LE KIT **PÉDAGOGIQUE**

MANUEL
DE L'ENSEIGNANT

BÂTISSEURS de possibles

INTRODUCTION

Cher enseignant,

Vous souhaitez réaliser un projet citoyen ? Créer un climat de classe favorable ? Donner du sens aux apprentissages fondamentaux ?

Alors *Bâtisseurs de possibles* est fait pour vous ! Et la bonne nouvelle, c'est que vous ne serez pas seuls pour mettre cette démarche en place.

Nous avons conçu des outils et des supports pédagogiques pour vous faciliter la vie.
Et si vous avez besoin de soutien humain, le réseau des enseignants *Bâtisseurs de possibles* pourra être une ressource complémentaire !

Bonne exploration,

L'équipe SynLab

BÂTISSEURS DE POSSIBLES **EN 2 MOTS**

Bâtisseurs de possibles est un mouvement d'enfants acteurs de leurs apprentissages, de leur vie et de la société.

À travers une démarche pédagogique en 4 étapes, les enfants sont invités à exprimer et réaliser leurs idées pour améliorer leur école, leur quartier ou plus largement la société.

Ils prennent ainsi conscience qu'ils peuvent être des citoyens actifs dès maintenant !

QUI EST **SYNLAB ?**

Le projet *Bâtisseurs de possibles*, initié en 2013, est développé par l'association SynLab et a reçu le soutien de nombreux partenaires dont CANOPé (ex-CNDP).

Association d'intérêt général, SynLab est un laboratoire citoyen de recherche-action focalisé sur le développement des compétences émotionnelles, sociales et civiques dans les systèmes éducatifs du monde francophone.

SynLab accompagne les acteurs éducatifs, notamment les enseignants et les chefs d'établissement, afin qu'ils disposent des outils et des formations dont ils ont besoin pour développer ces compétences chez leurs élèves, permettant ainsi la réalisation du potentiel de chacun.

L'ORIGINE DE **BÂTISSEURS DE POSSIBLES**

Kiran Bir Sethi

Au cours de ses recherches, SynLab découvre le dispositif ***Design for Change,*** créé par la designer et pédagogue indienne Kiran Bir Sethi.

Design for change (en anglais, « *designer* le changement » ou « dessiner le changement ») repose sur une pédagogie de l'engagement qui permet à tous les enfants de sentir qu'ils sont partie prenante de la société dans laquelle ils vivent et aux adultes de changer de regard sur les capacités des enfants.
Design for change est aujourd'hui mis en place par près de 300 000 écoles dans 34 pays du monde.

SynLab décide d'adapter *Design for change* au contexte français et francophone : ainsi naît *Bâtisseurs de possibles*.

EN DEVENANT DES ***BÂTISSEURS DE POSSIBLES***, LES ENFANTS S'INSCRIVENT DANS UN MOUVEMENT INTERNATIONAL DE CITOYENS ACTIFS EN HERBE.

4 ÉTAPES POUR CHANGER L'ÉCOLE, LE QUARTIER, LA SOCIÉTÉ !

IDENTIFIER

Un problème qui me touche

Dans ce qui les entoure, les enfants identifient des situations qui les touchent et qu'ils souhaitent améliorer ; ils choisissent et approfondissent le problème sur lequel ils vont ensuite se concentrer.

IMAGINER

Une solution à ce problème

Les enfants génèrent et développent des idées pour améliorer la situation précédemment identifiée ; ils choisissent la solution la plus prometteuse.

RÉALISER

Cette solution

Les enfants réfléchissent à comment concrétiser leur idée. Puis, c'est le moment de passer du rêve à la réalité !

PARTAGER

Notre expérience

Les enfants sont invités à réfléchir sur l'expérience qu'ils ont vécue, à imaginer d'autres actions pour le futur ; ils sont également invités à raconter leur expérience et partager leurs réflexions (ce qui a marché et ce qui pourrait être amélioré, comment leur action a été accueillie par les personnes bénéficiaires, etc.).

UN EXEMPLE POUR ILLUSTRER LA DÉMARCHE

DES ÉCHIQUIERS GÉANTS POUR JOUER TOUS ENSEMBLE

CM1/CM2, Beaulieu-sous-la-Roche

1) IDENTIFIER

Lors des premières séances, trois problèmes avaient particulièrement retenu l'attention des élèves : la prévention routière, les toilettes de l'école ainsi que la pollution. Ils ont choisi de se concentrer sur le problème de la pollution. Ils sont alors passés à l'imagination de solutions : par exemple, ils proposaient d'installer des filtres sur chaque pot d'échappement pour éviter la pollution des voitures. Malheureusement, ces solutions étaient difficilement réalisables par eux et dans le temps imparti.

En parallèle, il y avait de plus en plus de conflits dans la cour. L'enseignante leur a un jour demandé comment ils se sentaient pendant la récréation. Pour faciliter leur expression elle avait mis à leur disposition des émoticons. Résultat : la moitié de la classe avait un ressenti négatif sur l'ambiance des récréations. Les élèves ont alors **changé d'avis** et préféré se concentrer sur le problème de la cour de récréation pour leur projet *Bâtisseurs*

de possibles. Ils ont ensuite cherché à comprendre pourquoi tant de conflits éclataient durant les récréations.
Ils ont identifié deux causes :
- des bagarres éclatent sous le préau quand il pleut car il n'y a pas assez de place ;
- il n'existe pas d'espace délimité pour les différents jeux.

2) IMAGINER

Grâce à des débats au sein de la classe, les élèves sont vite arrivés à l'idée **de mettre à disposition des jeux de société à l'intérieur** durant les jours de pluie. Pour les pousser à approfondir leur idée, l'enseignante leur a demandé d'argumenter. Elle a été très surprise des réponses de ses élèves qui ont souligné les « atouts des jeux de société » : jouer ensemble, plus calme que les jeux d'extérieurs, on reste concentré… et les comparaisons que les enfants pouvaient faire par rapport à la télévision et aux jeux vidéos.
Ainsi, des jeux de sociétés ont été proposés à l'intérieur de la classe durant les récréations pluvieuses.
Le projet a vite abouti et les enfants voulaient aller plus loin. Notamment car l'enseignante leur avait montré des histoires d'autres *Bâtisseurs*. Eux aussi voulaient créer quelque chose.
Ils ont alors eu l'idée de proposer des jeux calmes dans la cour. Très rapidement, **ils ont pensé aux échecs,** car ils jouent aux échecs tous les vendredis après-midi avec les grandes sections de la maternelle.

3) RÉALISER

Les élèves souhaitaient réaliser un échiquier géant dans leur cour. Mais dans la cour des petits, il y en avait déjà un, qui prend beaucoup de place. Or les enfants avaient identifié comme problème initial le

manque d'espace délimité pour que chacun puisse jouer. De plus, si seulement deux élèves à la fois peuvent jouer aux échecs, la cour ne sera pas plus calme.
Ils ont donc décidé de faire **4 échiquiers d'1 m sur 1 m** au lieu d'un seul. Les élèves se sont répartis par groupe pour faire le traçage à la craie de l'échiquier. Ils ont pu mettre en pratique le travail de géométrie sur les aires et les périmètres. **Pendant les journées portes ouvertes, les parents étaient invités à donner un coup de main pour les peindre.**

4) PARTAGER

Il reste encore à fabriquer les pièces. L'enseignante leur a demandé de faire des croquis, de réfléchir à comment ils pourraient utiliser du matériel de récupération…
Et à la rentrée prochaine, les CM1 accueilleront les CP lors d'un tournoi d'échec de bienvenue.

RETROUVER D'AUTRES
EXEMPLES DE PROJETS SUR
WWW.BATISSEURSDEPOSSIBLES.ORG

A QUOI SERT CETTE DÉMARCHE DANS MA CLASSE ?

Tout en permettant aux enfants de prendre conscience qu'ils ne sont pas trop petits pour changer les choses, *Bâtisseurs de possibles* donne du sens aux apprentissages fondamentaux (lecture, écriture, expression orale, résolution de problèmes) en les reliant à la vie réelle.

Bâtisseurs de possibles permet d'aborder pleinement le programme en sciences (développement durable) et en enseignement civique et moral (culture de la sensibilité, de l'engagement, du jugement).

Enfin, *Bâtisseurs* est un projet de classe qui mobilise tous les élèves, y compris ceux en difficulté, leur redonnant le goût d'apprendre et la confiance nécessaire à leur épanouissement et à leur réussite scolaire.

ET EN PRATIQUE ?

Mettre en place *Bâtisseurs de possibles*, c'est se lancer dans un projet interdisciplinaire qui fédère votre classe, motive vos élèves en donnant du sens et en créant du lien entre les apprentissages.

C'est vous qui choisissez le format et les outils qui vous conviennent :
- Sur une ou plusieurs séances hebdomadaires réparties sur toute l'année scolaire, sur un trimestre, avec des activités décrochées, démarrage du projet en janvier, etc. ou pourquoi pas sur une semaine banalisée.
- Vous êtes totalement libres de modifier les outils, de les adapter à votre niveau de classe, à vos élèves, à vos envies…

PLUS QUE LE RÉSULTAT DES PROJETS RÉALISÉS PAR LES ÉLÈVES, CE QUI COMPTE C'EST L'ENSEMBLE DU **PROCESSUS *BÂTISSEURS DE POSSIBLES :*** L'EXPÉRIENCE VÉCUE COLLECTIVEMENT, LES TEMPS DE RÉFLEXION ET DE PRISE DE CONSCIENCE, LES SAVOIRS ET COMPÉTENCES ACQUIS TOUT AU LONG DU PROJET.

LA COMMUNAUTÉ **DES BÂTISSEURS**

Si vous le souhaitez, vous ne serez pas seul(e)!

Le réseau des enseignants *Bâtisseurs de possibles* est une ressource incroyable pour échanger, enrichir sa pratique pédagogique, trouver du soutien, etc.

Ce réseau est accessible via l'espace enseignant sur le site internet.
Vous êtes aussi invités à partager l'avancement de votre projet de classe avec le reste de la communauté.

Pourquoi partager ?

- POUR VOIR COMMENT AVANCENT D'AUTRES CLASSES,
- POUR S'INSPIRER ET INSPIRER LES AUTRES,
- POUR ÉCHANGER ENTRE ENSEIGNANTS ET/OU ENTRE CLASSES,
- POUR PRENDRE DU RECUL SUR CE QUE L'ON FAIT.

QUE CONTIENT CE MANUEL ?

Pour chacune des 4 étapes et pour l'étape 0 de présentation du projet à vos élèves, nous vous proposons :

- UNE FICHE MÉMO précisant les objectifs de l'étape, le déroulé, les objectifs pédagogiques, une indication de temps à y consacrer

- UNE FICHE PÉDAGOGIQUE proposant un déroulé détaillé de l'étape et des suggestions d'outils

- DES CARTES OUTILS

- DES CARTES TÉMOIGNAGES d'expériences d'enseignants Bâtisseurs

En complément du manuel, vous pourrez télécharger sur l'espace enseignant :

- DES SUPPORTS À IMPRIMER pour vos élèves : affiches, illustrations, vignettes, etc.

- DES VIDÉOS à visionner en classe

L'ENSEMBLE FORME LE **KIT PÉDAGOGIQUE** *BÂTISSEURS DE POSSIBLES.*

COMMENT LE KIT PÉDAGOGIQUE A-T-IL ÉTÉ CRÉÉ ?

Le kit a été conçu avec des enseignants pour des enseignants, avec le soutien de chercheurs et de designers.
Il est le résultat d'un long processus d'expérimentation continue qui s'est déroulé sur 2 ans : entretiens avec les enseignants pour mieux comprendre leurs besoins, leurs difficultés, suivi et accompagnement d'enseignants ayant mis en place *Bâtisseurs de possibles,* analyse des supports créés par les enseignants participants, retours d'expérience, etc.

Dans une logique d'amélioration continue, n'hésitez pas à nous envoyer vos retours à :
contact@batisseursdepossibles.org

DES CRAINTES ? DES QUESTIONS ? **UN POINT DE BLOCAGE ?**

Que vous ayez ou non l'habitude de ce type de projet, vous pourrez rencontrer des difficultés, voire des blocages ; tel jour, vous pourrez sentir que vos élèves n'y sont pas ou encore qu'il est difficile de maintenir la dynamique du projet à certains moments.
Rassurez-vous : c'est NORMAL !

Quoi qu'il arrive lors du projet : c'est une occasion d'apprendre !

N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER :
CONTACT@BATISSEURSDEPOSSIBLES.ORG

ET À CONSULTER LA RUBRIQUE
ACCOMPAGNEMENT DE L'ESPACE ENSEIGNANT.

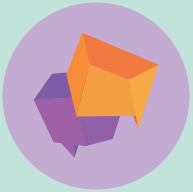
PEUR DE NE PAS RÉUSSIR À **TERMINER LE PROJET ?**

Pour une raison ou pour une autre, vous vous rendez compte que vous n'allez pas pouvoir mener le projet à son terme.

Par exemple, la phase d'exploration et d'enquête de l'étape 1 prend beaucoup plus de temps que prévu. Mais c'est tout à fait passionnant et cela vous permet d'aborder de nombreuses notions du programme.
Pas de problème pour vous arrêter sans terminer le processus.

Prenez le temps de faire le bilan avec vos élèves : ce que vous avez réalisé, ce que vous avez appris. Pourquoi n'êtes-vous pas allés plus loin ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ou les décisions prises et assumées.

À **VOUS** DE JOUER !



PARLER DU PROJET **AUTOUR DE VOUS**

EN PARLER AU DIRECTEUR D'ÉCOLE, À MON INSPECTEUR, À L'ÉQUIPE ENSEIGNANTE

En fonction de votre contexte particulier, c'est vous qui saurez comment informer vos collègues, le directeur de l'école, votre inspecteur. Une possibilité est d'en parler en conseil d'école.

Pour informer vos collègues de l'existence de *Bâtisseurs,* nous vous proposons :
- un flyer de présentation du projet
- une série de 4 affiches à afficher dans la salle des profs, sur votre porte ou dans le couloir

Nous vous proposons également :
- une proposition de lettre à destination de votre inspecteur pour présenter le projet *Bâtisseurs de possibles*
- une fiche Liens avec le programme pour chaque niveau du CP au CM2 et Liens avec le socle commun de connaissances et de compétences

Pensez à anticiper les démarches d'autorisation (sortie, d'intervention extérieure, etc.) auprès de l'inspection !

COMMENT IMPLIQUER **LES PARENTS ?**

La réunion de rentrée est le moment idéal pour présenter *Bâtisseurs de possibles* aux parents. Insistez sur les objectifs pédagogiques, les liens avec le programme scolaire pour les rassurer. Si vous intégrez les parents dès le démarrage, il sera plus facile de les mobiliser ensuite en ressource pour la phase de réalisation, par exemple en fonction de leur activité professionnelle.

Nous vous proposons **une note d'information à destination des parents** (en format pdf ou ppt si vous souhaitez la modifier).
Elle comporte 2 feuillets à détacher : un pour une autorisation de droit à l'image et un autre pour proposer des ressources.

CARTE TÉMOIGNAGE

LA RÉUNION DE PARENTS

Classe de CM2 à Castries

“ L’enseignante a proposé à ses élèves qu’ils organisent et animent eux-mêmes une réunion de présentation du projet aux parents, à la fin d’étape 2 IMAGINER.

Les enfants ont préparé une réunion en deux temps.

