



- Autonomie
- Choix
- Communication
- Créativité
- Curiosité
- Débrouillardise
- Organisation
- Ouverture
- Participation
- Persévérance

Dossier pédagogique

Cap'ten
Step2you - ASBL ICHEC
Rue au Bois, 365a
1150 Bruxelles
Tél. : +32 (0)2 739 38 70 - Fax : +32 (0)2 739 38 63

www.step2you.be

Note préalable

Vous tenez en main le dossier pédagogique du programme Cap'ten. Attention, si vous vous lancez dans ce programme, vos élèves pourraient bien vous étonner, vous montrer des facettes de leur personnalité que vous ne connaissez pas, vous dévoiler des talents que vous ne soupçonnez pas.

Comme mentionné dans la brochure que vous avez reçue, Cap'ten a pour objectif, d'une part, de susciter, chez les enfants de 10 à 13 ans, des envies d'entreprendre un projet (personnel ou en petits groupes) et, d'autre part, de les accompagner dans la réalisation de ce projet.

Cap'ten est basé sur la pédagogie du chef d'oeuvre. Cap'ten est bien plus qu'une élocution : plus large, plus complet, plus varié, plus long et plus difficile... Il s'agit d'entreprendre un ambitieux projet personnel qui mène à la réalisation de quelque chose de concret ! Parce qu'entreprendre à sa mesure peut commencer très jeune...

Bonne lecture !

L'équipe Cap'ten

Contenu du dossier pédagogique

Les outils Cap'ten ont été développés avec des enseignants, des directions d'établissements, des inspecteurs et des animateurs pédagogiques des différents réseaux d'enseignement.

Vous trouverez dans les pages qui suivent des fiches-outils reprenant le contenu, les objectifs pédagogiques, des pistes d'utilisation, des conseils et des remarques utiles pour chacun de ces outils.

LISTE DES OUTILS

1. L'Invitation
2. Le jeu des compétences
3. Le Carnet de route (qui comprend le Guide de Zurk et la Piste)
4. Le fourmiroir

OUVRAGES DE REFERENCE

- Voici deux ouvrages de référence pour approfondir l'approche Cap'ten : Exposés interactifs des élèves. Pourquoi ? Comment ? Chercheurs solidaires et maîtres de conférence entre 9 et 12 ans.
Léonard Guillaume, Editions Labor, 2001
- Dans l'atelier des chefs d'oeuvre ou Comment apprendre pour réaliser un projet personnel intégré ?
Philippe Ronsmans, travail de fin de cycle à l'Ecole Supérieure de Pédagogie de Bruxelles (promoteur Stéphane Hoeben), 2005



Cap'ten,
lauréat 2007 du
European Enterprise
Awards

Cap'ten a remporté ce prix le 6 décembre 2007 lors de la cérémonie de remise des prix organisée par la Commission européenne, à Porto. Cette récompense a fait suite à la nomination de Cap'ten parmi 13 finalistes (sur 300 candidatures) aux Prix européens de l'Esprit d'Entreprise 2007. Cap'ten avait précédemment été reconnu comme meilleure pratique belge pour la promotion de l'esprit d'entreprendre.

Conditions de réussite et d'efficacité

LE CHOIX DE L'ENFANT

Le sujet du travail personnel ou en petits groupes (2 à 3 élèves maximum) doit être choisi par l'enfant en fonction de ses **goûts personnels**, de ses **passions** et de ses **centres d'intérêt**, même si ce choix s'inscrit dans un cadre thématique défini par l'enseignant.



LE SEUIL DE DIFFICULTE (DEFI)

La participation à Cap'ten doit permettre à chaque enfant de **prendre conscience qu'il est capable** d'accomplir des choses difficiles, de relever un défi, de **se dépasser** et même de s'étonner.

LA REALISATION, L'ACTION

L'enfant doit **réaliser quelque chose de concret**, en plus du dossier portant sur le thème qu'il a choisi. Il est important qu'il fasse, se débrouille, ose, essaie, recommence... et qu'il ait le droit de se tromper.

LES MOMENTS DE PRESENTATION

Deux moments privilégiés favorisent la valorisation du travail réalisé et des efforts fournis.

- Le premier réside dans la présentation du projet devant la classe.
- Le second dans la présentation de la réalisation au public (autres enseignants, parents, invités, élèves des autres classes), ce qui motive les plus petits à se projeter également dans un projet personnel tout en valorisant les réalisations aux yeux des parents.

L'ÉVALUATION FORMATIVE PAR AUTO-ÉVALUATION

Ce type d'évaluation permet à chaque enfant, individuellement, de mieux connaître en réfléchissant à sa manière de fonctionner, ses comportements, ses points forts et ses pistes d'amélioration.

La connaissance de soi, sans qu'elle amène de jugement, est une base indispensable pour avancer dans la vie.

LES MARCHÉS AUX IDÉES

Cet outil permet aux enfants de prendre la bonne habitude de **s'exprimer en public en partageant régulièrement, avec la classe, réussites, questions, difficultés, solutions, etc.** Pour soulever des montagnes, il importe d'être solidaires, mais aussi de s'organiser pour travailler en équipe... Cap'ten crée de la solidarité entre les enfants et celle-ci s'exprime lors des « Marchés aux Idées ».

