

A destination des enseignants et des parents accompagnateurs : Journées de valorisation du projet **Collectionneur de vivant**

Cette année la Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale a lancé un projet départemental, le projet « collectionneur de vivant ». Ce projet sciences a permis d'engager les élèves dans des activités de classe autour du monde du vivant, par la réalisation d'une collection mêlant à la fois des aspects scientifiques et technologiques mais également d'autres (arts visuels, musique, danse....). Ce travail se finalise avec des journées de rencontres organisées sur tout le département. Pour les écoles de Mérignac, ces journées de valorisation se dérouleront **à la ferme de découverte de Bellevue à Mérignac**. Voici quelques éléments portés à votre connaissance afin de mieux envisager ces rencontres :

- La douzaine de **productions** des classes ayant suivi ce programme seront présentées dans des espaces dédiés sur des espaces herbeux (sauf demande particulière). Devant chaque collection figurera une affichette avec son titre et les **mots évocateurs** qui lui seront associés. **Un atelier pédagogique** réalisé par les enfants sera proposé aux participants.
- Les classes seront divisées en groupes de 6 à 7 élèves, le groupe sera alors géré par 1 adulte durant le temps de la visite. 4 adultes seront donc nécessaires par classe.
- Le jour de la valorisation, l'attention des élèves doit être portée sur les productions et non sur les animaux de la ferme. Faites entrer les élèves à l'intérieur des espaces de valorisation, puis, **prenez le temps de les interroger sur le sens des mots évocateurs écrits sur les affichettes, et sur leur correspondance avec ce qu'ils voient dans la collection**. Prenez également le temps de les faire parler sur l'impression générale que dégage, selon eux, la collection en question (ça ressemble à... ça me fait penser à....). Ce temps de parole, d'échange et d'observation préalable ne fera que contribuer à la qualité de la découverte qui s'engagera ensuite pendant les ateliers. **C'est une première approche importante**, pour éviter un « zapping » inefficace.
- A chaque collection est associé un atelier qui correspond au niveau de classe des élèves qu'ils l'ont conçu. Parfois des ateliers réalisés et proposés par les plus grands peuvent être également adaptés aux plus petits. **Prenez le temps de bien lire avec eux la consigne/règle du jeu de l'atelier, qui est généralement très courte et très simple. Prenez le temps de bien vous faire comprendre**. Au besoin, faites ensuite asseoir les élèves dans l'herbe et répartissez-les afin qu'ils puissent être vraiment en activité. Soyez toujours présents pour les aider, pour relancer, valider...etc. **Vous aurez une place active pendant ce temps pédagogique**. L'atelier dure en moyenne de 15 à 20 minutes. Vous pouvez ensuite changer de collection.
- Vous n'êtes nullement tenus de proposer aux élèves de votre groupe une visite exhaustive de **tous** les ateliers présentés.
- Si au bout d'un certain temps, vous ressentez un manque d'attention de la part des élèves, proposez-leur une **visite plus libre**. Vous n'aurez certainement pas le temps de découvrir intensément et de façon construite toutes les collections. Mais choisissez les collections où vous allez vraiment vous arrêter.

Enfin, ne manquez pas de bien informer vos accompagnateurs de ces éléments avant votre venue sur le site de la ferme pédagogique : ceux-ci auront, comme vous, la gestion d'un groupe d'élèves à leur charge, mais n'ont pas forcément les mêmes compétences que vous quant à la tenue pédagogique de cette découverte. Mieux ils seront informés, plus grande sera leur confiance en eux, et meilleure sera la qualité pédagogique des moments vécus par vos élèves.

Romain Couairon CPD sciences, Sarah Clarens CPC Mérignac, Marie Lise Roux
personne ressource sciences et les fermières