



Le Jeu CW-FIT

MORE
TIME | TO TEACH
TO LEARN

Script d'introduction pour enseigner le jeu CW-FIT

Nous allons utiliser un nouveau jeu en classe appelé CW-FIT. L'objectif de CW-FIT est d'aider les élèves à devenir plus responsables de leur comportement et de leur apprentissage. Un second objectif est d'enseigner "l'esprit d'équipe coopératif". C'est différent de certains jeux parce que TOUT LE MONDE - Toutes les équipes peuvent gagner !

Il y a quatre parties principales dans le jeu :

1. Leçons
2. Équipes
3. Objectifs et points
4. Récompenses

1. Leçons:

Les leçons sont les "compétences" ou comportements attendus.

Aujourd'hui, nous allons faire une leçon rapide sur "Comment attirer l'attention de l'enseignant." (Suivre le script)

2. Équipes :

Les équipes sont des rangées, des groupes ou des tables d'élèves (nommer les équipes pour la classe).

3. Objectifs et points :

(Montrer le tableau des équipes). "Chaque équipe gagne des points pour le bon comportement des élèves, le suivi des leçons et la coopération."

"Les points sont attribués lorsque le minuteur sonne SI tout le monde dans l'équipe montre un bon comportement et suit les leçons. C'est pourquoi c'est un 'effort coopératif'. Un point est marqué sur le tableau pour chaque équipe."

"SI tout le monde ne suit PAS les leçons, le professeur rappellera à l'équipe de travailler sur le problème en utilisant la compétence de la leçon, par exemple, suivre les instructions."

Chaque jour, un objectif est fixé. Chaque équipe qui atteint l'objectif reçoit une "récompense" spéciale (Ex : 5 minutes de temps libre, temps pour dessiner, un jeu rapide en classe, parfois un petit bonbon ou des fournitures supplémentaires comme des crayons).

4. Récompenses :

"Les récompenses aident les gens à atteindre leurs objectifs. Elles rendent l'apprentissage amusant et les élèves font ce qu'il faut." (Suivre le script pour l'évaluation des renforçateurs - à compléter dans la première semaine).