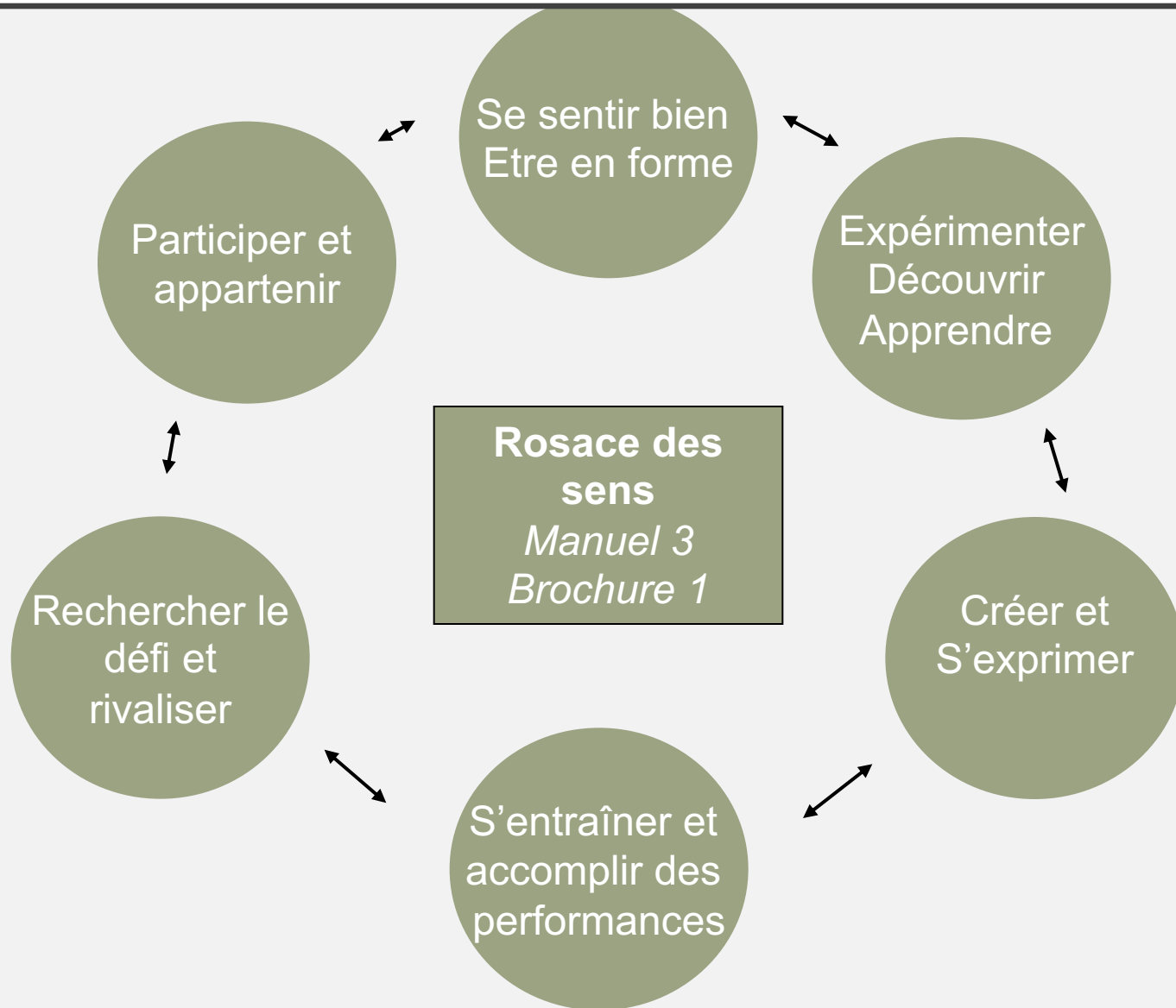


MSEPS 35

LA ROSACE DES SENS, UN OUTIL INTERDISCIPLINAIRE POUR LA GESTION DU PROJET

DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET



DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET

Rosace des
sens
Manuel 3
Brochure 1

Un exemple qui permet de comprendre la nécessité de varier les modes d'entrée dans le jeu

L'objectif est de s'appuyer sur la complémentarité des compétences des élèves

Votre projet doit permettre un engagement différencié des élèves dans le jeu = **meilleure dynamique collective.**

DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET

A partir de l'état d'avancement de votre projet, vous devrez préparer une réponse argumentée aux 3 points suivants (dans les 3 slides qui suivent).

Nous partirons de cette réponse argumentée lors de nos rdv Zoom du jeudi 03.12.

DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET

- **Questions/travaux pour votre projet interdisciplinaire :**
- **I. Identifier les différents modes d'entrée proposées dans votre jeu pour les élèves.**
- *L'idée est de montrer que les élèves ont des choix possibles pour s'engager dans votre jeu. Ils peuvent investir des formes de motivation ou d'engagement différentes en fonction de leurs préférences ou sensibilités.*

DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET

- **Questions/travaux pour votre projet interdisciplinaire :**
- **2. Votre projet sollicite-t-il des compétences ou rôles complémentaires chez les élèves ? Lesquel(les) ?**
- *Vous devez montrer que votre jeu a prévu des rôles ou tâches différents pour les élèves. L'objectif est que chaque élève, quel que soit son niveau initial, ses points forts ou faibles, puisse trouver un moyen de jouer et prendre du plaisir.*

DES ENTRÉES DIFFÉRENTES POUR GÉRER LE PROJET

- Questions/travaux pour votre projet interdisciplinaire :
- **3. Comment avez-vous prévu de gérer la distribution de rôles différents aux élèves pendant le jeu ? (gestion enseignant, gestion élèves, co-gestion ?)**
- *En accord avec vos réponses aux points précédents, il s'agit d'expliquer comment s'opère la gestion des différents rôles attribués aux élèves pendant le jeu. Vous devez expliciter les tâches inhérentes à l'enseignant et aux élèves pour ces processus.*