Contactez-nous...

Pour toute question, remarque ou suggestion, contactez-nous...

- **Laurence Lievens**, directrice de Step2you
E-mail : laurence.lievens@ichec.be
- **Christine Evrard**, chargée des relations écoles
Tél.: 02 /739 38 70 – e-mail : christine.evrard@ichec.be

Temps 1 - Découverte de la méthode - 3 outils

Outil 1

L'invitation

CONTENU

L'enfant est invité à participer à une grande aventure et, pour cela, à aller retirer une boîte à outils chez son instituteur(trice).

OBJECTIF

Eveiller la curiosité

Susciter l'intérêt des enfants et des parents (qui sont avertis par la même occasion), donner l'envie, ouvrir l'appétit...

MODALITES PRATIQUES

L'école envoie une invitation (pré-timbrée par nos soins) au domicile de chaque enfant des classes qui participent.



Outil 2

L'histoire de Zurk

CONTENU

Une histoire de fourmi. Zurk, notre petite fourmi mascotte se voit, pour la première fois, confier une mission : ramener de la nourriture à la fourmilière. Pour cela, elle va devoir être autonome, curieuse, débrouillarde, créative, ouverte... Après avoir écouté sur le CD (et lu dans le Guide de Zurk) l'histoire de Zurk, l'enfant peut s'identifier à Zurk, qui lui expliquera qu'elle avait peur, qu'elle n'avait pas toujours envie, que c'était parfois difficile.

OBJECTIF

Donner envie de relever un défi

« Une histoire de fourmi » permet, de façon vivante et ludique, d'introduire la démarche Cap'ten et les 10 compétences transversales travaillées. Elle pose le contexte pour expliquer à l'enfant ce que sera sa « mission », son défi et les outils dont il disposera pour le mener à bien.

Deux médias

- **L'histoire de Zurk** peut être écoutée et lue à partir du site de Step2you (ou téléchargée sur une clé USB). Sa durée totale est d'une vingtaine de minutes. Elle contient de nombreux dialogues qui peuvent servir de base à des exercices variés.
- Pour suivre le récit, « Une histoire de fourmis » peut être imprimée depuis le site de Step2you, et remise à l'élève.

Outil 3

Le jeu des compétences

OBJECTIF

Aider les élèves à comprendre ce que sont les compétences transversales travaillées dans le projet Cap'ten ;
Introduire l'utilisation du Fourmiroir et faciliter l'auto-évaluation des élèves sur chacune des compétences ;
Susciter l'échange concernant les compétences, ce qu'elles impliquent, leur rôle dans la vie, la manière de les développer, etc.

FRÉQUENCE DE JEU

Pour atteindre pleinement ses objectifs, **le jeu des compétences suivra, dans l'ordre chronologique du projet, l'écoute et/ou la lecture de l'histoire de Zurk**. L'idéal étant que les enfants reforment, seuls, les familles, aidés ou non par leurs outils (Fourmiroir, Guide de Zurk), où ils trouveront des indices.

Par la suite, il est utile de rejouer régulièrement pour observer...

- ... comment évolue leur compréhension des compétences transversales ;
- ... comment les élèves acquièrent une réflexion sur ces compétences ;
- ... comment ils appliquent cette réflexion aux situations courantes d'apprentissage.

IDÉES D'ANIMATION

- Un groupe échange avec un autre groupe sur les compétences qu'ils ont découvertes.
- Chaque élève trouve une situation dans laquelle il pense avoir été curieux, débrouillard, créatif, autonome, persévérant, etc.
- Les enfants trouvent un moment de l'histoire de Zurk où chaque compétence qu'ils ont trouvée est illustrée.

RÈGLES DU JEU

Chacune des 10 compétences travaillées dans Cap'ten est illustrée par 4 cartes ayant des bords de couleurs différentes :

- un verbe synonyme (cadre orange)
- un substantif antonyme (cadre bleu)
- une illustration (cadre gris)
- une situation (cadre rouge)

Vous avez reçu 2 jeux identiques. L'un est sur fond orange et l'autre sur fond rouge afin de ne pas les mélanger entre eux.

1. Découpez-les et formez 20 tas équivalents (un tas = 4 cartes « verticales », dans ce carnet, c'est-à-dire relatives à 1 compétence, comme le montre l'illustration ci-dessous) en prenant soin de ne pas mélanger les couleurs de fond.
2. **Divisez les élèves en 4 groupes maximum**. Distribuez à chaque groupe 5 tas de même couleur de fond, c'est-à-dire des cartes se rapportant à 5 compétences différentes. N'oubliez pas de mélanger les cartes.
3. **Demandez-leur de reconstituer 5 paquets de 4 cartes qui vont ensemble**, qui ont un point commun, en ne leur donnant pas de consignes supplémentaires.
4. Lorsque les enfants pensent avoir trouvé les 5 familles de 4 cartes, ils peuvent **retourner ces cartes 4 par 4**. Au verso, se trouve la définition de la compétence à reconstituer, ainsi que le nom de cette compétence (caractères brouillés par les images des petits Zurks bleus).
5. **Les versos permettent une auto-correction**. En effet, si les 4 cartes ne font pas partie de la même famille, la définition ne vaudra rien dire et le nom de la compétence ne sera pas reconstitué. Il faut réessayer.



