



# POURQUOI UN TEL PROJET ?

- Besoins des élèves
  - Mieux connaître une période
  - Éveiller le regard et susciter l'intérêt
  - Exercer sa créativité



EPI

Collège CHARTREUSE  
Saint-Martin-le-Vinoux

Alexis - Gaëtan - Zacharie

**PROBLÉMATIQUE** : Comment impliquer les élèves de manière active dans la découverte d'une période historique à l'aide de moyens culturels et artistiques ?

**OBJECTIFS**

**COMPETENCES**

# PRESENTATION GENERALE

dispositif

planification des activités

- De janvier à mars : Serious game
- En mars : la journée médiévale

**Posture des enseignants**

**Posture des élèves**

interdisciplinarité

Moyen âge

serious game

visites

Ateliers



**SOYONS  
CHEVALERESQUE**

travail en groupes

journée de clôture

arts et culture

travaux manuels

# En résumé

- ❖ Des productions concrètes valorisées
- ❖ Des apprentissages transdisciplinaires et spécifiques
- ❖ Entreprise collective avec intervention de partenaires extérieurs
- ❖ Un ensemble de tâches où les élèves sont impliqués et actifs

# PRODUCTIONS FINALES RÉALISÉES PAR LES ÉLÈVES



Réalisées lors de la journée médiévale

- Chant médiéval en latin ; Rythme
- Coffre fort ; blason ; lettrine
- Une saynète ; un récit
- Questionnaire final



# Problèmes identifiés et points à améliorer

- ❖ Dérive techniciste
- ❖ Collaboration
- ❖ Evaluation, Remédiation