

2024-25

GUIDE DES ACTIONS ÉDUCATIVES

 Actions clés en main

 Boîte à outils du CDJ

 Projets libres



ladrome.fr

- L A
D R O
M E -

LE DÉPARTEMENT

ÉDITO3

PRÉSENTATION 5

ACTIONS CLÉS EN MAIN 6

Tous les 6 ^{ème} à la montagne !	7
Découvrir l'histoire à travers les archives	8-9
Ateliers réparation d'objets ou recyclage de plastique	10
La forêt de Saoû : une forêt pleine de ressources !.....	11
Découverte des métiers et des entreprises de la filière bâtiment et travaux publics	12
Découverte de la danse in situ : le collège comme terrain de jeu et d'improvisation !	13
Musée de la résistance Vassieux-en-Vercors... ..	14
Un château au grand air - Suze-la-Rousse.....	15
Découverte de la pratique des cercles de conteurs	16
Chatolabo à Montélimar : moyen-âge et numérique.....	17
Collège au cinéma	18
Découverte des sports de nature	19
À la découverte des milieux aquatiques drômois	20
Détox l'infox : les 5 ^{ème} face au numérique et au traitement de l'information	21
Du territoire à l'assiette	22
Bulletin d'information en santé sexuelle	23
Espaces naturels sensibles drômois : préserver, gérer et valoriser.....	24
Les espèces emblématiques de la Drôme	25
La filière forêt-bois au cœur de la transition écologique du territoire	26
La gestion de l'or bleu	27
Hand'malette : sensibilisations au handicap.....	28
Atelier de sensibilisation à l'impact environnemental du numérique	29
Le jeu d'échecs : un outil au service des élèves et des enseignants.....	30

La santé dans mon plateau : nos choix alimentaires, quels impacts ?.....	31
Laboratoire de pensée.....	32
Comprendre les paysages qui nous entourent à travers la géologie	33
Pour diminuer le gâchis, j'agis	34
Regards croisés France/Sénégal sur l'eau et l'assainissement	35
Lux : résidences art et numérique	36-37
Sensibiliser les jeunes à l'égalité fille/garçon à travers une activité ludique et engageante....	38
Tous à vélo au collège - Drôme centre	39
Tous à vélo au collège - Drôme nord	40
Tous à vélo au collège - Drôme sud	41
Château de Grignan	42
Voyage au cœur des paysages de la forêt de Saoû.....	43

BOÎTE À OUTILS DU CDJ45

Le clue-ado	46
Harceler, à quoi ça mène ?	47
La malette du handicap	48
Chasse aux trésors du handicap mental	49
Ecomobilité : vers un déplacement réfléchi !	50
Mon collège écolo : mission impossible !	51
Kit d'aménagement de la cour de récréation	52
ZTZ : zappe tes z'ecrans!.....	53
Tousaddikts ?	54
L'idée gourmande !	55
Microbe box	56
Dégradation des sanitaires	57
Agents de l'ombre	58
Course de l'orientation	59
Pour favoriser les liens intergénérationnels !	60
Le festival de l'Europe.....	61
Game of sport	62
La mémobox	63
Trouver un sens à la scolarité	64

PROJETS LIBRES65

Informations	66-67
--------------------	-------

SOM- MAIRE

Offrir aux collégiens des conditions d'apprentissage optimales pour renforcer leur chance de réussite, c'est l'une des grandes priorités du Département. Des bâtiments scolaires modernes, des équipements innovants respectueux de l'environnement, des outils pédagogiques numériques pertinents, une restauration de qualité, ainsi que des actions éducatives variées favorisent l'ouverture au monde pour les 26 000 collégiens.

Le Département a à cœur de proposer des actions thématiques en lien avec les compétences et les axes de la politique départementale : citoyenneté, accès à l'art et à la culture, usages du numérique, alimentation, sport, santé, culture scientifique, environnement et développement durable, connaissance des métiers, gestion des ressources... 35 actions éducatives clés en main sont ainsi disponibles pour les équipes éducatives des 52 collèges publics et privés du territoire.

En complément des actions existantes, le Département s'engage à déployer d'ici 2028 une action pour tous les élèves d'un même niveau de classe.

Depuis 2019, les élèves de 5^{ème} bénéficient d'une sensibilisation de 3 heures sur les fausses informations et l'utilisation raisonnée du numérique, tandis que depuis 2022, les élèves de 6^{ème} participent à des activités sportives sur le plateau du Vercors, proposées par les Stations de la Drôme : biathlon hiver et 4 saisons, ski alpin ou de fond, course d'orientation,... autant de possibilités de découverte des espaces naturels drômois. A partir de 2024, près de 150 classes de 3^{ème} pourront se rendre au musée de Vassieux pour profiter des expositions permanentes et temporaires. Après les travaux d'agrandissement du musée, tous les 3^{ème} pourront accéder, dans le cadre des actions clés en main, à cet équipement culturel de proximité.

Enfin, une nouvelle action à destination des élèves de 4^{ème} sera très prochainement testée afin d'être déployée dès 2025.

Pour accompagner les initiatives des établissements, un soutien financier est accordé à plus de 200 projets chaque année : séjours d'intégration en 6^{ème}, résidences d'artistes, sorties sport nature en Drôme, projets inter-établissements, rencontres avec des auteurs... bénéficiant ainsi à près de 10 000 collégiens.

Convaincu que la participation et l'engagement sont essentiels pour façonner l'avenir des jeunes, le Conseil Départemental des Jeunes met à disposition une boîte à outils pour soutenir les projets novateurs au sein des établissements. Cette offre représente une nouvelle opportunité d'enrichir l'expérience éducative des collégiens. Nous croyons en la force de leur créativité et en leur implication, gages de confiance et de succès, l'opportunité de faire de cette jeunesse de futurs citoyens éclairés, responsables et engagés.