Un temps pour présenter *Bâtisseurs de possibles* et expliquer leur projet. Ils ont synthétisé les documents *Bâtisseurs*, agrandit les 4 étapes, plastifié,... Ils se sont réparti les rôles pour la présentation orale.

Un deuxième temps a été consacré à des questions / réponses avec les parents. L’enseignante était dans le fond de la classe, ce sont les enfants qui ont répondu aux nombreuses questions des parents : « A quoi ça sert ce que vous faites ? »

« Et la maîtresse qu’est-ce qu’elle va faire ? », etc.

Les élèves ont eu l'idée de confectionner et de distribuer des cartes aux parents : « Avez-vous des idées, des suggestions pour notre projet ? Comment pourriez-vous nous aider ? »
Les enfants ont reçu de nombreux retours positifs : « Je pourrais fournir de la peinture », « J'ai telle compétence pour aider », « Pourra-t-on participer à l'inauguration », etc. Mais aussi des retours négatifs « De toute façon vous n'y arriverez pas »

Mais les enfants l'ont dit à la fin de la réunion :
Ils sont confiant dans le fait d'aller au bout de leur projet et fiers car : «ON VA LAISSER UNE TRACE».

CARTE TÉMOIGNAGE
LIENS AVEC LES APPRENTISSAGES

Classe de CM1 à Metz

“ Ainsi, j’ai pu à chaque étape travailler les fondamentaux autour du dire-lire-écrire. J’y ai également rattaché d’autres disciplines. Les sciences par exemple, avec la fabrication du lombricomposteur, l’EPS avec les jeux dans la cour, mais également l’éducation civique avec le règlement des conflits entre élèves et l’action de solidarité en faveur des restos du coeur. Ma démarche s’est donc principalement orientée vers l’éducation civique et l’apprentissage du développement durable.

Par ailleurs, dans un entretien avec les *Cahiers pédagogiques* en janvier 2010, François Taddéi explique « comme le savent nombre d’enseignants qui pratiquent des pédagogies qui ne sont pas frontales, les expériences en la matière ont montré que la mémorisation des contenus pédagogiques était plus durable dans des contextes où on fait appel à la créativité et à l’interaction entre élèves » (*L’actualité éducative* du N°478 de janvier 2010, Inventer une nouvelle maïeutique pour apprendre à apprendre, Entretien avec François Taddéi). Ainsi, il semblerait que dans ce contexte d’apprentissage, les savoirs perdurent dans le temps. ”

SOMMAIRE
DES FICHES PÉDAGOGIQUES

COOPÉRER, ÉCOUTER, DÉBATTRE

DOCUMENTER COLLECTIVEMENT LE PROJET

FAIRE LE BILAN, EXPLICITER LES APPRENTISSAGES

PARTAGER SON PROJET

POSTURE

TOUT AU LONG DU PROJET

FICHE PÉDAGOGIQUE

COOPÉRER, ÉCOUTER, DÉBATTRE

1/3

La démarche Bâtisseurs de possibles *implique des temps d'échange et de débat, en classe entière ou en plus petits groupes de travail. Nous vous proposons des outils pour faciliter ces temps, tout au long du projet.*

LIENS AVEC LE PROGRAMME

Enseignement civique et moral / culture du jugement :

- Être capable d'argumenter et de confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion.

- Être capable de remettre en cause et de modifier son opinion initiale après un débat argumenté.

- Être capable de différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

LIENS AVEC LE SOCLE

1. MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

- Prendre la parole en public

- Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ;

- Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché)

Formation des groupes

Suivant le contexte, plusieurs formats sont possibles :

- Les enfants veulent travailler sur différents problèmes (2 ou 3) :

Cela permet de minimiser les chances d'avoir des enfants déçus ou frustrés car on n'a pas choisi leur problème. Les groupes se forment durant l'étape 1 – identifier, par affinité avec chaque problème. Chaque groupe réalisera une action / une solution pour son problème.

- Toute la classe se met d'accord pour travailler sur un seul problème :

Les groupes peuvent se former durant l'étape 2 – imaginer, après le brainstorming d'idées, chaque groupe choisissant une action différente à réaliser pour améliorer la situation identifiée.

La classe peut choisir de ne réaliser qu'une seule action. Des groupes pourront se former avec la répartition des tâches durant l'étape 3 – réaliser.

Rôles et responsabilités

Définir des rôles permet de faciliter le travail en groupe. Cela responsabilise les enfants et leur permet de développer leur confiance en eux.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Le jeu de cartes
- Le tableau des responsabilités

Écoute et régulation de la parole

Encouragez les enfants à s'écouter attentivement et à exprimer leur point de vue, leur

compréhension des choses au reste du groupe. Incitez l'expression personnelle « qu'est ce que vous en pensez ? » et facilitez l'expression de points de vue différents.

Faites-leur sentir qu'ils font partie d'une équipe, et que ce qui est important ce n'est pas que leurs propres idées soient choisies ou mises en avant mais que l'ensemble des idées de l'équipe donne le meilleur résultat pour le projet.

Vous êtes garant de la parole de chacun : sollicitez les silencieux, régulez les bavards, dissipez les malentendus (assurez-vous que les enfants se comprennent entre eux).

OUTILS SUGGÉRÉS

- Le bâton de parole
- Le signe du silence
- Exercice d'empathie

Les techniques de débat

Les techniques de débat permettent aux enfants d'aller plus loin lors de l'analyse des problèmes ou pour imaginer des solutions.

Ces techniques incitent les enfants à poser et à se poser des questions, à formuler leurs idées et à argumenter.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Le débat démultiplicateur
- Le débat mouvant
- La banque de questions

TOUT AU LONG DU PROJET

FICHE PÉDAGOGIQUE

DOCUMENTER COLLECTIVEMENT LE PROJET

1/4

Dans Bâtisseurs de possibles*, ce qui est important ce n'est pas le résultat du projet mais l'ensemble du processus.*
Pour valoriser ce processus, notamment aux yeux des enfants, pour faciliter le partage du projet avec l'extérieur de la classe (les autres classes, les parents, etc.) et pour favoriser la prise de recul sur les acquisitions, la documentation du projet au fur et à mesure est un excellent moyen !

LIENS AVEC LE SOCLE

1. MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

- Rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...)

- Reformuler des propos lus ou prononcés par un tiers

4. MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

- S'approprier un environnement informatique de travail ;

- Créer, produire, traiter, exploiter des données ;

- Communiquer, échanger.

La documentation collective

Plusieurs possibilités s'offrent à votre classe : tenir un journal de bord collectif, réaliser une frise photo chronologique ou encore documenter numériquement le projet via l'Espace enseignant.

...

DOCUMENTER COLLECTIVEMENT LE PROJET 2/4

Après chaque séance ou en fin d'étape, proposez à vos élèves de réfléchir tous ensemble à une phrase (un court texte) pour décrire la séance (l'étape).

Bien sûr, il est possible d'écrire un texte plus long, mais mieux vaut privilégier la régularité et s'y tenir jusqu'au bout.

Si possible, prenez des photos au cours des séances consacrées à Bâtisseurs : photos des élèves qui travaillent en groupe, photos de leurs productions, de l'environnement exploré, etc.

Vous pouvez également proposer à vos élèves de faire des dessins pour illustrer la documentation.

Sur le moment, les élèves débattent collectivement pour choisir les photos, écrire la phrase et raconter ce qu'ils ont fait. Au fil du projet, vos élèves prennent conscience de ce qu'ils ont accomplis tous ensemble, même si in fine le résultat du projet vous paraît (ou leur paraît) modeste.

Documenter de cette manière permet de faciliter la construction de repères collectifs et de s'y référer lors des temps de bilan des apprentissages ; ces derniers seront alors facilités et vraiment approfondis.

OUTILS SUGGÉRÉS

- la frise chronologique dans la classe

- la documentation numérique via l'Espace enseignant : avec plusieurs options de visibilité possible *(privé, partage avec SynLab, synchronisation avec un twitter, un fb ou un blog, envoi aux parents sous forme de newsletter, visible par la communauté Bâtisseurs)*

Le rôle de reporter

Selon leur âge, proposez aux enfants d'être eux-mêmes responsables de la documentation du projet en désignant par exemple des reporters.

Expliquez-leur en quoi consiste leur mission : prendre des photos, dessiner, se rappeler ou noter des phrases et des moments magiques, et plus généralement, récolter tout ce qui peut leur servir pour pouvoir ensuite raconter et partager le projet.

Ce rôle de reporter peut être pris par différents enfants pendant les différentes phases du projet. Ou encore, si des enfants se découragent pendant le projet, remobilisez-les en leur proposant d'être reporter.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Le jeu de cartes
- Le tableau des responsabilités

Le cahier individuel de Bâtisseur

Afin de favoriser l'appropriation du déroulé du projet par les enfants et de leur proposer un moyen de documentation personnel, vous pouvez aussi leur faire réaliser leur cahier individuel de Bâtisseur, à l'aide de la planche illustration.

Ce mode favorise l'expression personnelle et peut être un outil de lien avec les parents.

Les traces écrites liées à Bâtisseurs peuvent aussi s'inscrire dans le cahier de leçon ou le cahier du jour.

Quelle que soit la formule choisie, préservez des temps d'échanges en classe entière pour favoriser la construction de repères collectifs.

Afficher, visualiser

Au sein de chacune des étapes, le travail n'est pas forcément linéaire : il peut y avoir des allers-retours, et on peut revenir en arrière, changer d'avis ou d'idée, etc.

Pour faciliter les allers-retours et valoriser l'ensemble du processus, gardez affichés les supports (affiches de synthèse, affiches de travail en groupe, affiches avec post-it, exposés de recherche, etc.) le plus longtemps possible, pendant toute l'étape, pendant tout le projet.

TOUT AU LONG DU PROJET

FICHE PÉDAGOGIQUE

FAIRE LE BILAN

1/3

A chaque fin d'étape et éventuellement à la fin de chaque ou de certaines séances, sans attendre la fin du projet, nous vous suggérons de prendre un temps avec vos élèves pour expliciter avec eux les apprentissages.

LIENS AVEC LE PROGRAMME / LE SOCLE COMMUN

ENSEIGNEMENT CIVIQUE ET MORAL

- Culture de la sensibilité : compétences et connaissances.

1. MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

- Un vocabulaire juste et précis pour désigner des sensations, des émotions.

1/ Les faits

Grâce à la documentation collective du projet, vous pouvez revenir avec vos élèves sur ce qui a été vécu pendant l'étape : qu'avons-nous / qu'avez-vous fait ?

2/ Le ressenti

Vous pouvez ensuite leur demander ce qu'ils ont ressenti durant cette étape, et comment ils se sentent maintenant.

OUTIL SUGGÉRÉ

- Comment je me sens

Une fois que chacun a exprimé son ressenti, demandez-leur pourquoi et discutez-en.

3/ L'explicitation des apprentissages

Enfin, prenez un temps pour leur faire prendre conscience des savoirs et savoir-faire développés pendant les séances Bâtisseurs de possibles.

Il peut s'agir d'une discussion collective que vous animez :

« Qu'a-t-on appris ? »

« Qu'a-t-on fait ? » (français écrit, oral, sciences, grammaire, vocabulaire, etc.).

« Quelles compétences avez-vous développées ? » (travailler ensemble, s'écouter, etc.).

Prendre le temps de faire ce moment de bilan collectif et individuel permet aux enfants de réaliser que Bâtisseurs de possibles n'est pas un jeu mais permet les apprentissages scolaires et le développement de compétences utiles pour mener sa vie et vivre en société.

OUTIL SUGGÉRÉ

Nous aimerions construire un outil d'évaluation pertinent et adapté à vos besoins et à ceux des élèves. Nous cherchons à constituer un groupe de travail pour expérimenter et co-construire ces outils.

Intéressé ? Contactez-nous :
contact@batisseursdepossibles.org

En tant qu'enseignant *Bâtisseur* : Faire le point et contribuer

A chaque fin d'étape, vous pouvez prendre un temps pour réfléchir à ce que le projet a comme implications dans votre pratique professionnelle.

Si vous le souhaitez / pouvez, faites ce point en binôme avec un autre enseignant, Bâtisseur ou non.

C'est aussi le moment de contribuer à l'amélioration continue des outils pédagogiques qui sont à la disposition de l'ensemble des enseignants Bâtisseurs.

Vous pouvez par exemple :

- nous envoyer une photo des supports tels que vous les avez adaptés ou que vous auriez créés pour le projet

- nous faire part d'une activité que vous avez mise en place pour le projet, d'une séance décrochée pour faire le lien avec les programmes scolaires, etc

TOUT AU LONG DU PROJET

FICHE PÉDAGOGIQUE

PARTAGER SON PROJET AVEC LA COMMUNAUTÉ *BÂTISSEURS*

1/4

Dans Bâtisseurs de possibles*, ce qui est important ce n'est pas le résultat du projet mais l'ensemble du processus.*
Pour valoriser ce processus, notamment aux yeux des enfants, pour faciliter le partage du projet avec l'extérieur de la classe (les autres classes, les parents, etc.) et pour favoriser la prise de recul sur les acquisitions, la documentation du projet au fur et à mesure est un excellent moyen !

Quand ?

Nous vous proposons de partager votre projet avec le reste de la communauté Bâtisseurs à deux moments clés :

- À la fin des 2 premières étapes

- À la fin des 4 étapes, avant **FIN MAI** pour permettre les échanges et les rencontres au mois de juin

Pourquoi partager ?

- Pour voir comment avancent d'autres classes,

- Pour s'inspirer et inspirer les autres,

- Pour échanger entre enseignants et/ou entre classes,

- Pour prendre du recul sur ce que l'on fait

- etc.

Ne vous mettez pas la pression ! Dites vous simplement que c'est parce que les autres classes ont joué le jeu en partageant leurs projets que vous avez pu entendre parler de Bâtisseurs de possibles. A votre tour de contribuer et d'inspirer d'autres enseignants en France et dans le monde.

Comment partager ?

Deux possibilités s'offrent à vous :

1/ VIA L'ESPACE ENSEIGNANT

A la fin de l'étape 2 et en fin de projet, vous pouvez générer automatiquement un rendu en sélectionnant certaines photos de votre frise de documentation du projet.

Cela prend très peu de temps.

Vous pouvez aussi choisir l'option : visible par la communauté ; dans ce cas, toutes vos photos de documentation sont visibles par la communauté dès que vous les publiez.

OU

2/ EN ENVOYANT UN MAIL À

jepartage@batisseursdepossibles.org avec un rendu écrit ou un photo-journal (diaporama) ou une vidéo.

Nous vous proposons des documents, au format word et powerpoint, déjà mis en forme pour vous faire gagner du temps ainsi qu'un tutoriel vidéo, mais il n'y a pas de format imposé. Vous pouvez faire participer vos élèves et/ou les parents volontaires à la réalisation du rendu.

PARTAGER SON PROJET AVEC LA COMMUNAUTÉ BATISSEURS 3/4

Si vous souhaiter réaliser une vidéo pour le rendu final, sachez que cela prend un peu de temps : prévoyez de filmer pendant les séances Bâtisseurs, prévoyez du temps pour regarder les « rush » et monter le film. Voyez si vous pouvez demander de l'aide à un parent.

Dans tous les cas, fixez vous une longueur maximum de 3 minutes, pour que votre vidéo soit vue et pour que cela ne soit pas trop long à réaliser pour vous.

N'oubliez pas : ce qui est intéressant, c'est de partager l'avancement du projet, l'ensemble du processus et non pas seulement le résultat.

Pour le rendu intermédiaire, si vous avez peu de temps, vous pouvez aussi contacter SynLab et tenir l'équipe informée de votre avancement lors d'un échange téléphonique.

