



## Pirates et écumeurs des mers

(Expérimentation terminée)

**Collège Henri Matisse**  
**RUE DE SEELZE , 76530 GRAND COURONNE**  
**Site :** <http://matisse-lettres.spip.ac-rouen.fr/>  
**Auteur :** Laurence BOT  
**Mél :** laurence.bot@ac-rouen.fr

Dans le cadre du récit d'aventure abordé en classe de 5ème, nous avons eu l'idée de monter une exposition collaborative sur le thème des pirates et des écumeurs des mers. Des QR codes entraîneront les visiteurs-acteurs dans une chasse au trésor virtuelle et sonore qui les amènera vers différents panneaux et ateliers, conçus par les enseignants de toutes disciplines, chacun apportant sa contribution riche et active à l'exposition.

### Plus-value de l'action

-

### Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

Environ 70 élèves des 3 classes de 5ème générale du collège et la classe de 6ème-5ème Segpa, soit 4 classes.

### A l'origine

- Les élèves ont besoin d'être motivés pour travailler sur le long terme, d'où l'utilisation d'une pédagogie de projet.
- Souhait de l'équipe pédagogique de travailler dans un projet commun.
- Désir d'intégrer les élèves de Segpa et ceux d'Ulis.

### Objectifs poursuivis

- Valoriser le travail de groupe au sein de l'établissement, en faisant coopérer les élèves et en permettant des échanges de savoir et savoir-faire entre élèves.
- Responsabiliser.
- Travailler de manière collaborative avec l'ensemble de l'équipe pédagogique.

### Description

Après une recherche documentaire qui prendra la forme d'un document de collecte, les élèves seront amenés à créer un panneau biographique comportant des cartes, des illustrations (créées par eux-mêmes ou libres de droits).

Mise en place prévue courant mars 2016.

### Modalité de mise en oeuvre

- Faire des recherches sur les principaux pirates et corsaires de l'Antiquité au XVIIIème siècle.
- Concevoir un panneau retraçant la vie d'un pirate fictif. Ce travail permettra de réinvestir le vocabulaire acquis et s'inspirer des textes lus et étudiés en classe.
- Les élèves seront amenés à réfléchir à la création ou l'apport d'objets et d'accessoires représentatifs du monde des marins (coffres, objets du quotidien...).
- Les élèves devront apporter un contenu alternatif et complémentaire à leur propre travail : ils s'enregistreront en train de lire des extraits de leurs travaux et cette lecture sera transformée ensuite en contenu interactif pour les tablettes, nécessaires à la

visite de l'exposition. Ils utiliseront les applications « Mobexplore » ou « Enigmapp » pour concevoir l'exposition comme une chasse au trésor et créer des questionnaires sur les panneaux et ateliers de l'exposition.

- Mise en place de l'exposition où les élèves jouent un rôle actif.

Compétences visées :

- Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.
- Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination.
- Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte).
- Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.
- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.
- Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.

Onze professeurs sont engagés dans cette action :

- Français en classe entière : travail en classe sur une œuvre complète et un groupement de texte sur le thème des pirates, approfondissement du vocabulaire.

Puis, une classe travaille à la création de panneaux biographiques. Les deux autres créent des récits fictifs, également mis en valeur sur des panneaux.

- Français ATP : autour de l'atelier du Musée des Antiquités « Les Grands voyageurs », les élèves des 3 classes devront réaliser un manuscrit, sous la forme du carnet de bord d'un navire d'exploration des XVI<sup>ème</sup> et XVII<sup>ème</sup> siècles, en rédigeant un texte en chancelière. Ce texte sera illustré et assorti d'une carte maritime, le tout réalisé par les élèves.
- Mathématiques : travail sur les volumes et création de bateaux. Révisions des abscisses (programme de 6<sup>ème</sup>) et exercices sur les ordonnées (programme de 5<sup>ème</sup>) pour retrouver sur une carte l'emplacement d'un trésor caché.
- Musique : création d'un CD d'ambiance. Les élèves vont créer des sons, des bruits de la mer et apprendre des chants de marins qui seront ensuite enregistrés sur CD.
- S.V.T. : travail des élèves sur des espèces végétales et animales qui ont été découvertes et importées lors des expéditions et explorations des européens.
- Latin : travail en lien avec les S.V.T. pour les noms latins des espèces animales et végétales.
- Arts plastiques : réalisation de pavillons de pirates. Ils seront à mettre en lien avec les panneaux biographiques, sous la forme d'un jeu d'association.
- Segpa : création d'une cabine de capitaine de navire. Jeux d'ombres et de lumières.

Trois ressources ou points d'appui

-

Difficultés rencontrées

-

Moyens mobilisés

- Documentation : créer un parcours en réalité augmentée.
- La salle polyvalente et la salle informatique.
- Les tablettes tactiles.
- Achat de matériel pour la création des panneaux et des objets de l'exposition.

Partenariat et contenu du partenariat

- Ateliers menés avec le Musée de l'Education de Rouen.

Liens éventuels avec la Recherche

-

## Evaluation

Evaluation / indicateurs

EFFETS ATTENDUS & INDICATEURS RETENUS :

E1- Le développement de l'émulation et de l'entre-aide entre les élèves, l'intégration de tous les élèves d'un même niveau (5<sup>ème</sup> générale / Segpa / Ulis).

I1- Le renforcement des liens entre les élèves.

I2- Amélioration des acquis en vocabulaire et en écriture.

I3- Développement de la maîtrise des compétences du B2I.

#### Documents

#### => Créer un panneau biographique sur un pirate ou un corsaire célèbre

Pour l'exposition qui va se tenir courant mars, les 5D vont devoir créer un panneau biographique retraçant la vie d'un pirate ou d'un corsaire célèbre.

URL : <http://matisse-lettres.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1003>

Type : document

#### => Collaboration, Innovation et Esprit d'équipe au collège Matisse

Un projet qui s'inclut dans une dynamique d'établissement.

URL : <http://padlet.com/lettresmatisse/141ykdl8ivb>

Type : document

#### Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Autoévaluation.

#### Effets constatés

##### Sur les acquis des élèves :

- Cette action a fédéré les élèves autour d'une idée commune et ils ont mené de nombreuses activités manuelles : peinture, réalisation de patrons, couture (arts plastiques), bruitages (éducation musicale), théâtre d'ombres et de lumières (Segpa)..., ainsi que des activités numériques : réalisation de diaporamas à l'aide du logiciel Prezi (lettres), création d'un parcours numérique et de QR codes (documentation)...
- Les élèves ont travaillé dans l'émulation pendant 3 mois intenses, et ont gagné en autonomie et en curiosité.
- Le fait d'intégrer les élèves de Segpa et d'Ulis a permis à ces élèves de se sentir moins différents et moins mis à l'écart des autres.

##### Sur les pratiques des enseignants :

- L'équipe enseignante était à l'écoute des élèves et a parfois été amenée à adapter ou modifier ses objectifs en fonction de leurs propositions.

##### Sur le leadership et les relations professionnelles :

- Cette action a développé l'esprit d'équipe dans l'établissement en intégrant dans l'action des collègues nouvellement arrivés (latin, arts plastiques).

##### Sur l'école / l'établissement :

-

##### Plus généralement, sur l'environnement :

-