



Ta'Too : le patrimoine guyanais en jeu

Un jeu interdisciplinaire qui fédère les équipes et enthousiasme les élèves

MY URBAN AREA est un outil pédagogique, mis en place en classe de 3ème, qui permet aux utilisateurs/apprenants de perfectionner leurs compétences à l'oral en situation de communication réelle.

Ce projet élaboré dans le cadre des EPI (Anglais ; Histoire Géographie et Mathématiques) est un jeu de société visant à permettre une réflexion sur le lien entre l'humain et son contexte dans l'aménagement d'un territoire.

De par sa forme géométrique, il permet également d'opérer une synergie entre langage scientifique et littéraire.

Par le biais du MY URBAN AREA, une ouverture pédagogique est possible via la mise en place des rencontres interclasses, inter-collèges et inter-niveaux (2ndes section européenne et section internationale).

Dans le cadre de la liaison collège/Lycée, ce projet a permis une « confrontation » entre les élèves d'une classe de 2nde du lycée Félix Eboué et des élèves de 3ème du collège sur la base d'un jeu que nous connaissons tous : "le Monopoly", la difficulté a été portée sur le fait que la langue d'échange entre les participants est l'anglais.

Contact

Ecole/établissement : CLG Justin Catayée

Adresse : Domaine du Mont-Lucas – BP 70330 – 97327 CAYENNE

Nom : BOSSE Luca

Fonction : Enseignant

Tél : 0694257342

Mél : bosse.luca@gmail.com

Site en ligne (obligatoire) : <https://clg-justin-catayee.eta.ac-guyane.fr>

Action

Constat à l'origine de l'action *

Ce projet a pour origine la lutte contre le décrochage scolaire, grâce notamment à l'élaboration d'un support ludique. Il permet également de redonner un sens « utile » à l'apprentissage des langues en mettant l'élève au centre du projet (réalisation de maquette via une notice en langue étrangère et

participation à des tournois en langue étrangère) et de ce fait apporte un début de réponse concernant l'utilité des langues étudiées en classe.

De plus, il a aussi pour origine de lutter contre l'enclavement des enseignements en créant du lien entre les disciplines pour une meilleure cohérence dans l'apprentissage du cycle 4. Enfin, il permet également à l'élève de mieux appréhender d'autres spécificités culturelles tout en approfondissant les siennes (langues et cultures régionales, le lien entre les peuples du monde, etc.)

Objectifs poursuivis*

MY URBAN AREA est un outil pédagogique qui permet aux utilisateurs de perfectionner leurs compétences à l'oral en situation de communication réelle. Il participe au développement de stratégies transversales d'apprentissage, de communication (scientifique ou littéraire) et de représentation (dans le temps et dans l'espace).

Ce support vise également toute personne souhaitant découvrir ou redécouvrir le patrimoine culturel d'un territoire à travers une aire urbaine.

Dans notre contexte, il est question de l'aire urbaine de Cayenne.

Nombre d'élèves et niveau(x) concernés : 40

Description et modalités de mise en œuvre*

L'entrée dans le projet se fait par la phase culturelle via l'histoire-géographie. Les élèves sont amenés à réfléchir sur le patrimoine local afin d'« élaborer » et répondre des QCM (réutilisés dans le jeu sous la forme de cartes culturelles). Dans une deuxième partie, il sera question de l'apprentissage des règles du jeu en langues étrangère. Les élèves découvrent et apprennent les règles du jeu et développent des stratégies de lecture (lire une notice) et de communication (expliquer voire argumenter pour certains). Enfin, en cours de mathématiques, il sera question de travailler certaines notions de probabilités et de statistiques mais également de conceptualiser le jeu via une initiation aux différents outils numériques au programme.

Moyens mobilisés

- Moyens humain : enseignant de langues vivantes, sciences, histoire-géographie, charpente, SED et MMA (lycée professionnel) pour le contenu d'enseignement

-Matériels : bois de Guyane, boites de jeu Monopoly London, imprimante 3D pour la réalisation du support.

Transports : Bus pour les différentes rencontres interclasses, inter-collèges, inter-niveaux.

Partenariat et contenu du partenariat*

Liens éventuels avec la Recherche

(Contacts, travaux engagés ou références bibliographiques en appui de votre action)*

Evaluation

Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action (auto-évaluation, évaluation interne, externe) *

Le démarche proposée est axée sur la pédagogie différenciée des apprentissages et par conséquent un système d'évaluation critériée et d'auto-évaluation.

Pensé sur la base d'une approche inductive, l'apprenant est amené à créer du sens sur son apprentissage à partir de cas particuliers étudiés en classe. Il les appréhende, les analyse et se les approprie, afin de mieux les réutiliser dans des contextes plus généraux.

Les indicateurs retenus sont ceux du CECRL pour les langues vivantes.

Trois ressources ou points d'appui qui vous ont permis de progresser *

- La prise de confiance des élèves en langue étrangère
- L'intérêt pour les disciplines étudiées
- L'augmentation du nombre d'élèves retenus en section internationale (6) et en section européenne (15)

Trois difficultés éventuelles rencontrées*

- Le déplacement des élèves pour les différents tournois

Effets constatés

👉 sur les acquis des élèves *

- Conceptualisation de leur apprentissage
- Autonomie

👉 **sur les pratiques des enseignants***

- Une meilleure harmonisation des objectifs (transversaux et disciplinaires)

👉 **sur le leadership et les relations professionnelles ***

- Favorise le travail en équipe

👉 **sur l'école / l'établissement ***

- Renforcer la liaison collège/lycée
- Une meilleure visibilité

👉 **plus généralement, sur l'environnement***

Le projet permet de mettre l'accent sur le lien entre l'homme et son contexte. En d'autres termes, dans quelle mesure, les notions de bien vivre, vivre ensemble et bienséance participent à l'aménagement d'un territoire

Une réussite à communiquer à l'extérieur, ce serait : *

La plus grande réussite de ce projet réside dans l'engouement qu'il a pu susciter chez les élèves. Il a également permis à certains élèves, de nature plus réservée, de prendre la parole en public. Enfin, de manière plus générale, les élèves ont pu découvrir voire redécouvrir, pour certains, leur patrimoine culturel.

Liens :

<http://www.franceguyane.fr/actualite/education-sante-environnement/ta-too-le-patrimoine-guyanais-en-jeu-369917.php>

<https://www.facebook.com/acguyane/videos/1402498769844979/>