

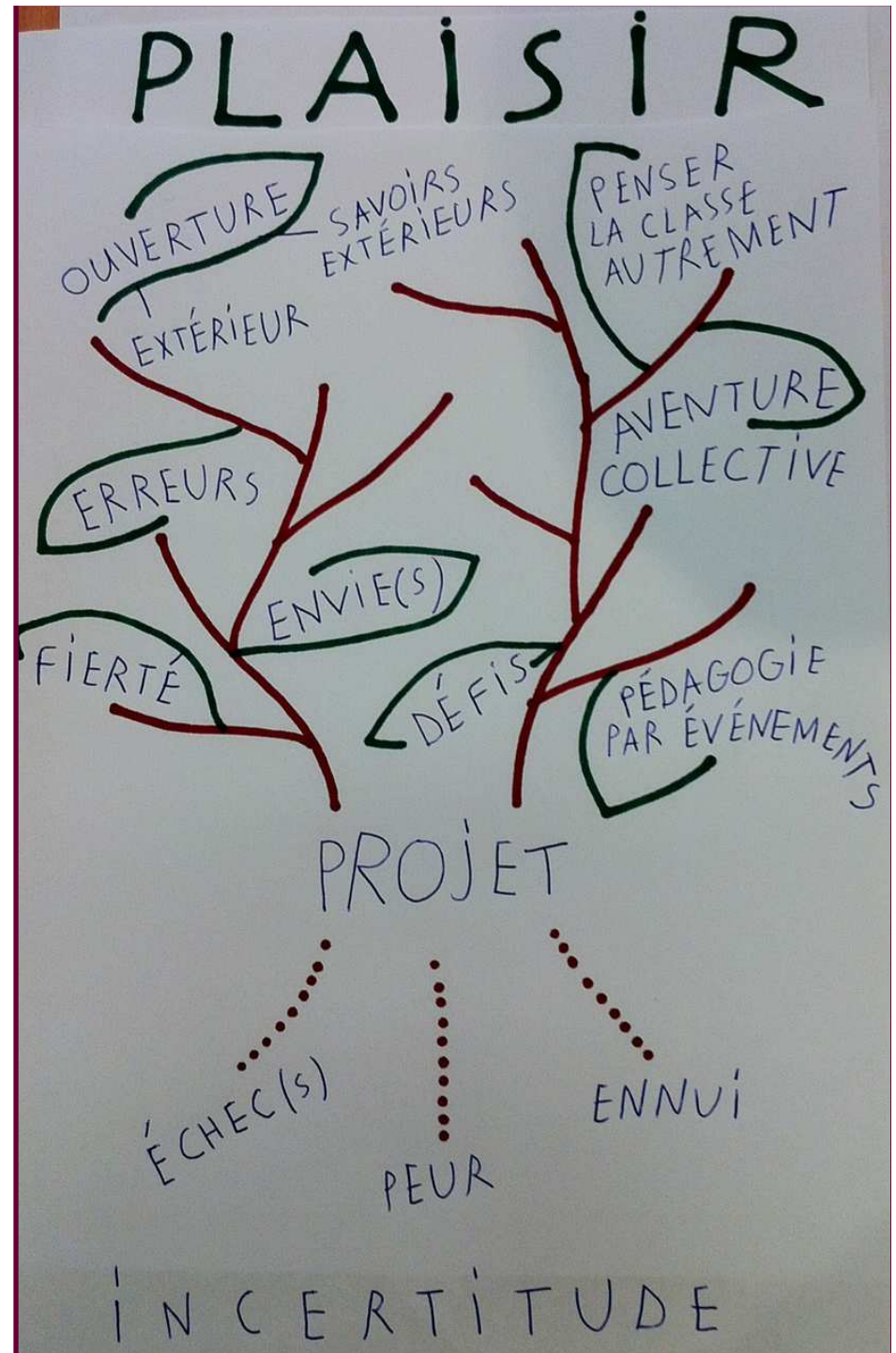
Comment l'**innovation** peut-elle favoriser le **plaisir** d'**apprendre** ?

Atelier n°4

<http://titanpad.com/forumorleansatelier4>

Apprentissage
Jeu
Innovation
Plaisir
Créativité
INNOVATION
PLAISIR
INCERTITUDE
COLLABORER

Aider à surmonter le sentiment d'incertitude et favoriser les apprentissages et amener au **PLAISIR**



Une pédagogie rythmée par des évènements

Quelques exemples ...