Temps 2 - Réalisation du projet - 4 outils

Outil 4

La Piste*

CONTENU

7 fiches colorées (*dans le Carnet de route) reprenant chacune une étape incontournable de la réalisation d'un projet et ses sous-étapes : le choix, les recherches, la visite (ou la rencontre), l'organisation des informations, le dossier, la présentation et la réalisation concrète.

Chaque fiche étape est subdivisée en sous-étapes structurées pour aider l'élève à avancer tout seul. En cas de besoin, **l'enfant peut consulter les fiches conseils dans le Guide de Zurk.** Ce n'est évidemment pas obligatoire, chaque élève utilise les fiches conseils seulement s'il en ressent la nécessité.

Au bas de chaque fiche sont reprises les **compétences les plus importantes** à mettre en oeuvre dans l'étape en question. A la fin de chaque étape ou de son projet, l'enfant peut s'auto-évaluer, sur ces compétences, grâce au Fourmiroir.

OBJECTIF

Planifier, s'organiser, respecter les délais

Les fiches-étapes permettent à l'enfant de **visualiser toutes les étapes et sous-étapes à réaliser** pour avancer dans son projet mais également **d'organiser et de planifier ses actions**, tout en respectant les délais fixés par l'instituteur(trice).

En face de chaque sous-étape, l'enseignant fixera une date pour laquelle la sous-étape doit être réalisée.

L'enfant qui avance vite dans une fiche étape et devance l'échéance fixée par l'enseignant peut passer à l'étape suivante à son rythme.

L'élève prend ainsi conscience de la démarche projet dans le temps.

PISTES D'UTILISATION

Vous pouvez ajouter des sous-étapes sur les fiches. Des lignes ont été laissées vierges dans cette optique. Certains enseignants rajoutent une partie à réaliser en Néerlandais, une partie historique ...

On peut suggérer à l'élève d'écrire ses commentaires dans un petit cahier qu'il dédiera à son projet Cap'ten. Ils lui serviront de pense-bête pour les étapes ultérieures.

REMARQUE : bien débiter

L'étape 1 – Le Choix peut poser problème à un certain nombre d'élèves, soit qu'ils aient trop d'idées, soit qu'ils n'en aient pas assez...

Attention aux thèmes trop généraux, qui ne permettent pas un travail approfondi et une réalisation concrète !

Exemple : le chien.

L'enseignant peut alors orienter l'élève vers un sous-thème plus précis : les chiens d'aveugles, les chiens qui aident l'homme dans son métier, les lévriers de course, etc.

Pourquoi ne pas suggérer des thèmes scientifiques à vos élèves ? Apprendre les sciences, les techniques en s'amusant, c'est très chouette non ? Pour plus d'idées, n'hésitez pas à consulter les fiches pratiques disponibles sur le site de Step2you.



REMARQUE : bien terminer

La dernière étape de la piste est une étape très importante. En effet, afin d'éviter de ne réaliser qu'un projet « papier-crayon », théorique et peu différent d'une élocution classique, il est primordial que l'enfant puisse réaliser quelque chose de concret, de passer de l'idée à l'action.

Les possibilités sont multiples et les enfants peuvent ainsi mettre en valeur leurs talents personnels.

Certains seront plus attirés par un bricolage (maquette, jeu...), d'autres préféreront organiser un événement (exposition, visite avec la classe, tournoi...).

Il est clair que c'est l'étape qui couronne toute la démarche, et qu'elle doit être initiée avant la fin du projet. Le choix de son thème fixé, l'élève peut déjà penser à la réalisation concrète qu'il envisage...

Sujets scientifiques

Si certains de vos élèves travaillent sur un projet en lien avec le thème du prochain Printemps des Sciences, ils peuvent participer à une activité avec un scientifique, via le Réseau Scité (www.sciences.be) qui regroupe les unités de diffusion des Sciences de 5 universités francophones : Infosciences à l'ULB (Bruxelles), Scienceinfuse, à l'UCL (Louvain-la-Neuve), Rejouissances à l'Ulg (Liège), Atouts Sciences aux FUNDP (Namur) et CDS à l'UMH (Mons). Le programme des activités sera disponible à partir de janvier. N'hésitez pas à envoyer un e-mail pour que l'on vous transmette le programme dès sa parution.

Les enfants choisissent une activité en lien avec le sujet choisi. C'est l'occasion pour eux de participer à une action concrète et de poser leurs questions. Cette activité peut être programmée durant la semaine, pour la classe, ou le week-end, si l'élève travaille seul.

Attention, toutes les activités étant gratuites, il ne faut pas tarder à s'inscrire : les activités sont vite remplies...



