



M₂



UE CULTURE DE L'ÉDUCATION

Projets Pluridisciplinaires Partenariaux

VAGUE 1

**Master MEEF 2^{ème} année
Premier Degré,
Second Degré**

Année universitaire 2022-2023

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
Contacts.....	3
1. Présentation de l'UE Culture de l'Education	3
2. Modalités d'évaluation.....	3
3. Tableau de répartition des disciplines par jour.....	4
4. Calendrier prévisionnel	4
5. Synthèse des PPP proposés.....	4
6. Présentation des PPP proposés.....	6
6.1 Mardi 9h à 12h.....	6
MA1PPP1 - Éducation au Développement Durable.....	6
MA1PPP2 - Éduquer à la citoyenneté	7
MA1PPP3 - Des ateliers philosophiques au service de toutes les disciplines.....	8
MA1PPP4 - Déjouer les pièges de la mise en activité des élèves pour la réussite de tous.	9
MA1PPP5 - Arts et sciences : motivation des élèves par des approches interdisciplinaires	10
6.2 Mercredi de 13h30 à 16h30	11
ME1PPP1 - Arts et Sciences à Beaubourg	11
ME1PPP2 - Adaptation transmédiatique des œuvres littéraires.....	12
ME1PPP3 - Créer un escape game pluridisciplinaire : pédagogie par l'énigme	13
ME1PPP4 - Créer une webradio.....	14
ME1PPP5 - Les jeux d'enquête et livres-jeux : des supports pour mieux lire et écrire	15
ME1PPP6 - Opéra pour la classe	16
ME1PPP7 - Déjouer les pièges de la pédagogie de projet pour générer des apprentissages pour tous	17
ME1PPP8 - Jouer / Apprendre / Enseigner	18
ME1PPP9 - Lecture-Écriture : Carnets de voyages imaginaires	19
ME1PPP10 - Lutter contre les LGBTQIphopies en milieu scolaire	20
6.3 Jeudi de 9h à 12h.....	21
JE1PPP1 - Élaborer des objets pédagogiques pour les élèves à besoins spécifiques	21
JE1PPP2 - Climat scolaire, prévention des violences et du harcèlement	23
JE1PPP3 - Des pédagogies pour susciter le désir d'apprendre : l'éducation nouvelle, les pédagogies critiques et le socioconstructivisme	24
JE1PPP4 - Concevoir un escape game pour enrichir les pratiques pédagogiques.....	25
JE1PPP5 - Coopérer pour apprendre : le travail en groupe	26

Contacts

Responsable de l'UE : **Nassira HEDJERASSI**, professeure des universités (Nassira.Hedjerassi@inspe-paris.fr)

Suivi assuré par : **Christel PORTE**
Service des études et de la vie étudiante (SEVE)

Bureau 22

Adresse : INSPE de l'Académie de Paris

10, rue Molitor - 75016 PARIS

Courriel : christel.porte@inspe-paris.fr

Tél : 0140502546

1. Présentation de l'UE Culture de l'Education

Les nouvelles maquettes des Masters MEEF, mentions Premier degré, Second degré et Encadrement Éducatif, comprennent dans le Bloc 1, l'UE Culture de l'éducation, qui rassemble les publics de ces différentes formations dans la visée de développer une culture professionnelle commune aux (futur·e·s) personnels enseignants et éducatifs.

En M2, cette UE comprend des parties communes (qui mélangent les publics issus de ces mentions et parcours) et des parties spécifiques prises en charge par les Mentions et parcours.

La partie commune de cette UE est composée des éléments suivants :

Entrée dans le métier (gestion de classe) (6h)

École Inclusive (3h CM, 6h TD)

Projet Pluridisciplinaires Partenariaux (18h)

Pour le PPP, les étudiantes et étudiants doivent faire leur choix en ligne.

2. Modalités d'évaluation

L'évaluation de l'UE Culture de l'éducation du Bloc 1 repose sur du **Contrôle Continu**. Elle sera prise en charge par les parties communes (situation 1 en lien avec les Projets Pluridisciplinaires Partenariaux) et les parties spécifiques (situation 2 en lien avec la préparation des oraux).

L'ensemble de ce Bloc repose sur une évaluation des compétences, en référence au référentiel professionnel des métiers du professorat et de l'éducation (pour le détail, reportez-vous à la page de présentation du Moodle accessible sans authentification : <https://moodle2022.inspe-paris.fr/course/view.php?id=77>).

Cette UE est créditée de **9 ECTS**.

3. Tableau de répartition des disciplines par jour

Mardi	Mercredi	Jeudi
1er degré A3 + 2nd degré EPS, Philo, SPC, SVT	1er degré C1 et C2 + 2nd degré documentation, éducation musicale, histoire- géographie, mathématiques	1er degré D2, Neher + 2nd degré allemand, arabe, chinois, espagnol, italien

4. Calendrier prévisionnel

	Mardi	Mercredi	Jeudi
Gestion de classe	6 et 20 septembre	7 et 21 septembre	8 et 22 septembre
École Inclusive	27 sept (CM), 7 mars (TD1), 14 mars (TD2)	28 sept (CM), 8 mars (TD1), 15 mars (TD2)	29 sept (CM), 9 mars (TD1), 16 mars (TD2)
PPP	11 oct , 15 nov, 29 nov, 13 déc, 31 jan, 14 fév	12 oct , 16 nov, 30 nov, 14 déc, 1 ^{er} fév, 15 fév	13 oct , 17 nov, 1 ^{er} déc, 15 déc, 2 fév, 16 fév

