

## Annexe 2- Quelques techniques pour travailler en groupes

Sélectionné par Philippe Dessus, Sciences Education & IUFM (Grenoble)

### Le symposium

- 1) Objectifs : informer, convaincre
- 2) Durée : 1 h

Plusieurs conférenciers exposent des points de vue différents, sans dialoguer ; chaque exposé durant 15 à 20 mn. Puis les auditeurs posent des questions.

### La triade

- 1) Objectifs : échanger
- 2) Durée : 2 h

Les participants se répartissent en sous-groupes de trois (triades) comprenant chacun : un interviewer, un interviewé, un observateur.

L'interview a lieu (env. 30 mn). Suivi d'un rapport d'observation de l'observateur, et enfin d'une analyse des comportements de l'interviewé et de l'interviewer, et de leurs conséquences sur le déroulement de l'entretien. Puis les participants changent de rôle par permutation circulaire.

### Le jeu de rôle

- 1) Objectifs : échanger, informer
- 2) Durée : 1h
- 3) Nombre de participants : indifférent.

Des personnes jouent une scène autour d'une situation problématique.

AVANT : déterminer les éléments principaux de la situation,

- laisser les membres se désigner volontairement pour les rôles à jouer,
- laisser la place à l'improvisation,
- des observateurs peuvent noter leurs remarques.

APRES : l'animateur interroge :

- les acteurs, leurs impressions d'eux mêmes, des autres acteurs,
- les spectateurs : qu'ont-ils remarqué sur les temps de parole, le thème, les échanges, les phénomènes de leader...

### Le mixage

- 1) Objectifs : Produire, informer
- 2) Durée : 2 h

Présentation du thème général et des sous-thèmes répartis en trois parties.

- Travail en sous-groupes, les trois sujets sont abordés.
- Dans chaque sous-groupe, les participants se désignent comme « rapporteurs-experts » de l'un des trois sujets.
- Réunion des rapporteurs-experts de chaque sujet pour un approfondissement de celui-ci.

- Confection d'un panneau par sous-thèmes.
- Synthèse en grand groupe.

### Le scintillement

- 1) Objectifs : échanger, décider
- 2) Durée : 1/2 h
- 3) Nombre de participants : > 15

Chaque sous-groupe ayant scindé son compte-rendu en trois ou quatre messages brefs (1 à 2mn), il lit un premier message à tour de rôle et une discussion commence...

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des messages.

### Le PHILIPS 6.6

- 1) Objectifs : échanger, décider
- 2) Durée : 1 h

- Former des groupes de six personnes qui délibèrent autour d'un thème pendant six minutes, avec un rapporteur.
  - Les rapporteurs se rassemblent et exposent le point de vue de chaque groupe devant les autres, silencieux.
  - Puis de nouveau, réunion en sous-groupes...
- Faire cela alternativement, jusqu'à accord ou décision d'ensemble.

### Le panel

- 1) Objectifs : Informer, convaincre
- 2) Durée : > 1 h

Discussion entre spécialistes devant des non-spécialistes, qui peuvent intervenir (pendant et/ou après)

### Le brainstorming

- 1) Objectifs : Produire, décider
- 2) Durée : > 1 h
- 3) Nombre de participants : > 6

- Un thème est présenté au groupe, chacun dit tout ce qui lui passe par la tête à ce propos.
- Toute critique est radicalement interdits.
  - Toute idée est admise.
  - Plus elle est extraordinaire, meilleure elle est.
  - Chacun doit présenter et développer le plus d'idées possibles.
  - Chacun peut adhérer aux idées des autres et les développer à sa façon.
  - Toutes les idées émises sont la propriété du groupe.

L'animateur note ce qui est dit au tableau. Puis on classe la production par thèmes.

### Le pour et contre

- 1) Objectifs : Convaincre, échanger
- 2) Durée : > 1 h
- 3) Nombre de participants : > 15

A propos d'une idée, les participants se répartissent en trois sous-groupes :

- Ceux qui sont favorables à l'idée émise. (Pour)
- Ceux qui sont contre cette idée. (Contre)
- Ceux qui n'ont pas d'opinion de préférences (le Jury).