Et après ?

Dans l'Espace enseignant, vos rendus sont visibles par les autres enseignants Bâtisseurs. Si vous le souhaitez, votre anonymat est préservé, et ne sont indiqués que le nom de la ville, de l'école et le niveau de classe.

Vous pouvez regarder les projets d'autres classes, en faisant des recherches par niveau, par thématique ou par localisation géographique.

A partir de vos rendus, nous pourrons également écrire des histoires de Bâtisseurs qui alimenteront le *Mag' Bâtisseur*, envoyé régulièrement à l'ensemble de la communauté, en mentionnant simplement la ville et le niveau de classe. Nous constituons la bibliothèque de projets, visible sur www.batisseursdepossibles.org

Nous pourrons également faire des liens entre les projets et vous suggérer des échanges entre classes.

Focus sur : Autorisation de droit à l'image

Afin de pouvoir diffuser les images et les vidéos, chaque enfant doit faire remplir une autorisation de droits à l'image par son représentant légal.

La note d'information à destination des parents comporte un feuillet détachable « droit à l'image ». Les coupons réponse des parents sont à envoyer à SynLab à l'adresse suivante :

24 boulevard des Batignolles
75017 PARIS.

En cas de refus des parents, vous pouvez tout de même documenter et partager le projet en prenant des photos où les élèves qui n'ont pas obtenu l'autorisation ne sont pas identifiables (de dos, dans un groupe, etc.) et en prenant en photo leurs réalisations (affiches, exposé, lieux, etc.

TOUT AU LONG DU PROJET

FICHE PÉDAGOGIQUE

POSTURE DE L'ENSEIGNANT

Avec *Bâtisseurs de possibles*, vos élèves ont l'opportunité d'être responsables de leur projet et acteurs de leurs apprentissages. A eux d'identifier le sujet sur lequel ils veulent s'engager, à eux de proposer des idées, à eux de prendre des décisions.

Votre posture est celle d'un **facilitateur** qui accompagne la réflexion et assure la circulation de la parole : faites rebondir les élèves sur les propos apportés par les uns ou les autres, sollicitez l'avis des plus timides tout en veillant à ne pas « obliger », aidez vos élèves à prendre du recul, synthétisez les avis exprimés , apportez le cas échéant un point de vue, une information complémentaire, pour élargir les représentations de la situation, du problème, du sujet, ou pour aider à prendre une décision sans pour autant la prendre à leur place.

Votre rôle consiste également à créer les conditions propices à l'aboutissement du projet. Vous aidez vos élèves à surmonter les difficultés : « Quelle autre possibilité avons-nous si nous prenons en compte cette contrainte ? », « on apprend en se trompant », etc.

Enfin, mais cela va sans dire, vous êtes garant de l'approfondissement des connaissances et des apprentissages scolaires grâce aux liens que vous ferez avec le programme et à l'explicitation des apprentissages.

Vos qualités : écoute, souplesse, perspicacité, persévérance, réactivité.

AYEZ CONFIANCE DANS LA CAPACITÉ DE VOS ÉLÈVES À IMAGINER DES SOLUTIONS ORIGINALES ET À LES TRANSFORMER EN PROPOSITIONS CONCRÈTES.

DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Un climat de classe propice au projet
2. Débat : Trop petits pour changer le monde ? Possible ou impossible ?
3. Inspirez vos élèves avec des histoires d'enfants acteurs de changement
4. Présentez-leur le projet Bâtisseurs de possibles
5. Présentation des 4 étapes
6. Définissez ensemble la charte Bâtisseurs

2H00
en 2 ou 3 séances
temps indicatif minimum

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

POUR LES ENFANTS

> Découvrir qu'on peut agir pour changer des choses

> Avoir envie de participer à *Bâtisseurs de possibles*

POUR L'ENSEIGNANT

> Donner envie aux enfants de devenir des *Bâtisseurs de possibles*

> Présenter le projet

> Poser le cadre du projet : coopération, entraide, écoute

EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

Cahier personnel de l'élève

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*enseignement civique et moral *langue orale *lecture *vocabulaire *géographie *arts visuels *EPS *anglais *TICE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

> Apprendre à débattre et à s'écouter

> Stimuler son sens critique

> Apprendre à coopérer

> Apprendre à se projeter dans un projet

> Participer à la définition de règles communes

FICHE PÉDAGOGIQUE

1.

UN CLIMAT DE CLASSE PROPICE AU PROJET

~ 30 min.

Avant de commencer la démarche Bâtisseurs de possibles, en début d'année ou en début de journée de temps à autre, vous pouvez proposer à vos élèves un petit « brise glace » et/ou un jeu coopératif. Les enfants apprennent ainsi à se connaître et à se faire confiance : une ambiance de classe positive, nécessaire au projet, s'installe. Pour faciliter la parole en classe, vous pouvez mettre en place certaines modalités comme le bâton de parole ou le signe du silence. Enfin, vous pouvez aider vos élèves à mieux se connaître puis à s'intéresser à l'autre avec de petits exercices.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*Enseignement civique et moral
*EPS

OUTILS SUGGÉRÉS

- Brises glaces
- Jeux coopératifs en EPS
- Bâton de parole
- Signe du silence
- Le cartable, petit exercice d'empathie
- Activités du Cartable des compétences psychosociales : cartablecps.org

FICHE PÉDAGOGIQUE

2.

DÉBAT : TROP PETITS POUR CHANGER LE MONDE ? POSSIBLE OU IMPOSSIBLE ?

15 à 45 min

En guise d'introduction, vous pouvez réfléchir en classe entière autour de la notion possible / impossible ou à partir d'une citation inspirante.

« Si vous avez l'impression que vous êtes trop petit pour changer quelque chose, essayez donc de dormir avec un moustique. Vous verrez lequel des deux empêche l'autre de dormir » Le Dalaï Lama

Cette discussion à visée philosophique peut être plus ou moins longue selon le niveau de classe et le temps dont vous disposez.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*enseignement civique et moral (culture du jugement) *langue orale *lecture *anglais *TICE

OUTILS SUGGÉRÉS

- Le livre Possible et impossible de la collection Goûter philo (éditions MILAN) ou un extrait du livre et quelques suggestions de questions dans la carte outil
- Jeu de cartes
- Une vidéo de Kid President, pour les enseignants à l'aise en anglais

SUPPORT(S)

Fiche enfant *Toi aussi, tu peux changer le monde,* à photocopier et à coller dans les cahiers

FICHE PÉDAGOGIQUE

3.

INSPIREZ VOS ÉLÈVES AVEC LES HISTOIRES D'ENFANTS ACTEURS DE CHANGEMENT

15 à 45 min.

Lisez, faites lire ou visionnez en classe des histoires d'enfants qui réalisent des projets pour améliorer leur école, leur quartier, la société.
Vous pouvez aussi faire lire les histoires en groupe et demander à chaque groupe de présenter son histoire au reste de la classe.
(voir supports proposés)

Demandez à vos élèves ce qu'ils pensent de ces projets, de ces enfants, s'ils ont envie d'en savoir plus.

Sur un ou plusieurs exemples, vous pouvez demander aux élèves de réfléchir aux solutions qu'eux auraient proposées face à un tel problème.

Insistez sur le message suivant : « Vous aussi vous seriez capables de changer les choses ! »

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*lecture *TICE

SUPPORT(S)

- Histoires de Bâtisseurs
- Vidéos de projets réalisées par les Bâtisseurs consultables en ligne dans la Bibliothèque de projets www.batisseursdepossibles.org (à télécharger dans l'Espace enseignant)

FICHE PÉDAGOGIQUE

4.

PRÉSENTEZ-LEUR LE PROJET BÂTISSEURS DE POSSIBLES

15 min.

Visionnez en classe le dessin animé *Bâtisseurs de possibles* et/ou expliquez leur la démarche :

« ***Bâtisseurs de possibles*** vous propose de changer le monde, en commençant par changer de petites choses autour de vous, et en faisant partie d'un mouvement international de 25 millions d'enfants dans 35 pays du monde.
Dans ***Bâtisseurs de possibles***, ce sont les enfants qui sont responsables de leur projet. Ce sont eux qui doivent choisir un problème qui les touche profondément, exprimer leurs idées et les réaliser. »

Précisez-leur que vous êtes là pour les écouter, pour les aider mais que vous ne décidez pas.
Vous pouvez parcourir avec eux le site internet *Bâtisseurs de possibles* : ils se rendront ainsi mieux compte qu'ils appartiennent à un mouvement.

Chaque élève peut éventuellement réaliser son cahier individuel de Bâtisseur, à l'aide de la planche illustrations. Cela favorise l'appropriation du déroulé du projet par les enfants.
Les traces écrites liées à Bâtisseurs peuvent aussi s'inscrire dans le cahier de leçon ou le cahier du jour.

FICHE PÉDAGOGIQUE | 4.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*TICE *arts visuels

SUPPORT(S)

- Affiche *25 M d'enfants* pour afficher dans la classe

- Le site www.batisseursdepossibles.org, notamment la bibliothèque de projets

- Le dessin animé Bâtisseurs de possibles visible dans l'onglet *Je suis un enfant* et téléchargeable dans Mon espace

- Fiche enfant *Toi aussi, tu peux changer le monde*, à photocopier et à coller dans les cahiers

- Planche illustrations à photocopier, découper, coller, colorier

FICHE PÉDAGOGIQUE

5.

PRÉSENTATION DES 4 ÉTAPES

30 min.

Présentez à vos élèves les 4 étapes du projet à l'aide de l'affiche Frise 4 étapes. Vous pouvez leur décrire les petits personnages qui vont les accompagner pour chaque étape et les couleurs grâce auxquelles ils vont pouvoir se repérer.

Présentez-leur le cadre temporel que vous avez choisi : 1 semaine à temps plein, 1 trimestre avec des temps dédiés, tous les vendredi matin de l'année scolaire, etc.
Ensuite, insistez sur le fait qu'il va falloir documenter le projet à chaque séance, pour pouvoir se repérer dans l'avancement du projet, et aussi pour partager ce qui se passe dans la classe avec d'autres classes Bâtisseurs, avec le reste de l'école, avec les parents. Présentez-leur le ou les dispositifs que vous avez choisis pour documenter le projet : frise photo dans la classe, journal de bord de la classe, via l'espace enseignant, ou via twitter ou le blog de la classe.
(voir supports proposés)

Enfin, si c'est adapté au niveau de votre classe, vous pouvez prendre un temps d'échange pour parler de l'inconnu lié au projet : « on ne sait pas où cela va nous mener, ce qui va arriver. C'est une aventure collective et quoiqu'il arrive cela va nous permettre d'apprendre : apprendre à travailler ensemble, découvrir des sujets, approfondir nos connaissances, etc. »

FICHE PÉDAGOGIQUE | 5.

Il n'y a pas de projet Bâtisseurs raté car ce qui compte c'est l'ensemble de la démarche et non pas juste l'action réalisée. Ce qui compte, c'est de vivre une expérience et de prendre conscience qu'on peut être un citoyen actif, qu'on peut être écouté, dès maintenant, sans attendre d'être grand. Et c'est valable même si notre action n'a pas le résultat espéré au début.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*enseignement civique et moral (culture de l'engagement)

SUPPORT(S)

Affiche frise 4 étapes

CARTE TÉMOIGNAGE

S'APPROPRIER LA DÉMARCHE AVEC LE CAHIER BÂTISSEUR PERSONNALISÉ

Classe de CM1 à Metz

"Je leur ai donné des images issues du kit pédagogique à télécharger qu'ils ont sélectionnées selon leur choix.
Puis ils les ont disposées sur la couverture du cahier pour créer une première et quatrième de couverture personnalisée.
Cela a donné lieu à des échanges sur l'iconographie proposée et a permis d'expliciter aux élèves la démarche et d'évaluer leur compréhension de celle–ci.
Lors des présentations des couvertures créées par des élèves volontaires, certains ont questionné leurs camarades sur les choix des images. Ainsi « pourquoi as-tu choisi les camions de chantier ? », l'élève a répondu « car je pense que je vais préférer quand on va faire les choses ». D'autres élèves ont questionné « pourquoi tous les enfants se donnent la main ? » et d'autres ont répondu

CARTE TÉMOIGNAGE

« parce qu'ils vont travailler ensemble », « ils vont trouver des solutions avec les copains et faire avec les autres », « ça veut dire qu'on va travailler par groupe maîtresse ? ». « Pourquoi il y a un cœur en forme de planète maîtresse ? ». « Peut-être, parce qu'on va pouvoir trouver des solutions pour protéger notre planète ». « Ca veut dire qu'on peut avoir des problèmes avec notre planète ? ». « Pourquoi as-tu collé le garçon qui parle avec une mamie ? », « parce que peut-être qu'on va aider les vieilles personnes ou leur poser des questions ». « Pourquoi as-tu colorié Bâtisseurs de possibles en bleu, blanc, rouge ? », l'élève répond « parce que nous, on fait bâtisseurs en France et qu'il y a plein d'enfants dans d'autres pays qui le font aussi ». Cette étape a vraiment permis aux élèves de s'approprier la démarche par observation et sélection de l'iconographie, mais également au cours de l'échange oral entre pairs. De mon côté, cela m'a donné l'occasion d'évaluer leur compréhension de la démarche, de poser le cadre et les règles pour ce travail collaboratif. ”

CARTE TÉMOIGNAGE

UN PEU DE GÉOGRAPHIE

Classe de CM1 à Metz

“ Lors de la présentation du projet, l’enseignante a demandé à ses élèves de relever les pays mentionnés dans les histoires de Bâtisseurs, de les localiser sur un planisphère, ainsi que les continents.

Ils ont également regardé la carte des Bâtisseurs de possibles sur le site internet www.batisseursdepossibles.org pour situer leur ville par rapport au reste de la France. ”

FICHE PÉDAGOGIQUE

6.

DÉFINISSEZ ENSEMBLE LA CHARTE BÂTISSEURS

30 min.

Pour pouvoir mener à bien le projet, il va falloir travailler ensemble, débattre et prendre des décisions collectives. Il est tout à fait possible qu'à des moments, certains élèves aient du mal à céder, soit frustrés que leur idée ne soit pas retenue, etc.

Voici ce que vous pouvez dire à vos élèves :
« Travailler en équipe c'est palpitant et enrichissant : n'importe quelle équipe est plus forte qu'une seule personne. Vous le verrez tout au long du projet : on est meilleurs à plusieurs que tout seul !
Bien sûr, ce n'est pas toujours facile. Il faut que chacun puisse parler, que tout le monde écoute mais aussi se mettre d'accord faire des compromis, des concessions. »

C'est pourquoi nous vous encourageons à définir avec vos élèves une charte *Bâtisseurs de possibles.*
Il s'agit de construire tous ensemble les règles de vivre ensemble et de travail en commun nécessaires au projet.

Et enfin, nous vous suggérons de définir des rôles pour faciliter le travail en groupe.

