

*Créer des jeux pour
apprendre ensemble*



Bonjour !

Présentation et situation de l'école



Présentation :

Enseignante en cycle 2 (CP/CE1),
Petite école en milieu rural, 58 élèves
3 classes avec des multi-niveaux.

Situation de l'école :

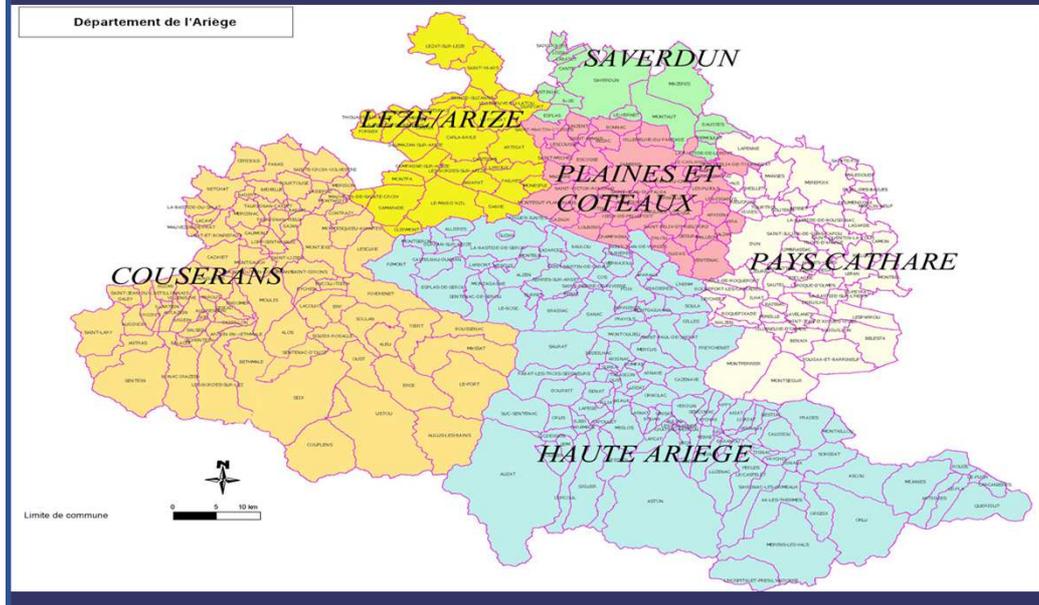
Située dans un petit village montagnard
de 530 habitants

Oust, en Ariège, et plus précisément
dans le territoire du Couserans (18
vallées).

Fait partie de la vallée du Haut-Salat

qui regroupe plusieurs villages.

Département de l'Ariège



Chacun de ces villages possède son école avec ses multi niveaux et ses petits effectifs par niveaux :

Soueix classe unique 5 niveaux CP/CM2

Ustou classe unique 6 niveaux GS/CM2

Seix 2 classes multi-niveaux

Ercé 2 classes 4 niveaux CE1/CM2

Soulan 2 classes 4 niveaux

Biert 1 classe 2 niveaux

Massat 3 classes 2 et 3 niveaux

Mais isolement de ces écoles + difficultés de connections. La 4G ne passe pas partout, la fibre optique non plus, tous les

opérateurs mobiles ne couvrent pas le secteur.

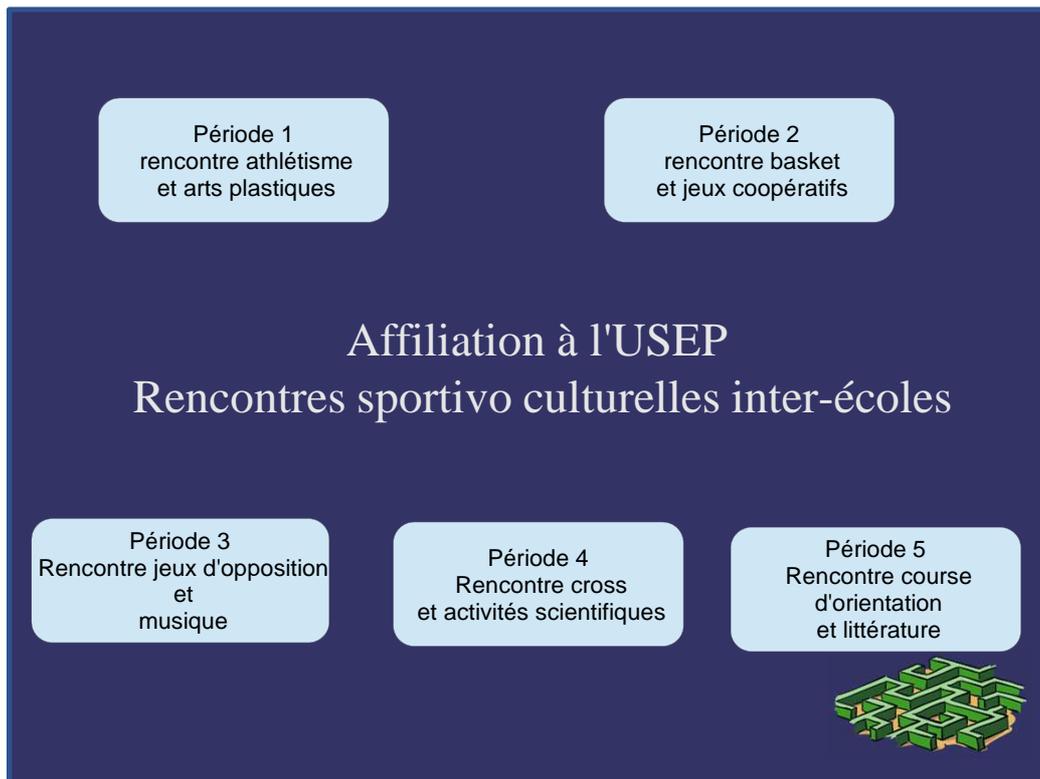


Véritable volonté des enseignants de créer des temps de rencontre pour ces 200 enfants.

