

# Médiation animale au sein d'une école élémentaire

## CONSTAT

Les élèves ont de plus en plus de mal à se concentrer. **Manque d'empathie** entre les élèves.

## OBJECTIFS

Favoriser un climat scolaire apaisé et bienveillant. Développer l'empathie, le respect du vivant et la responsabilité. **Créer des situations pédagogiques porteuses de sens** (oral, lecture, sciences, vivre ensemble). Soutien aux **élèves à besoins éducatifs particuliers (BEP)** et en situation de handicap.

## CE QUI EST INNOVANT ?

Introduire un chien médiateur à l'école élémentaire pour **améliorer la concentration, l'empathie et le bien-être des élèves.**

## QUI ?

1 enseignant, 21 élèves (1 classe). **École Gaston Colnat, Saint-Dié-des-Vosges (88).** Intervenants : services vétérinaires, IEN et conseillère pédagogique de circonscription.



## COMMENT ?

Vérification de la faisabilité juridique. Contact avec **services vétérinaires**. Visite du chien médiateur avec un vétérinaire comportementaliste. **Stage « chien visiteur » pour le chien.** Réunion avec IEN et conseillère pédagogique.

### En savoir plus

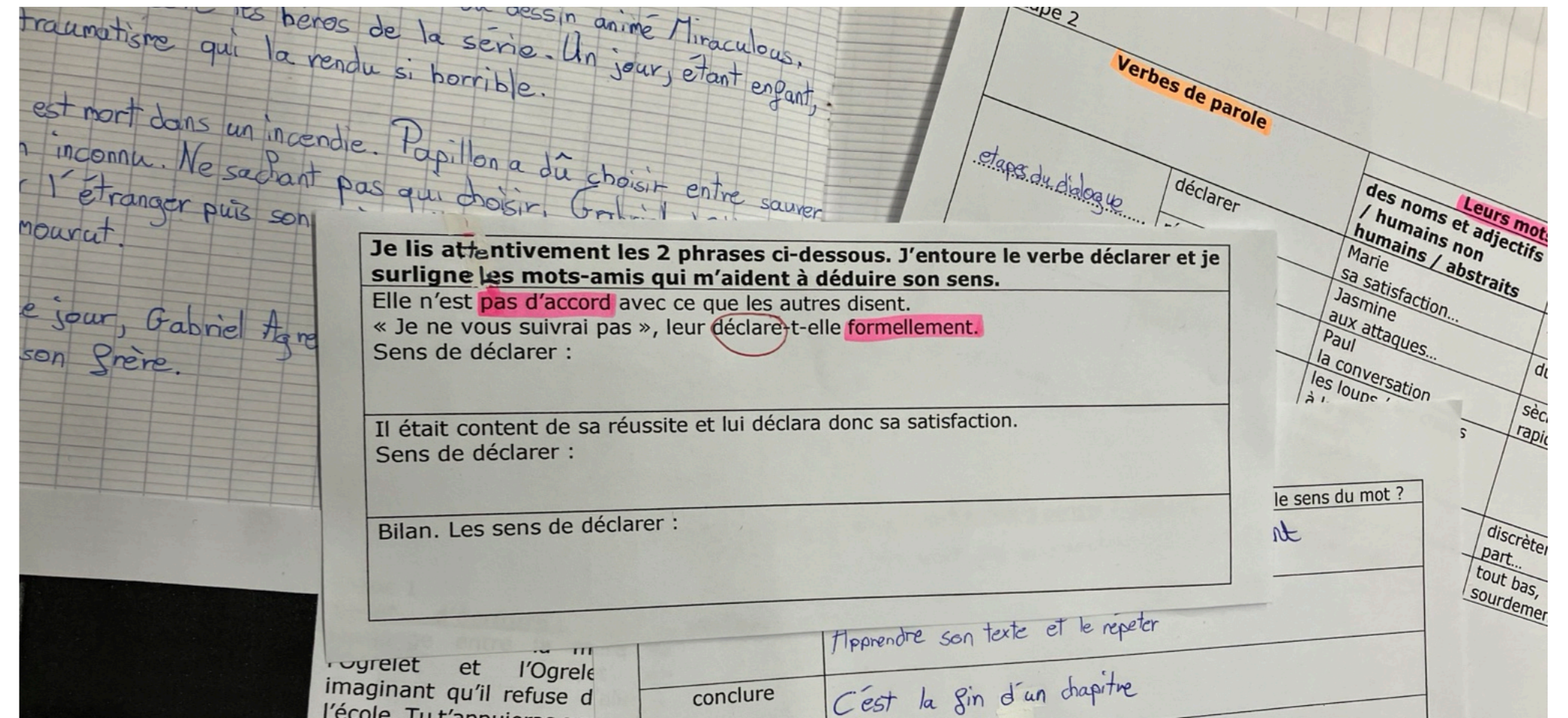
 Sabine.Rossel@ac-nancy-metz.fr



# CONSTELLATIONS INTERDEGRÉS

## CONSTAT

Les échanges inter-degrés (4 collèges, 37 écoles) ne permettent pas de vrais partages de pratiques (difficultés de remplacement, hétérogénéité des publics, fragilité des élèves de 6ème). **Écart entre compétences évaluées en CM2 et constats en 6ème.**



Comment enrichir, mémoriser et ré-utiliser le vocabulaire en cycle 3 ?

## QUI ?

**Chefs d'établissement des 4 collèges** (M. Burteaux, M. Nicoli, Mme Frigo, Mme Faedi), **conseillères pédagogiques** (Mme Stefani, Mme Olivier), **CPD départementaux** (Mme Gasser, M. Duron), **IA-IPR**, **formateurs 2nd degré**. **17 enseignants, 220 élèves, 11 établissements.**

## OBJECTIFS

S'emparer d'une **question professionnelle partagée en inter-degrés**. Développer une culture didactique et pédagogique en lien avec la recherche. Construire des **outils et scénarii pédagogiques progressifs**. Développer la **coopération par des regards réciproques**.