Véronique PUGEAT
Vice Présidente déléguée à l'Offre Territoriale de Proximité.
Education, Enseignement Supérieur,
Sport, Culture, Jeunesse et Citoyenneté,



Présentation

Le guide 2024-2025 est organisé en 3 parties

ACTIONS CLÉS EN MAIN



BOÎTE À OUTILS DU CDJ



PROJETS LIBRES



- La consultation du guide et des fiches actions éducatives ainsi que le dépôt de demande par les chefs d'établissement se font via une plate-forme accessible par le lien suivant :

<https://mesdemarches.ladrome.fr>



- Le calendrier de dépôt est le suivant :

- Projets libres :

Du 4 mars au 13 avril, ouverture de la plateforme pour le dépôt des demandes

Réouverture de la plateforme entre le 29 avril et le 10 mai pour dépôt complémentaire

- Clés en main et boîte à outils du CDJ :

Dépôt des demandes du 4 mars au 13 avril

Votre contact :

Olivier FRETTE

Coordinateur des Actions éducatives

Service Education Jeunesse

Direction Education, Jeunesse, Sport

04.75.79.26.52

Le Service Education Jeunesse est à votre disposition pour vous accompagner durant toute la période de dépôt des demandes et répondre à l'ensemble de vos questions. Si des temps collectifs sont mis en place avec les équipes pédagogiques, il est tout à fait possible d'y associer un membre du service pour faciliter les retours et permettre une meilleure compréhension des attentes du Département.

ACTIONS CLÉS EN MAIN



Infos pratiques :

- Chaque candidature pourra être pré-remplie par les membres de la communauté éducative via le formulaire en ligne téléchargeable <https://mesdemarches.ladrome.fr/>
- Chaque demande devra être transmise pour validation au chef d'établissement. Les demandes validées seront ensuite déposées sur la plate-forme en ligne par l'équipe de direction ;
- Les demandes devront être toutes inscrites avant le 13 avril 2024 ;
- Les motivations à accueillir une action clés en main au sein des établissements devront être clairement explicitées ;
- Le nombre de demandes par établissement n'est pas limité.
- Elles sont soumises à arbitrage, la plupart des actions étant limitée en terme de nombre de classes acceptées.



Mise en œuvre des actions retenues :

- Après la confirmation de l'attribution d'une action, les enseignants doivent se mettre en contact avec les intervenants (contacts précisés sur chaque fiche) qui leur indiqueront les modalités pratiques de réalisation de l'action ;
- Les actions devront se dérouler sur l'année scolaire 2024-2025 ;
- Sauf mention contraire, les actions peuvent être organisées tout au long de l'année. Veuillez faire en sorte que ces projets puissent se dérouler tout le long de l'année scolaire.
- En cas de problèmes de calendrier et d'organisation avec les prestataires, contacter le plus rapidement possible Olivier Frette, coordinateur des actions éducatives départementales, ofrette@ladrome.fr ;
- Les actions clés en main sont financées intégralement par le Département. Certains frais (transports notamment) doivent être avancés par les établissements. Afin que le service Education Jeunesse puisse effectuer les remboursements afférents, les pièces justificatives devront être déposées sur la plate-forme en ligne au cours de l'année scolaire et en tout état de cause avant le 31 octobre de l'année scolaire N+1.
- Passé ce délai, les demandes de remboursements ne seront pas prises en compte.



Évaluation des actions :

- Un bilan quantitatif et qualitatif de chaque action sera demandé à l'établissement en fin d'année scolaire sur la base d'un questionnaire qui lui sera communiqué en cours d'année, afin d'évaluer la pertinence de l'action et de l'intervenant au regard des objectifs poursuivis.



TOUS LES 6^{ÈME} À LA MONTAGNE !

POUR
TOUS LES
6^{ÈME}

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir l'environnement montagnard drômois
- Permettre aux collégiens de s'approprier les spécificités de leur territoire ;
- Bénéficier des activités proposées par les stations de la Drôme et les professionnels de la Montagne ;
- Être sensibilisé aux bons comportements en milieu naturel ;
- Profiter de la richesse des paysages du Vercors.

DESCRIPTIF

« Tous les 6^{ème} sont invités à se rendre dans les espaces montagnards drômois et à découvrir les activités proposées par les stations de la Drôme et les professionnels de la montagne du Département. Plusieurs activités sportives et de découverte sont proposées. Elles seront l'occasion de découvrir les bons comportements à adopter en milieu naturel.

En fonction des choix d'activités privilégiés par les équipes éducatives (vous retrouverez ci-dessous l'ensemble des activités proposées), les professionnels des stations construiront les parcours avec chaque établissement. Toutes les activités sont encadrées par des professionnels et des accompagnateurs de moyenne montagne, qui fourniront le matériel nécessaire sur place. Une proposition adaptée sera toujours prévue malgré les aléas des conditions climatiques.

- **Découverte du ski de fond** : 3 heures / 1^{er} janvier au 15 mars
- **Découverte du ski alpin** : 3 heures / 1^{er} janvier au 15 mars
- **Découverte du biathlon NEIGE - ski de fond et carabine laser** : 3 heures / praticable du 15 décembre au 15 mars
- **Découverte du biathlon 4 saisons-ski roue et carabine laser** : 3 heures / praticable du 15 septembre au 15 novembre et du 1^{er} avril jusqu'à la fin de l'année scolaire
- **Course d'orientation** : 3 à 4 heures / praticable toute l'année
- **Randonnée à pied ou en raquettes en fonction des conditions** : 3 à 4 heures / praticable toute l'année
- **Explore Game** : randonnée scénarisée sur la montagne de Beure (Col de Rousset) pour découvrir les richesses du milieu montagnard (pastoralisme, géologie, climat, faune, flore,...)
3 heures / praticable du 15 septembre au 15 novembre et du 1^{er} avril jusqu'à la fin de l'année scolaire



En pratique

Pour qui ? Toutes les classes de 6^{ème} de l'établissement

Quand ? En fonction des activités choisies

Où ? Herbouilly, Font d'Urle, Grand Echaillon Lus-La Jarjatte, Col du Rousset, Stade Raphaël Poirée.

Contact

EPIC « les stations de la drôme »
> Nicolas BETTON
04.75.79.82.10
stations@ladrome.fr



DÉCOUVRIR L'HISTOIRE À TRAVERS LES ARCHIVES



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Appréhender les questions d'histoire, de mémoire et d'environnement, à la croisée des sources écrites, des collections muséographiques, du patrimoine monumental, environnemental et naturel.
- Mettre en valeur le rôle des archives dans la compréhension de l'histoire locale, nationale et scientifique.
- Aborder les programmes d'histoire, d'EMC, des sciences et techniques vus en classe par le travail sur des documents d'archives et par la visite des Archives, un service dédié à la conservation du patrimoine écrit.

