

Script pour le diaporama Projet 000 du 06 avril

1) présentation individuelle (20 sec Zacharie Gaëtan Alexis):
nom/prénom/ parcours professionnel M2A / matière/ Collège ou lycée

2) Besoins des élèves (2 min 45) Alexis.

5 classes de 5°

Comment connaître leurs besoins? : bilan du 1er trimestre , ressenti des enseignants (par rapport à la participation orale, les initiatives, ..), basé sur les attentes du BO et du projet du collège

- Besoin de connaître une période peu connue et souvent non maîtrisée par les élèves hormis l'aspect "chevalerie".
- Besoin d'identifier les héritages du moyen-âge (vocabulaire, art héraldique, instruments de musique, apports politiques et religieux)
- Besoin d'éveiller le regard des élèves sur l'environnement culturel local (visite au musée)
- Besoin d'exercer sa créativité par des pratiques individuelles et collectives (saynète, chant, fabrication d'objets)
-

3) PROBLÉMATIQUE du Projet : Comment impliquer les élèves de manière active dans la découverte d'une période historique à l'aide de moyens culturels et artistiques ? Le projet s'efforcera de susciter tout du long leur curiosité.

• **OBJECTIFS :**

Les objectifs visent à favoriser 3 points :

- **la motivation et le vivre ensemble**: c'est le travail en groupe (seigneuries) pour rendre les élèves responsables , autonomes et volontaires qui vont y concourir
- **l'acquisition des compétences et des connaissances** spécifiques à chaque matière:

Compétences disciplinaires mobilisées durant la mise en œuvre du projet :

- Français : Ecrire / Lire un roman de chevalerie / Etude de la langue
- Histoire : Identifier une période historique et la caractériser
- Musique: concevoir, créer et réaliser une pièce musicale en référence à des oeuvres et des contraintes d'interprétation
- Arts : la matérialité de l'oeuvre et la qualité de la couleur ainsi sur la narration visuelle

- **Un objectif vise l'engagement** : ici, la dévolution est forte du fait que l'élève va pouvoir obtenir un résultat (facilité par un travail en groupe) qui sera valorisé (donc effet de ses efforts visibles et récompensés).

4) Présentation de l'action (4 minutes 06) :

Projet fédérateur centré sur le Moyen Âge pour les élèves de cinquième collège, incluant un serious game permettant de traiter de nombreux points du programme d'histoire, de musique, d'arts plastiques et de Français d'une façon motivante, ludique et active.

Planification :

- **de déc à mars** :

Tous les élèves de cinquième participent à l'EPI "soyons chevaleresque" .

En histoire : ils étudient le contexte historique du moyen âge, dans ses différents aspects prévus au programme. Ils participent à une sortie au musée de l'ancien évêché sur le thème du Moyen Âge

En arts : s'initient à l'héraldique avec un atelier où ils pourront créer leur blason. Ils illustreront aussi leur récit par une lettrine après avoir étudié des enluminures.

En français : Ils conçoivent, écrivent et mettent en scène une saynète illustrant un aspect du Moyen Âge étudié en classe (travaux des champs, cérémonie de l'hommage ou de l'adoubement, etc.).

Après avoir étudié le roman de chevalerie, ils écrivent un récit de chevalerie.

En éducation musicale : ils étudient la musique du Moyen Âge, apprennent un chant en latin du Moyen-Âge, et créent leur propre chant sur le thème du Moyen Âge.

Pour les motiver et les investir davantage, toutes ces études et travaux prennent la forme d'un «serious game » :

- après avoir tiré au sort un rôle (seigneur, membre du clergé, vassal, ou paysan) les élèves sont répartis en seigneuries (équipes).
- tout au long du trimestre ils peuvent gagner des écus pour leur seigneurie s'ils répondent bien à une question, en fonction de leur réussite aux différents travaux etc.
- ces écus sont placés dans un coffre qu'ils ont créé et décoré en arts plastiques.

- **en mars : la journée médiévale**

Rassemblement au cours duquel chaque seigneurie entonne le chant appris en musique au son de tambours (les élèves ont appris un rythme).

Ateliers animés par l'association de combats historiques « les lames du Dauphiné » (présentation d'armes et d'armures, fabrication de papier, présentation des vêtements et de l'alimentation, danses médiévales, récits sur des événements du moyen âge).