## COMMENT ?

Le collectif choisit une **question professionnelle et une problématique**. Le travail est piloté par un conseiller pédagogique. Élaboration de scénarii testés en inter-degrés lors de stages. Productions critiquées et amendées. **Pratiques professionnelles abordées collectivement.**



Comment introduire l'apprentissage des probabilités en cycle 3

## CE QUI EST INNOVANT ?

**Collaboration de 30h sur une année scolaire entre 1er et 2nd degré**. Observation mutuelle autour d'un objet de travail unique. Formation ensemble et productions communes en mathématiques et français.



**En savoir plus**

Sophie.Schmitt1@ac-nancy-metz.fr



# La maison des risques

## CONSTAT

Il est indispensable de sensibiliser les élèves de 4ème et de 3ème Segpa aux risques professionnels pour participer aux activités en atelier, à leur stage en entreprise et pour les préparer à leur future formation (lycée professionnel, apprentissage).



## QUI ?

HARTER P. (Principale), WALCH A. (Gestionnaire), BRULEPORT C. (DACs), DA-ROS H. (PE/EG), DELLWING V. (PLP BSE), RICHARD T. (PLP Menuiserie), SEN C. (PE EG), ZIMMER F. (PE EG), SECCO BARBIAN N. (PLC Arts plastiques) NOEL A. (PLC Anglais). Partenaires : CARSAT, "Les Francs Limiers", Fablab' Charles Jully, 7 enseignants, 30 élèves.



## OBJECTIF

Développer des compétences de repérage des dangers et d'analyse des risques dans tout contexte professionnel. Mobiliser et impliquer les élèves dans une démarche de projet. Activités PRAP (ergonomie), gestes de secours, situations ludiques et stimulantes.

## COMMENT ?

Co-intervention enseignement général et professionnel avec intervenants extérieurs. Création d'une maison avec les élèves : parcours progressif d'énigmes en lien avec les risques professionnels rencontrés dans l'entreprise « TastyCrusty » créée par les élèves. Projet adapté aux EBEP. Travail collaboratif avec équipes mixtes (enseignants et élèves).