- **Le forum des connaissances**

Une journée d'échanges de connaissances entre les élèves

- **La « journée des savoir-faire et savoir-être »**

- **L'heure des savoirs**

- **« Je me présente... autrement »**

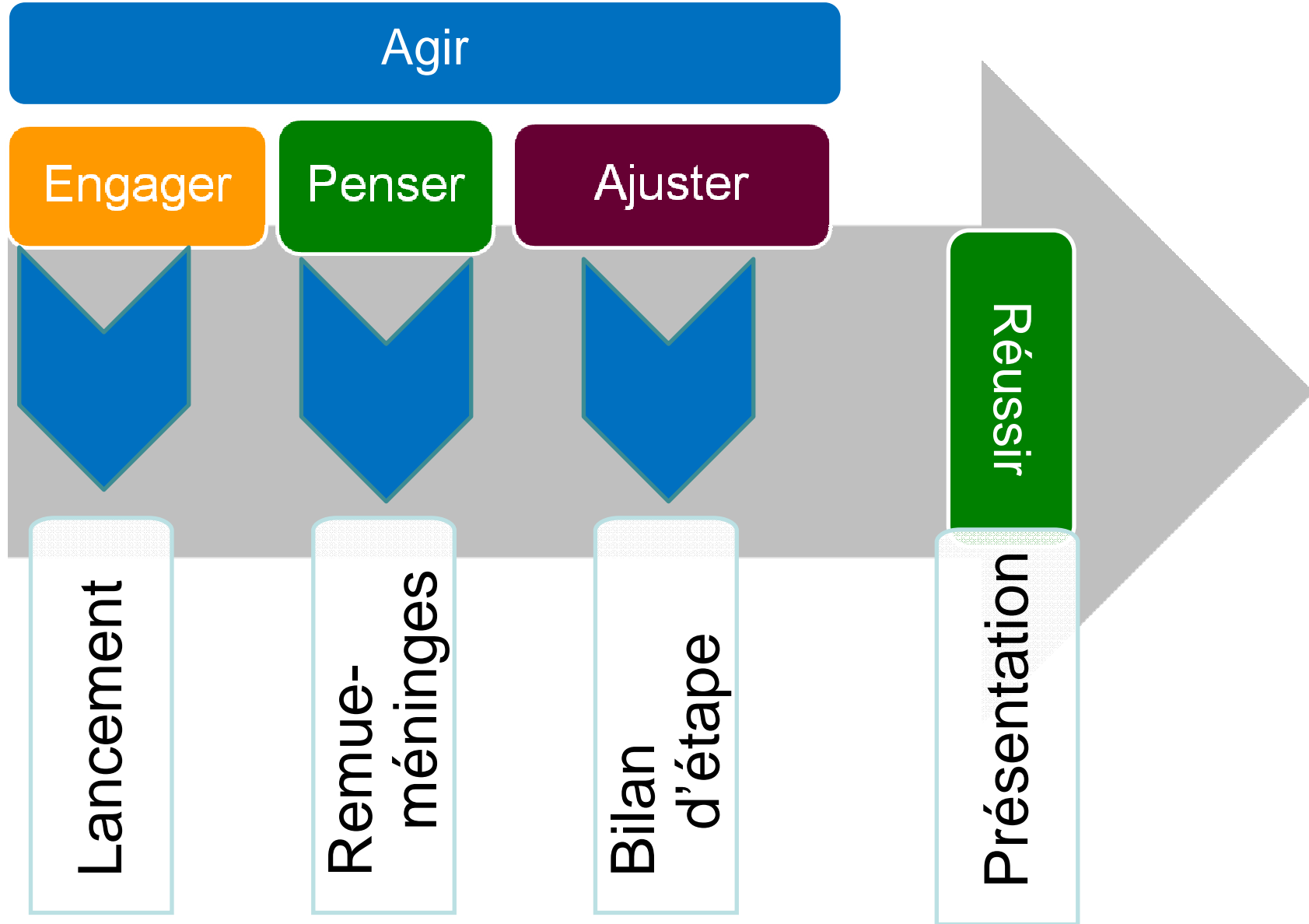
se présenter de manière créative, en choisissant un support (page facebook, sketch, affiche, portfolio, avatar...)

Note : trouver un titre plus percutant pour les élèves

Objectifs

- **Partager, consolider et valoriser** le savoir de chacun
- **Apprendre à s'organiser** pour transmettre son savoir de façon efficace
- **Valoriser** les savoirs acquis en dehors de l'école, au même titre que les savoirs acquis à l'école

Une démarche structurée



Principe de la démarche

Démarche	Posture de l'enseignant
Engager les élèves et l'équipe éducative ... dans le projet : leur expliquer la finalité, donner du sens.	<i>Faire en sorte que les élèves aient du plaisir à venir à l'école pour apprendre. Prévoir une présentation ludique avec dynamisme et motivation</i>
Animer un remue-méninges collectif pour poser les lignes du projet	<i>Construire les règles ensemble et les réajuster au fil du temps.</i>
S'approprier le projet (enseignant et élèves)	<i>créer, être responsable de son projet et le voir aboutir</i>
Mettre en œuvre des activités , avec plus ou moins d'autonomie selon le public	Prendre des risques, accepter l'incertitude et les tâches complexes, rebondir
Réaliser un bilan intermédiaire : ce qu'il reste à faire, ce qui est réussi, ce qu'il faut modifier, les difficultés rencontrées...	<i>Pouvoir faire des erreurs, les rattraper pour réussir ensemble</i>
Finaliser le projet et restituer	<i>Faire aboutir le projet... Prendre du recul, le rendre plaisant (par rapport au public visé)</i>