FICHE PÉDAGOGIQUE | 6.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*enseignement civique et moral (culture de l'engagement)

OUTILS SUGGÉRÉS

- La charte Bâtisseurs
- Le tableau des responsabilités
- Le jeu de cartes

SUPPORT(S)

Polaroïd des règles

5H00
en 3 ou 4 séances
temps indicatif minimum

DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Explorer le monde qui m'entoure
2. Choisir un problème
3. Préciser le problème
4. Mener l'enquête
5. Résumer ce qu'on a appris

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

POUR LES ENFANTS

> Identifier une situation qui me préoccupe et que je souhaite améliorer

POUR L'ENSEIGNANT

> Accompagner les enfants dans l'identification d'un problème qui les touche

> Les aider à acquérir une meilleure compréhension de la situation

EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

Affiche de synthèse du problème choisi

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*production écrite *langue orale *lecture *vocabulaire *arts visuels *grammaire *sciences *géographie

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

> Apprendre à observer son environnement proche

> Connaître les grands enjeux du monde actuel

> Réaliser une interview

> Analyser une situation, un problème, pour en déterminer les causes

> Apprendre à débattre et à s'écouter

> Apprendre à coopérer

FICHE PÉDAGOGIQUE

1.

EXPLORER LE MONDE QUI M'ENTOURE POUR IDENTIFIER UN PROBLÈME QUI ME TOUCHE

30 min à plusieurs séances

LIEN AVEC LE PROGRAMME

*Sciences

L'enjeu des premières séances Bâtisseurs est de permettre aux enfants d'exprimer un problème qui leur tient vraiment à cœur, d'identifier une cause pour laquelle ils ont envie de s'engager, tout en leur ouvrant le champ des possibles et en leur permettant d'explorer des domaines qu'ils ne connaissent pas au premier abord.

Voici le déroulé que nous vous proposons pour répondre à cet enjeu, mais sentez-vous libre de l'adapter notamment pour être au plus proche de la réalité de votre classe et des élans spontanés de vos élèves :

A- Identifier spontanément des problèmes

B- Travailler sur l'environnement proche

C- Explorer et découvrir les enjeux du monde

A- IDENTIFIER SPONTANÉMENT DES PROBLÈMES

Demandez aux enfants de réfléchir individuellement à des actions/situations/comportements autour d'eux qui les préoccupent, les touchent, les indignent et qu'ils souhaiteraient voir améliorées.
Les enfants notent tout ce qui leur vient à l'esprit sur leur cahier ou sur des post-it qu'ils viendront ensuite coller sur une affiche commune.
(voir outil suggéré)

Même si vous n'êtes pas d'accord avec certaines observations ou que certaines vous paraissent peu pertinentes ou pas importantes, n'intervenez pas : il faut absolument préserver ce moment privilégié où émerge ce que pensent et ressentent les enfants.

POINT DE VIGILANCE :

à ce moment-là du processus, il s'agit de rassembler des FAITS (actions, situations, comportements) ou des PROBLÈMES, et non pas des IDÉES.
Par exemple : « AVOIR PLUS DE JEUX DANS LA COUR » ou « NE PAS SE DISPUTER » sont déjà des solutions. Quels sont le ou les problèmes correspondants ?
Aidez les enfants à travailler sur la formulation des problèmes, au besoin en leur relisant des histoires de Bâtisseurs, et à remettre à plus tard la recherche de solutions (lors de l'étape 2 : IMAGINER).

OUTIL SUGGÉRÉ

Boule de neige

B- TRAVAILLER SUR L'ENVIRONNEMENT PROCHE

Proposez ensuite à vos élèves d'explorer leur environnement proche.
Si possible, emmenez-les faire une séance d'observation au sein de l'école, aux alentours de l'école, dans le quartier, etc. Seuls ou en petits groupes, ils notent leurs observations dans leur cahier à l'aide des vignettes du kit observation.

OUTIL SUGGÉRÉ

Sur le chemin de l'école

SUPPORT

Kit d'observation

C- EXPLORER ET DÉCOUVRIR LES ENJEUX DU MONDE

Enfin, vous pouvez sensibiliser vos élèves à des thématiques dont ils ne sont pas familiers au premier abord mais qui pourront les passionner. Il ne s'agit pas de leur imposer un thème mais de leur permettre de se décentrer de leur quotidien, d'être éveillés à des questions de société.

Grâce à des partenariats avec des associations expertes, nous vous proposons des ressources thématiques sur les sujets suivants :
- **Les océans profonds**, avec l'association BLOOM
- **La forêt**, avec l'association WILDTOUCH
- **Le climat**, avec l'association WILDTOUCH

Nous avons également référencé des ressources pédagogiques gratuites créées par d'autres associations.
Toutes ces ressources sont accessibles sur l'espace enseignant.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Revue de presse
- Ressources thématiques

FICHE PÉDAGOGIQUE

2.

CHOISIR UN PROBLÈME

30 min à 1h

Chaque élève ou chaque groupe peut lire à haute voix ou exposer au reste de la classe les problèmes qu'il a identifiés.
Listez l'ensemble des problèmes et des situations exprimés par les élèves.
Si nécessaire, faites un premier regroupement par problèmes similaires, tout en laissant ouvert le débat pour nommer les ensembles de problèmes ou dans les cas où les enfants trouvent que les problèmes doivent être différenciés.

Inscrivez-les problématiques restantes sur une affiche de synthèse, visible par tous, pour que la classe puisse choisir le ou les sujet(s) sur lesquels ils ont envie de travailler.

Référez-vous à la fiche Coopérer, écouter, débattre pour organiser le travail de groupe et les débats autour du choix de la thématique.

Vous pouvez procédez à un vote en 2 étapes (par exemple, avec 2 gommettes par enfant au premier tour, et 1 gommette au second tour) ou utiliser la bataille de boules de neige pour sélectionner le ou les problématiques sur lesquelles la classe va travailler.
Mais le mieux est de travailler sur l'obtention de consensus, grâce à une discussion collective : quels problèmes gardent-on, pourquoi, etc. Cela permettrait de limiter les frustrations des enfants dont on aura pas choisi « leur » problème.

Lorsqu'il reste entre 1 et 3 (voire 4) thèmes, formez des groupes sur chacun des thèmes. Incitez les enfants à choisir le thème qui les préoccupe le plus en leur demandant en quoi cela les touche, pourquoi ils sont concernés par ce problème en particulier, pourquoi c'est important pour eux, pourquoi ils veulent y apporter une solution.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Boule de neige
- Débat démultiplicateur
- Débat mouvant

SUPPORT

Entête affiche de synthèse

FICHE PÉDAGOGIQUE

3.

PRÉCISER LE PROBLÈME

15 à 30 min

Pour éviter de se perdre dans une problématique trop large, pour vous permettre de mieux anticiper la suite du projet et pour permettre aux enfants de réaliser une action vraiment pertinente, nous vous conseillons de prendre un temps pour préciser, si besoin le ou les problèmes : rechercher les causes, passer de problèmes généraux à des problèmes plus spécifiques.

OUTIL SUGGÉRÉ

L'arbre à problème

FICHE PÉDAGOGIQUE

4.

MENER L'ENQUÊTE

1h à 2h

Avant de trouver des solutions, et pour que celles-ci soient vraiment pertinentes, il est important de connaître le mieux possible les personnes et les lieux concernés par le problème.
Pour les personnes : leurs besoins, leur quotidien, leurs usages, etc.
Pour les lieux : ce qu'il s'y passe et pourquoi, à différentes heures de la journée, les allées et venues, comment on s'y sent, etc.
Il va falloir mener l'enquête !

En groupe, les élèves préparent l'enquête : lister les lieux à visiter, lister les personnes à interroger, préparer les questionnaires, prendre RDV, etc.

Plutôt que des questions fermées dont la réponse est oui ou non, aidez vos élèves à préparer et poser des questions ouvertes, qui invitent à une conversation, et qui leur permettront de recueillir des anecdotes et des expériences.

Pendant l'enquête, il est probable que les personnes interrogées donnent déjà des idées aux enfants. Conseillez à vos élèves de les noter et de les garder pour l'étape 2, tout en continuant leur enquête.

Proposez à vos élèves de faire une visite sur le terrain, d'observer attentivement ce qu'il s'y passe (le lieu, les gens, les événements) et de noter tout ce qui

attire leur attention, sans rien négliger, et en documentant le mieux possible leur enquête : en faisant des dessins, en prenant des photos, des vidéos, etc.
Rappelez-leur que s'ils veulent prendre des gens en photos ou les filmer, ils doivent d'abord leur demander la permission.
Si par exemple, les élèves veulent en savoir plus sur la raison pour laquelle les parcs sont sales, ils peuvent aller dans un parc, observer comment et pourquoi il est salit, et poser des questions aux personnes qui l'utilisent et aux personnes qui l'entretiennent.
En fonction des sujets choisis, les élèves pourront également aller chercher de l'information pour améliorer leur connaissance du sujet, pour mieux comprendre leur problème : faire des recherches sur internet ou à la bibliothèque dans des revues pour enfant, ou encore contacter des associations thématiques ou locales.

L'enquête et les recherches peuvent être poursuivies en autonomie par les élèves, en dehors des créneaux de classe consacrés à Bâtisseurs

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*Production écrite *grammaire *oral *sciences

SUPPORTS

- Vignettes Enquête
- Entête d'affiche de travail de groupe : écrire le problème et lister les personnes à interroger, les lieux à visiter

CARTE TÉMOIGNAGE

Metz, CM1

“Dans cette classe Bâtisseur, la préparation de l’enquête a été l’occasion de travailler sur la production d’écrit de texte de type questionnaire ou interview. L’enseignante a fait des liens avec le programme de grammaire : noms propres et noms communs, types de phrases.

Les élèves ont chacun écrit les questions qu’ils souhaitaient poser dans leur cahier. Ces phrases interrogatives ont ensuite été corrigées par l’enseignante, qui a pu proposer une révision de la formation de ces phrases et des noms propres à partir des erreurs commises par les élèves.”

FICHE PÉDAGOGIQUE

5.

RÉSUMER CE QU'ON A APPRIS

1h à 2h

Avant de passer à l'étape suivante, les enfants vont faire la synthèse de ce qu'ils ont appris et la partager avec le reste de la classe.
Par groupe, ils peuvent réaliser un exposé ou une affiche de synthèse ou encore préparer une saynète qui seront présentés / joué devant le reste de la classe.

L'affiche de synthèse peut contenir :
- Le titre du problème
- Combien de personnes sont concernées et pourquoi
- Quelques chiffres (le cas échéant)
- La ou les causes du problème
- Illustration : photo ou dessin pour décrire la situation

La présentation à la classe peut être l'occasion de débat et d'échanges. Les élèves qui écoutent peuvent aussi poser des questions, donner leur avis, etc.

A ce stade, aidez vos élèves à identifier et mettre de côté ce qui constitue déjà des idées de solutions, qu'elles viennent d'eux ou des personnes qu'ils ont interrogées.

Une fois que tous les groupes se sont exprimés, c'est le moment de documenter cette première étape et de faire un premier bilan en classe entière !

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*Synthèse *Prise de parole en public

1H00 À 2H00
en 2 séances
temps indicatif minimum

DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Proposer plein d'idées
2. S'inspirer
3. Définir des critères de choix
4. Choisir une idée

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

POUR LES ENFANTS

> Imaginer une solution à la situation qui me pose problème

POUR L'ENSEIGNANT

> Guider la créativité collective des enfants pour générer un maximum d'idées

> Leur permettre de sélectionner et d'approfondir une idée

> Avoir confiance dans la capacité des enfants à transformer leurs idées les plus folles en propositions concrètes

EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

> Affiche récapitulative des solutions imaginées

> Exposé des recherches (sources d'inspiration)

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*langue orale *vocabulaire
*enseignement civique et moral

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

> Exprimer sa pensée et argumenter

> Apprendre à s'écouter et à rebondir sur les idées des autres

> Développer sa créativité

> Apprendre à transférer et adapter une connaissance à sa situation de travail

FICHE PÉDAGOGIQUE

1.

PROPOSER PLEIN D'IDÉES

30 min.

La meilleure façon d'avoir une bonne idée, c'est d'avoir beaucoup d'idées !

Pour libérer la créativité de vos élèves et permettre d'avoir une pensée « divergente », vous pouvez commencer par un petit échauffement.

Vous allez ensuite animer un remue-méninge (brainstorming en anglais). C'est le moment de rappeler les règles de travail en groupe, en demandant par exemple aux élèves de les énoncer.

Que votre classe travaille sur un ou plusieurs problèmes, qu'elle fonctionne en un ou plusieurs groupes, nous vous conseillons de faire un remue-méninges collectif en classe entière pour chacun des problèmes plutôt que de laisser les groupes travailler en autonomie.

La créativité sera ainsi augmentée, et vous pourrez faire rebondir les élèves en leur posant des questions et surtout assurer la circulation de la parole.

Pour ne pas épuiser l'attention des enfants, vous pouvez effectuer chaque remue-méninges sur des séances différentes.

Avant de passer au choix d'une solution, laissez passer quelques jours, si cela est possible, pour que puissent émerger de nouvelles idées.

FICHE PÉDAGOGIQUE | 1.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*Enseignement civique et moral
* Langue orale

OUTILS SUGGÉRÉS

- Échauffons nos méninges
- La Charte Bâtisseurs
- Le Remue-méninges

SUPPORT(S)

- Affiche Charte Bâtisseurs
- Entête d'affiche récapitulative des idées

FICHE PÉDAGOGIQUE

2.

S'INSPIRER, APPROFONDIR LES RECHERCHES

30 min. à 1h

Cette séance est à adapter en fonction du niveau d'approfondissement de l'enquête menée lors de l'étape 1.

Une fois que des premières idées ont été données, il peut être utile de faire des recherches pour approfondir le sujet, s'inspirer ou pour creuser les premières idées, voire les dépasser.

Le cas échéant, chaque groupe travaille sur son sujet.

Guidez vos élèves dans ce travail tout en les laissant aller chercher les informations.

Vous pouvez également proposer à vos élèves de jouer une petite pièce de théâtre pour illustrer l'idée : cela permettra de se projeter et de l'approfondir.

OUTILS SUGGÉRÉS

Théâtre forum

TÉMOIGNAGE | 2.

TEMOIGNAGE ENSEIGNANT

Classe de CM1 à Metz

“ Exemples de recherches pour différents problèmes identifiés :

- Ne plus avoir de déchets dans la cour et la classe : recherche sur les déchets : ce qui se dégrade ou non, comment les trier ? Recherche de livres dans la BCD de l’école, lectures en groupe et à la maison

- Avoir plus de jeux dans la cour : lister les jeux que l’on aimerait et le matériel disponible à l’école, faire des recherches sur un cahier de jeux pour enfants

- Régler les disputes dans la cour : chercher ce qu’est être un élève médiateur

- Aider les enfants malheureux : choisir une action près de chez nous, recherches resto du coeur ou association type croix rouge puis déterminer une action qui aidera vraiment les enfants ”

FICHE PÉDAGOGIQUE

3.

DÉFINIR DES CRITÈRES DE CHOIX

30 min.

A ce stade, vous allez sûrement devoir faire comprendre aux enfants que le but n'est pas que une idée venant d'une personne en particulier soit retenue, mais que grâce au collectif, on construise la meilleure idée possible. Le choix d'une solution peut donc être un mélange de plusieurs idées, l'objectif étant que cette solution puisse durer dans le temps, améliorer la vie des autres, changer profondément la situation, etc.

Pour faciliter le choix de l'action à réaliser, définissez avec vos élèves les critères de choix. Ces critères peuvent être : originalité, potentiel d'améliorer la vie de nombreuses personnes, durabilité, facilité de mise en œuvre, etc.

TÉMOIGNAGE | 3.

