

Voyage en terre inconnue



Réussir un projet innovant pour une équipe éducative à l'échelle d'une classe

Un projet fédérateur

- Simulations globales
- Autour d'un lieu réel (*immeuble, château médiéval...*)
- Univers virtuels (*2nd Life*)

Penser en commun une progression

=> *Des possibilités réalistes de concertation*

-
- Utiliser les outils de coopération (*ENT, Blogs, sites de curation...*)
- Penser dans chaque discipline une progression en fonction du projet.

Emploi du temps

- annualisation / semestrialisation ?
- être libéré des contraintes pour dégager de la souplesse

Un engagement de l'équipe

- Faire en sorte que chaque élève trouve sa place
- Aboutir à une réalisation concrète
-

« Capacités »

- Rôle créatif du cadre et de la contrainte
=> pour les élèves
- Associer créativité et vraisemblance,
imaginaire, sensibilité et rationalité sociale

Assurer la pérennité du projet

- Valorisation concrète
- Reconnaissance
- Diffusion