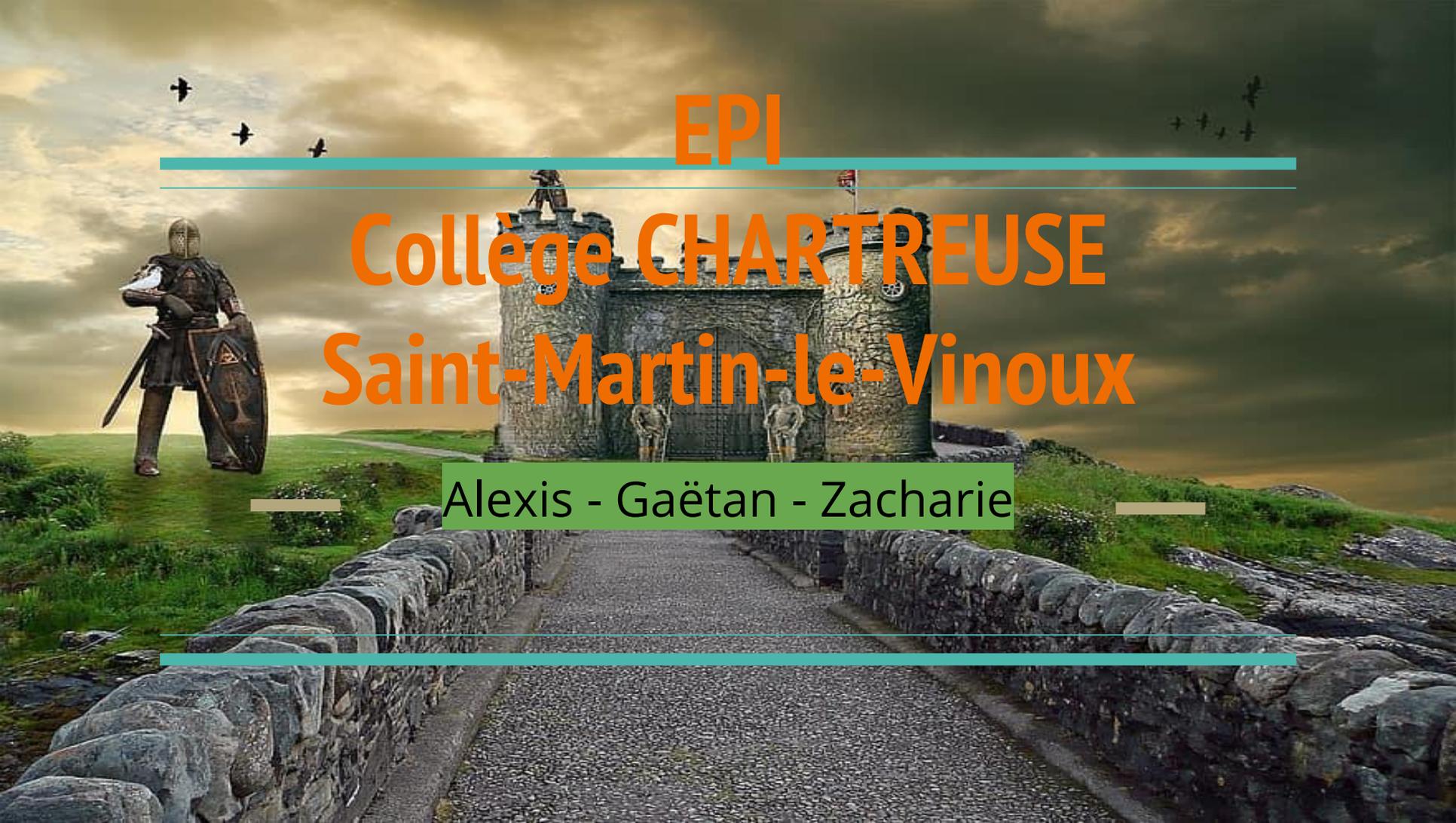




POURQUOI UN TEL PROJET ?

- 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