DESRIPTIF

- **NOUVEAU : classes de 6^{ème} : « L'histoire du Claps, des archives au terrain »**
Une demi-journée en classe (travail encadré à partir d'archives) ; une journée au Claps de Luc-en-Diois et au marais des Bouligons à Beaurières, encadrée par un médiateur.
- **Classes de 5^{ème} : « L'Église dans la ville au Moyen Âge »**
En collaboration avec le musée des Beaux-Arts de Valence et le service Patrimoine-Pays d'art et d'histoire.
Sur les traces des évêques de Valence, les élèves appréhenderont l'histoire médiévale par l'architecture et le patrimoine urbain civil et religieux et les supports écrits (cartes, blasons...)
- **Classes de 4^{ème} : « La justice dans la Drôme du jugement de Mandrin à la III^e République »**
En collaboration avec le tribunal judiciaire de Valence.
Comprendre le rôle et l'histoire de la justice en assistant à une audience en comparution immédiate et en étudiant des archives judiciaires.
- **Classes de 4^{ème} : « La Révolution dans la Drôme »**
Découvrir les changements introduits par la Révolution française dans la Drôme à travers les documents d'archives.
- **Classes de 3^{ème} : « Guerres et conflits au XX^e siècle »**
En collaboration avec le Centre du patrimoine arménien

SOIT, La Première Guerre mondiale – Sur tous les fronts.

La guerre en Drôme, les arrières, l'économie de guerre, la main-d'œuvre étrangère et coloniale.

Au Cpa : atelier « Le génocide des Arméniens »

SOIT, La Seconde Guerre mondiale.

- Le régime de Vichy en Drôme. De la politique antisémite au sauvetage des juifs, les traces dans les archives.

Au Cpa, choix entre 3 animations :

- Atelier « Le génocide des Arméniens »
- Atelier « Missak Manouchian. Parcours d'un étranger engagé »
- Visite guidée « Génocides et spoliations. Histoires croisées » (avec le Musée de Valence)

■ **NOUVEAU – Classes de 3^{ème} : La Seconde Guerre mondiale, de la Libération à la Reconstruction**

– « **L'été de la Libération – Drôme, 1944** »

Exposition itinérante de 16 panneaux montés sur Roll-Up. Prêt gratuit sur demande aux établissements scolaires à partir de septembre 2024, avec livret pédagogique d'accompagnement.

Entre le 6 juin et le 31 août 1944, la Drôme passe du statut de territoire occupé à celui de parcelle libérée du territoire national, où la légalité républicaine est restaurée. Cet épisode bref et violent voit s'affronter l'armée allemande et les forces alliées, appuyées par la Résistance. Les combats du Vercors et la bataille de Montélimar sont les deux épisodes les plus connus de cet été de combats et de bombardements. Pour la population civile, la joie de la Libération se mêle bien souvent aux souffrances endurées pendant ces trois mois.

Thèmes abordés : approche géographique et cartographique de la libération du département, rôle des alliés et des résistants, bombardements et morts civils, administration des territoires libérés, la liesse et la violence, mémoire et histoire de la Libération, etc.

– « **Sortir de la guerre : la Drôme à la fin de la Seconde Guerre mondiale** » - Exposition aux Archives départementales

Visite guidée de l'exposition présentée aux Archives départementales de janvier à juin 2025, suivie d'un atelier pédagogique.

Dans la Drôme tout juste libérée de l'automne 1944, les urgences sont nombreuses : restaurer le fonctionnement de l'État, ravitailler la population, prendre en charge les sinistrés et, surtout, gagner la guerre. À plus long terme, la question de la reconstruction s'impose : celle des bâtiments détruits par la guerre, mais aussi celle de la Nation, à travers le renouveau espéré de la vie politique

et l'amélioration progressive des conditions de vie. L'exposition interroge les différentes temporalités de cette sortie de guerre.

Thèmes abordés : la restauration de l'autorité républicaine, le retour des déportés et prisonniers de guerre, l'épuration, les dommages de guerre et la reconstruction, le rationnement, les prisonniers de guerre, le renouveau de la vie politique, les élections et le vote des femmes, le monde du travail et les mouvements sociaux, les avancées sociales, la culture et les loisirs, etc.



En pratique

Pour qui ? tous niveaux

Où ? Valence



Contact

Archives départementales de la Drôme

> Lucie Dunas-Olivier-Drure
04 75 82 44 80
archives@ladrome.fr



ATELIERS RÉPARATION D'OBJETS OU RECYCLAGE DE PLASTIQUE

2 ATELIERS AU CHOIX – 8 FABLAB

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Savoir utiliser du petit outillage (atelier 1 & 2)
- Acquérir des notions de base en diagnostic de panne (atelier 1)
- Sensibiliser aux enjeux écologiques de la réparation (atelier 1)
- Sensibiliser au recyclage et à l'upcycling (atelier 2)
- Comprendre les enjeux de la production et du recyclage des matières plastiques (atelier 2)

DESRIPTIF

2 ateliers différents au choix sont proposés sur la thématique de l'économie circulaire :

- l'initiation à la réparation d'objets,
- la fabrication de bijoux à partir de plastique recyclé.

Atelier 1 : « Mission : réparation »

Les participants sont en binômes et ont pour mission de réparer des objets électriques (sur batteries uniquement). Ils disposent d'un schéma synoptique d'aide à la réparation, et sont armés d'un set de petit outillage.

L'animation se découpe en 3 temps :

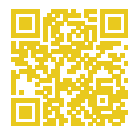
- un premier temps d'observation et de diagnostic de panne,
- un temps d'apports techniques sur l'utilisation d'un multimètre et la réalisation d'une soudure à l'étain,
- une mission de réparation où les participants mettent à profit les compétences qu'ils viennent d'acquérir pour réparer leur objet.

Entre Sherlock Holmes et Mission Impossible, l'ambiance de challenge est ponctuée d'informations sur la sécurité, l'obsolescence programmée, et les enjeux écologiques de la réparation : réparer au lieu de jeter. Exemples d'objets donnés à réparer pendant l'animation : lampe frontale, radio, jouet, tondeuse à cheveux, enceinte boombox, ...

Atelier 2 : « Et mes bijoux, c'est du kayak ? »

Atelier de fabrication créatif où chaque élève crée ses bijoux / goodies à partir de déchets plastiques. Après un apport technique et ludique sous forme de quizz sur les enjeux du recyclage du plastique, les participants vont broyer et faire fondre des paillettes de plastique issues de différents gisements (kayaks, bouteilles de lait, bouchons ...), pour fabriquer des bijoux. La fabrication des bijoux passe par plusieurs étapes : choix de la couleur du plastique et choix de la forme du bijou (plusieurs moules en aluminium avec différentes formes), moulage dans une presse chaude, démoulage et refroidissement du moule, ébavurage, perçage, et montage des accessoires (anneaux porte-clés, pin's, attaches de boucle d'oreilles, ...).

