

BILAN PROJET

doc 17

INTITULE du projet : COGNICLASSE en 5^e – construction d'un trivial poursuit

Enseignant Organisateur du projet : Mme DE SOUSA CHULER

Enseignants impliqués : Mme BENCHEIK (SVT) – M. GIOVANNI (Histoire-Géographie)
Mme MARTINS (Français) - Mr PENINO (Physique-chimie)

Le projet a-t-il été réalisé ? : OUI

Date de réalisation du projet : 2019-2023

Nombre d'élèves participants : 30 élèves

Coût total : 146 euros

BILAN ET PERSPECTIVES

Ecueils/points à améliorer (freins éventuels, difficultés rencontrées, condition de réussite du projet):

- Les séances de métacognition sont réalisées tous les 15 jours durant des heures de cours intitulées « Projet ». Très insuffisant, il est préférable de les avoir une fois par semaine pour un meilleur suivi et un meilleur impact auprès des élèves, qui en redemandent.
- Beaucoup d'investissement pour peu de constat de progrès, de réussite sur nos élèves en extrêmes difficultés, non motivés. Une classe avec au moins 8 PAP, des élèves avec de réelles lacunes.

Points d'appui/ points forts :

- Échanger avec les collègues d'autres disciplines sur nos pratiques et de mettre en place des projets collaboratifs afin de mieux aider nos élèves.
- Réactivation des notions en permanence permettant aux élèves de mieux retenir les notions (surtout pour ceux qui ne reviennent pas ou peu dessus à la maison), d'où de meilleurs résultats aux évaluations pour les questions portant sur le cours pour les élèves fragiles (mais pas décrocheurs)
- Une amélioration dans l'apprentissage des leçons pour certains élèves

Perspectives

Fin du projet en 5^e en raison de la suppression de l'heure du projet. Peu de moyen donné pour réaliser correctement ce projet mais les pratiques continuent. Création d'une cogniclasse en 6^e avec des séances de métacognition..

Médiatisation du projet :

OUI, témoignage de notre pratique pédagogique à la demande de l'association « Apprendre et former avec les sciences cognitives» .

| Objectifs fixés pour ce projet | atteint | non atteint |
|---|---------|-------------|
| Création d'un Trivial Pursuit en SVT, en Physique Chimie, en Français, en Mathématiques, Histoire géographie et en Espagnol, vu l'ampleur du travail. | | x |
| Création par les élèves de deux jeux « Trivial Pursuit » en Mathématiques et présentation aux familles lors des Portes Ouvertes | x | |

Construction d'un Trivial Pursuit

Présentation :

- A partir de Février 2023, tous les quinze jours, durant des heures de cours intitulées « PROJET » par le professeur principal Mme DE SOUSA CHULER, les élèves de la 5^e1 ont cherché des questions réponses dans six disciplines et en Mathématiques par deux classes 5^e1 et 5^e7.
- Les logos ont été réalisés par les élèves de l'atelier Bandes dessinées de M.Jacquot (Professeur de Physique Chimie)
- Les deux plateaux ont été construit par mes élèves de 6^e.
- Rédaction des règles du jeu
- Les deux jeux ont été testés lors des Portes ouvertes le Samedi 10 Juin avec M.FUMAT et Mme AZIZA et durant la semaine du 19 Juin par les élèves.
- Les élèves ont pu participer à l'amélioration du jeu. Ils étaient ravis. Ils ont trouvé que certaines questions réalisés par leurs camarades étaient difficiles.
- **Création d'autres questions l'année prochaine par d'autres élèves de 5^e et menés le projet à un autre niveau**

Points forts :


- Achats du matériels nécessaires à la réalisation du projet.
- Un travail interdisciplinaire
- Cette activité a permis notamment d'accentuer leur écoute et leur persévérance, d'optimiser leur précision et leur concentration.
- Les élèves se sontentraîdés afin d'atteindre l'objectif attendu.
- Certains élèves étaient fiers de montrer leur travail et d'expliquer leur démarche.