## En savoir plus

Veronique.Dellwing@ac-nancy-metz.fr



## QUELLE INNOVATION ?

Implication réelle des élèves de Segpa dans la création, fabrication, expérimentation et utilisation d'un outil d'apprentissage. Développement d'une culture de prévention des risques professionnels auprès des élèves de collège. Concept unique sous forme ludique visant à réduire l'accidentalité des jeunes salariés de moins de 25 ans.

# Alouette 3 en VR

## QUI ?

APPEL Quentin (Enseignant BTS CRSA), KLEIN Christophe (Enseignant BTS CRSA). 2 enseignants, 10 élèves (2 classes). Partenaire : ENSAM Metz Camex-IA.



## CONSTAT

Les élèves de BIA-BIMer manquent de supports concrets pour comprendre les principes du vol et les interactions mécaniques d'un aéronef. Les BTS CRSA ont constaté un **besoin de rendre ces notions plus visuelles, interactives et motivantes.**

## OBJECTIFS

**Relier théorie et pratique via la conception d'un simulateur fonctionnel.** Développer la compréhension des systèmes automatisés. Renforcer motivation, coopération inter-niveaux, curiosité et travail collaboratif. Sensibiliser aux technologies immersives (VR) et à l'industrie 4.0.

## MISE EN ŒUVRE

Réalisé par les BTS CRSA pour les BIA-BIMer à partir d'un hélicoptère Alouette 3. Choix des capteurs de position (potentiomètres), modélisation et impression 3D des embouts de fixation (FABLAB). Le simulateur servira ensuite de support de TP pour les futurs CRSA.

## En savoir plus



[Quentin.Appel@ac-nancy-metz.fr](mailto:Quentin.Appel@ac-nancy-metz.fr)

## CE QUI EST INNOVANT ?

**Introduction de la réalité virtuelle dans l'enseignement technologique industriel.** Croisement des niveaux et spécialités. Synergie entre conception mécanique réelle et simulation numérique immersive. **Démarche durable** : réutilisation du projet comme support de TP.

# Tutorat et travail collaboratif

## CONSTAT

Peu d'élèves travaillent spontanément ensemble. L'entraide est localisée ou dans l'urgence. « Apprendre » est perçu comme pénible (charge mentale). S'engager dans une dynamique d'apprentissage n'est pas reconnu comme une compétence valorisée.



## OBJECTIFS

Favoriser l'autonomie en 6ème, notamment pour les devoirs à la maison. Identifier et formaliser les obstacles dans la résolution de problèmes. Travailler ensemble à la résolution de problèmes. Développer le goût de la recherche et le transfert de compétences entre disciplines.

## QUI ?

M. BONDANT (EPS), Mme BLAISE (histoire-géo), Mme COLIN (mathématiques), Mme DELAQUEZE (éducation musicale), Mme HAUDEN (français), Mme WANTZ (EPS), Mme FLEURENCE (1er degré). 7 enseignants, 72 élèves (3 classes de 6ème).

## COMMENT ?

3 classes de 6ème, 7 enseignants, dispositif « Devoirs faits 6ème ». Tutorat via tétraèdre d'aide (4 couleurs). Le tuteur accompagne sans donner la réponse. Travail collaboratif/coopératif en groupes de 3-4. Auto-évaluation par les élèves en fin de séquence. Alternance tutorat / collaboration selon les besoins.

## En savoir plus



[Stephan.Forest@ac-nancy-metz.fr](mailto:Stephan.Forest@ac-nancy-metz.fr)

## CE QUI EST INNOVANT ?

L'autonomie est traitée comme une compétence à construire, non comme une ressource à mobiliser. Tutorat à gains mutuels (rôles réversibles). Alternance tutorat/coopération enrichit les méthodes. Démarche de recherche-action impliquant élèves et enseignants.

# Révolu'Jeu : étudier la Révolution française et l'Empire grâce à un serious game

## CONSTAT

Difficulté à maintenir l'engagement actif des élèves sur la Révolution française et l'Empire. Besoin de lutter contre la passivité en classe et de repenser les modalités d'apprentissage pour un chapitre peu motivant en début d'année.