Plus d'infos :



En pratique

Pour qui ? classe entière de la 5ème à la 3ème

Quand ? toute l'année

Où ? Au sein des établissements et/ou du 8FabLab de CREST

Contact

8 Fablab (Crest)

> Vincent Bidollet
vincent.b@8fablab.fr
04-75-55-14-78



LA FORÊT DE SAOÛ : UNE FORÊT PLEINE DE RESSOURCES !

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Explorer un écosystème forêt via une approche pluridisciplinaire associant sciences de la vie et de la terre, histoire, géographie ;
- Découvrir l'histoire de l'exploitation des ressources naturelles en forêt de Saoû par les sociétés humaines pour ses besoins ;
- Analyser et questionner l'interaction des sociétés humaines et de leur environnement naturel au travers d'exemples, dont l'interaction être humain – biodiversité ;
- Sensibiliser aux enjeux environnementaux actuels en s'appuyant sur l'exemple de l'Espace Naturel Sensible de la forêt de Saoû.

DESCRIPTIF

Au cours d'une journée alternant des temps en forêt et des temps de visite de l'exposition « Secrets de forêt » de l'Auberge des Dauphins, les élèves seront invités à questionner l'interaction des sociétés humaines et de leur environnement naturel à partir de l'histoire singulière de la forêt de Saoû.

- D'une part, ils découvriront les nombreuses activités humaines historiques liées à l'exploitation des ressources naturelles (bois, kaolin, calcaire, lignite...) en se rendant sur différents sites dans la forêt. Grâce à ces observations, les élèves pourront évaluer l'impact de telles activités sur le paysage.
- D'autre part, la découverte de l'écosystème local de la forêt de Saoû sera l'occasion d'illustrer concrètement, la question de l'interaction activité humaine – biodiversité et d'aborder les défis actuels liés au dérèglement climatique.

Un dossier iconographique sera envoyé aux enseignants en amont pour faciliter la préparation et l'exploitation de la sortie en classe.

En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux de classes

Quand ? Contact avec la médiatrice scientifique avant fin novembre 2024 : échange sur contenu pédagogique et calage de date

Visite sur place : printemps 2025

Où ? L'Auberge des Dauphins, en Forêt de Saoû

Contact

Département de la Drôme

Auberge des Dauphins
– Forêt de Saoû
> Karine CROS
kcros@ladrome.fr



DÉCOUVERTE DES MÉTIERS ET DES ENTREPRISES DE LA FILIÈRE BÂTIMENT ET TRAVAUX PUBLICS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Promouvoir les métiers du bâtiment et des Travaux Publics ;
- Faire découvrir aux jeunes de 4^{ème}/3^{ème} tous les aspects de la vie professionnelle d'un artisan du bâtiment au travers de la construction d'un bâti miniaturisé ;
- Mettre en évidence, par la pédagogie et par une mise en situation, des idées reçues concernant les métiers du bâtiment ;
- Permettre aux élèves de faire le lien entre l'acte de construire et leur cadre quotidien (électricité, sécurité domestique, sanitaire ...)
- Révéler les potentialités intellectuelles ou manuelles des élèves ;
- Valoriser les spécificités de la petite entreprise : proximité, indépendance, qualité de vie.

DESCRIPTIF

Cette action se déroule sur deux journées

Jour 1

Pendant toute la journée, un artisan en activité accompagné d'un artisan retraité intervient en milieu scolaire dans une classe de 4^{ème}/3^{ème} pour présenter l'ensemble des métiers du bâtiment et leur environnement notamment à travers un atelier numérique et la construction d'une maquette d'une petite maison.

1. Montage d'une petite maison et présentation des métiers qui s'y rattachent.
2. Utilisation d'un site ressource avec une maquette 4.0 en coupe.
3. Histoire, géométrie, calcul et géographie (l'environnement, les matériaux écologiques, les énergies, la pollution en diapositives).
4. Matériaux et méthodes de construction
5. Réception des travaux (remarques et observations par les élèves).
6. Jeux et exercices pédagogiques (Qui fait quoi, repérage des outils...).
7. Panorama des métiers du bâtiment, et des débouchés de la filière.
8. Préparation de la visite de chantier du jour 2 (questions que les élèves souhaitent poser à l'artisan visité).

Jour 2

1. **Matin** : visite d'un chantier du bâtiment à proximité du collège et rencontre avec un ou plusieurs professionnels du bâtiment sur le chantier visité.
2. **Après-midi** : retour en classe, présentation du chef d'entreprise, présentation de la CAPEB, promotion des formations existantes en lien avec le CFA BATIPOLE et/ou le GRETA. Echange avec les élèves, réponse aux questions préparées le jour 1, et quizz pédagogique de synthèse.



En pratique

Pour qui ? Classe de 3^{ème} et 4^{ème}

Quand ? Année scolaire 2023 - 2024

Où ? Au sein des établissements et à proximité

Contact

CAPEB de la Drôme
36 Avenue des
Allobroges
26100 ROMANS
04 75 02 10 07



DÉCOUVERTE DE LA DANSE IN SITU : LE COLLÈGE COMME TERRAIN DE JEU ET D'IMPROVISATION !

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Amener la danse au sein du collège ;
- Donner accès à une pratique artistique en mobilisant le corps par la danse ;
- Découvrir la danse In Situ et l'improvisation dansée à partir d'outils ludiques et sensoriels
- Initier au regard du spectateur : observer, verbaliser, pratique du retour positif ;
- Rencontrer des artistes, découvrir leur univers artistique et les situer dans l'histoire de la danse ;
- Faire l'expérience d'une démarche de création coopérative.

DESCRIPTIF

Ce projet permet de faire découvrir la pratique de la danse aux collégiens à travers l'improvisation et la création In Situ en détournant les usages des espaces de vie du collège qui, au départ, ne sont pas pensés pour la scène (cour, couloirs, classe, hall d'accueil, etc).