Trois ateliers gérés par les professeurs du collège :

- atelier troubadours où les élèves présentent la chanson qu'ils ont composée
- atelier théâtre où les élèves jouent la saynète qu'ils ont écrite et mise en scène
- exposition au CDI des coffres-forts créés en arts plastiques, des récits écrits en français, blason et lettrines.

questionnaire individuel : à compléter concernant les différents ateliers tout au long de la journée, leurs réponses permettant de gagner encore des écus.

Spectacle final de combat médiéval donné par l'association « les lames du Dauphiné », puis l'annonce des résultats du concours entre seigneuries et la remise de récompenses.

5) Place de l'enseignant (4 min 48 avec 6 et 7) :

L'enseignant est à la fois :

- Initiateur du projet :

- la discussion entre les enseignants qui est à l'origine du projet, puis

- la programmation, ◦ l'organisation,

- l'élaboration et

- le lancement des différentes activités de chaque matière.

- Monteur du projet / faisabilité :

- Ce projet a eu un financement de 900€ par le conseil départemental depuis un an et reconduit cette année. Cette somme permet notamment de payer les déplacements au musée (bus) et surtout les intervenants pour la journée médiévale notamment.

- Planification, donnée par Gaëtan

- Coordination, avec l'action départementale précisément dans le cadre du thème suivant : « je comprends l'histoire à travers les musées et les sites » en éveillant le regard des élèves sur l'environnement culturel local.

- Besoins matériels,

- Accompagnateur :

- aides (le Foyer des collégiens, le conseil général)

- validations (professeurs, direction, rectorat, conseil départemental),

- discussions entre professeurs, favorisant le partage d'expériences et d'expérimentations, l'autonomie (sur les contenus des activités proposées).

- Enseignant : structuration et imbrication des savoirs.
- Contrôleur des progrès : savoirs, projet, implication

Place des élèves

Lors de cet EPI l'élève est acteur de son apprentissage, motivé à l'idée de faire gagner sa seigneurie, s'impliquant par des réalisations concrètes telles que la création de blasons, lettrines, coffres décorés, écriture de saynètes, récits chevaleresques et chansons. L'implication est forte car l'enjeu final de la journée médiévale, déjà, très important est renforcé par la valeur accordée aux productions finales, valorisées.

L'émulation du groupe par les élèves les plus intéressés qui, à leur tour, entraînent d'autres élèves est non négligeable, c'est pourquoi la formation des seigneuries n'a pas été imposée et a formé des groupes hétérogènes.

Les différentes postures des élèves requises par l'EPI sont les suivantes :

A la fois **spectateurs** et **découvreurs**, les élèves sont allés au musée, ont écouté les intervenants, leurs professeurs tout en essayant, tout en se trompant et tout en explorant (par exemple, les différentes phases au brouillon pour la création du récit en français).

En outre, en tant que **médiateur**, les élèves ont mis en relation les différents savoirs et savoir-faire acquis dans les différentes matières durant l'E.P.I, précisément lors de la journée médiévale et toute sa préparation en amont (trois mois), où ils ont pu établir de nombreux liens ; et en tant qu'**ingénieur**, enfin, car les élèves ont constamment dû créer (coffre fort, récit médiéval, lettrine, saynète, chant).

Ainsi les élèves ont dû réinvestir des connaissances acquises afin d'en posséder de nouvelles.

Ce projet s'inscrit par ailleurs dans une stratégie de pédagogie active, le "apprendre en faisant / en réalisant" ou "learning by doing" de Dewey.

Pour résumer l'EPI en quelques mots-clés...

6) et 7) RÉSUMÉ (ANCRAGE)

- Des apprentissages et savoir-faire interdisciplinaires... :

Les élèves se sont engagés dans le projet de façon collective en petits groupes de manière collaborative. Le « vivre ensemble », le "travail collaboratif" ont bien été travaillés car chaque élève a eu l'occasion de travailler avec les membres de son équipe, pour son équipe (EMC).

- ...qui mêlent différents acteurs du collège, locaux et départementaux...
Entreprise collective :

-Interdisciplinarité et collaboration entre les professeurs (8) des différentes matières (4) qui se complètent et s'ajoutent (exemple type du blason : étude de l'héraldique en HG, dessin en arts-pla (après exemples d'enluminures) qui vient orner le récit chevaleresque en français avec la lettrine (également faite en arts-pla) et qu'on retrouve à chaque début de chant médiéval abordé en musique.

