

Animation pédagogique

Sorties scolaires

Préparer sa classe de découvertes

Débuter son projet en tenant compte de :

- Du projet d'école
- Des programmes
- Des besoins des élèves

En fonction :

- Du contexte local et territorial
 - Des opportunités
 - De vos compétences

1^{ère} phase :

- Trouver un organisme d'accueil ou un organisme
- Financement : collectivité, conseil départemental, APE..

2^{ème} phase :

- Communiquer tôt avec les parents afin de les associer

3^{ème} phase :

- Construction du projet pédagogique en impliquant les élèves
 - Constituer le dossier administratif
- Vérifier sa conformité avec la réglementation en vigueur

Le projet pédagogique

Pour qui

Pourquoi

Les élèves

Savoir ce qu'ils vont apprendre et savoir comment ils vont être impliqués

L'enseignant

Définir des objectifs en relation avec les programmes, les apprentissages nécessaires en amont, pendant et l'utilisation après la classe de découverte

Les parents

Pour les informer de ce que la classe de découverte va apporter à leurs enfants

Pour les partenaires

Les intégrer dans les objectifs du séjour

Pour l'institution

Apporter des conseils, vérifier la conformité du projet, formuler un avis et donner une autorisation

Les questions à se poser

Où partir ?

Choisir un environnement inhabituel pour les élèves ou différent

Combien de temps ?

En relation avec le lieu, de l'âge des élèves, en fonction du financement, temps d'apprentissage dans les APS ou autres

Choisir son centre

Dans un centre inscrit au répertoire départemental
Capable de s'adapter à votre projet pédagogique

Coût pour les familles ?

Financement des familles : 20€/J/E
Aucun élève ne doit être écarté du projet pour des raisons financières

Les activités ?

Ne pas multiplier les activités pour éviter de courir
Choisies en fonction des programmes et du projet d'école
Correspondent aux besoins des élèves
Ne peuvent pas être pratiquées à domicile
Nombre des séances en adéquation avec les apprentissages

A quelle période ?

Période	Objectifs	Points forts	Attention
1	<p><i>Une étape initiale, fondatrice, qui représente un tremplin pour des acquisitions</i></p> <p><i>Point d'appui pour les apprentissages durant l'année</i></p> <p>OU</p>	Permet de créer la cohésion du groupe classe, d'entrer rapidement dans un projet porteur de sens.	Le temps de préparation en amont est court. Le projet aura donc été pensé au cours de l'année scolaire précédente. L'enseignant connaît peu ses élèves
2,		<p>Le temps d'exploitation en amont et en aval est suffisant.</p> <p>L'enseignant connaît ses élèves, le séjour peut renforcer la cohésion du groupe classe.</p>	<p>Veiller à éviter une sur exploitation du séjour, qui n'a pas vocation à être le thème de travail exclusif de l'année scolaire.</p> <p>Il est difficile de mobiliser les élèves autour d'un projet sur un temps très long.</p>
3			
4			
5	<p><i>L'aboutissement d'une série d'activités et d'apprentissages permettant de réinvestir, de valider et de mettre en situation des acquisitions dans un milieu où elles sont pleinement pertinentes et significatives.</i></p>	<p>Le temps d'exploitation en amont est important.</p> <p>L'enseignant connaît bien ses élèves, le séjour peut être une concrétisation de projets ou d'unités d'apprentissage conduits au cours de l'année scolaire.</p>	<p>Le temps d'exploitation en aval est court, ce qui suppose une anticipation importante permettant d'optimiser le temps d'apprentissage au moment de l'exploitation, et oblige à faire des choix très ciblés en la matière.</p>

Pour quels apprentissages ?

Avant le séjour

Préparer, motiver

Faire des recherches sur le lieu d'hébergement, la région, les activités qui seront pratiquées, utiliser des cartes géographiques...

Ecrire des courriers : maison du patrimoine, office de tourisme, centre d'accueil, E.S.F...

Anticiper le séjour : calculer le budget, repérer l'itinéraire routier, établir le programme...

Impliquer les élèves dans le projet, donner du sens.

Pendant le séjour

Découvrir, expérimenter

Pratiquer, rencontrer, observer, visiter, photographier, filmer, enregistrer, noter, lire, écrire, compter, vivre ensemble...

Recueillir des éléments à exploiter

Laisser une place à l'inattendu, à l'imprévu.

Après le séjour

Prolonger, utiliser

Sélectionner, trier les informations récoltées...

Ecrire des articles, des compte-rendus, individuels et collectifs
Finaliser une production artistique, une exposition...

Poursuivre le travail commencé (étude d'un milieu...)

Evaluer les compétences et le dispositif.

Le projet pédagogique

- « À partir des informations recueillies sur le lieu de la sortie, un calendrier indicatif sera établi et intégré au projet pédagogique qui constitue un élément de pilotage central pour le maître. Le projet pédagogique évoquera les activités d'enseignement proposées aussi bien en amont et en aval que durant le séjour. »
(circulaire 2005-001 du 5 janvier 2005).
- **Etape 1 : présenter brièvement les intention et le contexte dans lequel s'inscrit ce projet.**
 - Pourquoi ce projet ?
 - Pour répondre à quels besoins des élèves ?
 - Quel lien avec le projet d'école ?
 - Pourquoi choisir ce centre et/ou cette association ?
 - Que souhaite-t-on développer chez les élèves (connaissances, compétences, attitudes) ?
- **Etape 2 : décliner les compétences et les dispositifs.**

En prenant appui sur les programmes et le socle, présenter les compétences et le dispositif mis en place avant, pendant et après le séjour :