## QUI ?

M. Boutron, Mme Antonini, Mme Albert (français), M. Gautier Pennerath (HGGSP).  
Partenaires : Conciergerie, Fondation Napoléon, Louvre, musée Carnavalet, Château de Versailles, Musée des Armées. 4 enseignants, 62 élèves (2 classes).



## OBJECTIF

Ancrer les notions grâce à **une immersion via incarnation de rôles**. Développer l'expression orale, la coopération et l'esprit critique. Favoriser **autonomie, curiosité et rigueur documentaire**. Voyage **pédagogique** à Paris et Versailles (3 jours). Créer une mallette pédagogique diffusable à d'autres enseignants.

## COMMENT ?

Groupe 1 (35 élèves) : **création de cartes personnages et pions** (2 pour la Révolution, 2 pour l'Empire). Groupe 2 (27 élèves) : **conception du plateau de jeu et production de podcasts** (2-3 min) sur chaque événement. Dépôt des réalisations sur des pads de La Digitale.



## En savoir plus

[Mylene.Parisot@ac-nancy-metz.fr](mailto:Mylene.Parisot@ac-nancy-metz.fr)



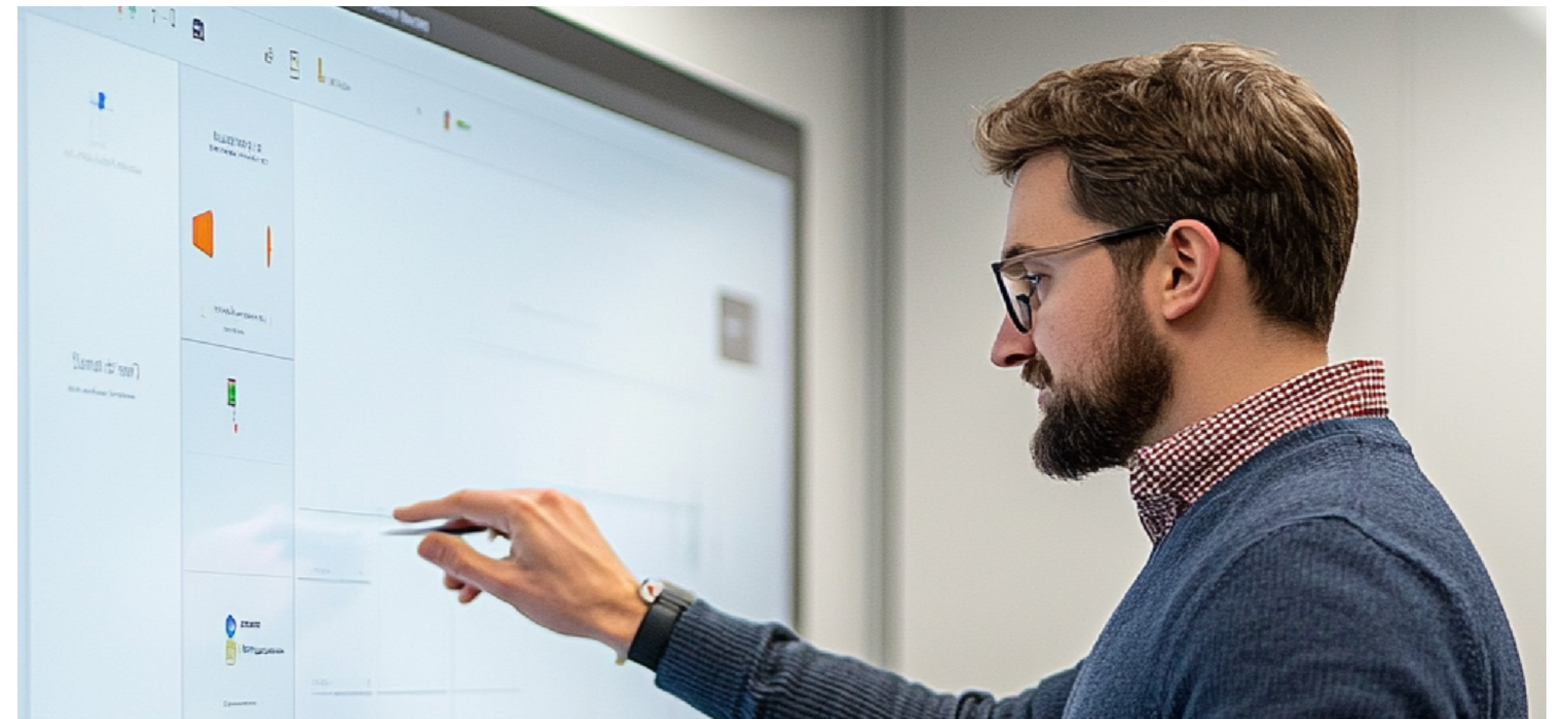
## QUELLE INNOVATION ?