Temps 2 - Réalisation du projet - 4 outils

Outil 5

Le Guide de Zurk*

CONTENU

Conseils pratiques pour réaliser tout seul une série de tâches. Lorsque la tête de Zurk, surmontée d'un numéro, apparaît au regard d'une sous-étape des fiches étapes (la Piste), l'élève peut, s'il rencontre des difficultés, consulter la fiche conseil (*correspondante dans le Carnet de route ou sur le site de Step2you) correspondant au numéro indiqué.

Certains enfants iront régulièrement, voire souvent, consulter les fiches. D'autres iront peu. Certains iront consulter les fiches plutôt dans une étape qui leur pose difficulté que dans d'autres...

Les fiches sont là pour être consultées « à la carte », non pour être lues d'une traite.

Vous trouverez, également sur le site de Step2you, des petits, des petits conseils de développement durable, qui aideront l'élève à devenir un éco-citoyen et lui donneront des idées judicieuses pour réduire son empreinte environnementale. Parce que l'avenir de la planète concerne tout le monde...



OBJECTIF

Permettre à l'enfant de **réaliser tout seul** une série de démarches, de recherches, de contacts en lui proposant une méthode : (se) poser des questions, faire une liste des actions à mener, les classer...

Son petit cahier lui permet de noter ce qu'il veut : idées, questions, adresses, numéros de téléphone, noms, mots difficiles...

Les fiches sont conçues pour respecter et développer la logique de chaque élève. Il sera souvent amené à trouver **une méthode qui lui correspond** pour réussir une démarche.

Par ailleurs, Cap'ten s'inscrit dans la mouvance du développement durable, au niveau social. Il espère toucher durablement les élèves qui y participent et leur insuffler un esprit de dynamisme, le sens des responsabilités et l'envie de communiquer. A terme, les élèves d'aujourd'hui deviendront adultes... Les graines que nous semons avec vous pourraient bien les aider à réaliser leurs rêves. Ce monde idéal n'existera pas si nous n'adoptons pas de nouveaux comportements, tout aussi durables, mais d'un point de vue environnemental, cette fois (voir encadré, page suivante)...

Sujets scientifiques avec la Fondation Polaire Internationale (voir sur le site de Step2you - www.step2you.be)

La Fondation Polaire Internationale. Vous connaissez ? C'est l'explorateur belge, Alain Hubert, qui (avec l'aide des Professeurs émérites Hugo Declair, glaciologue de la Vrije Universiteit Brussel et André Berger, climatologue à l'Université Catholique de Louvain) l'a créée en 2002, suite à ses expéditions sur les pôles. La Fondation est à l'origine de toute l'aventure de la Station Polaire Princesse Elisabeth, la première station polaire « Zéro Emission »... La Fondation rend les sciences polaires accessibles pour le public dans 3 domaines: la science (SciencePôles), l'éducation (EducaPôles) et l'aventure (ExploraPôles) pour informer, démontrer et éduquer sur la science et la recherche polaire, afin de comprendre les changements climatiques et le développement durable.

La Fondation Polaire Internationale est le partenaire de Cap'ten et peut apporter de l'aide à vous et/ou à vos élèves sur les thèmes suivants :

1. A la découverte des Pôles...
2. L'effet de serre, c'est quoi et que peut-on y faire ?
3. Agir contre l'effet de serre à notre échelle...
4. La station Princesse Elisabeth, station « zéro émission »...
5. Les métiers scientifiques des régions polaires.
6. Et quand il n'y aura plus de pétrole ?
7. Le soleil, le vent, le bois, l'eau, ça fournit de l'énergie !
8. La banquise est menacée !
9. Ca chauffe, la mer monte !
10. L'ours polaire en danger !
11. Les petites bêtes dans les océans polaires...

12. Les chaînes alimentaires polaires, ou qui mange qui ?
13. « Le jour d'après », science-fiction ou scénario réaliste ?
14. Peut-on étudier le climat du 21ème siècle alors qu'il est difficile de faire des prévisions météo fiables à plus de cinq jours ?
15. Sous quel climat vivaient nos ancêtres ?
16. Un modèle climatique, c'est quoi ?
17. La pluie, le vent, la température, aujourd'hui, ça se mesure !
18. Voyage avec un iceberg...
19. Comment prépare-t-on une expédition dans les régions polaires ?
20. Les habitants des régions polaires...

Vous trouverez de nombreuses ressources pédagogiques (contes, CD Rom, animations, vidéos, jeux, quizz...) sur le site www.educapoles.org, le site éducatif de la Fondation. Bonnes découvertes !

PISTE D'UTILISATION

Certains points abordés dans les fiches conseils du Guide de Zurk peuvent faire l'objet d'un **apprentissage collectif en classe** (ex : écrire une lettre de demande de renseignements, poser des questions à un adulte, etc.) Il est utile que l'enfant utilise aussi un petit cahier dans lequel noter ses impressions, questions, idées, problèmes et difficultés peut servir de base au marché aux idées.

REMARQUE

Les élèves ne doivent pas hésiter à annoter leur Guide de Zurk et leur cahier. C'est leurs outils, ils sont là pour être rempli d'idées, de questions, d'adresses, de dessins...