5. Synthèse des PPP proposés

Mardi 9h00 – 12h00	1er degré A3 + 2nd degré EPS, Philo, SPC, SVT		
	11 oct , 15 nov, 29 nov, 13 déc, 31 jan, 14 fév	Lieu	Intervenant·e·s
	MA1PPP1 : Éducation au développement durable	Molitor	S. Meylan, R. Moniez
	MA1PPP2 : Éduquer à la citoyenneté	Batignolles	M. Pompier, E. Azambourg, S. Decroix, V. Citot, J. Brousmitche, S. Coutellier-Morhange, G. Jaudeau, M.-N. Dabestani
	MA1PPP3 : Des ateliers philosophiques au service de toutes les disciplines	Batignolles	S. Coutellier-Morhange, D. Pellan
	MA1PPP4 : Déjouer les pièges de la mise en activité des élèves pour la réussite de tous.	Batignolles	D. Bret, T. Tully, A. Nguyen
	MA1PPP5 : Arts et sciences : motivation des élèves par des approches interdisciplinaires	Molitor	G. Di Rosa, J. Leclercq
Mercredi 13h30 –	1er degré C1 et C2 + 2nd degré documentation, éducation musicale, histoire-géographie, mathématiques		
	12 oct , 16 nov, 30 nov, 14 déc, 1 ^{er} fév, 15 fév	Lieu	Intervenant·e·s

16h30	ME1PPP1 : Arts et Sciences à Beaubourg	Molitor	P. Coubetargue, S. Baratte
	ME1PPP2 : Adaptation transmédiatique des œuvres littéraires	Molitor	F. Longuet, E. Maestri
	ME1PPP3 : Créer un escape game pluridisciplinaire : pédagogie par l'énigme	Molitor	C. Cassaigne Cassaigne & enseign. de différentes disciplines
	ME1PPP4 : Créer une webradio	Batignolles	S. Decroix, B. Faucher
	ME1PPP5 : Les jeux d'enquête et livres-jeux : des supports pour mieux lire et écrire	Molitor	M. Verrier, A. Rossi
	ME1PPP6 : Opéra pour la classe	Batignolles	C.Rault-Gregorio, S. Lelièvre
	ME1PPP7 : Déjouer les pièges de la pédagogie de projet pour générer des apprentissages pour tous	Batignolles	B. Arroyo, A. Nguyen
	ME1PPP8 : Jouer / Apprendre / Enseigner	Batignolles	G. Besnard, M. Gallay, P. Lignée
	ME1PPP9 : Lecture-Écriture : Carnets de voyages imaginaires	Batignolles	R. Gatti, A. Dubrel
	ME1PPP10 : Lutter contre les LGBTQIphopies en milieu scolaire	Batignolles	S. Schweitzer & Y. Gimbert (SOS Homophonie), G. Sidéris, E. Ginies Huchard, (N. Hedjerassi)
Jeudi 9h00 – 12h00	1er degré D2, Neher + 2nd degré allemand, arabe, chinois, espagnol, italien		
	13 oct , 17 nov, 1^{er} déc, 15 déc, 2 fév, 16 fév	Lieu	Intervenant-e-s
	JE1PPP1 : Élaborer des objets pédagogiques pour les élèves à besoins spécifiques	Molitor	S. Venot, K. Odier, P. Lignée
	JE1PPP2 : Climat scolaire, prévention des violences et du harcèlement	Batignolles	G. Jaudeau, D. Bret, C. Giron, E. Azambourg, M.-N. Dabestani
	JE1PPP3 : Des pédagogies pour susciter le désir d'apprendre : l'éducation nouvelle, les pédagogies critiques et le socioconstructivisme	Molitor	S. Coutellier-Morhange, M.-N. Dabestani, (N. Hedjerassi)
	JE1PPP4 : Concevoir un escape game pour enrichir les pratiques pédagogiques	Molitor	F. Pasquier, P. Lignée, autres formateurs ASH
	JE1PPP5 : Coopérer pour apprendre : le travail en groupe	Batignolles	C. Giron, A. Nguyen

6. Présentation des PPP proposés

6.1 Mardi 9h à 12h

MA1PPP1 - Éducation au Développement Durable

Éducation au développement durable	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	Sandrine Meylan, Rudy Moniez
Partenariats	Association pour le climat
Thématiques	Biodiversité, eau, énergie, solidarité, climat
Objectifs	Produire un dossier décrivant un projet en EDD à mener dans un établissement scolaire Ce document doit permettre à un enseignant de montrer à ses collègues et son chef d'établissement la pertinence et la cohérence du projet pour l'éducation et pour l'environnement ; son articulation avec les enseignements disciplinaires ; sans oublier les objectifs d'éducation à la citoyenneté.
Descriptif	Lors des séances des apports scientifiques seront apportés afin de compléter la formation des enseignants sur des thématiques actuelles liées aux changements globaux. De plus une réflexion sur les approches didactiques permettant de traiter ces aspects en classe (de l'école primaire au collège et lycée) sera menée avec les étudiants. L'objectif sera de produire un projet pluridisciplinaire complet.