- **Séance 1 : intervention de 2h en classe**
 - Échauffements, jeux corporels, découverte de la « partition d'improvisation »
 - Improvisation en petit groupe et début du travail de regarder/ être regardé
 - Pratique du retour positif (réalisé ensuite sur chaque séance)
- **Séance 2 : intervention de 2h en classe**
 - Improvisations thématiques en petit groupe
 - Exploration des espaces du collège avec des grilles d'observation
 - Découverte et expérimentation de l'improvisation In Situ
- **Séance 3 : intervention de 2h en classe**
 - Création et travail d'une partition chorégraphique In Situ
 - Choix de 3 zones au sein collège et constitution de petits groupes de travail
 - Apprendre à s'observer mutuellement et pratique du retour positif
- **Séance 4 : intervention de 2h en classe**
 - Découverte des partitions chorégraphiques de chaque groupe
 - Emmettre un avis, apprendre à verbaliser avec pratique du retour positif

- **Séance 5 : Découverte d'une performance dansée et temps d'échange : 2h**
 - Se rendre disponible au regard par l'échauffement du spectateur
 - Découvrir une œuvre artistique à travers la performance « DE DANS » des artistes intervenantes.

La performance sera suivie d'un temps d'échange sur ce qui a été vu et vécu pendant les séances en résonance avec l'œuvre artistique présentée. Cette rencontre a lieu simultanément pour les deux classes du projet.



En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux de classe, 2 classes minimum par établissement. Les 2 ateliers doivent se dérouler le même jour au sein du collège.

Quand ? Entre novembre 2023 et mai 2024

Où ? Gymnase ou salle polyvalente (pour échauffements) et espaces du collège à définir avec les enseignants



Contact

Association Rapprochées

Artistes intervenantes :
> Claire Rivera & Amandine Chancel, danseuses et pédagogues
assorapprochees@gmail.com
06 28 07 64 20
06 21 37 03 18





MUSÉE DE LA RÉSISTANCE VASSIEUX- EN-VERCORS

MUSÉE/ATELIER PARCOURS
DE RÉSISTANTS (ES)

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir l'histoire de la Résistance du Vercors, la reconstruction après-guerre, les constructions mémorielles dans le Vercors, et notamment à Vassieux, commune Compagnon de la Libération et lieu témoin majeur des combats du Vercors.
- A travers le parcours muséographique, le patrimoine extérieur, la collection d'objets d'époque, comprendre les événements de 1944 dans la Drôme et le Vercors et sensibiliser les élèves au travail de mémoire.
- Analyse d'une œuvre, des paysages, des documents d'archives, objets et photos d'époque et travailler sur des repères chronologiques.

DESCRIPTIF

La visite s'organise en deux temps, un premier de cadrage et un second, au choix. Merci de préciser par ordre de priorité, la prestation souhaitée pour l'approfondissement.

Ces actions concernent deux classes obligatoirement avec un bus unique pour le transport. Pour les visites du Mémorial, le bus devra assurer le transfert et la rotation des deux classes sur chaque site.

1^{er} temps > Musée de la Résistance – 2h

Visite guidée avec présentation de l'histoire du musée et de son fondateur, ancien maquisard, analyse d'une peinture monumentale retraçant la période du Vercors-Résistant, présentation et manipulation d'objets d'époque, puis découverte du musée en autonomie.

Puis, au choix :

2^{ème} temps > Mémorial de la Résistance - 2h

Confrontation de deux parcours muséographiques différents permettant d'en comprendre les ressorts, la complémentarité et de sensibiliser les élèves à la construction des discours historiques. Visite guidée du Mémorial, puis en autonomie.

Lieu de visite > le Mémorial, situé au col de Lachau à 5 kilomètres du musée.

Ou

> Hors les murs dans le village de Vassieux - 2h

Déambulation dans le village, avec un médiateur, à la découverte des différents lieux de mémoire : stèle, terrain d'atterrissage, martyrologe, église, baraquement, carcasse de planeurs allemands, bâtiments de la Reconstruction...

Lieu de visite : le village (départ musée). Rotation des deux classes.

Ou

> Atelier avec objets : Parcours de Résistants(es) - 1h30

Découvrir le parcours de résistants(es) du Vercors, afin de comprendre leurs engagements et la diversité des formes de Résistance. Découverte d'objets d'époque, atelier et visionnage d'un documentaire-fiction.

Lieu de visite > Musée

Réservations impératives avant les vacances de la Toussaint



En pratique

Pour qui ? Niveau 3^e
Obligation d'organiser le parcours pour 2 classes d'un même établissement.

Quand ? Année scolaire
Selon la période, il est préconisé de réserver la salle hors-sac (payante et non prise en charge par le Département)

Où ? Musée départemental de la Résistance et Mémorial de la Résistance



Contact

Musée départemental de la Résistance du Vercors

04 75 48 28 46
musee-resistance-
vassieux@ladrome.fr
cdumas@ladrome.fr

Mémorial de la Résistance du Vercors

04 75 48 26 00
info@memorial-vercors.fr

UN CHÂTEAU AU GRAND AIR - SUZE- LA-ROUSSE



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir un patrimoine local et son environnement ;
- Mettre en relation une architecture avec une époque et un mode de vie ;
- Se repérer dans l'espace et le temps : construire des repères historiques et géographiques ;
- Favoriser la connaissance d'un patrimoine en lien avec une pratique sportive ;
- Partager des règles, assumer des rôles et développer des coopérations.

DESRIPTIF

Par deux classes, découverte du château de Suze-la-Rousse et de sa Garenne sur une journée à travers une visite guidée et une pratique sportive. Les deux activités se réalisent en alternance sur les demi-journées.

Ces actions doivent concerner deux classes obligatoirement avec un bus unique pour le transport, dont les frais sont pris en charge par le Département. Pour les visites du Mémorial (un des approfondissement possible), le bus devra assurer le transfert et la rotation des deux classes sur chaque site.

Visite guidée

Les élèves découvrent une imposante forteresse médiévale qui a été transformée en château de plaisance avec une cour Renaissance, un splendide escalier du 18^e siècle et des appartements aux décors raffinés évoquant le train de vie de la noblesse.

Pratique sportive

En complément de la visite, les classes pratiquent au choix :

- Une course d'orientation mêlant énigmes et histoire de la Garenne (ancien espace de chasse privée du Seigneur) avec un médiateur du château ;
- ou bien des jeux de balles hérités du Jeu de Paume (jeux avec la paume de la main, speedminton, spik-ball, squash, peteca) avec un animateur sportif du Comité Départemental du Sport en Milieu Rural Ardèche-Drôme <http://www.sportrural07-26.fr/> dans la salle du Jeu de Paume du château, qui est l'une des plus anciennes d'Europe (milieu du 16^e siècle),



Crédit photos : Loïc Julien pour les châteaux de la Drôme



En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux
2 classes du même collège reçues par jour.

