



Collège Notre Dame

2 Avenue de la Prairie, 43500 CRAPONNE SUR ARZON

Téléphone: 04 71 03 20 45 - Télécopie : 04 71 03 20 98

RESUME DU PROJET "LES DEFIS ECOL'EAU"

«Le filon bleu»

Responsable du projet: Florence MASSON, Professeur de SVT

Niveau de classe concerné: 6^{ème}, soit 33 élèves

Contexte du projet:

Dans le cadre de l'autonomie pédagogique des établissements, une heure est consacrée chaque semaine à un projet d'année sur le thème de la protection de l'environnement.

Trois professeurs encadrent cette activité hebdomadaire, relayés par les autres professeurs chacun dans sa discipline (voir infra).

Chaque année notre projet débute par l'action «Nettoyons la nature» pour sensibiliser nos élèves au problème de la gestion des déchets. Ensuite, à partir de novembre, cette heure de projet sera entièrement consacrée au thème de l'eau: la participation à l'opération « Les défis Ecol'Eau ».s'inscrit donc tout naturellement dans cette démarche.

Objectifs du projet:

- Rechercher les différentes utilisations de l'eau (source d'énergie, activité de pêche, tourisme, thermalisme, agriculture ...)
- Prendre conscience de l'intérêt de préserver cette ressource
- Découvrir quelques activités liés à l'utilisation de l'eau dans notre région

Descriptif détaillé du projet:

Ce projet s'intègre dans le grand thème de la protection de l'environnement et fait suite à une action sur la gestion des déchets au sein du collège avec la mise en place du tri sélectif dans les classes. Cette action se terminera aux vacances de Toussaint. Ensuite, le thème de l'eau sera abordé avec tout d'abord une recherche sur les activités de la région utilisant l'eau (situation géographique, type d'activité ...). Comprendre à quoi sert l'eau dans chaque activité et les aménagements effectués ainsi que leurs impacts sur l'environnement. Visiter différents sites tout en bénéficiant d'explications du personnel lui-même ou d'intervenants extérieurs comme par exemple le CPIE. Les visites seront concentrées principalement sur une semaine du deuxième trimestre pour en faciliter l'organisation et ne pas perturber l'emploi du temps des autres classes. Les élèves devront garder une trace écrite de tous leurs travaux de recherche ou autre afin de rédiger les questions et réponses du jeu. Courant du troisième trimestre, le travail des élèves concernera plutôt la réalisation du jeu final avec l'utilisation du logiciel du QCM et la confection des cubes ainsi que la rédaction de la règle du jeu.

Estimation de la durée du projet:

Une heure hebdomadaire de novembre à juin.

Partenariats et interventions envisagés:

- CPIE
- LPO (bords de l'Allier)
- Parc Livradois-Forez
- Gaule craponnaise (pêche)
- Association «Diabolo» (pêche)

Disciplines concernées :

- SVT: environnement, pollution, les êtres vivants (classification, élevage, conditions de respiration et répartition dans les milieux de vie ...), le développement durable.
- Technologie: les énergies, TICE
- Français: écrire des comptes-rendus
- Education Civique: un comportement citoyen, préserver l'environnement local
- Maths: calcul des volumes, des coûts, des débits ...
- B2i

Savoir-faire développés:

- Utilisation de l'outil Internet pour la recherche des activités liées à l'eau
- Utilisation de l'outil informatique pour la réalisation finale (voir dernier paragraphe du résumé)
- Préparer les visites (documentation, questions ...)
- Rédaction de comptes-rendus d'interventions ou de visites en vue de la réalisation finale
- réalisation de cubes plastifiés (voir jeu)
- Préparer le voyage de fin d'année sur le thème de l'eau (visite de la salmoniculture à Chanteuges, des thermes au Mont-Dore, découverte des bords de l'Allier à LavouteChilhac avec la LPO, visite d'un moulin à eau, d'un barrage, d'une base nautique ...

Thèmes abordés :

- L'eau, source d'énergie (barrage EDF, moulin à eau)
- L'eau, attraction touristique (base nautique)
- L'eau et la pêche (préserver les cours d'eau, connaître les espèces indicatrices de pollution)
- L'eau et l'élevage (salmoniculture)

Réalisations finales :

Réaliser un jeu sous forme de QCM en deux versions:

- QCM version informatique à partir d'un logiciel qui sera exposé au Conseil Général, à l'aide d'un ordinateur portable et d'un vidéo projecteur.
- Q'besCM version manuelle à partir de cubes confectionnés par les élèves avec sur une face la question et sur les cinq autres faces les réponses possibles. Au joueur de positionner la face avec la bonne réponse vers le haut.

Ce jeu sera entièrement réalisé par les élèves depuis la rédaction des questions et des multiples réponses grâce aux comptes-rendus de visites et d'interventions réalisées durant l'année, jusqu'à la saisie sur informatique, la mise en forme et la construction des cubes.

- CD Rom de restitution