

Projet de classe



Année 2011-2012

Projet année 2011-2012

Niveau : cycle 3

Effectif : 23 élèves

Apprendre en s'amusant

I. Difficultés constatées :

Nous constatons une forte hétérogénéité au sein de chaque classe. Les élèves en difficulté manquent de méthodes de travail, ils ne mettent pas de sens dans les apprentissages. Les élèves « moyens » ont, pour la plupart, acquis des méthodes de travail mais ne projettent et n'exploitent pas leurs acquis dans d'autres domaines. Les élèves en réussite perdent parfois leur motivation et ont besoin d'être confrontés à des situations leur posant problème.

Les résultats aux évaluations nationales indiquent un déficit de réussite dans les compétences liées à la compréhension tant en maîtrise de la langue qu'en mathématiques.

Par ailleurs, ces difficultés sont également constatées au quotidien en classe dans les autres matières (ex : étude de documents en culture humaniste).

L'hétérogénéité et la fusion récente des deux écoles provoquent parfois des dissensions dans le groupe classe.

II. Pistes de remédiation

La création et l'exploitation de jeux pédagogiques permettraient de répondre aux difficultés de chacun :

Concevoir un jeu relève d'une situation problème et demande aux enfants de maîtriser des connaissances et des compétences, de réfléchir sur leurs acquis (métacognition). L'élève se rend compte que les apprentissages peuvent être transférés dans d'autres domaines et utiles dans la vie quotidienne.

Par ailleurs, ils découvrent un nouvel outil d'apprentissage. Le jeu permet de progresser.

Le biais du jeu permet d'être une motivation supplémentaire.

Enfin, les jeux se créent et se jouent en équipe chacun devant apporter ses compétences et ses connaissances dans un but commun.

La diversité des jeux (jeu pour découvrir, pour s'entraîner, pour mémoriser, jeu pour s'évaluer) permet à l'enfant de découvrir les différentes étapes du processus d'apprentissage. Le jeu permet de s'adapter à chaque enfant dans chaque situation.

III. Projet envisagé

Objectif général du projet :

Élaborer des jeux pédagogiques pour que l'élève apprenne ou réinvestisse des savoirs et acquière ou entretienne des compétences. Il découvre et adopte des méthodes d'apprentissages ludiques. Ces méthodes d'apprentissages devraient susciter chez l'élève l'envie d'apprendre et d'utiliser ses connaissances et compétences. Enfin, le projet tend vers un but commun au groupe classe ce qui devrait favoriser l'interaction et la coopération.

Mise en projet

Élément déclencheur n°1

Mettre l'élève face à une situation problème qu'il ne peut résoudre que par coopération.

Situation en EPS : jeu de coopération

Réponses attendues (effet attendu) :

- le travail en équipe favorise les apprentissages (« on a plus d'idées ensemble, on réfléchit mieux »)
- l'entraide (on peut apprendre des choses en échangeant avec ses camarades de classe, et on peut leur expliquer ce qu'ils n'ont pas compris)

Élément déclencheur n°2

Les élèves ont au préalable réalisé un jeu de multiplication.

Proposer aux élèves quatre ateliers dans lesquels ils travailleront la même compétence.

Exemple : jeu pour mémoriser les multiplications

Atelier n°1 : l'élève révise seul les multiplications sur une fiche d'exercices.

Atelier n°2 : les élèves résolvent les exercices de la fiche en groupe.

Atelier n°3 : les élèves révisent les tables en jouant à un jeu pédagogique en groupe.

Atelier n°4 : les élèves révisent les tables en jouant au jeu qu'ils ont préparé.

A la fin de cette séance, répondre aux questions suivantes :

- Quelle atelier as-tu préféré ?
- Dans quel atelier penses-tu avoir appris et retenu le plus de choses ?

Réponses attendues :

	Constats positifs	Constats négatifs
Atelier n°1 : l'élève révise seul les multiplications sur une fiche d'exercices	- Je suis au calme et je suis concentré.	- Parfois, cela me paraît long et ennuyant
Atelier n°2 : les élèves résolvent les exercices de la fiche en groupe.	- Les autres élèves peuvent m'aider ou je peux les aider.	- Je ne me suis pas aperçu de certains points que je ne maîtrisais pas car on m'a donné la réponse. - Un élève a donné des réponses erronées.
Atelier n°3	- Les autres élèves peuvent m'aider. - Les cartes de jeux me corrigent.	- Les autres élèves me déconcentrent. - Je n'ai pas fait attention à mes erreurs.
Atelier n°4	- Nous sommes fiers d'utiliser un jeu que nous avons fait. - Nous maîtrisons les règles du jeu. - Les autres élèves peuvent m'aider. - Les cartes de jeux me corrigent.	- Les autres élèves me déconcentrent. - Je n'ai pas fait attention à mes erreurs. - Des erreurs dans le jeu.