MA1PPP2 - Éduquer à la citoyenneté

Éduquer à la citoyenneté	
Lieu	Batignolles
Intervenant·e·s	M. Pompier, E. Azambourg, S. Decroix, V. Citot, J. Brousmiche, S. Coutellier-Morhange, G. Jaudeau, M.-N. Dabestani
Partenariats	Académie de Paris (DAVL, missions valeurs de la république) Observatoire des inégalités
Thématiques	Éducation à la citoyenneté Enseignement moral et civique Éducation aux médias et à l'information Formation de la personne et du citoyen Valeurs de la République Éducation au développement durable Parcours des élèves (socle commun de connaissances, de compétences et de culture) Débat réglé Démarche de projet
Objectifs	Être capable de construire un projet pluridisciplinaire et transversal relatif à l'éducation à la citoyenneté par : - la réflexion sur les enjeux, les conditions de mise en œuvre de l'éducation à la citoyenneté - la confrontation de ce que signifie éduquer à la citoyenneté aujourd'hui pour chacun aux définitions institutionnelles.
Descriptif	Il s'agira, en s'appuyant sur la réflexion des participants et à partir d'apports théoriques méthodologiques et transversaux (la démarche de projet ; les dispositifs et la participation des disciplines à l'éducation à la citoyenneté ; les savoirs et compétences de l'Éducation Morale et Civique) de comprendre ce que recouvre l'éducation à la citoyenneté, d'en soulever les enjeux pour l'élève et la société et d'identifier les conditions de sa mise en œuvre. Le cours proposera des approches professionnelles et issues de la recherche et d'exemples de projets et d'actions relatives à la mise en œuvre de l'éducation à la citoyenneté afin que les étudiants soient en mesure de concevoir un projet pluridisciplinaire et partenarial qui mette en œuvre une ou plusieurs dimensions de l'éducation à la citoyenneté autour d'une thématique identifiée par le groupe comme par exemple : engagement des élèves, construction de l'esprit critique, éducation aux médias et à l'information, mise en œuvre et animation de débats réglés, éducation au développement durable, lutte contre les discriminations,... Au cours des heures dédiées au PPP, s'articuleront des temps d'apports théoriques et pratiques grâce aux interventions de partenaires et professionnels de terrain et des temps de travail de groupe pour élaborer le projet qui fera l'objet d'une évaluation.

MA1PPP3 - Des ateliers philosophiques au service de toutes les disciplines

Des ateliers philosophiques au service de toutes les disciplines	
Lieu	Batignolles
Intervenant·e·s	S. Coutellier-Morhange, D. Pellan
Partenariats	Association « Les petites lumières »
Thématiques	Citoyenneté et exercice des débats Compétences du référentiel mises en jeu : CC1 Aider les élèves à développer leur esprit critique, à distinguer les savoirs des opinions ou des croyances, à savoir argumenter et à respecter la pensée des autres. CC 4 Prendre en compte la diversité des élèves P2 Construit des situations favorisant l'enrichissement de la langue des élèves. CC14 S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
Objectifs	Concevoir un projet mettant en place des ateliers philosophiques dans sa classe, dans son cours, dans son établissement pour aider les élèves à élaborer et à prendre conscience d'une pensée réflexive mettant en jeu les outils langagiers nécessaires pour conceptualiser, problématiser et argumenter.
Descriptif	Ce projet s'articulera autour de : • Découverte des pratiques d'ateliers et de débats à visée philosophiques à l'école (et ailleurs) • Réflexions et analyses autour des concepts de philosophie et d'universalité, des concepts de citoyenneté • Mise en situations et expérimentation par les participants d'ateliers de débats, à partir de sup-ports philosophiques. • Préparation d'un projet de 10 séances à expérimenter

MA1PPP4 - Déjouer les pièges de la mise en activité des élèves pour la réussite de tous.

Déjouer les pièges de la mise en activité des élèves pour la réussite de tous.	
Lieu	Batignolles
Intervenant·e·s	D. Bret, T. Tully, A. Nguyen
Partenariats	MNHN (Museum National d'Histoire Naturelle)
Thématiques	Les inégalités d'apprentissage. Les obstacles aux apprentissages. Le rapport au savoir, les malentendus socio-cognitifs et l'explicitation
Objectifs	Maitriser les enjeux de la pédagogie de projet Savoir reconnaître et identifier dans des pratiques ordinaires de classe et lors de la conduite d'une pédagogie de projet les différents types de malentendus pouvant exister entre élèves et enseignant, malentendus pouvant faire obstacle aux apprentissages Concevoir un projet pluridisciplinaire en s'appuyant sur les ressources d'un partenaire culturel, permettant de construire des apprentissages effectifs pour tous. • Construire un projet dans lequel les élèves sont mis dans des situations actives de recherche. • Comprendre que la mise en activité et en recherche s'appuie, pour aboutir à la construction d'apprentissages pérennes, sur des compétences et des procédures intellectuelles qui n'ont rien d'évident pour beaucoup d'élèves. • Savoir comment faire en classe en pratique pour que ces démarches ambitieuses profitent à tous les élèves.
Descriptif	Des apports théoriques sur la pédagogie de projet, sur les malentendus sociocognitifs, sur l'explicitation et la notion d'obstacle didactique seront apportés et mobilisés dans l'étude de cas concrets de situations d'apprentissage. L'étude de ces cas concrets permettra d'identifier les pièges qui peuvent faire obstacle aux apprentissages et de proposer des alternatives pouvant permettre de limiter ces difficultés. En petits groupes, les stagiaires devront ensuite élaborer un projet dans lequel les élèves seront mis dans une situation de recherche (investigation, situation problèmes) afin de répondre à une problématique. Les stagiaires devront identifier des objectifs d'apprentissages précis et les ruptures visées et concevoir une problématique et des situations de recherche authentiques liées à cette problématique et aux objectifs visés. Ils devront anticiper les potentiels obstacles aux apprentissages que les élèves peuvent rencontrer et devront proposer des stratégies didactiques prenant en compte ces obstacles. En s'appuyant sur des connaissances sur la diversité des élèves, les stagiaires devront anticiper les potentielles difficultés d'interprétation des situations d'enseignement pour que les activités de recherche proposées dans le projet permettent la construction d'apprentissages par tous les élèves.

