

## Le Cercle d'Entraide :

un moyen concret de collaboration dans une école pour la résolution de problèmes

«La résolution de problèmes est étroitement liée à la créativité, parce que le fait de résoudre un problème exige d'être d'abord et avant tout créatif, mais aussi de rejeter le mythe de l'expert»

### - **Présentation :**

Cette démarche est basée sur la collaboration entre collègues et sur le travail d'équipe dont le but est de résoudre des problèmes. Elle permet d'élaborer des hypothèses en vue de résoudre les problèmes rencontrés en classe ou à l'école.

### - **Objectifs :**

Développer un esprit de collaboration et d'entraide au sein d'une équipe-école dans le but de concevoir des plans d'action. Fournir aux enseignants une forme de soutien face aux élèves ayant des besoins particuliers.

### - **Composition de l'équipe et rôle de chacun :** Une équipe est composée d'environ 5 ou 6 membres soit :

➔ 1 présentateur : présente un problème pour lequel il souhaite obtenir un soutien.

➔ 1 animateur : est un des membres de l'école choisi par le présentateur ou désigné par

l'équipe-école. Il organise la réunion, convient de la date et de l'heure.

➔ 4 – 5 collaborateurs : enseignants ou autres intervenants (l'un sera secrétaire) qui acceptent de participer à une équipe de résolutions de problèmes.

➔ 1 observateur (facultatif) : observe le déroulement de la séance dans le but d'en améliorer l'efficacité.

### - **Modalités :** Aménagement physique :

Les collaborateurs sont assis en demi-cercle face à l'animateur, de manière à voir le tableau d'affichage sur lequel le secrétaire inscrit les suggestions.

Le présentateur se place face à l'animateur, sauf pour la quatrième étape où il se retire

de façon à ne pas avoir de contact visuel avec les collaborateurs.

## **DEROULEMENT D'UNE SEANCE DE RESOLUTION DE PROBLEMES EN EQUIPE , ETAPE PAR ETAPE : un modèle d'entraide de 30 Mn**

### **RECHERCHE DE FAITS (5 à 8 Mn)**

#### **Etape 1 : Accueil et présentation de la situation**

L'animateur accueille les participants, précise le but de la rencontre et explique la démarche de résolution de problèmes. Il demande à un collaborateur d'être le secrétaire pour la rencontre.

L'animateur présente :

les éléments du problème à résoudre,

La situation souhaitée par le présentateur.

Les participants pourraient recevoir de l'animateur, avant la rencontre, une fiche descriptive de la situation.

#### **Etape 2 : Validation des informations présentées**

Le présentateur ajoute, si nécessaire, des éléments pour préciser le problème et la situation souhaitée.

#### **Etape 3 : Précision des éléments du problème**

Les collaborateurs posent des questions au présentateur, de façon à clarifier les circonstances, les facteurs et les conséquences qui maintiennent le problème ou qui le minimisent.

A tour de rôle, les collaborateurs posent des questions servant à mieux cerner la situation. Il faut être vigilant afin de ne pas juger les interventions déjà effectuées par le présentateur. Il est possible de passer son tour si on n'a pas de question.

### **RECHERCHE DE SUGGESTIONS (17 à 20 Mn)**

#### **Etape 4 : Séance de remue-méninges**

Le présentateur se retire du cercle et se place derrière, de façon à ne pas avoir d'interaction avec les collaborateurs. L'animateur dirige une séance de remue-méninges pour recueillir les suggestions des collaborateurs sur des façons de résoudre le problème.

L'animateur sollicite les collaborateurs afin qu'ils formulent à tour de rôle leurs suggestions de solution. Ces suggestions sont adressées à l'animateur et le secrétaire en dresse une liste numérotée au tableau. L'animateur procède par tour de table aussi longtemps que les collaborateurs ont des suggestions ou que la période de temps est écoulée.

Les suggestions sont pratiques et les énoncés brefs. Toutes les suggestions sont acceptées. Il est possible de passer un tour si on n'a pas de suggestion.

## SELECTION ET EVALUATION 55 à 8 Mn)

### **Etape 5 : Sélection des suggestions**

Le présentateur réintègre le groupe et l'animateur l'invite à noter, selon la légende qui suit, chacune des suggestions proposées lors de la séance de remue-méninges.

Légende :

1 = je l'essaie tout de suite

2 = je le garde en tête

3 = je l'ai déjà fait ou cela ne me convient pas actuellement

Le présentateur attribue une note pour chacune des suggestions, sans ajouter de commentaire pour justifier son évaluation. Le secrétaire inscrit les notes attribuées pour chacun des énoncés.

### **Etape 6 : Evaluation de la rencontre**

L'animateur vérifie s'il est nécessaire d'obtenir des précisions sur une suggestion. Il remercie tous les participants et, si nécessaire, fait un bref retour sur la façon dont les participants ont vécu l'activité. S'il y a lieu, l'observateur fait part de ses commentaires.

Des compléments d'information peuvent être donnés lors d'un rendez-vous ultérieur entre les personnes concernées. Il est important que les participants aient le sentiment d'avoir accompli quelque chose, d'avoir été utiles.

### **Etape 7 : Soutien à offrir**

A partir des énoncés retenus par le présentateur, l'animateur offre son aide au présentateur pour la préparation du suivi à faire ou la mise en place du plan d'action.

Par : Gordon L. Porter, Mary Wilson, Brian Kelly et Jeff den Otter Tiré de : Réformer les écoles canadiennes

# FICHE DESCRIPTIVE

Cette fiche doit être complétée par le présentateur et remise à l'animateur avant la séance de résolution de problèmes, afin que les collaborateurs puissent en prendre connaissance.

La séance de résolution de problèmes en équipe aura lieu :

- Date : .....
- Heure : .....
- Présentateur(trice) : .....
- Animateur(trice) : .....

## Description de la situation problématique :

QUI est concerné ?.....  
.....  
.....

QUOI : Que se passe-t-il et comment ?.....  
.....  
.....

QUAND : Temps ? Fréquence ?Circonstance?.....  
.....  
.....

OU : Lieu?.....  
.....  
.....

## Description de la situation souhaitée :

Quels changements aimerais- je ?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

---