Attention, il ne faut pas banaliser la fiche d'exercices. Les ateliers sont tous mis en valeurs. L'objectif est de montrer que chacun a sa façon d'apprendre et qu'en classe nous allons faire en sorte de permettre à chacun d'apprendre dans les meilleures conditions possibles.

Que pouvons-nous projeter de faire ?

Par période ?

A l'année ? Il faudrait un grand événement...

Il faut aussi partager...

- Créer des jeux pour la classe pour apprendre.
- Faire une kermesse de jeux.

→ Les observations, constats sont écrits dans le carnet de projet.

→ Réaliser un organigramme et un calendrier qui figureront dans ce carnet

Littérature de jeunesse :

- Rally lecture
- Oulipo / Jeux de mots (différents recueils)
- Jeu d'autonomie : enquête de la main noire
- Pièce de théâtre : mise en scène de différents jeux

Conjugaison :

- Tour du verbe
- Couleur à

Orthographe :

- Memory (pluriel irrégulier)

Grammaire :

- Livre spirale (Sujet, verbe, COD, COI, CC)
- Domino (participe passé / infinitif)

Histoire :

- Jeu géant du Trivial poursuit : la frise – la préhistoire – l'antiquité – le Moyen Age – les temps modernes – L'époque contemporaine :

Musique :

- Entends-tu ? (Précédé du jeu de Laurence)
- Jeu rythmique
- Chorale : chansons autour du thème.

Histoire de l'art / art plastique :

- Création des pions des trivials poursuits : étude de tableau représentant les personnages historiques et reproduction à la manière de : étude de bâtiments (de la

Rédaction :

- La lettre de demande : demande de boîtes permettant de ranger les jeux créés par les élèves, demande d'une salle pour la venue de l'association "Le pas de côté".
- La lettre de présentation : échange avec les correspondants anglais (CM1b, CM2b, CM1 – CM2),
- Ecrire une énigme policière.

Vocabulaire :

- Petit bac : la nature des mots
- Jeux de 7 familles (jeu de cartes) : la famille de mots, domaine de mots, la nature des mots
- Mots croisés (l'article de dictionnaire)
- L'éventail des mots génériques
- Memory définition / mot

Géométrie :

- Jeu du portrait (TICE)
- Le solide caché
- Correspondances : programme de construction
- Rally – géométrie

Mesure :

- Memory
- Paries
- Monopoly

Numération :

- Jeu des grands nombres
- Jeu des 6 cartes
- Jeu du portrait

Calcul :

- Tournoi de multiplication

Géographie :

- Jeu géant du Trivial poursuit : de la commune à la région – la France – l'Europe – le monde.

Sciences :

- Jeu d'électricité questions réponses
- Cartes provenant des différentes classes pour le jeu d'activité question - réponse
- Développement durable : enquête - qui a pollué le lac ?
- Jeux de piste : loups / chouettes (Voyage)
- Classification : jeu de memory, quizz TICE, dominos.

Problème :

- Dessiner c'est gagner (schématisation d'énoncés)
- Correspondance problème : vidéo. Ecriture de pb /

Anglais :

- Who's who ?
- Playground games
- ...cf prog anglais

EPS :

- Natation : jeux
- Jeu de lancer : cibles
- Course d'orientation

Le jeu

Jeux pour la kermesse

- Jeux de cour
- Stand de jeux de société (maîtrise de la langue – mathématiques)
- Trivial poursuit géant d'histoire - géographie
- Quiz « circuit électrique ».

Faire les jeux de société sur les compétences qui ont posé problème lors des évaluations diagnostiques.

IV. Lien avec le projet d'école

<u>Éléments de constats</u> <u>Points à améliorer</u> <u>(issus de diagnostic visé par l'IEN)</u>	<u>Axes prioritaires</u>
Importance des taux de retards à l'entrée en 6 ^{ème}	Améliorer les parcours pour diminuer le nombre de redoublements
Quelques élèves en grosse difficulté. Trop d'élèves se trouvent dans le 3 ^{ème} quartile aux évaluations CE1 CM2	Avoir plus d'ambition pour tous les élèves.
Beaucoup d'élèves n'ont pas les attestations de compétences dans les domaines de l'APER et du B2i	Mettre en place des activités systématiques du CP aux cm2 dans ces domaines