MA1PPP5 - Arts et sciences : motivation des élèves par des approches interdisciplinaires

Arts et sciences : motivation des élèves par des approches interdisciplinaires	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	G. Di Rosa, J. Leclercq
Partenariats	Exposition ou musée en fonction de l'approche du groupe et du calendrier
Thématiques	Apprendre autrement : la démarche de projet. (action collective, interdisciplinaire et interdegrés) Motivation des élèves : l'expérience artistique au cœur des enseignements (voir John Dewey)
Objectifs	• Travailler en interdisciplinarité sur des notions et des motifs artistiques communs aux disciplines scientifiques et littéraires : la lumière, les couleurs, le mouvement, le corps, etc. • Clarifier ces notions en fonction des différentes disciplines afin de réfléchir à un langage commun • Analyser les objectifs d'une motivation des élèves par la démarche de projet et concevoir des projets pluridisciplinaires pour la classe intégrant des supports artistiques (arts plastiques ; littérature ; danse) • Mettre en place des activités permettant d'articuler arts et sciences, notamment une sortie dans un musée, ou tout espace dédié aux arts.
Descriptif	Cette formation vise à mettre en place un projet donnant une part importante aux sciences et aux arts dans une perspective à la fois pluridisciplinaire et interdisciplinaire. Les sciences sont à entendre dans un sens large, impliquant des savoirs de la vie et de la terre et des savoirs en sciences physiques, de même que les arts peuvent porter sur différents domaines artistiques (arts visuels ; arts du langage ; arts du spectacle vivant). La question de la motivation des élèves par l'expérience artistique sera au cœur des réflexions et permettra d'appréhender d'autres méthodes d'enseignement, donnant une part plus importante au sensible, aux émotions. Les notions abordées, qui permettent l'articulation arts et sciences, pourront être celles de mouvement et de lumière, celle de la représentation du corps et autres figurations du vivant. Il s'agira d'élaborer un projet par équipe inter-degrés intégrant des compétences propres à une discipline et ouvert à d'autres compétences disciplinaires et transversales. Ce projet sera évalué à la fin de la formation. Une visite dans un espace d'exposition (musée, jardin), permettant à la fois de vivre la rencontre sensible des œuvres d'art, d'appréhender les notions concernant les différentes disciplines et de réfléchir à des mises en situation concrètes, sera proposée.

6.2 Mercredi de 13h30 à 16h30

ME1PPP1 - Arts et Sciences à Beaubourg

Arts et Sciences à Beaubourg	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	S. Baratte, P. Coubetergues
Partenariats	Centre Georges Pompidou (Expositions temporaire et collections permanentes)
Thématiques	Arts et sciences
Objectifs	Découvrir les œuvres sous des angles disciplinaires multiples tels que physique-chimie, SVT, arts plastiques ou histoire des arts.
Descriptif	Co-construire un site ressource ou une exposition autour d'un corpus d'œuvres abordées sous des angles disciplinaires différents. Les étudiants sont réunis en sous-groupes inter-degrés et interdisciplinaires pour concevoir et articuler des approches didactiques complémentaires.

ME1PPP2 - Adaptation transmédiatique des œuvres littéraires

Adaptation transmédiatique des œuvres littéraires	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	F. Longuet, E. Maestri
Partenariats	Gaité Lyrique
Thématiques	Processus d'apprentissage, ÉMI, langues et langages
Objectifs	Découvrir les grandes œuvres culturelles (égalité des chances) Comprendre la mise en relation des modes sémiotiques pour créer du sens, développer des pratiques d'écriture multimodale. Favoriser l'approche collaborative, la créativité, l'esprit critique.
Descriptif	Notre réflexion portera sur la métamorphose des œuvres littéraires et des écritures à l'ère numérique, sur les nouvelles potentialités du récit. Il s'agira de faire dialoguer les différents langages décrits dans le socle commun 2016, à savoir les langages numériques, littéraires, artistiques, musicaux en réalisant des œuvres visuelles, plastiques, sonores, verbales pour étendre les mondes fictionnels des poèmes, romans, nouvelles. Nous chercherons à comprendre comment le lecteur scripteur devient le designer de l'œuvre littéraire dans les nouveaux environnements d'apprentissage numérique collaboratifs.

ME1PPP3 - Créer un escape game pluridisciplinaire : pédagogie par l'énigme

Créer un escape game pluridisciplinaire : pédagogie par l'énigme	
Lieu	Molitor
Intervenant-e-s	C. Cassaigne
Partenariats	S'CAPE : collectif de professeurs du premier et second degré, toutes disciplines, promouvant l'utilisation et la création des escape games pédagogiques.
Thématiques	• Jouer, apprendre, enseigner • Questions pédagogiques (différenciation, consignes, interactions dans la classe, travailler en groupe...) • Psychologie de la motivation • Compétences psychosociales
Objectifs	Créer collaborativement un escape game pédagogique pluridisciplinaire et inter-degré • Identifier les modalités, les plus-values et les limites du jeu d'évasion pédagogique • Convertir les objectifs pédagogiques en énigmes diversifiées • Co-construire un scénario ludique motivant • Utiliser des outils numériques pour mettre en forme les énigmes et le décor dans le respect du droit d'auteur et des données personnelles • Co-animer un jeu d'équipe
Descriptif	L'escape game, ou jeu d'évasion, consiste à mener collectivement une mission scénarisée, en temps limité, via la résolution d'énigmes ludiques. En pédagogie, ce dispositif vise à consolider les apprentissages disciplinaires, favoriser la motivation et la persévérance des élèves, tout en améliorant leur logique et leur sens de l'observation. En classe, l'escape game permet de renforcer la coopération et l'esprit d'équipe. Ces projets pluridisciplinaires partenariaux consistent à éprouver diverses modalités du jeu d'évasion pédagogique pour en comprendre la définition, les enjeux et la méthodologie de conception, dans le but d'élaborer par la suite et de façon collaborative un escape game pédagogique pluridisciplinaire et inter-degré. Au cours de la formation, les participants auront expérimenté les rôles de joueur, de concepteur et de maître du jeu.