Chacun des deux sous-groupes Pour et Contre prépare son argumentation conçue de manière à ce que chacun des membres en expose une partie.

Les deux groupes Pour et Contre s'installent face à face, perpendiculairement au Jury.

Un membre d'un sous-groupe vient se placer face au Jury et prend la parole. Puis regagne sa place. Un membre de l'autre groupe le remplace... etc.

Le Jury gère la règle du jeu, le temps de parole ; fait une synthèse pour terminer.

### **L'étude de cas**

- 1) Objectifs : Décider, apprendre
- 2) Durée : 1 h

L'enseignant présente une situation caractéristique (sous la forme d'un texte, etc.)

Il s'agit ensuite pour le groupe de :

- Dégager les éléments du problème central et de le formuler clairement.
  - Préciser les différents aspects du problème.
  - Proposer des solutions.
  - Examiner et confronter les diverses solutions.
  - D'en retenir une et de la formuler avec netteté.
- (Ces différents travaux peuvent être faits en petits groupes).

### **Le manège**

- 1) Objectifs : Echanger, produire
- 2) Durée : 1 h
- 3) Nombre de participants : > 15

On constitue des équipes de 5, réparties dans la pièce. Chaque équipe commence la discussion sur le thème proposé.

Un des membres prend note.

Toutes les 10 mn, un des membres quitte son groupe et va rejoindre le groupe voisin. (Sauf le secrétaire, inamovible).

Le secrétaire (inamovible :) le met alors rapidement au courant de ce qui a été dit, le nouveau transmet aussi ce qui vient d'être dit dans son dernier groupe (et ce seulement provenant de la dernière période.)

Le manège s'achève au bout de 50 mn.

Réunion en grand groupe, les secrétaires font leur compte-rendu.

### **Les délégués**

- 1) Objectifs : Echanger, décider
- 2) Durée : 1 h
- 3) Nombre de participants : > 15

Chaque groupe (3 ou 4) désigne un délégué qui s'installe autour d'une table avec les autres délégués et un animateur.

- Les membres de chaque équipe ont de quoi écrire et sont assis à distance derrière leurs délégués.
- La discussion commence entre délégués.
- A tout moment, les membres du sous-groupe peuvent faire savoir leur avis à leur délégué en lui faisant passer un message écrit.

### **La méthode des cartes**

- 1) Objectifs : Produire, décider
- 2) Durée : 30 mn

Les participants ont tous un morceau de papiers. On les invite à exprimer brièvement par écrit ce qu'ils pensent du sujet, les questions qu'ils se posent. L'animateur lit des textes (anonymes) tandis qu'un secrétaire note au tableau les idées principales.

### **La réunion-discussion**

- 1) Objectifs : Echanger
- 2) Durée : 30 mn
- 3) Nombre de participants : > 15

Débat entre un petit nombre de participants sous la conduite de l'un d'eux. Cet animateur veillera :

- A faciliter l'expression de chacun,
- A favoriser le bon déroulement du travail (on ne s'écarte pas du sujet, on avance...)

De temps à autre, il fait une synthèse partielle ; et en fin de réunion, résume le débat, formule le point où en est arrivée la discussion.

(Prévoir un secrétaire de séance).

### **L'argumentation**

- 1) Objectifs : Convaincre, échanger
- 2) Durée : 30 mn

Deux sous-groupes s'affrontent sur un thème choisi.

Les deux autres restent silencieux et se placent derrière l'un ou l'autre selon l'importance ou l'opportunité de chaque argument exprimé – quels que soient leurs propres sentiments vis-à-vis de celui-ci.

Un animateur vise à distribuer équitablement la parole entre les deux groupes.

A la fin du débat, une discussion peut s'engager avec l'aide des observateurs.

### **Références bibliographiques**

- La conduite des réunions, in Les Cahiers Pédagogiques, n° 248, 1986.
- Travailler en groupe, Paris, Hatier profil, 1976.
- Jeux pour parler, jeux pour créer, Paris, CLE, 1981
- L'animateur et le groupe de jeunes, Paris, Fleurus, 1974.
- Comprendre les apprentissages. Edouard Gentaz et Philippe Dessus, Dunod, 2004