V. Bilan du projet

Jeux pour découvrir

Difficultés constatées en amont	Compétences	Sous-compétences	Activités	Critères de réussite
– Donner du sens aux apprentissages.	.		- Activités de découvertes ludiques en rapport avec des situations de la vie quotidienne.	- L'élève est capable de dire dans quelle situation il peut utiliser la compétence découverte. Il a compris l'utilité de maîtriser la compétence.
– Les méthodes de travail.	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif		- Varier les situations de découverte : différents outils, supports, organisation ...	- L'élève réinvestit les situations qu'il a pratiquées lors des activités de découverte, il les utilise lors des présentations de divers travaux (exposés, proposition d'un projet...)
– Utiliser ses compétences dans d'autres domaines.	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines. Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines.	Les compétences pré-requises. - Rappeler lors de chaque séance de découverte ce qui est nécessaire de maîtriser pour acquérir la compétence.	- L'élève est capable d'expliquer ce qu'il doit connaître en amont pour pouvoir atteindre la compétence étudiée.
– Les situations problèmes.	3. Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	CM2 : SC3 : lire sans aide une leçon dans un manuel après un travail en classe sur le sujet.	- La situation de découverte débute par une situation problème. - Le carnet de projet permet à l'élève de faire des essais, de noter ses observations et ses recherches.	L'élève est capable d'émettre divers hypothèses. Il prend des notes, tâtonne, fait des essais et des recherches.
	9. Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).	SC3 : effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).		
	2. Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire.	CM2 : SC10 : dans les diverses activités scolaires, prendre des notes utiles au travail scolaire.		
	Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer et questionner. Manipuler, expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter. Mettre à l'essai plusieurs pistes de solution. Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure ou d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit et à l'oral.			
– La compréhension, les problèmes – réfléchir	4. Dégager le thème d'un texte. 7. Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations 1. Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableau, graphique.		- La situation de découverte débute par un la lecture d'un document (texte, image, tableau, graphique, énoncé de problème).	L'élève est capable de prendre le temps pour effectuer une recherche. Il lit la consigne, la reformule et il est capable de définir « avec ses mots » ce qui est demandé. Il fait des recherches en faisant des essais, ou en se renseignant dans les documents appropriés.
– Cohésion, coopération	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	SC4 : participer aux échanges de manière constructive :- rester dans le sujet SC5 : situer son propos par rapport aux autres SC6 : apporter des arguments SC7 : mobiliser des connaissances SC8 : respecter les règles habituelles de la communication	- La situation de découverte est organisée en groupe ou par deux.	L'élève est capable d'expliquer à l'autre ce qu'il a compris ou ce qu'il aimerait faire. Il accepte les remarques éventuelles d'un autre élève, de son groupe.
	- coopérer avec un ou plusieurs camarades			

Jeux pour mémoriser

Difficultés constatées en amont	Compétences	Sous-compétences	Activités	Critères de réussite
– Donner du sens aux apprentissages.	.		- Mettre l'élève en situation de difficulté : il est très difficile de résoudre un exercice sans disposer des connaissances. Montrer à l'élève que lorsque la connaissance est maîtrisée, la résolution de l'exercice est facilitée.	- L'élève est capable d'apprendre une leçon. Il a compris l'utilité et la nécessité de maîtriser les connaissances.
– Les méthodes de travail.	Apprendre ses leçons. Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.		- Méthodes ludiques pour apprendre une leçon : jeu de carte recto-verso, jeu de 7 familles, jeu web, jeu de questions réponses ...	- L'élève utilise les méthodes de mémorisation à la maison lors de l'apprentissage des leçons.
– Utiliser ses compétences dans d'autres domaines.	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines.	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines.	- L'enseignant énonce avant chaque réalisation de jeu pour mémoriser, les compétences nécessaires. Exemple : jeu de cartes recto – verso d'histoire : être capable d'écrire une phrase interrogative.	- L'élève utilise ses compétences et connaissances mathématiques pour réaliser un jeu.
– Cohésion, coopération	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	SC4 : participer aux échanges de manière constructive :- rester dans le sujet SC5 : situer son propos par rapport aux autres SC6 : apporter des arguments SC7 : mobiliser des connaissances SC8 : respecter les règles habituelles de la communication	- Créer des jeux en groupe ou par deux pour permettre la révision ou l'apprentissage des leçons à la maison.	L'élève est capable d'expliquer à l'autre ce qu'il a compris ou ce qu'il aimerait faire. Il accepte les remarques éventuelles d'un autre élève, de son groupe.
	- coopérer avec un ou plusieurs camarades			