Améliorations :

- Avoir sur la carte que la question et non avec la réponse. Sur une feuille A4, on notera toutes les réponses, on évite toutes tentations de tricher et surtout plus simple pour manipuler la carte, inutile de cacher la réponse en posant la question ou en montrant par exemple le calcul.
- L'attente du jeu est trop long : les élèves attendant leur tour se sont vite ennuyés. Donc les élèves ont joué par deux soit trois groupes. Activités plus dynamiques.
- Ayant deux plateaux pour six élèves chacun, prévoir d'autres ateliers pour ceux qui ne participent pas puis on tourne. Ou plutôt réaliser deux autres plateaux l'année prochaine.

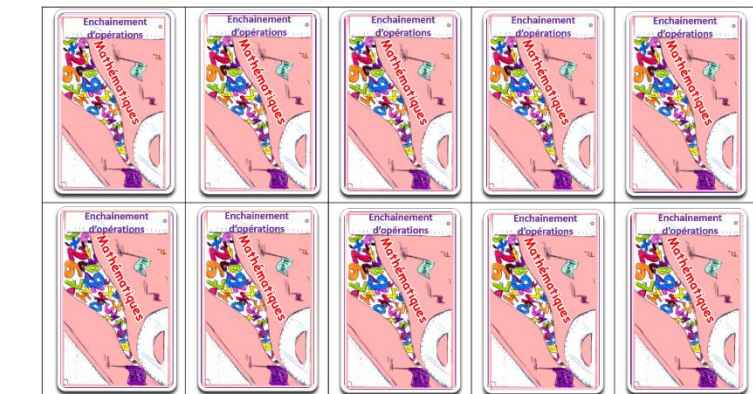
Quelques cartes :












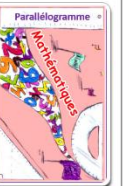

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| <p>QUESTION 1</p> <p>Système solaire?</p> <p>Huit planètes gravitent (tournent) autour d'une étoile, le Soleil.</p> | <p>QUESTION 2</p> <p>Les planètes du système solaire ?</p> <p>1. Mercure 2. Vénus 3. Terre 4. Mars 5. Jupiter 6. Saturne 7. Uranus 8. Neptune</p> | <p>QUESTION 3</p> <p>Étoile?</p> <p>Corps sphérique composé de gaz qui produit de l'énergie (chaleur, lumière)</p> | <p>QUESTION 4</p> <p>Planète?</p> <p>Corps sphérique de grande taille qui tourne/gravite autour d'une étoile sur une orbite presque circulaire</p> | <p>QUESTION 5</p> <p>Satellite ?</p> <p>Corps en orbite circulaire autour d'un corps plus massif</p> |
| <p>QUESTION 6</p> <p>Terre (place, âge, nature, température)?</p> <p>Place dans le système solaire : 3^{ème}</p> <p>Planète : Âge : - 4,5 milliards d'années</p> <p>Nature : Rochéuse</p> <p>Température moyenne à la surface : 15°</p> | <p>QUESTION 7</p> <p>Conditions de la vie sur Terre ?</p>  | <p>QUESTION 8</p> | <p>QUESTION 9</p> | <p>QUESTION 10</p> |











| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| <p>QUESTION 1</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$A = (+120) - (-75) - (+15)$</p> <p>A = +120 + (+75) - (+15) A = (+120) + (+75) - 15 A = +180 A = 180</p> <p>Décode le message suivant: -7; -8; -5; +4; -1; +6</p> <p>TURING</p> | <p>QUESTION 2</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$A = (+120) - (-75) - (+15)$</p> <p>A = +120 + (+75) - (+15) A = (+120) + (+75) - 15 A = +180 A = 180</p> | <p>QUESTION 3</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$B = [4 - 6] - [5 + 2]$</p> <p>B = (-2) - (+7) B = (-2) + (-7) B = -9</p> | <p>QUESTION 4</p> <p>Quel nombre faut-il ajouter à -1 pour obtenir 2 ?</p> <p>-1 + ? = 2 Réponse: 3</p> | <p>QUESTION 5</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$C = 18 - 7 + 8 + 7 - 1$</p> <p>C = 18 - 7 + 8 + 7 - 1 C = 25</p> |
| <p>QUESTION 6</p> <p>Calculer</p> <p>$A = 2a - (-b) + c$</p> <p>a = 5 b = -8 et c = 10</p> <p>A = 2x5 - (-(-8)) + 10 A = 10 - (-8) - 10 A = -8</p> | <p>QUESTION 7</p> <p>Quel nombre faut-il choisir au départ dans le programme A pour obtenir 117?</p> <p>Programme A a) Choisir un nombre b) Ajouter -5 c) Soustraire 23 au résultat d) Donner l'opposé du résultat.</p> <p>Applique le programme à 15</p> <p>A = [11 x 3 - (-15)] + 3 A = 48 + 3 A = 51 Il faut choisir 16.</p> | <p>QUESTION 8</p> <p>Programme de calcul a) Choisir un nombre b) Ajouter -5 c) Soustraire 23 au résultat d) Donner l'opposé du résultat.</p> <p>Applique le programme à 15</p> <p>A = -15 + (-5) - 23 A = -13 L'opposé est 13.</p> | <p>QUESTION 9</p> <p>Range dans l'ordre croissant les nombres suivants:</p> <p>+15; -5; -4; +5; +17; -6</p> <p>6 < -5 < -4 < 5 < 15 < 17</p> | <p>QUESTION 10</p> <p>Résoudre le problème suivant:</p> <p>Cyrus est né en l'an -47 et est mort en l'an 33. Il a vécu..... ans.</p> <p>33 - (-47) = 80 Il a vécu 80 ans.</p> |



| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| <p>QUESTION 1</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$A = 7 + 5 \times 2 - 9 \div 3$</p> <p>A = 7 + 10 - 3 A = 17 - 3 A = 14</p> | <p>QUESTION 2</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$B = 53 - (2 + 8) \times 3$</p> <p>B = 53 - (2 + 8) x 3 B = 53 - 10 x 3 B = 53 - 30 B = 23</p> | <p>QUESTION 3</p> <p>Calculer l'expression suivante:</p> <p>$C = 8 + [12 - (3 + 5)]$</p> <p>C = 8 + (12 - (3 + 5)) C = 8 + (12 - 10) C = 8 + 2 C = 10</p> | <p>QUESTION 4</p> <p>Traduire par une phrase le calcul suivant:</p> <p>$D = 16 + 3 \times 5$</p> <p>D est la somme de 16 et du produit de 3 par 5</p> | <p>QUESTION 5</p> <p>Traduire par une phrase le calcul suivant:</p> <p>$E = (4 - 3) \div 2$</p> <p>E est le quotient de la différence de 4 et 3 par 2.</p> |
| <p>QUESTION 6</p> <p>Calculer</p> <p>$A = 2a - b : c$ pour a = 5 b = 8 et c = 10</p> <p>A = 2x5 - 8 : 10 A = 10 : 10 A = 0,2</p> | <p>QUESTION 7</p> <p>Résultats d'une addition, d'une soustraction, d'une multiplication, d'une division?</p> <p>+ somme - différence x produit : quotient</p> | <p>QUESTION 8</p> <p>Quel est le triple du double de 7 ?</p> <p>A = 3 x 2x7 A = 42</p> | <p>QUESTION 9</p> <p>Qui est prioritaire dans un calcul?</p>  | <p>QUESTION 10</p> <p>Paul achète 20 cookies à 1,50€ chacun et 10 brownies à 1,10€ chacun. Elle paie avec un billet de 50€. Combien lui rend-t-on ?</p> <p>A = 50 - (20 x 1,50 + 10 x 1,10) A = 50 - (30 + 11) A = 50 - 41 A = 9 On lui rend 9€.</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| <p>QUESTION 1</p> <p>Les deux figures ci-dessous semblent...</p>  <p>A. Elles ont le même périmètre mais des aires différentes. B. Elles ont la même aire mais des périmètres différents. C. Elles ont le même périmètre et la même aire.</p> <p>A</p> | <p>QUESTION 2</p> <p>Les deux figures ci-dessous semblent...</p>  <p>A. Symétriques par rapport à une droite. B. Symétriques par rapport à un point. C. Ni l'un ni l'autre.</p> <p>B</p> | <p>QUESTION 3</p> <p>Si deux figures sont symétriques par rapport à un point alors...</p> <p>A. Elles ont le même périmètre mais des aires différentes. B. Elles ont la même aire mais des périmètres différents. C. Elles ont le même périmètre et la même aire.</p> <p>C</p> | <p>QUESTION 4</p> <p>Sur quelle figure les points A et B sont ils symétriques par rapport à la droite d ?</p>  <p>A. 48 cm² B. 24 cm² C. 12 cm²</p> <p>B</p> | <p>QUESTION 5</p> <p>Deux triangles sont symétriques par rapport à un point. Quelle est l'aire de l'autre ?</p> <p>A. 48 cm² B. 24 cm² C. 12 cm²</p> <p>B</p> |
| <p>QUESTION 1</p> <p>Construire le parallélogramme DABC en vraie grandeur (les données sont en cm)</p>  | <p>QUESTION 2</p> <p>Construire le parallélogramme DABC en vraie grandeur (les données sont en cm)</p>  | <p>QUESTION 3</p> <p>Construire le parallélogramme DABC en vraie grandeur (les données sont en cm)</p>  | <p>QUESTION 4</p> <p>La figure ci-dessous est tracée à la main. a. Si l'on applique la propriété utilisée, quelle est l'aire de ce parallélogramme ?</p>  <p>A. Si on connaît la base et la hauteur, l'aire d'un parallélogramme est un rectangle dont les côtés opposés sont de même longueur et ses angles opposés sont de même mesure.</p> <p>A = base × hauteur A = 6 × 3 A = 18 cm²</p> | <p>QUESTION 5</p> <p>Quelle est l'aire de ce parallélogramme ?</p>  <p>A = base × hauteur A = 6 × 3 A = 18 cm²</p> |