Rompres l'isolement.

Nécessité pour nous que les enfants se rencontrent avant le collège, pour dédramatiser cette arrivée au collège qui fait peur car on n'y connaît personne.

Créer du lien social. Rencontrer d'autres enfants de sa tranche d'âge sur des temps de d'éducation sportive ou artistique.



Affiliation à l'USEP(Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré) = fédération sportive scolaire des écoles mat et élém publiques.

Objectif : contribuer à la formation de futurs citoyens sportifs.

Elle nous permet de financer 80% des transports.

5 rencontres USEP par an, 1 par période, chaque rencontre est couplée avec un volet artistique ou culturel. Rencontre sur une journée entière.

1ère rencontre : athlétisme et arts plastiques.

2ème rencontre : basket et jeux coopératifs.

3ème rencontre : jeux d'opposition et musique.

4ème rencontre : cross et activités scientifiques.

5ème rencontre : course d'orientation et littérature.

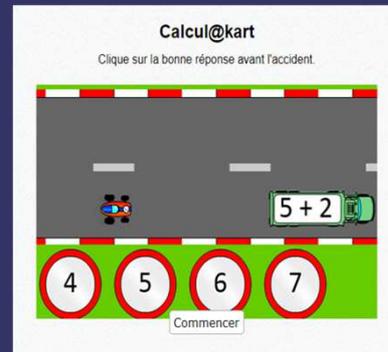
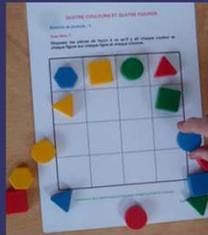
Pour organiser ces rencontres : équipe de 11
enseignants. Organisation type d'une journée. Lieux
différents pour où l'on se déplace à tour de rôle dans la
vallée voisine.

Jeux mathématiques

Jouer en classe : calcul@tice

jeux mathématiques de l'IREM
de Toulouse

Créer des jeux



Projet pour la 4ème rencontre sportive : Cross et activités scientifiques

Créer avec nos classes des jeux mathématiques que nous pourrons présenter à nos camarades.

Nécessité d'un point de vue pédagogique de pratiquer des jeux mathématiques en classe avant d'en créer :

calcul@tice (site d'entraînement au calcul mental de l'éducation nationale en accès libre) travailler, de manière progressive et structurée, la connaissance des nombres et des quantités, la mémorisation des tables, le calcul réfléchi et la résolution mentale de problèmes numériques, favorise un entraînement régulier au calcul mental du CP à la 6ème, accompagnement de Mr Leonard.

+ jeux mathématiques issus de l'IREM (Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques) de Toulouse.

Basés sur l'observation, la logique, le raisonnement, le simple bon sens qui demandent tous des manipulations. Plaisir de se confronter à des énigmes, de les résoudre. Ils montrent aux élèves que chercher prend du temps, que l'on peut, cependant y prendre du plaisir. Répartis en

quatre catégories : jeux avec des nombres, pavage du plan (puzzles, grilles logiques ...), remplissage de l'espace (reconstitution de cubes, pyramides, ...), casse-tête.

Fabriquer nos jeux au FABLAB



Do it yourself !



Création d'un jeu

Etape 1 : Créons notre propre jeu en classe : 9 carrés pour un carré. Jeu math où nous avons travaillé les doubles et les moitiés jusqu'à 20.

Etape 2 : Jouons pour valider le jeu.

Etape 3 : Réalisation matérielle du jeu avec l'aide de notre animateur TICE Mr Leonard et du fablab.

Intérêt pour les élèves de visiter ce lieu, de savoir qu'il existe, d'aller y travailler.

Mise à disposition de ressources comme imprimante 3D, fraiseuse numérique pour nous permettre de fabriquer et de partager des savoirs faire, de réaliser des projets collaboratifs.

Intérêt financier aussi. Fabriquer ses propres jeux coûte moins cher.

Permet de doter notre classe, notre école de matériel
pédagogique, à moindre coût.

Et pour conclure...



Cette démarche, travailler avec un fablab c'est bien chercher des solutions pour répondre à une demande dans un contexte particulier de vie de classe, c'est concevoir, fabriquer et partager des supports pédagogiques concrets, MAIS c'est produire des réalisations pour pouvoir aussi les partager avec d'autres classes, d'autres écoles, qu'elles soient proches ou lointaines.

C'est échanger et mutualiser des idées, des pratiques, des jeux.

C'est sensibiliser les enfants à la démarche de création, par opposition à la démarche de consommation.

Pour terminer je dirais que les Intérêts pédagogiques en classe :

supports ludiques qui permettent de créer une dynamique de classe autour d'un projet collectif,

Permettent de pouvoir différencier,

Suscitent le travail en groupe,

Confrontent les élèves à des difficultés, les mettent en situation de recherche, leur montrent qu'ils ont besoin de leurs pairs pour faire, pour trouver, pour réussir...

Pour l'enseignant c'est un plus pour pouvoir travailler en petits groupes et suivre individuellement chaque élève.