Développement durable



La menace des changements climatiques se précise, les ressources se raréfient, l'impact des pollutions se fait sentir en termes de santé publique. Il est désormais indispensable d'intégrer des questions liées au respect de l'environnement dans les projets pédagogiques.

Vous constaterez que nous avons développé, via une page de notre site, une fiche « Réfléchis à l'énergie dans ton projet Cap'ten » afin de sensibiliser les élèves aux thèmes liés à l'énergie.

Vous le savez, l'école génère toute une série de gestes de consommation : boissons, friandises, repas et fournitures scolaires y sont consommés et utilisés chaque jour par les élèves. Cette consommation a un impact sur l'environnement, mais aussi sur les droits humains et les conditions de vie des producteurs.

La production moyenne de déchets d'une classe primaire s'élève à 1 tonne par an. Seulement un tiers du papier recyclable est mis à la collecte sélective. A peine 25% des écoles déclarent utiliser régulièrement du papier recyclé. Un ro-binet qui coule, c'est 50 litres d'eau potable perdue par jour. Une chasse défec-tueuse, c'est 25 litres par heure soit 200 m3 d'eau potable gaspillée par an. (...)

Qu'est-ce que l'éco-consommation ?

Il s'agit d'un mode de consommation compatible avec le développement durable. Consommer de manière durable c'est adopter des comportements de consommation responsables, qui respectent les ressources naturelles et les partagent équitablement entre tous les êtres humains, présents et à venir... Or, aujourd'hui, le belge consomme trois fois plus que ce que l'écosystème planétaire peut renouveler ! Il est urgent de changer ça, pour que notre planète puisse satisfaire les besoins de nos enfants et de leurs enfants !

Quelques associations proposent des outils pour les enseignants :

- Réseau idée asbl (Information et diffusion en éducation à l'environnement) www.reseau-idee.be
- Envirodoc (répertoire en ligne de dossiers, jeux, expositions, sites web...) www.envirodoc.org
- Monde qui bouge (e-magazine de l'éducation vers un développement durable) - www.mondequibouge.be
- WWF (outils pédagogiques sur le climat, l'énergie, les forêts...) - www.wwf.be

En collaboration avec Groupe One



Thèmes liés à la forêt avec La Leçon Verte

La Leçon Verte, vous connaissez ?

C'est une Asbl spécialisée dans la pédagogie à l'environnement. Elle a pour objectif de sensibiliser les enfants et les adultes aux richesses de la nature et aux thématiques environnementales actuelles afin de favoriser le respect et la protection de notre environnement. Dans ce but, sa petite équipe dynamique développe des outils didactiques, ludiques et interactifs s'adressant aux différents publics par des approches variées. Outre la publication d'herbiers d'arbres et de fleurs, la création de jardins-potagers pour les enfants hospitalisés et la création de sentiers didactiques dans différents parcs à travers le pays, sa principale activité consiste à dispenser plus de 250 animations scolaires chaque année. La Leçon Verte propose aux enseignants une variété de thèmes en lien avec la nature et l'environnement tels que : - de la fleur au fruit - les abeilles et leurs constructions - arbre mon ami - microcosmos : le monde des insectes - l'équilibre de la nature - le climat change, et nous ?

Plus d'infos sur le site internet ! N'hésitez pas !

La Leçon Verte peut apporter son aide à vous et/ou à vos élèves sur les thèmes suivants :

1. Les forêts à travers le monde.
2. Les habitants de la forêt.
3. La vie de l'arbre.
4. Les usages du bois.
5. La déforestation.
6. Les rôles de la forêt.
7. La confection d'un herbier de 10 feuilles d'arbres indigènes.

Vous trouverez quelques ressources pédagogiques en relation avec le thème de la forêt sur le site internet : www.leconverte.org

Bonnes découvertes !

Temps 2 - Réalisation du projet - 4 outils

Outil 6

Le Fourmiroir*

CONTENU

Une affiche (qui peut être collée sur la dernière page dans le Carnet de Route) et reprenant les 10 compétences transversales de Cap'ten. Pour chaque étape et chacune de ces compétences, l'élève est invité à se positionner sur une échelle «Facile - Pas facile».

Ceci sans jugement de valeur. Il n'y a pas de « bonne réponse ».

OBJECTIF

Le Fourmiroir est un outil de connaissance de soi.

Il permet à l'enfant de se poser la question de son fonctionnement, de faire le point sur ses comportements dans différentes situations et de mieux connaître les domaines dans lesquels il est plus ou moins à l'aise. Il permet également d'ancrer cette démarche dans la durée.

REMARQUE

Le Fourmiroir fait appel à une **démarche personnelle de réflexion sur soi-même**. Cette évaluation étant purement formative, elle ne peut faire **l'objet d'une cotation**.

PISTES D'UTILISATION

En cours ou en fin de projet, il peut être très enrichissant que l'instituteur(trice) propose à chaque élève un entretien individuel pour personnaliser cette démarche de connaissance de soi et aider l'élève dans cet exercice difficile de prise de recul.