TEMOIGNAGE ENSEIGNANT

CE2-CM2, Laillé

“ Suite au remue-méninges, il y a eu en tout 17 idées !!! Nous les avons listées et les enfants les ont triées suivant leur délai de réalisation estimé et selon s’ils pouvaient le faire eux-mêmes ou non. Cela nous a permis de faire un premier tri qui a ensuite facilité le choix de l’action réalisée. ”

Les idées ont été inscrites dans le tableau suivant :

RÉALISATION DES IDÉES

DANS 3 SEMAINES		DANS 3 MOIS		DANS 1 AN	
Par nous	Par la mairie	Par nous	Par la mairie	Par nous	Par la mairie
* Repeindre les bancs et la poubelle * Construire une boîte d’échange de livres * Réaliser des tables pliables s’adaptant sur les barrières de la place * Installer une cabane à oiseaux sur le lampadaire * Installer un panneau pour que chacun puisse s’exprimer sur ce qu’il désire pour cette place	* Rapprocher les 2 bancs	* Faire un tournoi de pallets sur le terrain de pétanque * Creuser un circuit miniature pour des petites voitures (jouets manuels)	* Mettre une table de pique-nique * Nettoyer le terrain de pétanque * Proposer une projection cinéma en plein air pendant les beaux jours * Installer un parking à vélos	* Monter un groupe pour tricoter des pulls pour les arbres (yarnbombing)	* Remettre du gravier ou du sable dans les allées

IDÉES NON VALIDÉES : Réaliser une piste d’athlétisme à la place du terrain de pétanque (organiser plutôt un concours de palets qui sera intergénérationnel ou accueillir le T.A.P. Pétanque au printemps), Construire une piscine (Trop coûteux et pas assez de place), Peindre les barrières (elles seront déjà colorées avec les tables pliantes).

FICHE PÉDAGOGIQUE

4.

CHOISIR UNE SOLUTION

30 min.

En classe entière, procédez d'abord à une présélection des idées grâce aux critères définis par les élèves.

Cette présélection peut donner lieu à de nouvelles idées, plus précises, plus « réalisables » dans le temps imparti. Il se peut que ces idées soit un peu moins ambitieuses que les idées initiales mais l'objectif est de renforcer les enfants dans leur conviction qu'ils peuvent faire changer des choses. Vous pouvez illustrez avec quelques citations. Par exemple, leur rappeler que les petits ruisseaux font les grandes rivières.

Ensuite, la technique la plus basique pour faire un choix parmi les idées présélectionnées est le vote, qui peut être effectué à main levée ou par exemple avec des gommettes, en un ou deux tours.

Mais idéalement, pour permettre aux enfants de choisir la solution la plus appropriée, sans freiner leur créativité, le mieux est d'avoir recours à un débat, qui peut précéder le vote.

Vous pouvez aussi réfléchir collectivement en reprenant l'arbre à problème ou la synthèse de l'enquête. Ceci permettra d'identifier les solutions qui répondent

...

FICHE PÉDAGOGIQUE | 4.

le mieux aux causes du problème.

Enfin si les enfants souhaitent se concentrer sur une idée qui vous semble irréalisable, ne les freinez pas !! Le travail de recherche et de prototypage est tout aussi, voire plus, intéressant et enrichissant que de réaliser une action.

Si tout le groupe travaillait sur le même problème, plusieurs groupes peuvent se former à ce moment là pour réaliser les idées qui ont reçu le plus de votes.

SUPPORT(S)

Cartes citations

OUTILS SUGGÉRÉS

- Débat démultiplicateur
- Débat mouvant
- Banque de questions

5H00
en 2 ou 3 séances
temps indicatif minimum

DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Tester la solution
2. Préparer l'action
3. Passer à l'action

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

POUR LES ENFANTS

> Réaliser concrètement la solution imaginée

POUR L'ENSEIGNANT

> Mettre en place le cadre et les outils pour permettre aux enfants de réaliser leur projet

EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

Affiche Plan d'action

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*langue orale *vocabulaire *arts visuels *sciences *enseignement civique et moral *TICE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

> Confronter ses connaissances à la réalité et si besoin les approfondir

> Analyser des situations, s'adapter, changer d'avis, résoudre des problèmes

> Apprendre à coopérer

> Apprendre à utiliser des outils numériques ou techniques pour la réalisation d'un projet

FICHE PÉDAGOGIQUE

1.

TESTER LA SOLUTION

30 min. à 2h

Une fois qu'une idée de solution a été choisie, soit par la classe, soit par chacun des groupes, les élèves vont réfléchir à comment concrètement cette idée pourrait prendre forme.
Cela va être très utile pour mieux comprendre la vision que chaque enfant possède de l'idée, même si celle-ci vient du groupe, et va aider les enfants à mieux définir ce qu'ils ont envie de faire.
Le « test » ou « prototype » de la solution peut être : un dessin, une maquette, un collage, ou même une petite représentation théâtrale si le sujet s'y prête. Tout fonctionne du moment que cela permet à l'idée de sortir de la tête et de venir dans le réel.

Le test ou prototype de la solution doit être très simple : l'objectif est de mieux communiquer au sein de l'équipe et de mieux définir l'idée.

Mettez à disposition de vos élèves du matériel créatif : feuilles, canson grand format, carton, ciseaux, colle, crayons, feutres, pâte à modeler. Demandez-leur de rapporter des matériaux de récupération (journaux, papiers colorés, rouleaux de papier absorbant, boîtes d'allumettes, etc.).

OUTILS SUGGÉRÉ

Le théâtre forum

FICHE PÉDAGOGIQUE

2.

PRÉPARER L'ACTION

1h

Faites travailler les élèves sur la liste de ce qu'il va falloir faire pour réaliser l'action.
C'est le moment de faire le point sur les contributions possibles des parents : prêt ou don de matériel, de peinture, impressions couleur, réalisation de vidéos, contribution financière pour achat de matériel, etc.

OUTILS SUGGÉRÉ

Le plan d'action

FICHE PÉDAGOGIQUE

3.

PASSER À L'ACTION

3h ou plus suivant le projet à réaliser

Pour agir, il suffit seulement de suivre le plan d'action et… c'est parti !

Réunissez les conditions pour permettre aux enfants de réaliser leur solution.

Encouragez-les ! Il est possible que les réalisations ne soient pas tout à fait conformes à ce qu'avaient imaginé les enfants. Si c'est le cas, ne les laissez pas se frustrer, car c'est un premier pas. Ils auront peut être la possibilité d'améliorer leur action plus tard, de mener d'autres actions : ce qui importe, c'est que leur projet ne reste pas à l'état d'une idée.

Le rôle du reporter est particulièrement important à cette étape : prendre des photos, faire des vidéos, des dessins, prendre des notes. Tout cela sera bien utile pour ensuite partager leur expérience lors de l'étape PARTAGER.

TÉMOIGNAGE | 3.

LA RECHERCHE-ACTION COMME MOYEN D'APPRENDRE

Classe de CM1 à Metz

> Plus qu'un projet pédagogique, les étapes du projet « Bâtisseurs de possibles » ont amené les élèves à proposer, essayer, se tromper, échanger pour avancer dans leur réalisation. C'est pourquoi, il me semble que la démarche ne peut se résumer uniquement à celle du projet : elle place les élèves en posture de chercheurs-acteurs.

5H00
en 3 ou 4 séances
temps indicatif minimum

DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Analyser le résultat de notre projet
2. Réfléchir à l'expérience vécue
3. Préparer une restitution orale du projet
4. Réaliser un rendu pour partager avec le reste de la communauté Bâtisseurs
5. Organiser un événement de restitution
6. Participer à une rencontre Bâtisseurs

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

POUR LES ENFANTS

> Prendre du recul sur ce qui s'est passé

> Partager son expérience à l'oral, à l'écrit ou de manière visuelle

POUR L'ENSEIGNANT

> Aider les enfants à réfléchir et analyser l'expérience vécue

> Aider les enfants à préparer leur restitution

> Organiser un temps de restitution et de partage

EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

> Frise chronologique illustrée du projet

> Montage vidéo racontant le projet

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*production écrite *langue orale *vocabulaire *arts visuels *grammaire *TICE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

> Apprendre à analyser les résultats obtenus

> Synthétiser et partager une expérience à l'oral ou à l'écrit

> Apprendre à utiliser des outils numériques pour communiquer sur son projet

> Apprendre à débattre et à s'écouter

> Apprendre à coopérer

FICHE PÉDAGOGIQUE

1.

ANALYSER LE RÉSULTAT DE NOTRE PROJET

30 min.

Avant de rendre visible leur réalisation au reste de l'école, aux parents, au quartier, etc. prenez le temps de faire le bilan du projet, du point de vue de son impact.

Voici quelques questions sur lesquelles vous pouvez faire réfléchir individuellement et collectivement vos élèves :

- Quels sont les résultats de l'action menée ?
- Qu'est-ce qui a marché ?
- Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?
- Comment l'action a été accueillie par les personnes concernées ou bénéficiaires ?
- Comment l'action va-t-elle continuer par la suite ?

OUTILS SUGGÉRÉS

Bilan Avant / Après

FICHE PÉDAGOGIQUE

2.

RÉFLÉCHIR À L'EXPÉRIENCE VÉCUE

30 min.

Prenez ensuite un temps avec les enfants pour leur faire exprimer ce qu'ils retiennent de cette expérience.

Reportez-vous à la fiche Faire le bilan, expliciter les apprentissages.

Pour faciliter la réflexion, vous pouvez retracer avec les enfants l'ensemble de la démarche grâce à l'affiche 4 étapes, la frise photo ou les différentes affiches de synthèse.

OUTILS SUGGÉRÉS

- Bilan de l'expérience vécue (pépite et râteau, bilan tête cœur main)
- Comment je me sens ?

SUPPORT(S)

- Affiche 4 étapes
- Fiche bilan tête-cœur-main
- Fiche comment je me sens ?

FICHE PÉDAGOGIQUE

3.

PRÉPARER UNE RESTITUTION ORALE DU PROJET

1h

Que ce soit en vue d'un événement que vous organisez pour les parents ou les habitants du quartier ou en vue d'une rencontre avec d'autres Bâtisseurs, proposez aux enfants de s'entraîner à raconter oralement leur projet.

Faites-les travailler d'abord sur le fond : réfléchir en groupe à la trame du discours.

Ensuite, le mieux est d'écrire le discours en entier puis de se répartir la parole ou choisir un porte-parole pour le groupe.

Et avant le jour j : le maître mot sera l'ENTRAINEMENT !

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*production écrite *langage oral

OUTILS SUGGÉRÉS

La présentation orale

FICHE PÉDAGOGIQUE

4.

RÉALISER UN RENDU
(ÉCRIT, VIDÉO, PHOTO)
POUR PARTAGER LE PROJET AVEC LA COMMUNAUTÉ DES BÂTISSEURS

1h

Reportez-vous à la fiche Partager (outils transversaux).
Idéalement, impliquez vos élèves dans la réalisation du rendu qui sera partagé avec les autres Bâtisseurs.

Ils ont mis en œuvre des actions pour changer le monde, à leur échelle. Leur responsabilité est d'inspirer d'autres enfants en leur disant « Je l'ai fait… toi aussi tu peux le faire ! » et de faire ainsi grandir le mouvement des enfants acteurs de leur vie et de la société.

Faites-les réfléchir au titre qu'ils souhaitent donner à leur projet.

Et faites-les travailler sur un rendu qui sera publié, en texte ou en vidéo (sous réserve des autorisations de droit à l'image), dans la bibliothèque des projets du site internet :

www.batisseursdepossibles.org/bibliotheque-de-projets

Le plus simple est de reprendre la trame des étapes Bâtisseurs et ensuite plusieurs formats sont possibles : texte illustré, diaporama de photos légendées (une quizaine de diapositives),

vidéo (3 minutes maximum ; il est possible d'intégrer des photos). Et pourquoi pas si vous avez le temps une animation réalisée par les enfants à la manière du rendu Saventuriers : www.youtube.com/watch?v=PxMHIpAgmrQ

Encouragez-les à utiliser ce qu'ils ont produit pendant la démarche (dessins, photos, vidéos, etc.). Aidez-les à mettre en relief ce qu'ils ont réalisé, leur changement d'attitude, etc.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*TICE

OUTILS SUGGÉRÉS

Tutoriel vidéo

SUPPORT(S)

Template de rendu powerpoint ou word

FICHE PÉDAGOGIQUE

5.

ORGANISER UN ÉVÉNEMENT DE RESTITUTION

Organisez un événement de restitution devant toute l'école, ou avec les parents, les habitants du quartier, les personnes bénéficiaires de l'action, un élu, etc.

C'est un grand moment !
Ce doit être un moment de célébration où les enfants vont être valorisés !

Faites participer les enfants à l'organisation de cet événement (réalisation des invitations, de la décoration, conception du déroulé de l'événement, répartition des rôles, etc.).

Prévoyez un temps de présentation du ou des projets réalisés par la classe, un temps pour poser des questions, un temps d'échanges informels dans l'espace d'exposition.

LIENS AVEC LE PROGRAMME

*arts visuels *production écrite

FICHE PÉDAGOGIQUE

6.

ORGANISER OU PARTICIPER À UNE RENCONTRE BÂTISSEURS

Vous serez informés des rencontres Bâtisseurs par mail ou via l'espace enseignant.
Si vous souhaitez en organiser une sur votre territoire, n'hésitez pas à nous contacter :
contact@batisseursdepossibles.org

Ces rencontres sont l'occasion pour les élèves d'êtres valorisés, de sentir qu'ils appartiennent à un mouvement qui les dépasse, et pour vous de rencontrer des enseignants qui auront vécu une expérience similaire.

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS TRANSVERSAUX

LE JEU DE CARTES

LE TABLEAU DES RESPONSABILITÉS

LE BÂTON DE PAROLE

LE SIGNE DU SILENCE

PETITS EXERCICES D'EMPATHIE

LE DÉBAT DÉMULTIPLICATEUR

LE DÉBAT MOUVANT

LA BANQUE DE QUESTIONS

CARTE OUTIL

JEU DE CARTES

BÂTISSEURS de possibles

JEU DE CARTES

Objectif général : *Créer un climat de classe bienveillant ; fédérer le groupe classe*

Objectifs pédagogiques : **Lecture à voix haute devant la classe *Compréhension de l'implicite, des jeux de langue *Culture et Instruction Civique *Enrichissement du lexique *Langage oral*

Dans ce jeu :
- 30 cartes Citation inspirante
- 30 cartes Bonjour
- 16 cartes Responsabilité

(4 exemplaires de chaque)

Les cartes citation inspirante proposent une citation concernant les notions de possible et impossible, d'action, de changement. Elles ont pour objectif de susciter la réflexion et le débat.

Les cartes bonjour proposent une amorce que les élèves peuvent recopier sur leur cahier, compléter pour ensuite la partager à l'oral, à tour de rôle. Elles permettent de créer un climat d'écoute et favorisent la prise de parole des plus timides.

Les cartes responsabilités (secrétaire, responsable du bruit, reporter, porte parole) visent à faciliter le travail en groupe.

Ces cartes peuvent être utilisées séparément ou ensemble, à différents moments et selon différentes modalités. Les cartes peuvent être utilisées surtout au début de l'année ou tout au long de l'année, sous forme de rituel, pour démarrer la semaine, ou pour démarrer la journée.

NB : Les cartes Bonjour sont inspirées des ressources proposées sur le site d'un enseignant http://blabla.cycle3.pagesperso-orange.fr/

CARTE OUTIL

TABLEAU DES RESPONSABILITÉS

BÂTISSEURS de possibles

TABLEAU DES RESPONSABILITÉS

Pour faciliter le travail en groupe nous vous proposons d'attribuer certains rôles aux enfants et de tenir à jour un tableau des responsabilités

Nous suggérons les rôles suivants :

- le scribe : en charge de prendre des notes, de résumer par écrit ce qui s'est produit durant la séance

- le porte parole : en charge de restituer à l'ensemble du groupe ce qui a été produit durant la séance

- le reporter : en charge de documenter le projet, prendre des photos, dessiner

- le responsable du bruit : en charge de maintenir le calme, de demander à ses camarades de baisser le ton si besoin.