Quand ? Automne 2024
Printemps 2025

Où ? Au château de Suze la Rousse



Contact

Châteaux de la Drôme
> Mathilde De Graaff
04 75 04 81 44
mdegraaff@ladrome.fr





DÉCOUVERTE DE LA PRATIQUE DES CERCLES DE CONTEURS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Développer les compétences orales, langagières et de mémorisation ;
- Structurer la pensée, maîtriser la parole le raisonnement logique (relation de cause à effet) ;
- Appréhender le langage de symbolisation ;
- Acquérir la capacité de se créer des images mentales ;
- Ecouter et respecter l'autre ;
- Apprendre dans le plaisir.

DESRIPTIF

Dans un dispositif en cercle, la conteuse partage avec jeunes et professeurs, le répertoire commun de la littérature orale (contes, mythes, devinettes, menteries, chants à répondre ...).

Les histoires contées, sans le support du livre, sont issues de diverses cultures et sont souvent en lien avec les programmes et notre territoire.

En écoutant ces histoires et en abordant la pratique de cette nouvelle forme d'oralité, les jeunes découvrent l'art du conte mais aussi peu à peu, leur propre parole, leur propre voix et personnalité.

Les séances se déroulent dans un cadre sécurisant et bienveillant où chacun s'écoute, se respecte.

L'appropriation, l'imaginaire, l'amélioration de la langue évoluent au fil des séances, de manière inconsciente, par imprégnation, en écoutant les contes. Les séances sont des « cadeaux » pour tous : pas d'enjeux de préparation antérieure, de création, de restitution, d'évaluation.

Sur l'année, 3 séances d'une heure, animées par Géraldine Maurin, conteuse, permettront de découvrir et de se sensibiliser à cette pratique des cercles de conteurs.

Pour en savoir plus sur l'origine des cercles de conteurs et la pédagogie de Suzy Platiel : Au pays du conte, CNRS, 2013 : <https://images.cnrs.fr/video/4095>



Site ressource sur la pratique des cercles de conteurs en milieu scolaire : <https://seedsoftellers.eu/fr>



En pratique

Pour qui ? Classes de 6^{ème} et 5^{ème} - 2 classes minimum au sein d'un même collège

Quand ? Année scolaire 2023-2024 - 2 interventions minimum pour 2 classes par demi-journée.

Où ? Au sein du collège

Contact

Conteuse intervenante

> Géraldine Maurin
contact@geraldinemaurin.com
06 47 52 87 02
www.geraldinemaurin.com

Médiathèque départementale

> Nathalie Mée
04 75 78 41 90
nmee@ladrome.fr



CHATOLABO À MONTÉLIMAR : MOYEN-ÂGE ET NUMÉRIQUE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir une valorisation originale et innovante d'un patrimoine local, ayant pour but d'impliquer fortement le jeune public ;
- Prendre le temps de s'approprier un lieu de patrimoine et de culture en s'amusant ;
- Découvrir comment sa mise en valeur peut permettre de véhiculer des valeurs actuelles de partage, d'échange, de collaboration ;
- Comprendre les spécificités du château (architecturales, historiques).

DESCRIPTIF

- Découverte du château de Montélimar, ancien palais résidentiel du 12^{ème} siècle, par l'expérimentation de jeux interactifs.
- Découverte de la démarche de ChatoLabo : un château pour et par les enfants. Chaque année, un groupe d'enfants-inventeurs imagine des jeux pour faire découvrir

l'histoire du lieu à partir d'une thématique sur le Moyen Age. Ces idées sont ensuite partagées avec un groupe de professionnels qui réalise les prototypes.

- Rencontre d'un partenaire de ChatoLabo soit dans leur locaux soit au château.



En pratique

Pour qui ? Tous niveaux.

Quand ? Printemps 2024

Où ? Montélimar



Contact

Châteaux de la Drôme

> Cécile Roux

04 75 00 62 31

ceroux@ladrome.fr





COLLÈGE AU CINÉMA



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Former le goût et susciter la curiosité de l'élève-spectateur par la découverte d'œuvres cinématographiques en salle, dans leur format d'origine, notamment en version originale ;
- Proposer des prolongements pédagogiques aux enseignants ;
- Permettre un accès à la culture cinématographique ;
- Participer au développement d'une pratique culturelle de qualité par le développement de liens réguliers entre les jeunes et les salles de cinéma.

DESRIPTIF

- Pour les enseignants séances de prévisionnement animées par des intervenants professionnels et stages de formation organisés par les Inspections académiques ;
- Projection de trois films, contemporains ou de répertoire, dans leur version originale ;
- Travail sur les œuvres avec les élèves. Les élèves de 3^{ème} peuvent notamment présenter un film Collège au cinéma lors de l'oral du DNB.
- Propositions d'accompagnements des films par des professionnels tout au long de l'année (ateliers, rencontres, séances d'analyse, etc.).

Les équipes pédagogiques s'engagent à respecter quelques principes indispensables à la qualité de l'action :

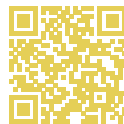
- préparation des séances de projection cinématographique par la participation aux sessions de prévisionnement en juin et aux stages de formation organisés par les Inspections académiques ainsi que la distribution des documents d'accompagnement aux élèves,
 - travail sur les œuvres avec les élèves,
 - participation des classes inscrites à l'ensemble du programme (un film par trimestre),
 - mise à disposition d'un encadrement suffisant pour assurer le bon déroulement des séances.
- Concours de critiques cinématographiques : les classes de 3^{ème} inscrites peuvent participer au concours de critiques par la rédaction d'une critique sur un court métrage vu dans leur salle de cinéma. Les lauréats (classe + enseignant) remportent une classe cinéma de 3 jours. En juin, une journée de clôture est organisée dans une salle de cinéma.

Le département propose cette année aux classes de 4^{ème}/3^{ème} de découvrir le cinéma Drômois. Le sommet des Dieux, fabriqué en partie en Drôme, bénéficiera d'un accompagnement spécifique.