Outil 7

Le Marché aux idées

CONTENU

Seul outil qui ne soit pas matérialisé par un objet, le Marché aux idées est un moment dédié à la **solidarité** et à la **participation** entre les élèves. A raison d'une période par semaine (minimum une période par quinzaine), ils ont l'occasion de parler de leur projet Cap'ten sans y travailler.

Dans cet espace ouvert, chaque élève peut raconter les démarches qu'il a entreprises, poser des questions relatives aux projets de ses camarades et exprimer les difficultés qu'il rencontre. **Chacun est libre d'échanger ses idées ou de venir en aide à un autre élève.**

OBJECTIF

Véritable moment de libre expression, de partage d'expériences ou de questions, le marché aux idées crée de la solidarité entre les élèves, amenés à **s'entraider pour trouver des solutions** à leurs difficultés ou des **réponses à leurs questions**.

Le marché aux idées facilite également la prise de parole et l'expression en public... Un petit entraînement qui permet aux élèves de se sentir plus à l'aise durant leur présentation.

PISTES D'UTILISATION

Le Marché aux Idées est propice aux débats de fond concernant la démarche d'autonomie, la responsabilité, la prise d'initiatives. Il permet de savoir où en sont les autres et de partager, à chaud, les joies et les peines.

Outil 8

La Fête à Projets, à l'école

Grand moment de fierté, grand moment de partage, couronnement de toute la démarche réalisée par vos capitaines, la Fête à Projets est un élément très important du programme Cap'ten ! Vous en trouverez des exemples filmés sur le site de Step2you. Vous verrez, ce n'est que du bonheur pour tous !

EXEMPLES DE PROJETS Cap'ten RÉUSSIS

Venez découvrir les films réalisés autour de projets Cap'ten sur notre site : www.step2you.be

Nous vous invitons à découvrir sur le cd Cap'ten le film réalisé autour du projet mis en place par Madame Stéphanie Lagasse avec ses élèves de 5ème primaire.

La conquête de l'espace

Le rêve de Lionel tient en deux mots : devenir astronaute. Il gagne un concours et convie ses amis à un week-end à l'Euro Space Center de Redu. Il se plonge dans une documentation très riche et devient un jeune expert de la conquête spatiale doublé d'un véritable apprenti physicien. Il présente une exposition très complète sur le sujet, avec des posters, des accessoires, des vidéos qui tournent en boucle... Quand il raconte, on se laisse captiver. Comme réalisation, il propose à sa classe de réaliser des fusées à eau. Chacun décore alors une bouteille d'eau. Elles seront toutes projetées à six mètres de hauteur durant la fête de l'école, fin mai, devant une assistance de parents et de petits assez contemplatifs.

L'Egypte antique

Melvin et Robin ont décidé de réaliser leur projet Cap'ten sur le thème de l'Egypte antique. Robin fait des recherches, rencontre une égyptologue, apprend beaucoup sur la civilisation égyptienne de Ramsès II. Il apprend même à écrire son prénom en hiéroglyphes... Melvin, quant à lui, décide de réaliser une maquette du plateau de Gizeh. Après un premier essai, qu'il juge moyen, il est satisfait du résultat : le site des pyramides en miniature sur un sol sablé (1m x 75cm), avec le Sphinx, quelques maisons égyptiennes, les divinités les plus importantes (et il les connaît toutes !) et même... le temple d'Abou Simbel !

L'influence des jeux vidéo

Gaspard n'est pas un fan de jeux vidéo, mais il se rend compte que c'est un sujet qui passionne tout le monde. Son idée est, alors, d'organiser en classe un débat sur l'influence des jeux vidéo, après avoir donné un maximum d'informations. Il mène l'enquête, fait s'exprimer des tas d'opinions différentes, enregistre ses interviews, recherche l'histoire des jeux, les aspects scientifiques, les symboles qui s'y cachent, etc. Il mène le débat de main de maître, en reprenant toutes les idées reçues, en laissant s'exprimer toutes les opinions et sans jamais prendre position. Son enseignante nous a déclaré : « C'était extraordinaire, nous pensions qu'il n'y avait pas autant à dire sur le sujet ».



L'éolienne

Un parc à éoliennes a été érigé voici peu près du village de Ludovic. Quand vient le moment de choisir un sujet Cap'ten, leur image s'impose dans son esprit. Aidé par son papa, il fabrique une éolienne en modèle réduit. Elle est tout à fait fonctionnelle. Ludovic nous explique très clairement le câblage électrique avant de faire un essai. Faute de vent, il utilise un sèche-cheveux... Il actionne un interrupteur et une petite lampe alimentée par son système s'allume.

La Chine

Denis a envie de mieux connaître la Chine, dont il apprécie... la cuisine ! Pendant des semaines, il récolte des informations sur le mode de vie des Chinois. Il apprend à cuisiner les plats qu'il aime, il fabrique un costume. Lors de sa présentation, il arrive déguisé, partage avec ses camarades de classe les curiosités qu'il a découvertes et... fait déguster les plats qu'il a préparés.