Apprentissage transformé en **expérience ludique et immersive**. Élèves acteurs : créent cartes, pions et podcasts. Développement de compétences orales, argumentatives et esprit d'équipe. Incarnation de personnages historiques. **Mallette pédagogique numérique pour diffusion**. Lien direct avec visite de sites historiques.

# Boost'études, des activités interactives adaptées aux adolescents

## CONSTAT

Il est très **difficile de mettre les élèves au travail en études** (manque d'encadrants, effectifs trop importants, niveaux hétérogènes). Ce constat s'est accentué au fil des années.



## OBJECTIFS

Développer le **bien-être des élèves** via un espace attrayant. Développer les **compétences d'animation** des assistants d'éducation. Ouverture sur le monde via des animations éducatives et ludiques. Utilisation des outils numériques (TBI et casques virtuels).

## QUI ?

L'équipe de vie scolaire. **5 enseignants, 10 participants autres, 700 élèves (28 classes)**. Collège Louis Aragon, Jarny (54).

## COMMENT ?

**Activités interactives** avec TBI et casques virtuels. **Révisions collectives**. Travail des parcours santé, citoyenneté, avenir et EAC. Aménagement de la salle (affichage, îlots, matériel pédagogique). **Rôle actif des assistants d'éducation**.



## En savoir plus



## CE QUI EST INNOVANT ?

Passage de la **simple surveillance à un temps d'apprentissage actif**. Introduction d'interactivité et de travail collectif (quiz, jeux pédagogiques via TBI). Adaptation aux formats numériques appréciés des adolescents. **Diversification des méthodes d'apprentissage**.

# Développer ensemble les compétences de l'oral sur le parcours de l'élève

## CONSTAT

La compétence « **Comprendre un texte entendu** » est peu maîtrisée aux évaluations nationales. L'oral est peu travaillé pour lui-même. **Difficultés pour « produire un message audible » et « participer à des échanges »**. Enseignement chronophage et peu évalué.

## QUI ?

**Directeur d'école et professeurs des écoles, cheffe d'établissement et adjointe, PAC3, professeurs du collège.** Partenaires : Directeur de Tiers Lieux éducatifs, Bibliothèque municipale. 12 enseignants, 180 élèves.

## OBJECTIFS

**Élaborer des progressions et outils partagés de la PS à la 3ème.** S'entraîner à l'oral via auto-évaluation et évaluation par les pairs. Acquérir des automatismes à l'oral dès le cycle 1. **Améliorer la maîtrise orale des élèves faibles** (cycles 2 et 3). Améliorer le taux de réussite à l'oral du DNB



## COMMENT ?

**Harmonisation des démarches et outils sur le parcours oral.** Bilan réflexif systématisé en fin de séance. Construction de grilles d'évaluation par les élèves. Groupes de compétences inter-dégrés. **Valorisation des prestations** : défis, minute argumentative, cercles de lecture, projet découverte des métiers.

## En savoir plus



Nicolas.Joly@ac-nancy-metz.fr

## CE QUI EST INNOVANT ?

**Progression partagée et progressive sur l'oral du cycle 1 au cycle 4.** Alignement et mise en barrettes des classes selon les compétences. Grilles d'évaluation construites par les élèves. Bilan réflexif systématisé tourné vers la compétence plutôt que la connaissance.