Première règle du jeu :

Trivial Pursuit
Niveau 5^e

Objectif du jeu : collectionner les six anneaux (un bleu, un rouge, un noir, un vert, un jaune, un orange)






Règle du jeu :

- 1) Choisir son pion et placer le au centre du plateau.
- 2) Prendre un socle.
- 3) Lancer les dés pour déterminer le premier joueur, celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent.
- 4) Le premier joueur relance le dé et se déplace selon le nombre indiqué, dans la direction de son choix. Noter la couleur.
- 5) Le joueur adverse à gauche pioche une carte de la couleur indiquée et lis la question.
- 6) Le joueur a deux minutes maximum pour se concentrer et répondre. Si il y a un symbole, il a droit à cinq minutes maximum.
- 7) Si c'est une bonne réponse alors il gagne un anneau de la couleur correspondante et il rejoue.
- 8) Si c'est une mauvaise réponse alors il passe son tour et le joueur adverse à droite joue.
- 9) Si le joueur s'arrête sur une case blanche alors il choisit le thème de la question.
- 10) Si le joueur s'arrête sur la case centrale alors le joueur adverse à gauche choisit le thème de la question.
- 11) Si le joueur s'arrête sur une case dont il possède déjà un anneau de couleur alors il choisit une des deux cases adjacentes.
- 12) Le premier joueur a avoir les six anneaux gagne et la partie s'arrête.

Couleur de la case :

| | |
|-----------------------------|--|
| - bleue : Périmètre et aire | - noire : Calcul littéral |
| - rouge : Volume | - verte : Parallélogramme et symétries |
| - jaune : Nombres relatifs | - orange : Enchaînement d'opérations |

Symbole :

| | | |
|--|---|---|
|  à réaliser sur une feuille |  faire appel à votre mémoire |  un piège |
|  utilisation d'une calculatrice |  à réaliser sur une feuille avec les instruments de géométrie | |

Quelques photos de créations