Programmation 2024-2025 (sous réserve d'acceptation du Centre National du Cinéma)

6 ^{ème} / 5 ^{ème}	4 ^{ème} / 3 ^{ème}
Fantastic Mr. Fox , Wes Anderson	Le Sommet des dieux , Patrick Imbert
Portraits , 3 courts métrages documentaires	Le Ciel est à vous , Jean Grémillon
Little Miss Sunshine , Jonathan Dayton et Valerie Faris	Premier contact , Denis Villeneuve

Plus d'infos : <https://collegeaucinema.les-ecrans.org>



En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux

Quand ? Tout au long de l'année (un film par trimestre)

Où ? Dans le cinéma partenaire de l'établissement

Contact

Partenaire/Organisme :
Les Ecrans
> Barbara Cornuau
college@les-ecrans.org
04 75 61 62 76
07 83 46 77 10



DÉCOUVERTE DES SPORTS DE NATURE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découverte des lieux drômois de pratique de sport de nature et des milieux d'évolution ;
- Sensibiliser aux enjeux transversaux : environnement, santé, sécurité, autonomie ;
- Sensibiliser aux enjeux spécifiques des sports de nature : cohabitation entre les usages, connaissances des acteurs et du cadre réglementaire ;
- Découvrir le patrimoine naturel drômois, développer l'esprit d'équipe et sensibiliser à l'impact des activités humaines sur ce milieu naturel ;
- Transmettre les comportements à adopter en espace naturel afin que les enfants deviennent des prescripteurs de ceux-ci dans leur famille.

DESCRIPTIF

▪ Séance 1

Présentation complète du projet. Préparation des deux sorties : travail et réflexion par petits groupes d'élèves pour élaborer une « check-liste » du matériel à prévoir selon l'activité pratiquée, pour repérer les indices météorologiques importants à prendre en compte lors d'une sortie en pleine nature, pour acquérir les connaissances fondamentales sur le site de pratique.

▪ Séance 2 : 2 sorties sur le terrain

Hiver : sortie hivernale sur le Vercors (Font d'Urle ou le plateau de Beure) pour découvrir l'activité « raquettes à neige » et la richesse patrimoniale du site. Cette journée est l'occasion d'aborder les adaptations de la faune et de la flore au froid, et de travailler la neige pour comprendre l'intérêt de ce matériau.

Selon l'emplacement de l'établissement dans le département, une randonnée pédestre peut être proposée pour éviter des temps de transport trop longs.

Printemps ou automne : journée de pratique « multi-activités » (VTT, Course d'orientation, trail...) et découverte par ces activités-là dans la forêt de Saoû.

▪ Séance 3

Retour sur le projet et l'intérêt porté par les élèves et l'enseignant sur les deux journées de pratiques. Elaboration d'une production visant à expliciter le vécu et ressenti des élèves.



En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux de classe

Quand ? Automne-hiver - printemps

Où ? En classe et dans le Vercors



Contact

Partenaire/Organisme
Edith MAURIN
edith.maurin@club-internet.fr
06.84.08.17.22





À LA DÉCOUVERTE DES MILIEUX AQUATIQUES DRÔMOIS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Comprendre les différentes étapes du cycle de l'eau dans la nature et assimiler le vocabulaire associé ;
- Découvrir les principales espèces des milieux aquatiques (insectes, poissons, mammifères, oiseaux, ...) ;
- Amener progressivement à la notion de chaîne alimentaire par la réflexion autour des régimes alimentaires des différents animaux d'un milieu ;
- Découvrir et comprendre que les activités humaines (prélèvements, pollution, aménagements, introduction espèces invasives, ...) peuvent avoir un impact négatif sur les milieux aquatiques et la biodiversité associée (modification des caractéristiques physiques du milieu, disparition des espèces, ...) ;
- Prendre conscience de la fragilité des équilibres et découvrir que l'eau est une ressource fragile et rare et que chacun, à son niveau, peut participer à la préserver par des gestes du quotidien (écocitoyenneté) ;
- Faire découvrir la richesse et/ou les perturbations d'un milieu aquatique proche de l'établissement par une sortie sur le terrain.

DESRIPTIF

En vue des problématiques environnementales actuelles, l'animation vise à sensibiliser les collégiens sur la ressource en eau, en alliant découverte des milieux aquatiques et sensibilisation au respect des milieux.

L'animation sera basée sur 3 demi-journées d'intervention :

- **Séance 1** : ½ journée en classe – « **Les milieux aquatiques et leurs habitants** »
- **Séance 2** : ½ journée en classe – « **Impacts de l'activité humaine sur les milieux aquatiques et la biodiversité** »
- **Séance 3** : ½ journée sur le terrain – « **A la découverte de la petite faune de la rivière** » ou « **Visite d'un barrage ou d'une passe à poissons** » (au choix de l'enseignant en concertation avec l'animateur)

Intervention en salle :

Elle se présente sous la forme d'une intervention orale en salle, avec pour support un diaporama, matériels pédagogiques, maquette cycle de l'eau, ... ayant pour objectif d'apporter les notions écologiques de base qui caractérisent les milieux aquatiques. De nombreux jeux plus ludiques sont également disponibles afin de contenter tous les niveaux.

Sortie sur le terrain :

Elle permet d'être en contact réel avec le milieu support (fleuve Rhône, rivière, mares, ...), en privilégiant des sites à proximité de l'établissement scolaire. Elle doit se dérouler avec un encadrant adapté (animateur, professeur voire

bénévoles ...) et le site doit avoir été visité préalablement afin de garantir un maximum d'observations et de sécurité pour les enfants.



En pratique

Pour qui ? Elèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}

Où ? Au sein des établissements et sur le terrain à proximité



Contact


Fédération de la Drôme pour la Pêche et la Protection du Milieu Aquatique

> Jérémie Sastre
fede.jeremie@orange.fr
06 18 54 53 76
04 75 78 14 49

Département de la Drôme

Service Environnement
Sports Nature
> Maxime Chateauvieux
mchateauvieux@ladrome.fr
04 75 79 82 94
07 64 80 00 55





DETOX L'INFOX : LES 5^{ÈME} FACE AU NUMERIQUE ET AU TRAITEMENT DE L'INFORMATION

POUR
TOUS LES
5^{ÈME}

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Permettre aux élèves de 5^{ème} de s'interroger sur leur rapport à l'actualité et l'usage qu'ils font des outils numériques ;
- Développer l'esprit critique et la culture numérique ;
- Permettre une meilleure compréhension des espaces numériques ;
- Sensibiliser les élèves aux risques et aux opportunités des espaces numériques.

DESCRIPTIF

Séance à destination des élèves :

A l'aide du support pédagogique qui leur est remis, les élèves sont invités de manière individuelle et collective à faire des recherches sur internet pour trier et comprendre les informations présentes dans le magazine.