La cour de récréation

Cureghem, quartier peu favorisé de Bruxelles. Les 5ème et 6ème primaires ont décidé de lancer un grand chantier : la cour de récré ! Trois volets sont prévus : décoration, propreté et violence. Toute l'école s'y met, coordonnée par nos petits Capitaines. A la fin de l'année, la cour est décorée d'une dizaine de grandes fresques (une par année scolaire), de bacs à fleurs ou de poubelles bariolées et est régie par une charte de non-violence. Les élèves créent un conseil des enfants, démocratique, qui prend des décisions pour le bien-être de tous. Seul adulte admis : M. le Directeur en personne !

Les pompiers

David rêve de devenir pompier. Il visite toutes les casernes de la région, prend beaucoup de photos, qu'il commente avec ferveur. Il collectionne tous les Lego existants sur le sujet et remplit, le jour de la fête de l'école, une classe de camions et casernes en plastique. Mais son projet ne s'arrête pas là : un camion de pompier entre dans la cour, toutes sirènes hurlantes. Et David en descent, casqué, en veste d'intervention, avant de saisir une lance à incendie, avec la complicité d'un vrai pompier, pour une démonstration grandeur nature ! Un jour que personne, à l'école, n'oubliera de sitôt !

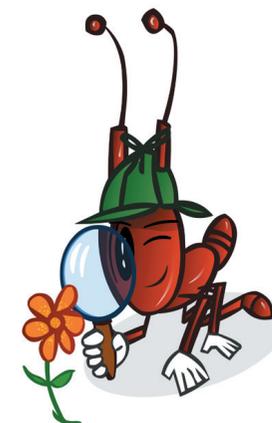


Intégration des compétences disciplinaires

CONTENU

Cap'ten permet d'intégrer facilement des compétences disciplinaires utilisées, à travers la démarche de projet, dans des situations de la vie courante ou des situations d'apprentissage très particulières, car motivées par l'envie d'en savoir davantage sur un sujet passionnant pour l'apprenant.

Pour chaque sujet, un diagramme peut illustrer ces « apprentissages collatéraux ». En voici deux exemples.



EXEMPLE 1 : EN TABLEAU

(Thème : L'Agence Spatiale Européenne
Projet : Réalisation d'une fusée à eau qui décolle vraiment.

Français

- Trouver des livres, de la documentation ;
- Ecrire une lettre de demande de documentation ;
- Lire les informations collectées ;
- Réaliser un questionnaire pour l'interview d'un spécialiste ;
- Ecrire des textes pour le dossier.

Mathématiques

- Rechercher des informations chiffrées pertinentes ;
- Réaliser des graphiques ;
- Interpréter les graphiques collectés durant la recherche ;
- Inventer un problème et le résoudre.

Seconde langue

- Créer une brochure bilingue ou contenant des extraits en néerlandais ;

- Faire une partie de la présentation orale dans la seconde langue ;
- Créer un glossaire français/néerlandais.

Eveil sciences

- Recueillir des informations relatives aux fusées existantes, à l'espace, aux astronautes belges ;
- Comparer les informations recueillies en fonction de leur source ;
- Trouver des informations originales ou étonnantes via une visite à un spécialiste ;
- Trouver et appliquer le mode d'emploi de la fusée à eau.

Eveil informatique

- Créer un blog reprenant ses recherches et ses contacts (textes, photos, commentaires personnels, liens...)