ME1PPP4 - Créer une webradio

Créer une webradio	
Lieu	Batignolles
Intervenant-e-s	S. Decroix, B. Faucher
Partenariats	Service d'action pédagogique de Radio France
Thématiques	• Parcours citoyen (production médiatique)/ Parcours d'éducation artistique et culturelle (paysages sonores, activité d'écriture) • Démarche de projet • Travail collaboratif (à l'aide d'outils numériques) • Droit : ❖ droit des personnes : enregistrement de la voix, publication des travaux des élèves ❖ droit d'auteur : sons libres de droits – Licences Creative Commons • Méthodologie de la radio > comment écrire pour la radio, le « lu-parlé »
Objectifs	• S'initier aux pratiques du son (enregistrement, montage) • S'appropriier les différentes formes d'émissions radiophoniques et les langages médiatiques • Savoir réaliser une création radiophonique • Découvrir le potentiel pédagogique d'une radio d'établissement • Mobiliser les élèves dans un projet numérique collaboratif audio • S'informer sur les différents partenariats pédagogiques proposés par Radio France.
Descriptif	Après s'être initié au montage audio ainsi qu'à la réalisation de différents genres d'émissions radiophoniques, en groupe de 4 ou 5 avec les logiciels Audacity et France Info junior, et dans un studio radio de Radio France, création par équipes pluridisciplinaires et inter-degrés, d'un projet radiophonique en lien avec des apprentissages informationnels et disciplinaires.

ME1PPP5 - Les jeux d'enquête et livres-jeux : des supports pour mieux lire et écrire

Les jeux d'enquête et livres-jeux : des supports pour mieux lire et écrire	
Lieu	Molitor
Intervenants	M. Verrier, A. Rossi
Partenariats	OCCE Ludothèque de l'INSPE
Thématiques	- Jouer / Apprendre / Enseigner - Travailler en groupe : coopérer, débattre, argumenter - Lire / écrire
Objectifs	- Travailler les inférences et la prise d'indice - Travailler un type d'écrit particulier : les écrits réflexifs
Descriptif	Il s'agit, par la médiation de jeux de société d'enquête (jeux qui proposent des mécanismes laissant une grande place à la déduction, la recherche d'indices et la prise de notes) ou de livres-jeux (livres interactifs pouvant être créés par les étudiants eux-mêmes), de développer sa compréhension de l'implicite et la production d'écrits intermédiaires. Les élèves vont, en coopérant, mener une enquête tirée d'un jeu déjà existant ou d'un livre-jeu créé par les étudiants eux-mêmes, nécessitant l'analyse d'une narration et, parfois, l'exploitation d'une base de données. Ils devront consigner leurs notes, leurs hypothèses et les indices découverts au sein d'écrits réflexifs qui pourront prendre différentes formes : cartes heuristiques, carnet de bord, listes etc.

ME1PPP6 - Opéra pour la classe

Opéra pour la classe	
Lieu	Batignolles
Intervenants	C. Rault-Gregorio, S. Lelièvre
Partenariats	Partenariat avec l'Opéra de Paris : les étudiants seront amenés à découvrir les actions de l'opéra de Paris en lien avec le public scolaire.
Thématiques	- Aider à la conception de projets pluridisciplinaires en partenariat à caractère culturel, artistique, scientifique, institutionnel qui permettent de construire une culture commune, de lutter contre les inégalités d'accès aux références et aux connaissances et qui favorisent la réussite éducative de tous les élèves, - Apprendre à recourir à la démarche de projet pluridisciplinaire et aux partenariats pour favoriser l'intégration de compétences transversales (collaboration, responsabilité, créativité), la transmission de la culture humaniste et scientifique, le développement de compétences sociales et civiques telles que définie dans le socle commun.
Objectifs	- Développer un projet pédagogique pluridisciplinaire autour de l'opéra. - Comprendre et appréhender les enjeux spécifiques liés à un partenariat culturel, institutionnel - Engager les étudiants dans la réflexion sur des objectifs transversaux et pluridisciplinaires.
Descriptif	Le projet Opéra pour la classe s'articule autour de spectacles à déterminer en fonction de la programmation Jeune public. Les étudiants bâtiront un projet pédagogique pluridisciplinaire autour des œuvres et de leurs adaptations en y intégrant le partenariat avec une institution comme l'Opéra de Paris. Ils assisteront à une ou plusieurs manifestations prévues dans le cadre du module et seront amenés à découvrir et concevoir des dispositifs pédagogiques spécifiques au sein d'équipes pluridisciplinaires.