-Intervention d'acteurs extérieurs (l'association les lames du Dauphiné (journée médiévale qui anime des ateliers de fabrication de papier, essayage d'armures, danse médiévale et le combat final (spectacle)) + musée de l'Ancien Evêché (visite intitulée "aux armes de chevaliers" + demande de subvention du Conseil Départemental + Direction Régionale des Affaires Culturelles.

-Soutien (logistique et organisationnel) de la Direction du collège.

- ... A une motivation omniprésente et de toutes part :

Celle-ci a été forte car les productions ont été valorisées dans une exposition et/ou une présentation lors de la journée médiévale et au CDI pour les autres classes et les parents une fois celle-ci terminée. Les productions ont été évaluées par leurs pairs, par eux-mêmes et par les enseignants, ce qui est triplement valorisant.

4.48

8) Productions des élèves (5 min avec le 9)

récit chevaleresque - saynète (Fr)

Lettrine - coffre - blason (Arts-plastiques)

chant (Musique)

Présentation des objets et du contexte historique (H-G)

9) Points pour améliorer le projet initial :

1. Identification d'éléments qui pourraient être améliorés en matière de motivation du projet.

Pas de situation déclenchante motivante. (autre que travailler une partie du programme (importante, certes) sous forme d'un projet.

Lecture suivie d'un roman historique de la période médiévale en préambule.

2. Identification d'éléments qui pourraient être améliorés en matière d'objectifs et de tâches proposées aux élèves de production, ou justification de leur pertinence.

Laisser une plus grande part d'autonomie aux élèves dans la construction et la réalisation des différentes tâches du serious game.

Élève : acteur mais pas de prise d'initiatives sur la nature des activités . Il y en a sur les modalités de mise en oeuvre.

4. Identification d'éléments qui pourraient être améliorés en matière de posture des élèves et des enseignants, ou justification de leur pertinence.

Pas suffisamment d'entente entre enseignants, ce qui a pu parfois mener les élèves à la confusion, au doute.

- Problèmes identifiés (obstacles dans la mise en œuvre du projet ??)

Collaboration entre les professeurs qui laissait parfois à désirer : problème de planning, de coordination si la tâche à effectuer par les élèves nécessite une interdisciplinarité. Est-ce que la direction n'aurait-elle pas pu être plus directive ?

Pas suffisamment de clarté de la part des enseignants concernant les modalités d'évaluation.

Accorder plus d'autonomie aux élèves quant à leurs productions en arts plastiques : pourquoi obliger tous les élèves à faire un blason ? (car thème fédérateur, emblématique de la période et possibilité de personnalisation, mais est-ce vraiment si pertinent ? Ne pourrait-on pas favoriser la création ?)

Dérive techniciste car planification excessive.

5. Identification d'éléments qui pourraient être améliorés en matière de collaboration entre enseignants, partenaires, ou justification de leur pertinence.

Dans le cadre de la découverte d'une période, il semble naturel de s'intéresser à la culture entourant cette époque. La culture est l'ensemble des aspects intellectuels, artistiques d'une civilisation. Il paraît donc pertinent que les matières (histoire-géographie, français, art-plastique et musique) soient mises en avant et collaborent.

La collaboration entre enseignants et leurs différentes postures

6. Analyse de l'évaluation et de sa pertinence au regard des objectifs du projet.

En français, le récit de chevalerie est évalué selon le modèle des premiers romans (le héros-chevalier vertueux, la dame courtisée, le schéma narratif, les aventures). Le soin (notamment pour la lettrine introduisant leur récit), l'orthographe et la syntaxe sont également évalués.

En art-plastique, le blason est évalué. Les élèves ont dû mettre en avant leurs choix dans le style du blason (couleur, formes,...) en lien avec cette époque, notamment au niveau symbolique.

En musique, la création de chants a permis d'évaluer la capacité de de création par rapport à un modèle et celle de chanter (gestes vocals : posture, respiration, phonation et résonance).

En H-G, reprise de connaissances sur la séquence.

Ce qui est en accord et pertinent avec les objectifs du projet. Mener un travail en groupe de manière autonome dans le cadre d'une découverte culturelle.

Quelle(s) remédiation(s) est / sont proposées suite à l'évaluation ?

N'est-il pas plus pertinent de faire une évaluation interdisciplinaire en faisant un spectacle de fin, où chaque élève participe avec les chants, les saynètes, les blasons... .