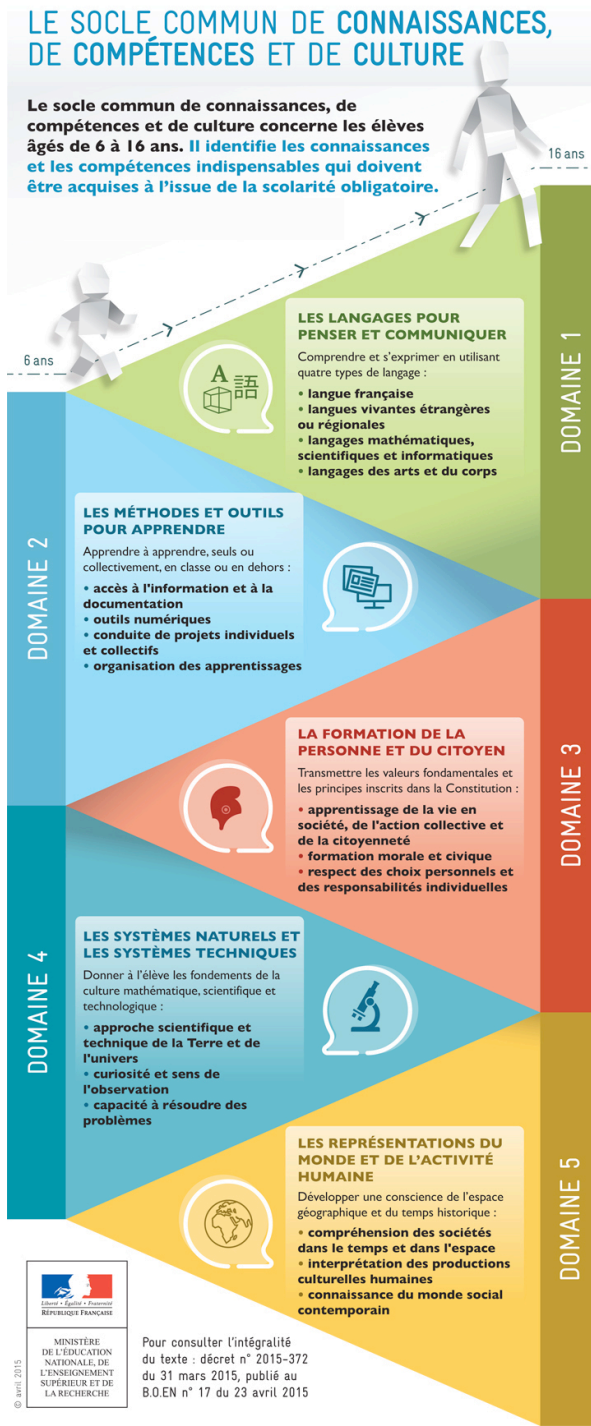
- **Ne pas multiplier les objectifs** : cibler deux ou trois compétences par domaine disciplinaire ou par compétence du socle.
 - Mettre en évidence des compétences dans les domaines de la maîtrise de la langue et du vivre ensemble
 - Décliner ces compétences
 - Le projet doit être le reflet de ce qui va se dérouler : sa préparation permet de définir les orientations du séjour, de faire les choix pédagogiques
- **Etape 3 : Utilisation après le séjour.**

Quelles utilisations des données recueillies durant le séjour dans la classe

Quel mode de restitution pour la collectivité et/ou les parents : Livret, exposition...

LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.



LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Comprendre et s'exprimer en utilisant quatre types de langage :

- langue française
- langues vivantes étrangères ou régionales
- langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- langages des arts et du corps

LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors :

- accès à l'information et à la documentation
- outils numériques
- conduite de projets individuels et collectifs
- organisation des apprentissages

LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution :

- apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté
- formation morale et civique
- respect des choix personnels et des responsabilités individuelles

LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

Donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique :

- approche scientifique et technique de la Terre et de l'univers
- curiosité et sens de l'observation
- capacité à résoudre des problèmes

LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET DE L'ACTIVITÉ HUMAINE

Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique :

- compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace
- interprétation des productions culturelles humaines
- connaissance du monde social contemporain

Domaine 4 : Les systèmes naturels et systèmes techniques

Compétences	Apports en classe de découvertes
utiliser des unités et des instruments de mesure, effectuer des conversions	travaux sur l'eau, les émissions de CO ₂ , les énergies, les distances
résoudre des problèmes, aborder la proportionnalité	travail sur carte, plan, maquettes, études sur les consommations, sur l'argent de poche
démarche d'investigation: manipuler, expérimenter, formuler des hypothèses, vérifier	expériences sur la neige, travail sur l'eau de mer, recherches sur les énergies renouvelables

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Compétences	Apports en classe de découvertes
<p>Découverte de l'environnement proche et plus éloigné</p> <p>Adaptation au milieu géographique</p>	<p>Avant le séjour : Etude d'un paysage proche de l'école :</p> <p>Étude de photographies, sorties sur le terrain.</p> <p>Observer, décrire, nommer, les différents éléments d'un paysage. Comprendre l'organisation de ce paysage</p> <p>Pendant le séjour : Etude d'un autre paysage</p> <p>Étude de photographies, sorties sur le terrain.</p> <p>Réinvestir la méthodologie abordée avant le départ : observer, décrire, nommer les différents éléments d'un paysage. Comprendre l'organisation de ce paysage. Identifier des éléments remarquables, rechercher des explications (ou explications par le guide...)</p> <p>Prise de photographies et de notes par les élèves.</p>