Les enfants peuvent prendre ces responsabilités à tour de rôle ou bien choisir le rôle en fonction de leurs forces. Un élève habituellement peu valorisé car moins à l'aise à l'écrit retrouvera la confiance en soi nécessaire à son épanouissement s'il est sollicité pour être le porte parole car il est plus à l'aise à l'oral.
Ces responsabilités peuvent s'ajouter à celles que vous utilisez déjà en classe (responsable de la date, chef de rang, etc.).

Pour aider les enfants à se repérer vous pouvez inscrire les responsabilités dans un tableau. Vous trouverez des pictogrammes à photocopier, imprimer et distribuer pour chaque responsabilité dans le jeu de cartes Bâtisseurs.

CARTE OUTIL

BÂTON DE PAROLE

BÂTISSEURS de possibles

BÂTON DE PAROLE

Objectif : *faciliter la prise de parole au sein d'un groupe, garantir l'écoute*

Origine : *le bâton de parole s'inspire de rituels amérindiens et africains. La personne qui prend le bâton a quelque chose à dire et demande l'écoute, l'attention et le respect de tous.*

Les enfants forment un cercle. Une première personne, bâton en main, prend la parole. Lorsqu'elle pense avoir terminé, elle le passe à celui qui le demande ou à son voisin de gauche. Celui-ci peut décider de l'utiliser ou de garder le silence, il passera alors à son tour le bâton à son voisin de gauche.

Le bâton de parole permet de développer une écoute véritable et incite les enfants à construire leur réflexion avant de prendre la parole. Le bâton de parole est un symbole fort qui responsabilise la prise de parole, une parole qui pourra alors résonner plus sensiblement.

FABRIQUER UN BÂTON DE PAROLE

Support : bâton ou branche récupérée lors d'une ballade OU rouleau de papier absorbant.

Matériel pour décorer : peinture, ruban, laines, perles gommettes, plumes, colle, scotch de couleur …

www.classic-play.com/native-american-talking-stick

CARTE OUTIL

SIGNE DU SILENCE

BÂTISSEURS de possibles

SIGNE DU SILENCE

Objectif : *retrouver le calme dans sa classe sans pour autant devoir hausser le ton*

Déterminez avec la classe un signe silencieux qui attire l'attention des élèves : par exemple, mains sur la tête en chapeau, bras en l'air, etc.

Il est préférable que le signe occupe les deux mains amenant ainsi les élèves à ne pas pouvoir faire autre chose en même temps.

Quand vous estimez qu'il y a trop de bruit, vous faites le signe du silence. Chaque élève qui vous voit ou voit un de ses camarades faire ce signe doit le faire à son tour ce jusqu'à ce que tout la classe soit calme.

CARTE OUTIL

PETITS EXERCICES D'EMPATHIE

BÂTISSEURS de possibles

PETITS EXERCICES D'EMPATHIE

Les enfants, en particulier les plus petits, peuvent avoir tendance à tout voir selon leur point de vue.
Voici des petits exercices pour les aider à se décentrer et à s'intéresser au point de vue des autres.

MA SAISON PRÉFÉRÉE

15 min

Formez un cercle avec toute la classe.
Chacun son tour, chacun doit dire quelle est sa saison préférée et donner une phrase d'explication. *« Ma saison préférée est l'été car j'aime aller dehors quand il fait chaud. »*
Commencez-vous même pour donner l'exemple.

DANS LA PEAU DE…

30 à 45 min

Lisez une histoire à vos élèves ou suivant leur âge, faites-leur lire individuellement ou à voix haute pour le reste de la classe.

Voici une liste de questions à leur poser pour qu'ils développent leur capacité à s'intéresser au ressenti des autres et à l'imaginer, tout en restant conscient que ce sont seulement des hypothèses.

- Comment vous sentiriez-vous si vous étiez ce personnage ?

- A votre avis, qu'est-ce que ce personnage ressent ? Comment le savez-vous ?

- Avez-vous déjà ressenti la même chose ?

- Qu'est-ce qui l'a conduit à faire ce choix ?

- Qu'auriez-vous fait différemment dans cette situation ?

- A quel personnage de l'histoire vous ressemblez le plus et pourquoi ?

CARTE OUTIL

LE DÉBAT DÉMULTIPLICATEUR

BÂTISSEURS de possibles

LE DÉBAT DÉMULTIPLICATEUR

Les techniques de débat permettent aux enfants d'aller plus loin lors de l'analyse des problèmes ou pour imaginer des solutions.
Ces techniques incitent les enfants à poser et à se poser des questions, à formuler leurs idées et à argumenter.

Compétences développées : **s'exprimer à l'oral, *esprit critique, *écouter, *se construire une opinion et la remettre en question*

Le débat démultiplicateur est plutôt destiné à la tranche d'âge 10 – 12 ans.

Les enfants réfléchissent individuellement au sujet posé, soit par écrit, soit mentalement.

Par exemple ils réfléchissent à des situations qui leur posent problème (ETAPE 1) ou ils réfléchissent à Comment faire pour que les élèves ne jettent plus de papier dans la cour de récréation (ETAPE 2).

Puis ils échangent deux par deux avec l'un de leur voisin le plus proche (5 min).

Ensuite ils se regroupent par 4, chaque binôme commence par résumer ce qu'il a échangé, puis la discussion reprend (10 min).

Enfin chaque groupe de 4 en rejoint un autre pour former un groupe de 8. Ils commencent de nouveau par résumer leurs échanges et continuent la discussion (15 min).

A la fin des tours de parole, chaque groupe synthétise ses échanges pour le présenter à l'ensemble de la classe.

CARTE OUTIL

LE DÉBAT MOUVANT

BÂTISSEURS de possibles

LE DÉBAT MOUVANT

Les techniques de débat permettent aux enfants d'aller plus loin lors de l'analyse des problèmes ou pour imaginer des solutions.
Ces techniques incitent les enfants à poser et à se poser des questions, à formuler leurs idées et à argumenter.

Compétences développées : **s'exprimer à l'oral, *esprit critique, *écouter, *se construire une opinion et la remettre en question*

Tracez (ou matérialisez avec un ruban) une ligne au sol et affichez de chaque côté de la ligne un panneau D'ACCORD et PAS D'ACCORD.

Énoncez une proposition qui permettra aux élèves d'approfondir un problème ou de creuser une idée qu'ils ont suggérée.

Par exemple si les enfants ont identifié comme situation qui les touche les sans abris (ETAPE 1), il peut être intéressant d'effectuer un débat sur l'aide et le don : Aider c'est donner. Ou alors, lors de l'ETAPE 2 - IMAGINER, vous pouvez débattre sur « Organiser une collecter alimentaire à l'école, d'accord ou pas d'accord. »

Les enfants se positionnent physiquement de part et d'autre de la ligne selon qu'ils sont d'accord ou pas d'accord avec cette proposition. Ceux qui sont partagés restent au milieu.

Sont ensuite interrogés 3 ou 4 enfants ayant une opinion différente. Les enfants interrogés défendent leur point de vue, argumentent leur idée. A la fin de chaque prise de parole, dites au groupe que ceux qui le souhaitent peuvent changer de position par rapport à la ligne s'ils ont été convaincus.

A la fin, une fois que les enfants interrogés se sont exprimés, il est intéressant de voir qui s'est déplacé et combien d'enfants il y a de chaque côté.

CARTE OUTIL

LA BANQUE DE QUESTIONS

BÂTISSEURS de possibles

LA BANQUE DE QUESTIONS

Les techniques de débat permettent aux enfants d'aller plus loin lors de l'analyse des problèmes ou pour imaginer des solutions.
Ces techniques incitent les enfants à poser et à se poser des questions, à formuler leurs idées et à argumenter.

Compétences développées : **s'exprimer à l'oral, *esprit critique, *écouter, *se construire une opinion et la remettre en question*

Chaque enfant écrit sur un bout de papier les questions (1 question minimum, 3 questions maximum ; une question par bout de papier) qu'ils souhaiteraient poser pour approfondir une problématique. Toutes les questions sont placées dans un chapeau puis tirées au sort.

Tous ensemble les enfants et vous, essayez de répondre aux questions. Si toutes les réponses ne sont pas apportées à une question, c'est une première piste pour mener l'enquête !

La banque de questions peut aussi être utilisée pour choisir une idée (ETAPE 2) ou préparer le plan d'action une fois qu'une idée a été choisie (ETAPE 3) : la banque de questions permet alors de réfléchir collectivement à comment concrétiser cette idée.

CARTE OUTIL

COMMENT JE ME SENS ?

BÂTISSEURS de possibles

COMMENT JE ME SENS ?

Objectif élève :
Savoir reconnaître et nommer ses émotions et ses sentiments

Objectif enseignant :
Mesurer le ressenti et l'implication des élèves tout au long du projet

Compétences développées :
**connaissance de soi, *expression orale *nommer ses émotions*

Supports :
Fiche Comment je me sens / cartes comment je me sens

Durée : *30 min*

Demandez aux élèves de choisir le visage et le mot qui exprime le mieux ce qu'ils ressentent.

Les élèves entourent un visage sur la fiche puis partagent avec le reste de la classe. Le partage peut prendre différentes formes : chacun son tour, ceux qui ressentent la même chose lève la main, se rapprochent, etc.

Une fois que chacun a exprimé son ressenti, il est important de prendre le temps de comprendre d'où cela vient, notamment s'il s'agit d'émotions plutôt négatives (anxiété, découragement, etc.). En fonction du contexte, prenez un temps individuel et/ou collectif pour en discuter.

Vous pouvez également exprimer votre propre ressenti.

Vous pouvez aussi insister sur le fait que nous varions dans le temps, dans l'espace et selon les situations : nous ne sommes jamais définitivement peureux ou courageux, fier ou honteux, en échec ou en réussite, etc.

Suivant l'âge des enfants il sera peut-être nécessaire de travailler au préalable sur le vocabulaire.

Plusieurs activités sont possibles :

- Construire une définition commune pour chaque émotion en partageant des expériences vécues,

- Rechercher les définitions dans le dictionnaire,

- Mimer l'expression, etc.

Réinvestissez régulièrement le vocabulaire pour que les enfants puissent se l'approprier.

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS
ÉTAPE 0

BRISE-GLACE
JEUX COOPÉRATIFS
GOÛTER PHILO
VIDÉO KID PRESIDENT
LA CHARTE BÂTISSEURS

CARTE OUTIL

BRISE-GLACE

BÂTISSEURS de possibles

BRISE-GLACE

1/2

Les brise-glaces sont des activités ludiques pour faire connaissance et accepter les différences.
Nous vous conseillons d'y participer au même titre que les enfants, pour lancer la dynamique mais aussi pour qu'ils apprennent à mieux vous connaître.

Durée moyenne : *30 – 45 min*

Compétences développées : **connaissance de soi *respect des autres *écoute *mémoire *questionner*

LE GROS MENSONGE

6-12 ans

Ce brise glace valorise chaque participant pour ses caractéristiques propres

Chaque enfant se présente au groupe en proposant trois affirmations sur lui-même :
deux vraies et une fausse.
Par exemple « 1 – Je fais du karaté », « 2 – J'adore le chocolat », « 3 – Je sais faire le poirier ».
Parmi ces trois affirmations, deux sont vraies et une est fausse. Les autres enfants disposent de deux ou trois minutes pour le questionner afin de tenter de déceler le vrai du faux.

« MOI AUSSI »

8-12 ans

Ce brise glace met en lumière les points communs

Les enfants sont assis en cercle chacun sur une chaise.
Chaque enfant réfléchit à une caractéristique personnelle qu'il pense être unique : une passion, une activité, un trait physique, etc. Chacun leur tour, les enfants partagent avec les autres leur caractéristique.
Si d'autres enfants dans le groupe se retrouvent dans la caractéristique citée, ils se lèvent et viennent s'asseoir sur les genoux de celui qui l'a annoncé. (Si plusieurs enfants partagent la caractéristique en question,

BRISE-GLACE

ils doivent s'asseoir les uns sur les autres sur les genoux du participant concerné.) Puis, tout le monde retourne à sa place et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacune enfant ait pu exprimer sa caractéristique spécifique.

LA MINUTE

6-12ans

Ce brise glace met en avant les différences de perception

Les enfants sont debout en cercle. Vous leur énoncez la consigne suivante « Vous allez tous fermer les yeux et à mon top départ, chacun comptera une minute en silence, et lorsque vous aurez compté ce temps, vous ouvrirez les yeux et vous vous assiérez en silence pour observer ce qui se passe autour de vous. »
Lancez le top départ et démarrez un chronomètre, observez et repérez au bout de combien de temps le premier et le dernier auront fini de compter.
Annoncez aux premiers et aux derniers le temps qu'ils ont réellement mis. Vous pouvez conclure en expliquant aux enfants à quel point il est important de prendre les avis de chacun car même sur une notion partagée et connue comme « 1 minute », chacun a une perception différente.

LA TOILE

10-12 ans

Les enfants sont debout en cercle avec vous. Vous tenez dans vos mains une bobine de ficelle.
Tout en tenant l'extrémité du fil, vous lancez la bobine à un enfant en énonçant une caractéristique personnelle. A son tour, il tient le brin de ficelle et passe la bobine à un autre camarade en énonçant une caractéristique personnelle (en une phrase seulement) ; et ainsi de suite de sorte qu'à la fin une toile gigantesque se forme.
Lorsque le dernier a reçu la bobine, le jeu s'inverse. Il doit relancer la bobine à la personne qui a parlé avant lui tout en retrouvant ce qu'il a dit.

CARTE OUTIL

JEUX COOPÉRATIFS

BÂTISSEURS de possibles

JEUX COOPÉRATIFS

1/2

Les jeux coopératifs sont des activités ludiques pour que les enfants développent leur confiance en eux tout en apprenant à coopérer. Vous pouvez les réaliser en séance d'EPS.

Compétences développées : **écoute *communication en équipe *coordination *attention *imagination*

LE NŒUD

6-12 ans *15-20 min*

Formez des groupes de 8 à 10 enfants. Chaque groupe forme un cercle où les enfants se tiennent épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux, tend ses bras en avant puis attrape des mains. Une fois que chacun a les mains prises, les enfants ouvrent les yeux et doivent essayer de défaire le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains.

LA BOULE D'ÉNERGIE

Tout âge *5 min*

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur du cercle. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard. On peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

FAITES PASSER LE SOURIRE

Tout âge

Tous les enfants sont assis en cercle. Un enfant sourit à un autre enfant. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant, qui a l'air très sérieux jusqu'à ce le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux. Et ainsi de suite.

JEUX COOPÉRATIFS

2/2

LE PONT

Tout âge + faire un dessin

Matériel : *une chaise par enfant + deux chaises vides*

Mise en place : Les enfants sont répartis en deux équipes (nombre égal). Des chaises sont disposées en deux rangées face à face, distantes de un à deux mètres. Chaque rangée doit avoir autant de chaises que de participants dans l'équipe, plus une. Les rangées doivent avoir la même longueur. Décidez d'un point dans la salle matérialisant la ligne d'arrivée, à égale distance des deux rangées de chaises. Chaque équipe choisit une rangée et les enfants montent sur les chaises. La dernière chaise, la plus éloignée de la ligne d'arrivée, doit rester vide.