ME1PPP7 - Déjouer les pièges de la pédagogie de projet pour générer des apprentissages pour tous

Déjouer les pièges de la pédagogie de projet pour générer des apprentissages pour tous	
Lieu	Batignolles
Intervenantes	B. Arroyo, A. Nguyen
Partenariats	Musée parisien CNAM/ Beaubourg/ Palais de la découverte/ IMA Institution de recherche : IRCAM
Thématiques	Les inégalités d'apprentissage. Les obstacles aux apprentissages. Le rapport au savoir, les malentendus socio-cognitifs et l'explicitation
Objectifs	Maitriser les enjeux de la pédagogie de projet Identifier les malentendus dans les situations enseignement-apprentissage qui font obstacle aux apprentissages dans les pratiques ordinaires de la classe et dans la conduite d'une pédagogie de projet. Concevoir un projet pluridisciplinaire en s'appuyant sur les ressources d'un partenaire culturel, permettant de construire des apprentissages effectifs pour tous.
Descriptif	Après des apports théoriques sur la pédagogie de projet, sur les malentendus sociocognitifs et son corollaire, l'explicitation, les étudiants en petits groupes devront élaborer un projet pluri/interdisciplinaire s'appuyant sur des ressources partenariales et croisant a minima deux disciplines, qui devra dépasser le « faire » pour construire des apprentissages effectifs. Une présentation des objectifs de la démarche de projet permettra d'en éclairer la conception. Suivra un travail en partenariat avec un musée qui permettra de proposer à titre d'exemple des axes d'élaboration de projet inter/pluridisciplinaire. Des apports théoriques sur les malentendus socio-cognitifs ainsi qu'une analyse des pièges de la pédagogie de projet tout au long des séances amèneront à penser des dispositifs permettant de construire des apprentissages effectifs pour tous. Au cours de la conception des projets, les étudiant·e·s ré-investiront des éléments de savoirs disciplinaires et didactiques travaillés dans les UE disciplinaires. Les formatrices, lors du module, accompagneront à la conception des projets. Enfin, un temps de formation portera sur l'élaboration des critères d'évaluation d'un projet.

ME1PPP8 - Jouer / Apprendre / Enseigner

Jouer / Apprendre / Enseigner	
Lieu	Batignolles
Intervenants	G. Besnard, M. Gallay, P. Lignée
Partenariats	Ressources de la ludothèque de l'INSPE de Paris OCCE
Thématiques	Éducation à la citoyenneté
Objectifs	• Comprendre en quoi le jeu est un support pédagogique incontournable. • Savoir en déterminer les avantages et en connaître les limites. • Élaborer un projet permettant la construction d'un jeu en classe avec les élèves. • Savoir formaliser un projet pour le rendre lisible à tous et en faire un véritable support d'une pédagogie de projet.
Descriptif	Les formateurs accompagneront les étudiants dans l'élaboration d'un projet de mise en place et d'adaptation d'un dispositif ludique en classe. Ils les aideront à formaliser les documents de préparation, d'évaluation et d'analyse de ce projet. Articulation de séances de découverte de jeux et d'un travail en groupe autour d'un projet déclinable dans les différents lieux de stage. Élaboration un projet au service d'une pédagogie du processus et pas seulement de l'événement. Formalisation d'un projet en identifiant au mieux les objectifs, les compétences et l'évaluation qui doit en être faite.

ME1PPP9 - Lecture-Écriture : Carnets de voyages imaginaires

Lecture-Écriture : Carnets de voyages imaginaires	
Lieu	Batignolles
Intervenantes	R. Gatti, A. Dubrel
Partenariats	Musée du Quai Branly Association Musiterriens
Thématiques	Parcours Éducation artistique et culturelle, Parcours citoyen, Éducation aux médias et à l'information
Objectifs	- Conduire un projet pluridisciplinaire favorisant l'ouverture culturelle des élèves et les apprentissages liés au parcours d'éducation artistique et culturelle, à l'éducation aux médias et à l'information. - Comprendre la dynamique de partenariat pédagogique avec des institutions culturelles. Allier réinvestissement de savoirs et de compétences et capacité à créer, produire.
Descriptif	Conception d'un récit sonore et visuel à travers la création, l'écriture d'un carnet de voyage numérique et/ou transmedia (son, image, texte, vidéos). Initiation à différents univers musicaux par l'écoute et la pratique musicale enrichie par les ateliers proposés par les institutions partenaires : Musée du quai Branly-Jacques Chirac, Association Musiterriens (Musiques du monde). Les séances comprendront également des activités de recherche d'information, de repérage de ressources pédagogiques, un accompagnement dans l'appropriation des outils numériques sollicités et un cadrage méthodologique et théorique sur les enjeux de publication sur le web.

ME1PPP10 - Lutter contre les LGBTQIphobies en milieu scolaire

Lutter contre les LGBTQIphobies en milieu scolaire	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	Sylvie Schweitzer & Yves Gimbert (SOS Homophobie) G. Sidéris, E. Ginies Huchard, (N. Hedjerassi)
Partenariats	SOS Homophobie
Thématiques	Valeurs de la République (lutte contre les discriminations et culture de l'égalité entre les femmes et les hommes) ; Gestes professionnels liés aux situations d'apprentissage (prise en compte de la diversité des publics, méthodes de différenciation pédagogique)
Objectifs	Donner aux futurs personnels enseignants, éducatifs, des outils pour lutter contre les discriminations LGBTQIphobes, qu'il s'agisse des relations au jour le jour avec les élèves comme de celles avec les parents d'élèves.
Descriptif	L'objectif de la formation, après un temps de sensibilisation aux questions de sexualités, d'identité de genre, et plus largement de diversité de genre, est de mettre les étudiantes et étudiants, qui aspirent à devenir enseignant·e·s ou CPE, face à des situations concrètes : réagir face à des situations de mise à l'écart ou de harcèlement, répondre à des insultes ou des violences LGBTQIphobes, rendre ses pratiques professionnelles plus ouvertes à la diversité des familles. Il s'agira de réfléchir à la manière de construire un projet partenarial avec des associations qui bénéficient de l'agrément du ministère de l'Éducation Nationale lorsque la question se pose dans l'établissement ou tout simplement pour être soi-même acteur ou actrice d'une pratique tournée vers la sensibilisation des élèves. Ils'agira également de réfléchir à la manière d'amener ces sujets en relation avec la direction, des collègues ou des parents qui peuvent se montrer dubitatifs ou hostiles face à ces questions qui restent sensibles.

