

Liste des actions

« Etude du Bassin Versant de l'Agly » : Partenariats et pédagogie par le jeu pour les 1° bac pro de Rivesaltes.

LPA Rivesaltes, Occitanie

4 rue Pasteur

66602 Rivesaltes

Tél : 0468640841

Site web : <http://www.eplea66.net/>

Responsable : Nicolas PETIT , nicolas.petit@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

Le projet du Lycée de Rivesaltes vise à confier aux élèves une étude qu'ils devront conduire sur deux axes :

1. Etude du Bassin Versant de l'Agly : cartographie et modélisation, enjeux et risques.
2. Travail de réflexion pour l'aménagement en toute sécurité d'un site particulier classé dangereux en terme de sécurité humaine.

Ce travail s'est construit à partir d'une équipe pluridisciplinaire qui a recherché d'autres méthodes d'enseignement, étant donné les difficultés qu'ont de nombreux élèves pour s'appropriier les contenus classiques de l'enseignement traditionnel pour cette filière

Il est un véritable projet professionnel, en ce sens qu'il se déroule avec de nombreux acteurs extérieurs à l'établissement : Syndicat Mixte de l'eau, responsable du Bassin Versant de l'Agly, communauté de communes,

propriétaires riverains, collectivités...)...

Les objectifs du projet peuvent de résumer de la manière suivante :

- Participer avec le Syndicat Mixte à la mise en place de l'étude du Bassin Versant de l'Agly.
- Travailler de manière pluridisciplinaire dans le cadre EPL en collaboration avec un enseignant de BTS. afin d'initier un travail d'articulation entre le BAC PRO et le BTS.
- Réunir sur ce projet les compétences locales : syndicat mixte, enseignants, techniciens du lycée, Directeur de l'exploitation « Domaine du Mas de la Garrigue », ...
- Responsabiliser les élèves en leur affectant une mission d'aménagement d'un cours d'eau, dans un cadre professionnel défini et proposé par le Syndicat Mixte.
- Modéliser un territoire à partir des observations relevées sur le terrain et traduire cette modélisation au travers d'un outil à caractère ludique, le jeu « Wat-a-Game ». **Wat-A-Game**, une boîte à outils qui peut être utilisée pour la gestion de l'eau et l'éducation, a été conçu et est mis à disposition par l'UMR G-EAU de l'[IRSTEA](#) et du [CIRAD](#), deux instituts de recherche publics français.
- Permettre aux élèves de s'approprier une partie du référentiel à partir du terrain et d'un travail réalisé en collaboration avec le domaine professionnel.

Autour des grandes problématiques liées à l'eau et les propositions de solutions, le travail se structure en différentes phases : lecture de paysage, relevés floristiques, relevés liés à l'occupation du territoire pour la modélisation lors de la séance en classe du jeu « Wat-a-Game », synthèse des travaux : « Mission confiée aux élèves »

Du point de vue pédagogique il mobilise une équipe d'enseignants fortement impliquée dans le projet, tant par rapport à l'interaction avec les élèves que par le suivi structurant du travail. Cette dynamique pédagogique est impulsée par le Directeur Adjoint qui fait de la pédagogie un

de ses axes majeurs d'intervention.

L'innovation est bien le résultat d'une réflexion sur site, qui met en œuvre une pédagogie du projet et va amener les élèves à travailler en groupe et à s'approprier les savoirs de manière interactive dans une approche socio-constructiviste.

FICHIERS A TELECHARGER

Descriptif : *Fiche descriptive du projet*

[Rivesaltes_Jeu_Eau_Fiche_Descriptive.pdf](#)

Descriptif : *Description et conditions d'utilisations de Wat-A-Game-*

[fichierRessource2_licence-WAG-fr.pdf](#)

VIDEOS

Date : 8 juillet 2015

Mots-clés : Partenariats, Pédagogie de groupe, de pairs, Pédagogie de projet, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux., Pluridisciplinarité (multi)

Voie de formation : Formation initiale

Niveau de formation : IV (Bac pro, Bac général)

Initiative du dispositif : Locale

Structure d'appui : Etablissement National d'Appui

Etat de l'action : En cours

Nature de l'action : Innovation

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires

Vos commentaires

Nom

Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.

Δ