Règles du jeu : L'enfant le plus proche de la chaise vide doit l'attraper et la faire passer à la personne de son équipe devant elle, qui doit à son tour la faire passer à la personne devant elle, et ainsi de suite jusqu'au dernier membre de l'équipe. Les chaises doivent passer de main en main. La dernière personne doit alors la poser sur le sol et s'y mettre debout, puis tous les membres de son équipe doivent avancer d'une chaise. La chaise libérée au bout de la rangée doit alors passer de main en main, et ainsi de suite : l'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre la ligne d'arrivée avec une chaise vide. Les joueurs doivent être tout le temps sur les chaises. Si l'un d'entre eux chute, il est éliminé et son équipe doit alors faire passer deux chaises vides.

LE JEU DES PAQUETS

Tout âge

Les enfants se déplacent dans la salle. A votre signal ils se regroupent par 2, par 4, par 8, etc. Vous pouvez complexifier le jeu au fur et à mesure et suivant l'âge des enfants. Par 4 en carré, en rond à 8, par 3 en triangle, etc.

CARTE OUTIL

GOÛTER PHILO : POSSIBLE ET IMPOSSIBLE

BÂTISSEURS de possibles

GOÛTER PHILO

1/2

Une discussion à visée philosophique pour réfléchir ensemble aux notions de possible et d'impossible...

Objectif : *Se familiariser avec les notions de possible et d'impossible. Apprendre à débattre, à écouter, à formuler ses arguments.*

Durée conseillée : *1h. Cette discussion à visée philosophique peut être plus ou moins longue selon le niveau de classe et le temps dont vous disposez.*

Ci-dessous, vous trouverez un extrait du livre Possible et impossible de la collection Goûter philo de Brigitte Labbé et Pierre-François Dupont-Beurier (éditions MILAN), avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

p 25-26

UN MONDE D'IMPOSSIBLES

On a dit que c'était impossible que des hommes se posent sur la Lune, on a dit que c'était impossible que le cœur d'un être humain supporte une vitesse supérieure à 100km/h, que c'était impossible qu'un avion traverse l'océan Atlantique, que c'était impossible que les femmes se présentent aux élections, que c'était impossible qu'un aveugle lise un livre, qu'un malade du sida vive plus de 10 ans, qu'un être humain coure le 100 mètres en moins de 10 secondes…

On pourrait continuer la liste, indéfiniment. L'histoire des hommes est construite d'impossibles devenus possibles.

C'est impossible que j'apprenne à parler le turc ; c'est impossible que je joue ce morceau de piano

GOÛTER PHILO

2/2

devant 500 personnes ; c'est impossible que je devienne actrice ; c'est impossible que je gagne ce match ; c'est impossible que je réussisse cet examen…

Et on apprend le turc, et on joue en public, et on devient actrice, et on gagne le match et on réussit l'examen… On n'arrête pas, chaque jour, de transformer des impossibles en possibles.

Questions sur cet extrait

« Peut-on trouver d'autres choses que les hommes ont longtemps cru impossibles et qui sont devenues possibles ? »

« Est-ce que cela vous fait penser à des histoires qui vous sont arrivées ou sont arrivées à d'autres ? Racontez-les, et essayons ensemble de comprendre ce qu'elles veulent dire. »

Et d'autres questions
p 47

« Quand est-on absolument certain qu'une chose est impossible ? »

« Tout ce qu'on arrive à imaginer est-il possible ? »

« Est-ce qu'on peut faire la liste de tout ce qui est possible ? » « Et la liste de tout ce qui est impossible ? »

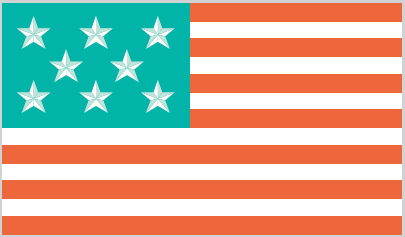
« Pour dire que quelque chose ou qu'un événement est possible, est-ce qu'il faut forcément l'avoir vu ? »

« Que peut-on imaginer d'impossible aujourd'hui et de certainement possible dans le futur ? »

« Est-il possible que le soleil ne se lève pas demain ? Pourquoi ? »

CARTE OUTIL

VIDÉO
KID PRÉSIDENT



BÂTISSEURS de possibles

VIDÉO KID PRESIDENT

Une petite vidéo pour mettre de bonne humeur et susciter le débat sur comment changer le monde.
Le tout dans un bain d'anglais !

Vidéo How to change the world à regarder sur internet
url : https://www.youtube.com/watch?v=4z7gDsSKUmU
Sous-titres en anglais - Options > traduire en Français

Kid President est une web série réalisée par Robby, un petit garçon américain de 9 ans et son grand demi-frère.

Robby est atteint d'une maladie génétique qui rend ses os très très fragiles : il a déjà eu 70 fractures depuis sa naissance.
Mais cela n'empêche pas Robby de déborder d'énergie et de danser.

Dans cette vidéo, Kid President explore les différentes idées qu'ont les gens pour rendre le monde meilleur.

Vous pouvez la visionner avec vos élèves une première fois en entier, puis une seconde fois en vous arrêtant par exemple à chaque « option » pour leur expliquer et en discuter avec eux.
Et puis terminer par :
« Et vous, qu'en pensez-vous ? »
« Comment peut-on rendre le monde meilleur selon vous ?

CARTE OUTIL

LA CHARTE BÂTISSEURS

BÂTISSEURS de possibles

LA CHARTE BÂTISSEURS

1/2

Construisez avec vos élèves le cadre de travail et de vivre ensemble nécessaire au bon déroulement du projet.
Pour une réelle appropriation des règles, celles-ci doivent être définies et débattues avec les élèves.

DES BESOINS INDIVIDUELS…

Tout d'abord demandez aux élèves de réfléchir individuellement à ce dont ils ont besoin pour bien travailler. Pour les aider à penser à des choses non matérielles (stylos, carnet) vous pouvez leur donner un exemple. « Pour bien travailler, j'ai besoin que la classe soit calme ».
Demandez-leur de formuler un besoin par post-it. Puis ramassez les post-it et regroupez les par paquets de besoins, sur une grande feuille de papier.
Répartissez ensuite les enfants en sous groupe par « besoins » et demandez à chaque groupe de réfléchir aux règles qu'il faut suivre pour s'assurer que ce besoin soit respecté. Vous pouvez de nouveau leur donner un exemple pour les aider « Pour que tout le monde s'écoute, il ne faut pas discuter ou jouer quand l'un d'entre nous parle ».

…AUX RÈGLES COLLECTIVES

Chaque groupe partage les règles qu'il a définies avec l'ensemble de la classe. Vous pouvez noter la règle au tableau afin que chacun puisse l'avoir sous les yeux et entamer une discussion : « Qu'en pensez vous ? êtes vous tous d'accord avec cette règle ? » Le débat peut porter sur le rôle et l'utilité de chaque règle. Si certains ne sont pas d'accord, cherchez à savoir pourquoi et le cas échéant reformulez la règle pour qu'elle convienne à tous.
Une fois que les enfants se sont tous mis d'accord sur les règles,

LA CHARTE BÂTISSEURS

2/2

vous pouvez les inscrire dans les polaroïd Bâtisseurs, avec un petit dessin ou pictogramme pour illustrer chaque règle, les afficher dans la classe et y ajouter en les expliquant si besoin les polaroïd déjà remplis.

RÈGLES DÉJÀ ILLUSTRÉES :

- *ne pas juger :* toutes les idées sont bonnes (ne pas se censurer, la phase de sélection vient ensuite ; ne pas se moquer)

- *avoir le plus d'idées possibles :* la meilleure façon d'avoir une bonne idée, c'est d'avoir beaucoup d'idées.

- *oser les idées folles :* les idées de génies ne sont souvent pas loin des idées absurdes

- *rebondir sur les idées des autres :* s'écouter les uns les autres, enchaîner en disant « ET », plutôt que « MAIS » ou « NON ».

Exemple d'autres règles à définir : respecter les opinions différents, avoir droit à l'erreur, participer activement, faire de son mieux, etc.

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS
ÉTAPE 1

BOULE DE NEIGE

SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

LA REVUE DE PRESSE

L'ARBRE À PROBLÈMES

CARTE OUTIL

BOULE DE NEIGE

BÂTISSEURS de possibles

BOULE DE NEIGE

Durée moyenne : *une séance*

L'activité Boule de neige peut être effectuée soit après les séances d'exploration ou d'observation, soit pour initier la démarche Bâtisseurs de possibles et permettre à chaque enfant de prendre le temps de réfléchir à ce qui le touche lui personnellement avant d'être influencé par ce que disent les autres ou ce à quoi vous les sensibilisez.

Les enfants réfléchissent d'abord individuellement à des situations, des comportements, des problèmes autour d'eux qui les touchent, qui leur posent problème, qu'ils souhaiteraient améliorer.

Quelles situations, que vous avez pu voir à l'école, dans la cour, dans la rue, à la télévision, vous touchent, vous posent problème ?

Ils écrivent sur une feuille une situation qui les touche puis froissent leur feuille pour former une boule de neige. Ils lancent ensuite leur boule de neige sur quelqu'un d'autre pour commencer une bataille.

A chaque fois que quelqu'un est touché, il doit ouvrir la boule de neige et lire le sujet. Si le sujet le préoccupe aussi, il ajoute son nom (ou une croix pour une activité anonyme) sur la feuille. Il reforme la boule de neige et la relance sur quelqu'un.

Après un moment, stoppez la bataille et faites la liste des sujets qui ont été les plus signés.

CARTE OUTIL

SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

BÂTISSEURS de possibles

SUR LE CHEMIN DE L'ECOLE

Demandez aux enfants de dessiner le chemin qu'ils prennent pour venir à l'école chaque jour.

Demandez-leur d'indiquer les points de repères qu'ils rencontrent : passages piétons, feux tricolores, poubelles, arbres, trottoirs, bâtiments etc.

Ensuite, demandez-leur de fermer les yeux, de faire le chemin dans leur tête. Y a-t-il quelque chose sur le chemin qu'ils n'aiment pas, qui les ennuient, qu'ils aimeraient réparer, changer, améliorer ?

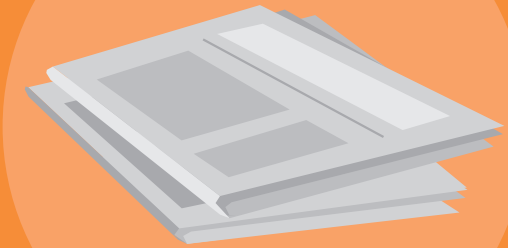
Vous pouvez également leur proposer de matérialiser le chemin de l'école en 3 dimensions, avec des briques lego ou kapla, des boîtes d'allumettes ou d'autres matériaux de récupération.

Pour découvrir les chemins qu'empruntent d'autres enfants pour aller à l'école nous vous conseillons de regarder le film *Sur le chemin de l'école* réalisé par Pascal Plisson.

www.surlechemindelecole.org

CARTE OUTIL

REVUE DE PRESSE



BÂTISSEURS de possibles

REVUE DE PRESSE

S'ouvrir aux enjeux de société à travers la presse jeunesse

Durée : *deux à trois séances en classe*

Matériel : *presse jeunesse (par exemple Mon quotidien, Wapiti, JDE, Julie, 1 jour 1 actu, etc.) - Grandes feuilles de papiers, feutres, colle ou scotch*

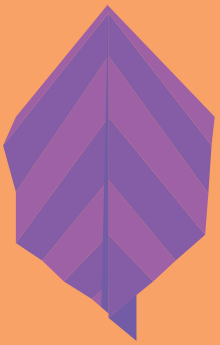
Apportez des magazines et des journaux de presse jeunesse et demandez aux enfants de les parcourir jusqu'à ce qu'ils choisissent un sujet qui attire leur attention, qui les touche. Vous pouvez aussi leur projeter différents petit films documentaires ou des dessin animés comme la Web Série : *Vinz et Lou* www.vinzetlou.net pour leur faire découvrir différentes problématiques.

Les enfants partagent le sujet qu'ils ont identifié et se regroupent en petits groupes de 2 à 4. En groupe, ils approfondissent leur sujet : en discutant ensemble, en effectuant des recherches complémentaires dans des livres, dans d'autres journaux, sur internet, etc.

Suite à ce travail de recherche, les enfants sont invités à réaliser une affiche synthétisant le sujet sur lequel ils ont travaillé : titre, photos, informations (personnes affectées, localisation, etc.). Ils la présentent au reste de la classe.

CARTE OUTIL

L'ARBRE À PROBLÈMES



BÂTISSEURS de possibles

L'ARBRE À PROBLÈMES

L'objectif de l'arbre à problème est d'aider les enfants à remonter aux causes d'un problème et à en avoir une vision synthétique

Durée : *15 à 30 minutes*

Matériel : *Une affiche*

Demandez aux de décrire le plus précisément possible le problème identifié en répondant à la question « Pourquoi ? »

Notez les réponses des enfants, puis recommencez une ou deux fois l'exercice en partant des réponses.

Cet exercice permet aux enfants d'affiner le problème et de pouvoir travailler sur une des causes du problème dans la suite de la démarche Bâtisseurs. Les solutions imaginées seront d'autant plus durables et pertinentes.

Par exemple :

PROBLÈME IDENTIFIÉ : ISOLEMENT DES PERSONNES ÂGÉES

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS
ÉTAPE 2

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

LE REMUE-MÉNINGES

CARTE OUTIL

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

BÂTISSEURS de possibles

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

Pour générer des idées, en grand nombre et originales, lors d'un remue-méninges, les cerveaux des participants doivent réussir à penser différemment de d'habitude.
Voici quelques exercices pour échauffer les méninges et stimuler la créativité.

5 à 10 min

LES CONTRAIRES

« Le plus rapidement possible, donnez-moi le contraire de :
- nuit
- joyeux
- soleil
- liquide
- marcher
- etc.

(Attendre les réponses avant de passer au mot suivant).

Suite possible de l'activité, en fonction de l'âge des enfants :

Ensuite donnez-moi 2 autres contraires pour :
- joyeux (triste, en colère, déçu)
- soleil (lune, pluie, nuage)
- marcher (courir, s'arrêter, ne pas fonctionner, être cassé)
- etc.

TROUVONS D'AUTRES UTILISATIONS

« Donnez-moi 10 utilisations alternatives de… »
Choisissez un objet du quotidien (stylo, chaise, etc.). Variez le nombre en fonction de l'âge des enfants.

CARTE OUTIL

LE REMUE MÉNINGES

BÂTISSEURS de possibles

LE REMUE MÉNINGES

Brainstorm (= tempête de cerveau) en anglais : l'outil phare de la phase de production d'idées.

30 min *Compétences développées : *écoute *créativité*

> Installez une grande feuille de papier kraft sur le tableau ou sur le mur, sur laquelle le problème est écrit en grand au milieu.

> Afin d'orienter le remue-méninges sur la recherche de solution concrètes, reformulez le problème sous la forme « Comment pourrait-on faire pour… » et inscrivez cette phrase pour qu'elle soit visible de tous.

> Demandez aux enfants de noter au moins trois idées pour résoudre ce problème sur des post-it (1 idée = 1 post it). Encouragez-les à utiliser leur imagination, à donner des idées audacieuses, folles, saugrenues.
Les enfants proposent ensuite leurs idées à voix haute chacun leur tour.
Vous pouvez récupérer au fur et à mesure les post-it et les coller sur la feuille en regroupant les idées similaires.