6.3 Jeudi de 9h à 12h***JE1PPP1 - Élaborer des objets pédagogiques pour les élèves à besoins spécifiques***

Élaborer des objets pédagogiques pour les élèves à besoins spécifiques	
Lieu	Molitor
Intervenant·e·s	S. Venot, K. Odier, P. Lignée
Partenariats	
Thématiques	Les thématiques suivantes sont abordées à travers ce projet : - Jouer, apprendre, enseigner - Difficultés scolaires - Questions pédagogiques : La différenciation - Différentes approches pédagogiques : Freinet
Objectifs	La démarche se fait à partir de cas concrets que l'on peut rencontrer en classe. En équipe les étudiants vont cibler des problèmes d'apprentissages particuliers, et élaborer des objets (on parle ici d'objet au sens propre) dont les élèves qui vont s'emparer pour un usage pertinent ou détourné. Ensuite les équipes seront amenées à analyser les conceptions et à échanger sur les mises en œuvre possibles de ces objets. Par ce projet les compétences suivantes du référentiel seront abordées : CC4. Prendre en compte la diversité des élèves CC9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier CC10. Coopérer au sein d'une équipe CC14. S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
Descriptif	Cette démarche s'inscrit dans une histoire de l'objet pédagogique (collection de l'INSPE de modèles en papier mâché du docteur Auzoux, imprimerie Freinet, objets Montessori...). Comment répondre à certaines difficultés que rencontrent les élèves en classe, aux problèmes d'apprentissages spécifiques qu'il faut isoler et identifier : blocage, difficulté ou handicap particulier... Nous faisons l'hypothèse qu'un objet spécifique que l'élève manipulera en se confrontant à une réalité concrète, sur un mode ludique, l'aidera à expliciter la difficulté et ainsi à la surmonter. Ces objets pédagogiques existent déjà : jeux de cartes, boîtes Picbille, boulier, figurines... Mais nous ne les avons pas toujours sous la main et ils ne sont pas toujours adaptés aux problèmes précis que nous avons ciblés chez tel ou tel élève. À l'heure du numérique, et de l'impression 3D, de la découpe laser, du plotter de découpe (cutter piloté par ordinateur) ou par d'autres moyens plus basiques, il est possible de réfléchir à une solution adaptée à chaque besoin et chaque élève. Le projet vise donc à se pencher précisément sur des difficultés que rencontrent des élèves que l'on a en classe, de faire une recherche de solutions, de faire

	preuve de créativité, et de mettre en place un processus de réalisation de prototype. Une phase de test est ensuite possible, le retour à l'ensemble du groupe sera un moyen de voir les possibilités et limites du projet. Cette approche a déjà été mise en œuvre et a donné lieu à des réalisations variées et pertinentes stimulant la réflexion pédagogique des étudiants. Exemples de réalisation : - Rubick cube grammatical - Plateau à pions permettant de concrétiser les tables de multiplication - Système à tirette pour les accords grammaticaux - ... Modalités : Les séances se déroulent en salle informatique. Mots clés : Pédagogie de projet, ludification, objets pédagogiques, Freinet, manipulation, modélisation 3D, impression 3D, découpe numérique
--	---

JE1PPP2 - Climat scolaire, prévention des violences et du harcèlement

Climat scolaire, prévention des violences et du harcèlement	
Lieu	Batignolles
Intervenantes	Gaëlle Jaudeau, Dominique Bret, Céline Giron, Elodie Azambourg, Marie-Noëlle Dabestani
Partenariats	Académie de Paris (Mission climat scolaire – Caroline Veltcheff, IA IPR EVS) Association Médiacteurs
Thématiques	• Climat scolaire • Lutte contre le harcèlement • Compétences psychosociales • Prévention des violences • Démarche de projet • Valeurs de la république • Coopération
Objectifs	Être capable de construire un projet pluridisciplinaire et partenarial visant l'amélioration du climat scolaire et la prévention des violences par : • Une identification des enjeux, des facteurs et des conditions de l'amélioration du climat scolaire • Une réflexion sur les postures et les gestes professionnels favorables ou défavorables au bien-être des élèves • Une inscription dans un collectif de professionnels et une démarche transversale.
Descriptif	En s'appuyant sur des références théoriques, des situations vécues par les professionnels d'enseignement et d'éducation et psyEN, sur des exemples de démarches et gestes professionnels probants du point de vue de la recherche, nous chercherons à cerner d'une part la notion de violences, ses formes et facteurs et d'autre part celle de climat scolaire, les enjeux qu'elle recouvre en matière de réussite des élèves, de lutte contre les violences et prévention du harcèlement, ses dimensions et conditions d'amélioration. Les heures du PPP seront en partie consacrées à des apports théoriques et pratiques grâce aux interventions de formateurs, d'enseignants chercheurs, de partenaires et professionnels de terrain : mission climat scolaire du rectorat de l'académie de Paris, médiation par les pairs, Ces interventions prendront des formes variées (mise en situation, analyse de pratique...) et viseront à montrer que la prévention et la lutte contre les violences et le harcèlement ne peut se faire que dans une démarche collective, faisant appel à l'ensemble des disciplines et à de multiples facteurs (qualité des relations, politique éducative, postures professionnelles, justice scolaire,...). Ces apports permettront également d'identifier les leviers pour agir à l'échelle individuelle et collective. D'autre part, des temps seront dédiés au travail de groupe pour élaborer le projet pluridisciplinaire et partenarial visant l'amélioration du climat scolaire. Ainsi, les participants seront accompagnés pour identifier une problématique professionnelle commune en lien avec le climat scolaire et la lutte contre les violences afin de proposer un projet qui contribuera à y répondre.