Jeux pour s'entraîner

Difficultés constatées en amont	Compétences	Sous-compétences	Activités	Critères de réussite
– Donner du sens aux apprentissages.			- Créer des jeux de société pour permettre d'atteindre une compétence.	- L'élève est capable d'expliquer pourquoi il réalise le jeu. Il a compris le but de la compétence à atteindre.
– Les méthodes de travail.	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif		- travail en ateliers L'élève peut atteindre la compétence étudiée en faisant des exercices d'entraînement, en participant à un jeu de la classe et en l'utilisant dans des ateliers de création (réaliser un jeu, un texte, une affiche...).	- L'élève est capable de s'entraîner en empruntant une fiche d'exercice, un jeu pédagogique ou en créant un outil pour la classe.
– Utiliser ses compétences dans d'autres domaines.	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines. Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines.	- Création de jeux d'entraînements en mathématiques et maîtrise de la langue française. Utilisation de diverses compétences transversales pour atteindre ce but.	- L'élève est capable d'utiliser ses connaissances et ses compétences lors de la création d'un jeu (exemple : tracer des parallèles, construire une boîte de jeu – pavé droit, mesurer, calculer, rédiger ...)
– Les situations problèmes.	3. Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	CM2 : SC3 : lire sans aide une leçon dans un manuel après un travail en classe sur le sujet.	- L'élève est confronté à des situations problèmes lorsqu'il réalise un jeu. Il doit déterminer la liste de matériel, la quantité, l'objectif, ... Le carnet de projet lui permet alors de noter les recherches et les problèmes rencontrés.	L'élève est capable d'émettre de prendre des notes, d'organiser un travail et d'écrire les problèmes auxquels il se retrouve confronté.
	9. Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).	SC3 : effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).		
	2. Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire.	CM2 : SC10 : dans les diverses activités scolaires, prendre des notes utiles au travail scolaire.		
– La compréhension, les problèmes – réfléchir	4. Dégager le thème d'un texte. 7. Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations 1. Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableau, graphique.		- Défi mathématiques - Rallye lecture	L'élève est capable de s'entraîner dans les domaines de la compréhension en participant aux défis de la classe.
– Cohésion, coopération	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	SC4 : participer aux échanges de manière constructive :- rester dans le sujet SC5 : situer son propos par rapport aux autres SC6 : apporter des arguments SC7 : mobiliser des connaissances SC8 : respecter les règles habituelles de la communication	- Créer des jeux en groupe ou par deux pour permettre la révision ou l'apprentissage des leçons à la maison.	L'élève est capable d'expliquer à l'autre ce qu'il a compris ou ce qu'il aimerait faire. Il accepte les remarques éventuelles d'un autre élève, de son groupe.
	- coopérer avec un ou plusieurs camarades			

Jeux pour s'évaluer

Difficultés constatées en amont	Compétences	Sous-compétences	Activités	Critères de réussite
– Les méthodes de travail.	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples		- Créer des jeux de société pour permettre de vérifier qu'une compétence est acquise. - Proposer des jeux dans lesquelles l'auto-évaluation est possible.	- L'élève est capable de s'auto-évaluer en utilisant un jeu pédagogique.
– Utiliser ses compétences dans d'autres domaines.	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines. Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	Compétences, connaissances et attitudes des différents domaines.	- Créer des jeux de société permettant d'évaluer ses connaissances et ses compétences. Kermesse	- L'élève est capable de déterminer ce qu'il doit revoir après avoir utilisé un jeu pédagogique.
– Les situations problèmes.	3. Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	CM2 : SC3 : lire sans aide une leçon dans un manuel après un travail en classe sur le sujet.	- L'élève est confronté à des situations problèmes lorsqu'il réalise un jeu. Il doit déterminer la liste de matériel, la quantité, l'objectif, ... Le carnet de projet lui permet alors de noter les recherches et les problèmes rencontrés.	– L'élève est capable d'émettre de prendre des notes, d'organiser un travail et d'écrire les problèmes auxquels il se retrouve confronté
	9. Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).	SC3 : effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia).		
	2. Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire.	CM2 : SC10 : dans les diverses activités scolaires, prendre des notes utiles au travail scolaire.		
– Cohésion, coopération	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	SC4 : participer aux échanges de manière constructive :- rester dans le sujet SC5 : situer son propos par rapport aux autres SC6 : apporter des arguments SC7 : mobiliser des connaissances SC8 : respecter les règles habituelles de la communication	- Créer des jeux en groupe ou par deux pour permettre la révision ou l'apprentissage des leçons à la maison.	L'élève est capable d'expliquer à l'autre ce qu'il a compris ou ce qu'il aimerait faire. Il accepte les remarques éventuelles d'un autre élève, de son groupe.
	- coopérer avec un ou plusieurs camarades			

Ces compétences sont évaluées tout au long de l'année. Cf. grille de compétences du projet.

L'élève a progressé dans les différents domaines. Cf. grille de relevés de compétences des évaluations diagnostiques, formatives et sommatives.