Lorsque l'inspiration s'épuise, vous pouvez proposer une nouvelle règle : « Quand on n'a plus d'idées, il faut en trouver encore 3 ! ».

> Une fois toutes les idées exprimées, revenez avec les enfants sur les paquets d'idées similaires et encouragez-les à les compléter ou à les détailler. Ceci permettra de passer d'une idée individuelle à une idée collective plus facilement.

> Si les idées données sont trop générales ou vagues (par exemple : « donner à manger aux sans-abris»), relancez la dynamique en en prenant une et en leur demandant de donner 10 idées pour préciser cette idée générale (par exemple « comment donner à manger aux sans-abris ? »).
Faire de même pour 2 ou 3 autres idées générales.

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS
ÉTAPE 3

THÉÂTRE FORUM

LE PLAN D'ACTION

CARTE OUTIL

THÉÂTRE FORUM

BÂTISSEURS de possibles

THÉÂTRE FORUM

Les jeux coopératifs sont des activités ludiques pour que les enfants développent leur confiance en eux tout en apprenant à coopérer. Vous pouvez les réaliser en séance d'EPS.

Durée : *2 séances de 45 min pour préparer les saynètes + 1 séance de théâtre forum.*

Le théâtre forum est une technique de théâtre mise au point dans les années 1960 par l'homme de théâtre brésilien Augosto Boal. Le théâtre forum a pour objectifs de transmettre des informations mais aussi de stimuler l'imagination du public pour résoudre certaines problématiques.

Un groupe d'enfants interprète une saynète pour décrire le problème qu'ils ont étudié. La saynète doit être préparé à l'avance pour être compréhensible par tous et délivrer les bonnes informations au reste de la classe. En plus d'être visuelle et de permettre à tout le monde de participer, la saynète est aussi un excellent exercice de synthèse.

Une fois la saynète jouée (par exemple, des enfants qui se disputent dans la cour de récréation et d'autres qui regardent), le public est invité à imaginer des solutions pour résoudre ce problème et à les jouer en prenant le rôle d'un des personnages ou en jouant un intervenant extérieur.

CARTE OUTIL

PLAN D'ACTION

BÂTISSEURS de possibles

PLAN D'ACTION

Avant de pouvoir réaliser l'idée, la dernière étape est d'établir le plan d'action en équipe.

Temps : *1 séance*

Matériel : *papier kraft ou affiche, feutres post it*

Faites-leur écrire sur des post-it toutes les étapes pour passer de l'idée à la réalité (une étape par post-it), qu'ils collent au fur et à mesure sur une grande feuille accrochée au mur. Une fois que toutes les étapes ont été écrites, demandez aux enfants de les mettre dans l'ordre.

Puis pour chaque étape, faites-leur lister ce dont ils vont avoir besoin pour mettre l'idée en œuvre :
- matériel
- intervention d'autres personnes en dehors de l'équipe.

Par exemple :

ÉTAPES	Contacter la mairie	Creer des affiches	Lister les lieux d'affichage	Imprimer les affiches	Coller les affiches
MATÉRIEL	Téléphone	Appareil photo, papiers, feutres crayons	Ordinateur et Internet		Scotch, colle papier , pinceaux petit sceau
PERSONNES EN CHARGE	Céline et Benjamin	Samy, Carole, Killian et Joakim	Pierre et Salomé	Maitresse	Tout le monde

Si de l'argent est nécessaire, poussez-les à être créatifs sur les moyens d'en récolter ou les moyens d'obtenir ce dont ils ont besoin sans argent.

SOMMAIRE
DES CARTES OUTILS
ÉTAPE 4

LE BILAN AVANT / APRÈS

LE BILAN DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE

LA PRÉSENTATION ORALE

CARTE OUTIL

AVANT / APRÈS

BÂTISSEURS de possibles

BILAN : AVANT / APRÈS

Prenez le temps de faire le bilan du projet en réfléchissant à comment la situation initiale a été améliorée grâce à l'action.

Sur une feuille A4 en paysage divisée en 3 colonnes, demandez aux enfants de décrire ou de dessiner dans la première colonne le problème sur lequel ils ont travaillé. Pour cela ils peuvent s'appuyer sur les différentes productions réalisées au long de la démarche : affiches de synthèse ou d'exposé, frise photo, ce qu'ils ont produit durant l'enquête, l'analyse du problème, etc.

Dans la deuxième colonne, demandez-leur de décrire ou de dessiner l'action qu'ils ont réalisée.

Et enfin dans la troisième, de décrire ou de dessiner comment l'action menée a permis d'améliorer la situation

Le problème	*L'action réalisée*	*Ce qui a été amélioré grâce à l'action*
Il y avait beaucoup de bagarres dans la cours de récréation car on n'avait pas assez d'espace pour jouer et alors on se disputait.	*On a créé des espaces pour chacun :* *- un espace pour jouer au foot* *- un espace pour jouer à la corde à sauter.* *Et on a aussi créé des jeux pour tout le monde : un jeu de l'oie et des échiquiers.*	*On ne s'ennuie plus dans la cour.* *On se dispute plus pour savoir qui aura quelle place.*

Une fois que chaque enfant a rempli sa feuille, proposez à ceux qui le souhaitent de partager avec le reste de la classe, notamment ce qu'ils ont inscrit dans la 3e colonne.

CARTE OUTIL

BILAN DE L'EXPERIENCE VECUE

BÂTISSEURS de possibles

BILAN DE L'EXPÉRIENCE VECUE

Prenez un temps avec les enfants pour leur faire exprimer ce qu'ils retiennent de cette expérience.

PÉPITE ET RÂTEAU

20 min

Demandez à chaque enfant de réfléchir à sa « pépite », ce qu'il a le plus aimé durant toute la démarche, et à son « râteau », ce qu'il n'a pas du tout aimé.
Tous les enfants partagent leur pépite et leur râteau.

BILAN TÊTE-CŒUR-MAIN

1 heure

Distribuez à chaque enfant la fiche Bilan Tête-cœur-main.
Explicitez avec eux les consignes et donnez-leur quelques exemples si besoin, puis demandez-leur de remplir la fiche individuellement.

Par exemple

Tête : j'ai appris à écrire une lettre, j'ai appris à écouter mes camarades, j'ai appris à téléphoner à la mairie...

Cœur : au début j'avais pas très envie de le faire mais j'ai bien aimé car on a fait beaucoup de sorties...

Main : je vais pouvoir écrire une lette à mon amie cet été, je vais toujours mettre mes papiers à la poubelle...

Invitez ensuite les enfants à partager ce qu'ils ont écrit : Qu'ont-il appris ? Qu'ont-ils ressenti ? Comment comptent-ils continuer ? Comment comptent-ils réutiliser ce qu'ils ont appris ?

CARTE OUTIL

LA PRÉSENTATION ORALE

BÂTISSEURS de possibles

LA PRÉSENTATION ORALE

1/2

Raconter son projet à l'oral devant un public, la classe, les parents, l'école ou une audience encore plus large, cela nécessite préparation et entraînement.

*Compétences développées : *prise de parole en public*
**gestion du stress*

LE FOND DU DISCOURS

Un exercice préliminaire pour rassembler les informations peut être le QQOQCCP :
Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Pourquoi ?
La présentation finale ne respectera pas forcément cet ordre là, mais cela assure que toutes les informations sont bien présentes.

Pour capter l'attention de leurs auditeurs, les enfants vont devoir réfléchir au scénario de leur discours et l'adapter à leur auditoire.

Ce qui peut bien marcher, c'est :

- de raconter l'expérience vécue sous la forme d'une histoire dont ils sont les personnages

- un format « avant – après »

- de reprendre la trame des étapes Bâtisseurs.

Ensuite, ils peuvent écrire collectivement l'intégralité du discours.

S'ENTRAÎNER À LE DIRE

A partir du discours écrit, répartir la parole et lire le discours en se chronométrant. Proposez aux enfants de définir un temps maximum (par exemple 5 minutes), pour ne pas ennuyer le public et permettre à d'autres de présenter le projet. Ils ne pourront peut-être pas tout dire en 5 minutes, mais il y aura sûrement un temps prévu pour des questions, et ils pourront ajouter des détails à ce moment là.

LA PRÉSENTATION ORALE

2/2

Raccourcir le discours si besoin, puis chacun devra s'entraîner individuellement chez soi, dans sa tête, devant le miroir, face à un copain ou une copine SANS LIRE, et en s'autorisant à modifier le texte écrit pour que cela soit plus fluide. Sans trop rallonger, bien sûr !
Quand tout le monde se sent prêt, le groupe répète ensemble.

Une fois que le discours oral est bien maîtrisé, on peut mettre la touche finale en faisant attention aux choses suivantes pendant la présentation :

- Sourire

- Imaginer que le public est composé d'amis qu'ils connaissent depuis longtemps

- Ne pas parler trop vite

- Regarder les gens dans les yeux, et essayer de changer de personne pour montrer qu'on s'adresse à tous

LE JOUR J

Juste avant :

- Se détendre en respirant profondément

- Se mettre au calme pour rester concentré

- Se rappeler les éléments ci-dessus.

Pendant la présentation :

Se faire plaisir et raconter son projet avec enthousiasme !

CARTE OUTIL

DOCUMENTER LE PROJET EN VIDEO

BÂTISSEURS de possibles

DOCUMENTER EN VIDÉO

L'utilisation de la vidéo est souvent vue comme quelque chose de compliqué et fastidieux. Cette méthode propose de faire un film avec vos élèves de façon très simple, sans scénario écrit et surtout sans montage !

Fiche inspirée des ateliers « Pocket films » créés par Benoît Labourdette

Matériels

Un appareil photo, un smartphone, une tablette… ou une caméra si vous avez, mais n'importe quel téléphone fait aussi bien l'affaire ! Un moyen de projeter le film tourné : ordinateur, écran…

2 heures

ETAT D'ESPRIT

0. On a de plus en plus tendance, dans la vie de tous les jours, de se servir de la vidéo pour enregistrer notre quotidien. Certes, les codes du cinéma existent toujours, mais il est aujourd'hui possible, et de plus en plus naturel, de filmer sans avoir la moindre notion de scénario, de production ou de lumière…

Le travail de l'adulte est donc ici de mettre en place pour les élèves un cadre qui leur permette de faire les meilleurs films possibles. ***Le travail de l'adulte est donc ici de mettre en place pour les élèves un cadre qui leur permette de faire les meilleurs films possibles. L'objectif n'est pas de tourner une production hollywoodienne mais de s'exprimer de façon personnelle dans un cadre collectif, de développer sa créativité, qui prendra un sens « social » au moment de la projection.***

DÉROULÉ

1. Commencez par discuter avec les élèves sur ce qu'est un film : **quels films aiment-ils ? Qu'est-ce qu'un film ?** (doit-il sortir en salles pour être considéré comme tel ? Une vidéo Youtube est-elle un film ?). Selon le contexte de votre groupe, cela peut être le point de départ pour une discussion sur les goûts, l'esthétique, l'art, les médias…

2. Vous pouvez aussi, très simplement, demander aux élèves de donner chacun un titre de film, et noter les titres à l'écran (afin qu'un document « officiel », imprimable, reste. C'est un moment à la fois de partage et de prise de conscience de ce qu'est un film. Et on découvre mutuellement les uns des autres.

Puis demandez-leur ce que les films leur apportent, à quoi ils servent : c'est l'occasion de parler

d'émotions, et de finalité.

Concluez en disant que le ou les films qu'ils vont faire doivent avoir cette même ambition, apporter quelque chose, vraiment, à ceux qui vont les voir, des gens qu'on ne connaît pas : le but du travail est de partager leur projet avec le « reste du monde ».

Cette notion de partage du projet est primordiale, et rejoint les objectifs de la documentation (Cf Fiche pédagogique « documenter le projet »)

3. Expliquez les spécificités de la vidéo que vous allez tourner. Il s'agit en effet d'un film :

— **Collectif** : tous participent (y compris le ou les adultes présents !)

— **En plan-séquence**, et sous forme de «chaîne» : vous mettez la caméra en route et la passez à un premier élève, qui filme quelque chose (on précisera après quoi), puis passe la caméra, sans l'arrêter, à son voisin ou voisine, qui va filmer aussi, puis passer à son voisin, etc. Comme on ne coupera pas les moments de transition d'une personne à l'autre, ils font pleinement partie du film et doivent être donc intéressants, ou en tous cas maîtrisés. Indiquez donc un ordre précis, et invitez les élèves à s'entraîner à la façon dont ils se passeront la caméra, car les moments des passages de l'un à l'autre font aussi partie du film. Vous récupérez la caméra à la fin pour l'éteindre.

Mettez l'accent sur cet aspect continu du tournage : si quelque chose ne se passe pas comme prévu, il faudra tout recommencer depuis le début ! Donc, quoi qu'il se passe, on va au bout sans s'arrêter. Cela invite les élèves à une grande concentration pendant le tournage.

4. Avec ce cadre, vous pouvez proposer des choses très différentes.

Un exemple : **chaque élève filme un objet ou un dessin qui représente le projet ou ce qu'il a appris, et le commente quelques secondes.**

Cela fait un film très esthétique, qui ne pose pas de problèmes de droits à l'image, donc qui peut être diffusé.

Mais vous pouvez aussi organiser des interviews entre les élèves, ou faire des groupes, chaque groupe étant en charge de représenter une étape du projet mené, des questions posées… Les possibilités sont infinies !

Important : Afin de cadrer le tournage, il est primordial que celui-ci ait un début et une fin : trouvez avec la classe le titre du film et écrivez-le sur une feuille qui sera filmée en premier lors du tournage de la séquence. Sur une autre feuille, écrivez « un film de », avec les noms des participants au tournage, qui

vous servira de générique de fin. Il est conseillé que ce soit l'adulte qui filme le titre et le générique.

5. Lorsque tout le monde est prêt, lancez le tournage. L'idée étant que chacun dise une phrase, ce qui, au final, fera un film assez court.

6. Faites deux ou trois versions. Une fois le tournage terminé, regardez les résultats ensemble, et choisissez la meilleure version. Vous pouvez aussi le refaire. Donnez de l'importance à ce moment de projection : il faut que la salle soit noire, que ce soit projeté en grand, que le son soit fort, qu'il y ait suffisamment de temps pour pouvoir parler des films. Ce moment de la projection est le moment fondamental, c'est là qu'on découvre que son expression est importante.

7. Une fois que tout le monde est satisfait, partagez votre production ! En la mettant directement en ligne sur http://projets.batisseursdepossibles.org/ ou en l'envoyant par mail à contact@batisseursdepossibles.org

CONSEILS TECHNIQUES

1. Mettez le zoom de la caméra au minimum, afin de limiter les effets visuels désagréables dus aux à-coups, et imposez de ne pas se servir du zoom pendant le tournage.

2. Lorsque les élèves se passent la caméra, conseillez-leur de bouger le plus lentement possible et de façon fluide

3. Repérez sur l'appareil où se trouve le micro, et dites aux élèves de parler le plus près possible de celui-ci : expliquez-leur que dans un film, le son est presque plus important que l'image, et que par ailleurs s'ils parlent pendant le tournage, on les entendra !

EXEMPLE

Voici ce à quoi peut ressembler les vidéos produites par les enfants

BRAVO ET MERCI !

Bravo d'avoir porté ce projet !
Nous vous remercions de faire grandir le mouvement des enfants acteurs de leurs apprentissages, de leur vie et de la société.

L'équipe SynLab

LE KIT **PÉDAGOGIQUE**

BÂTISSEURS de possibles