JE1PPP3 - Des pédagogies pour susciter le désir d'apprendre : l'éducation nouvelle, les pédagogies critiques et le socioconstructivisme

Des pédagogies pour susciter le désir d'apprendre : l'éducation nouvelle, les pédagogies critiques et le socioconstructivisme	
Lieu	Molitor
Intervenant-e-s	Stéphane Coutellier-Morhange Marie-Noëlle Dabestani, (Nassira Hedjerassi)
Partenariats	GFEN ICEM Pédagogie Freinet
Thématiques	Approches pédagogiques
Objectifs	Être capable de construire un projet pluridisciplinaire et transversal s'appuyant sur des choix pédagogiques identifiés et définis et prenant en compte les apports de la recherche
Descriptif	Ce projet vise en premier lieu à familiariser les professeurs stagiaires avec l' « éducation nouvelle », courant hétéroclite rassemblant des pédagogues réformistes du XXème siècle (Montessori, Decroly, Freinet, etc.), celui des pédagogies critiques et féministes (Paulo Freire, bellhooks...) et celui du socioconstructivisme contemporain. En quoi ces pédagogies permettent-elles de susciter le désir d'apprendre, par un renouveau de la figure de l'élève, de la conception de l'apprentissage, de l'enseignement ? Ensuite, par un prisme davantage sociologique, on posera la question des liens entre éducation nouvelle, pédagogies critiques et lutte contre l'échec scolaire et pour la justice sociale (sens donné aux situations pédagogiques par les élèves, place de l'autonomie, pratiques langagières). Dans un second temps, les étudiants seront accompagnés pour construire un projet réinvestissant ces apports.

JE1PPP4 - Concevoir un escape game pour enrichir les pratiques pédagogiques

Concevoir un escape game pour enrichir les pratiques pédagogiques	
Lieu	Molitor
Intervenants	Florent Pasquier, Pierre Lignée Formateur-ices du dpt ASH – Éducation inclusive
Partenariats	
Thématiques	- Ludification des apprentissages - le jeu comme support pour apprendre - Pratiques, outils et ressources numériques pour apprendre (Tice) - Engagement actif des élèves (création/résolution d'énigmes, tâches complexes) - Coopération
Objectifs	- Concevoir un escape game (numérique) au service des apprentissages - Coopérer au sein d'une équipe - S'engager dans une pédagogie de projet interrogeant les pratiques pédagogiques
Descriptif	Depuis quelques années, des enseignants adaptent le principe de l'escape game à des fins pédagogiques (exemple : un escape game en mathématiques impliquant résolution de problèmes et tangrams pour arriver à trouver un code). L'escape game numérique ou hybride, partiellement ou entièrement basé sur les Tice consiste en une suite d'énigmes à résoudre. Il permet de maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur ou d'une tablette. Son objectif : approfondir certaines notions étudiées en classe de manière stimulante pour les élèves, ou découvrir et manipuler des notions qui seront ensuite institutionnalisées. Points positifs : coopération entre élèves, motivation. Introduction de la manipulation d'outils numériques, question de leur utilisation (ÉMI).

JE1PPP5 - Coopérer pour apprendre : le travail en groupe

Coopérer pour apprendre : le travail en groupe	
Lieu	Batignolles
Intervenantes	Céline Giron, Agathe Nguyen
Partenariats	OCCE
Thématiques	Travail en groupe Coopération Pédagogie de projet
Objectifs	- Comprendre le fonctionnement groupal en classe. Connaitre les interactions sociales et les relations socio-affectives en œuvre dans le groupe. - Identifier pour chaque modalité groupale possible les avantages et les points de vigilance. - Concevoir un projet d'apprentissage pluridisciplinaire mobilisant différentes modalités groupales adaptées aux objectifs d'apprentissage visés. - Favoriser le développement de pratiques pédagogiques coopératives
Descriptif	Afin d'apporter un éclairage le plus exhaustif possible sur la problématique du travail en groupe, nous articulerons une approche psychologique et pédagogique qui permettra de construire une réflexion sur cette modalité d'organisation de la classe et du travail souvent banalisée. En nous référant aux travaux de la psychologie sociale, nous découvrirons ce qui caractérise le fonctionnement groupal en classe et nous nous attacherons à l'étude des interactions sociales et des relations socio-affectives en œuvre dans le groupe (ex : sentiment d'appartenance, cohésion, conflit, leadership, rejet, etc.). D'autre part, en nous appuyant sur des apports théoriques, nous définirons les objectifs d'apprentissages transversaux ainsi que les étapes de construction des apprentissages en jeu dans un travail en groupe. Puis, nous travaillerons à partir de séances filmées en classe et des pratiques des enseignants-stagiaires afin de déterminer les conditions dans lesquelles le type de groupe, son mode de fonctionnement et la manière dont il est régulé par l'enseignant permettent un apprentissage efficace des élèves. L'ensemble de ces éléments devra concourir à la conception pertinente d'un projet pluridisciplinaire mobilisant différentes modalités d'organisation groupale au service des apprentissages. L'accent sera mis sur la coopération comme mode d'apprentissage en classe. Cette formation est principalement destinée aux enseignants du premier et du second degré.