

Soutenir la mobilisation des élèves par des pratiques de co-intervention

Collège Lamartine
Villeurbanne

Présentation des projets

	Monde rural, monde médiéval ?	Jeux inter-degrés	Cartographie
Qui ?	2 classes de 5 ^{ème} 8 classes de primaire 1 enseignant de français 1 enseignant de S.V.T.	5 classes de 6 ^{ème} 14 classes de maternelle 3 enseignants de maths 1 enseignant d'A.P. 1 enseignant de technologie	1 classe de 5 ^{ème} 1 enseignant d'H.G. 1 enseignant de maths
Pourquoi ?	Déficit de vocabulaire et de sens donné aux notions	Mettre en relation des notions propres à chaque discipline et des compétences	
Où ?	Voyage en Auvergne Salle de classe Salle informatique	Salle de classe Ecole maternelle	Salle de classe Salle informatique Lyon
Quand ?	Une heure spécifique par quinzaine par classe	Heure de technologie, A.P., mathématiques	Une heure spécifique par quinzaine
Quels moyens supplémentaires ?	- Une heure hebdomadaire par enseignant - Co-enseignement - Financement du collège et de la mairie	- Co-enseignement en mathématiques	- Une demi-heure hebdomadaire par enseignant - Co-enseignement

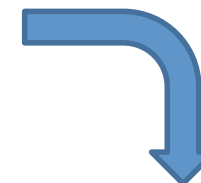
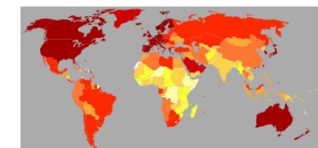
Cartographie : la progression



se déplacer
virtuellement dans
Paris pour en
découvrir son
patrimoine



construire une carte
pour révéler les
inégalités de richesse
dans le monde

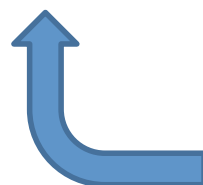


se repérer sur une
carte de la région de
Sète et de l'étang de
Thau

parcourir la ville de
Lyon pour découvrir
son patrimoine



voyager de Paris à
Tokyo en utilisant
l'outil informatique



Cartographie : exemple d'activité

Quel principe ?

- Une carte au trésor avec 15 énigmes à résoudre successivement.
- Les élèves travaillent par groupe de 3 ou 4.
- Les outils sont une carte IGN, une rose des vents, les outils de géométrie et du papier calque pour les tracés.

Quels rôles ?

- Organisateur
- Maître du jeu
- Arbitre

Quels changements ?

- Maîtrise du langage spécifique de la cartographie
- Appropriation des notions disciplinaires
- Maîtrise des compétences mathématiques

Cartographie : exemple d'énigme

ENIGME

Vous êtes sur le quai de la gare d'Agde. Vous devez prendre le prochain train pour Sète qui part à 15h56. Le train effectue le trajet à 120 km/h.

Votre prochain indice vous attend à votre arrivée en gare.

Pour résoudre cette énigme, vous devez :

- localiser la gare d'Agde et de Sète,
- déterminer un ordre de grandeur de l'heure d'arrivée du train à Sète,
- expliquer votre démarche pour trouver la réponse,
- entourer toutes les indications du texte ci-dessus que vous pouvez trouver sur la carte.

Tâches de l'élève :

- Acquisition du langage cartographique
- Mesure de distances
- Identification de l'échelle
- Conversion et calcul de grandeur
- Utilisation d'ordre de grandeur

Objectifs élèves

- Donner du sens aux apprentissages
- Maîtriser des savoirs disciplinaires
- Ressentir le plaisir d'apprendre
- Favoriser l'autonomie et l'initiative
- S'inscrire dans un projet sur la durée

Objectifs enseignants

- Mise en pratique de la différenciation
- Enrichissement personnel, culturel, humain, didactique et pédagogique
- Construction d'une relation différente avec l'élève

Différences

- Travail avec le premier degré
- Co-animation
- Démarche de progression différente