs sont données ce qui permet de placer au bon endroit sur les colonnes. - Un exemple 'LE CUIR' est donné sur le plateau.</p> <p>Tâtonner ■ coopérer ▲</p>
<p>Capacités en cycle III (6ème) Indiquer à quelle famille appartient les matériaux.</p>		
<p>Pendant que les élèves placent les bonnes cartes, le professeur évalue le travail en régulant les cartes chances.</p>		<p>Ils cherchent les bonnes cartes et les placent sur le plateau. Si un groupe fonctionne mal le professeur enlève une carte chance et la donne à l'autre groupe.</p>
<p>15 minutes. On distribue les cartes chances gagnées au groupe pour qu'ils puissent corriger leurs travaux.</p>	<p>Les cartes chances.</p>	<p>A partir des cartes chances, chaque groupe corrige leurs jeux. Les cartes chances sont créés pour donner des réponses aux jeux.</p>
<p>10 minutes 2 membres de chaque groupe vont évaluer l'autre groupe pendant que 2 autres restent pour vérifier la justesse de la correction.</p>	<p>On donne la correction en couleur</p> 	<p>Ils complètent la fiche d'évaluation en fonction de la correction.</p> <p>évaluer ●</p>

évaluer ●

L'équipe qui gagne est celle qui a plus de points

Équipe 1: Classe:

Noms des membres de l'équipe:

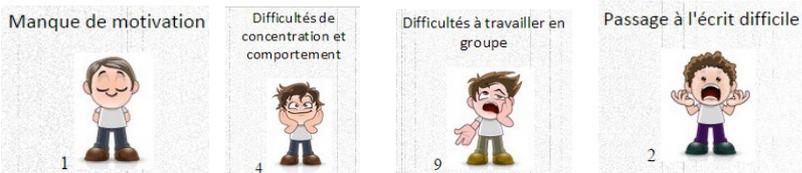
1 point par carte jaune dans la bonne famille	
Carte jaune + carte violet + carte bleue sur la même ligne	
Nombre de cartes chance utilisées	
Bonus de 5 points pour avoir bien corrigé l'autre équipe	
TOTAL DES POINTS	

Observation de l'activité.

évaluer ●

Cette activité a été testée sur 4 classes de 6ème à 24 élèves.

- L'idée, c'est de créer une évaluation sous forme de jeu. La stimulation créée par le jeu doit pouvoir donner du sens au travail du groupe. Les cartes chances doivent pouvoir réguler les savoirs être dans le groupe.
- Plus un groupe travaille sérieusement, il ne perd pas de cartes chances

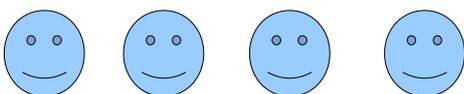
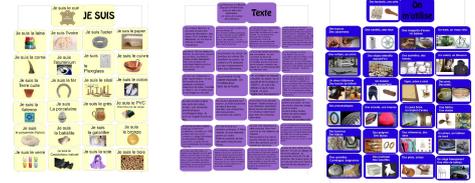
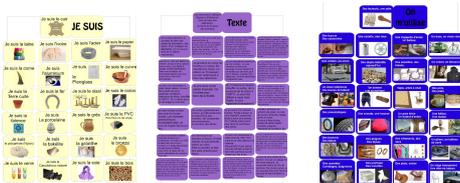


- La motivation est donnée par le jeu
- Les difficultés de concentration doivent se réguler par les cartes chances. Si un élève fait perdre par son attitude une carte chance au groupe, les autres membres du groupe le rappellent à l'ordre rapidement.
- Dans l'expérimentation, à chaque fois qu'un groupe a perdu une carte chance, les autres élèves ont rapidement régulé celui qui faisait perdre le groupe.
- Il n'y a rien à écrire. Une photo des plateaux peut être prise à la fin du jeu.
- Pour aider les élèves, on peut décider de coller une ligne de cartes par page.

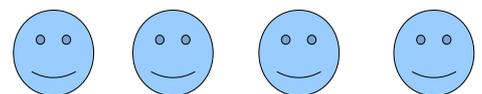
12 cartes chances au départ



12 cartes chances au départ



4 élèves



4 élèves