

QUOI ?

Titre

Racontons en jouant !

C'est innovant !

Inventer un conte, le rédiger puis le lire devant un public en se servant de différents jeux comme supports (en ligne / cartes / dés) tout au long des séances.

Découvrir ou redécouvrir la thématique du « Moyen-âge » à travers le JEU. Les élèves s'affrontent par équipe , consolident mais aussi enrichissent leurs connaissances lexicales médiévales. Ils créent également un répertoire de vocabulaire au fil des séances en alternant jeux et prises de notes individuelles.



Quel(s) thème(s) ?

- Consolidation des apprentissages fondamentaux
- Décrochage scolaire

Quel(s) dispositif(s) ?

- Actions et projets éducatifs

Quelle(s) matière(s) ?

- LETTRES (français, latin, grec, littérature)
- HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Quelle(s) compétence(s) ?

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral
- Les méthodes et outils pour apprendre

Expérimentation ?

Lien avec la recherche ?

QUI ?

C'est innovant !

Une enseignante et quatre élèves de 5ème en difficulté.

L'équipe

Nom prénom	Rôle	Académie
Orloff Charlotte	Rédacteur	Clermont-Ferrand
Gestone Isabelle	Rédacteur	Clermont-Ferrand

Les participants

Nombre d'académie(s)	1
Nombre d'établissement(s)	1
Nombre de classe(s)	0
Nombre d'élève(s)	4
Nombre d'enseignant(s)	1
Nombre d'autre(s) participant(s)	0

OÙ ?

C'est innovant !

Le collège de Cunlhat est un collège rural et isolé.

Peu d'ouvertures culturelles dans les familles.

Quel(s) niveau(x) ?

- Collège

Quelle(s) classe(s) ?

- 5EME

Établissement(s)

Académie	Établissement	Observation
Clermont-Ferrand	LUCIEN GACHON	

POURQUOI ?

Problème identifié

L'objectif pour ces élèves était de renouer avec la compétence écrite en français. Grâce aux différents jeux proposés, la parole de chacun s'est peu à peu libérée autour de la thématique du Moyen-âge. Ils échangeaient, racontaient des histoires à l'oral, imaginaient des scénarios plus ou moins réalistes et une cohésion entre eux est née peu à peu. Tous ont développé et amélioré leur compétence orale.

Indicateur(s) qualitatif(s)

Cohésion du groupe, entraide et communication orale positive.

QUAND ?

Action(s) liée(s)

Date de début	Date de fin
20/09/19	21/02/20

COMMENT ?

C'est innovant !

Achats de plusieurs jeux au départ (cartes / jeu de dés / énigmes). Également utilisation de jeux en ligne pour continuer à favoriser l'interaction, la réflexion, les connaissances et l'écrit aussi.

Toutes les séances se sont déroulées en présence d'une seule enseignante.

Modalités de mise en uvre

La séance se divisait en deux temps : un temps de jeu et un temps d'écriture autour d'un conte que chaque binôme devait inventer complètement en s'appropriant le vocabulaire ou les phrases figurant dans les divers jeux.

QUEL BILAN ?

Quelles modalités et méthodes d'évaluation ?

Indicateur(s) qualitatif(s)

En cours d'analyse

ET APRÈS ?

À retenir

Les deux groupes ont mis en page leur conte en rajoutant un titre.

Chaque conte a été lu devant la classe de 5ème avec des échanges entre élèves à la fin de chaque lecture.

Un vote a été ouvert à l'ensemble des élèves et des personnels du collège avec une remise de récompenses.