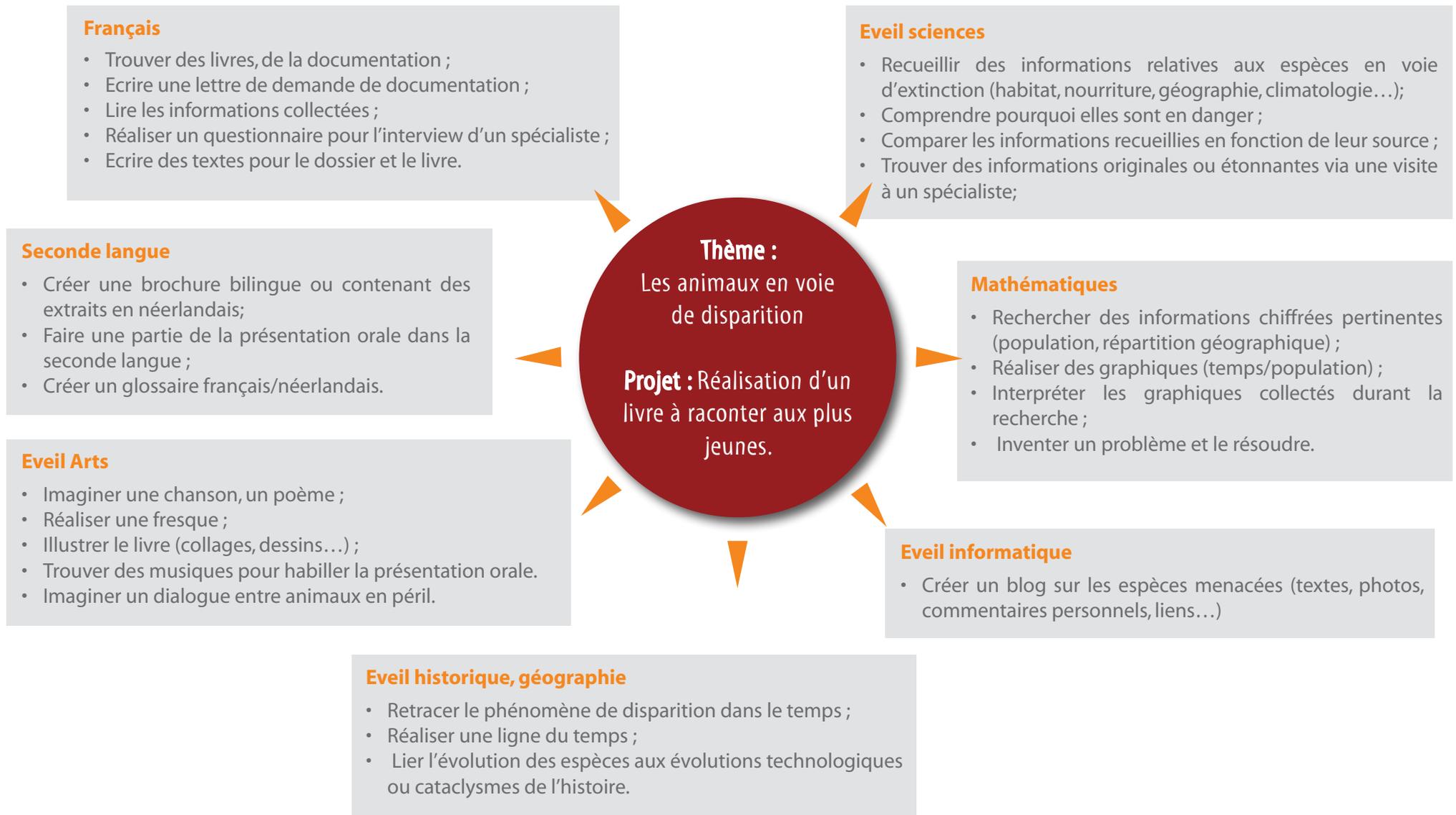
Eveil Arts

- Imaginer une chanson, un poème ;
- Réaliser une maquette de fusée, de station spatiale ;
- Illustrer sa présentation (collages, dessins, vidéo) ;
- Trouver des musiques, des bruitages pour habiller la présentation orale.

Eveil historique, géographie

- Retracer l'histoire de la conquête de l'espace ;
- Réaliser une ligne du temps ;
- Lier l'évolution de la conquête spatiale aux évolutions technologiques ou autres grandes dates de l'histoire.

EXEMPLE 2 : EN RÉSEAU



Christine



Laurence et Jean-Luc Fonck



- **Envoyez-nous vos commentaires, vos suggestions, vos remarques...**
Chaque année, nous améliorons les outils Cap'ten à la lumière de votre vécu, celui du quotidien d'une classe.
- **Vous organisez une fête à projet dans votre école, en fin d'année ?**
N'hésitez pas à nous prévenir. Le mois de juin est, pour nous, synonyme de rencontre. C'est toujours un plaisir de rencontrer les élèves, les enseignants, les directions et les parents...
- **Vous comptez prendre des photos de vos élèves à chaque stade du projet ?**
Envoyez-les-nous, nous nous ferons un plaisir de les publier, à condition d'avoir l'accord des parents des élèves photographiés...
- **Vous avez des questions relatives au projet et à son déroulement ?**
Visitez le site de Cap'ten, ou contactez-nous...
L'équipe Cap'ten, soutenue par son parrain, Jean-Luc Fonck, du groupe Sttella

Remerciements

Un énorme merci aux personnes ressources qui nous sont d'une aide précieuse pour le développement et l'enrichissement pédagogique de Cap'ten : Madame Nicole Rahier, Monsieur Bernard Dewinter, Monsieur Philippe Ronsmans, Monsieur Pierre Vandenbril, Monsieur Jacques Bodart, Monsieur Jean Vanderheyden, Monsieur Pierre Moorkens...

Un grand merci à tous les enseignants qui ont eu la gentillesse de nous faire part de leurs expériences dans Cap'ten, ceux qui nous ont invités à leurs fêtes à projets, ceux qui ont accepté de tester les outils prototypes et de les corriger avec nous afin que vous puissiez disposer d'outils efficaces qui atteignent leur objectif : réussir un projet ambitieux sur un sujet de son choix.

Un merci tout particulier à Madame Murielle Rademaekers, Monsieur Marc Brisson, Madame Sylviane Sokay, Madame Françoise Petit, Madame Martine Daems, Monsieur Frédéric Deplasse et Madame Gaëtane Harduin...



Merci à nos partenaires. Grâce à eux, Cap'ten est gratuit pour toutes les classes participantes.



Agence
pour l'Entreprise
& l'Innovation



PLAN
MARSHALL
4.0



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Learn to Be



ICHEC
BRUSSELS MANAGEMENT SCHOOL