Le binôme d'intervenants (un médiateur numérique et un animateur jeunesse issu du territoire du collège) les accompagnent dans leurs recherches et leurs réflexions sur un mode participatif.

La séance permet aux élèves d'expérimenter la recherche par mots clés et le tri des informations. Ils sont amenés à se poser des questions face à un contenu à s'exprimer, argumenter et développer une pensée.

Séance à destination des parents :

Une action en direction des familles, co-construite avec les intervenant.es et l'équipe pédagogique pour sensibiliser aux usages et répondre à leurs questions.

Ce volet à destination des familles est financé par la CAF de la Drôme.



En pratique

Pour qui ? Toutes les classes de 5^{ème} de l'établissement

Quand ? Tout au long de l'année

Où ? Au sein du collège, dans une salle ou à proximité d'une salle équipée de postes informatiques (salle informatique, CDI...) ou de tablettes



Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**
Service Education
Jeunesse
> Sébastien
DECHAMPS-GRISEL
04 75 79 81 27
sdechamps-grisel@
ladrome.fr

DU TERRITOIRE À L'ASSIETTE



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Rapprocher les collégiens du monde agricole tout en redonnant du sens à l'acte de consommation alimentaire ;
- Prendre en compte la multiplicité des modèles agricoles existants ;
- Observer les productions et pratiques de l'agriculture biologique ;
- Par un projet pluridisciplinaire, susciter de nouveaux modes de consommation pour devenir un acteur/consommateur averti.

DESRIPTIF

Le projet est dédié à la sensibilisation des collégiens aux enjeux liés à l'agriculture et à l'alimentation, et peut permettre la découverte de la biodiversité.

Pour atteindre ces objectifs, une intervention en classe sera proposée ainsi qu'une ou deux visites de fermes en fonction des objectifs de l'enseignant. Des outils pédagogiques et ludiques accompagneront les élèves pour expérimenter, découvrir et aborder l'agriculture biologique et locale en lien avec notre alimentation.

portance de l'emploi agricole en Drôme, les différents métiers et savoir-faire (ingénieur, animateur, agriculteur, transformateur, vendeur...), les formations spécifiques.

3. Visite pédagogique de deux exploitations agricoles complémentaires (regroupées sur une journée).

Action en 3 temps :

1. Montage du projet et calendrier avec l'enseignant (prévoir ½ journée)
2. Intervention en classe avec des thématiques au choix proposées selon les niveaux (prévoir ½ journée)
 - 6^{ème} et 5^{ème} :
 - Agriculture biologique : les fondements et le cahier des charges, les chiffres (production et consommation), reconnaître les produits bio
 - Les circuits courts : qu'est-ce que la vente en circuits courts ? Les liens entre agriculture et service. L'agriculture d'hier, d'aujourd'hui et de demain.
 - 4^{ème} et 3^{ème} :
 - Agriculture et territoire : panorama de l'agriculture drômoise, ses filières. Focus sur l'agriculture biologique. La transformation et les circuits de distribution « de la vente directe à l'exportation ».
 - Les métiers de l'agriculture (orientation) : l'im-

En pratique

Pour qui ? Tous niveaux, contenus à adapter lors du temps de préparation

Quand ? Dates des interventions et visites à fixer lors du temps de préparation

Où ? Au sein des établissements et dans une ou deux exploitations agricoles

Contact

Prestataires :
Agribiodrôme ou **CIVAM**
selon les collèges (répartition annuelle en fonction des candidatures retenues)
Agribiodrôme :
> Anne Cailleau,
06 34 25 98 23,
acailliau@agribiodrome.fr
CIVAM : Laurence Pénelon,
06 66 89 43 52
animation.civam26@gmail.com

Référent départemental
pour toute question :
> Cassandre Monnet,
04 75 79 81 46
cmonnet@ladrome.fr



BULLETIN **D'INFORMATION** **EN SANTÉ** **SEXUELLE**

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Diffuser et faire diffuser de l'information et des messages de prévention auprès des jeunes ;
- Créer du lien entre les acteurs de prévention de l'Education nationale et les CSS (Centre de Santé Sexuelle) ;
- Être un support d'animation pour les acteurs des établissements scolaires.

DESCRIPTIF

- Proposition d'un bulletin qui s'intitulera le SAS (Santé Affectivité Sexualité) 6 fois dans l'année. Le premier bulletin sera accompagné d'un mail explicatif à destination de tous les acteurs investis dans l'éducation à la sexualité.
- Il sera adressé au référent par courriel. Ces bulletins ont été conçus de manière très diverse (mots en grille, vidéos, images etc.) afin de les utiliser facilement à l'occasion d'un temps d'échange en classe (vidéo projection)

ou pour provoquer des échanges entre pairs (affichage à l'infirmerie, au CDI, au self ...). Une thématique sera proposée chaque mois selon l'actualité du moment (journée mondiale de lutte contre le SIDA, journée internationale pour l'égalité des droits...).

- Les intervenants sont à la disposition des équipes pédagogiques pour aborder certains sujets ou échanger sur des questionnements concrets issus de rencontre avec les jeunes.

Plus d'infos :



En pratique

Pour qui ? Classes de 4^{ème} et 3^{ème}

Où ? Au sein de l'ensemble des établissements

Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**

> Hélène GUILBAUD
Conseillère Conjugale
et Familiale
Centre de Santé Sexuel
9, rue Georges Méliès
26000 VALENCE
04.75.56.81.72
hguilbaud@ladrome.fr



ESPACES NATURELS SENSIBLES DRÔMOIS : PRÉSERVER, GÉRER ET VALORISER

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire découvrir concrètement les actions et acteurs impliqués dans la gestion quotidienne des sites Espaces Naturels Sensibles (ENS) du département ;
- Permettre aux élèves de mesurer la complexité des enjeux liés à la gestion des ENS dans toutes leurs composantes écologiques, culturelles, économiques et sociales ;
- Permettre aux élèves de saisir la valeur patrimoniale des Espaces Naturels Sensibles (ENS) du département à travers la compréhension des enjeux de conservation de la biodiversité ;
- Développer leur sens critique et acquérir une attitude responsable et citoyenne au regard de leur Environnement.

DESRIPTIF

- **Septembre / Octobre** : rencontre préparatoire avec les enseignants.
- **D'octobre à juin** : réalisation de l'action (1,5 journées de terrain + 3 demi-journées de 2h).
- **Phase 1 – 2h** : Travail en classe sur la notion de biodiversité et les grands enjeux de la conservation, les ENS et préparation de la sortie terrain – approches pédagogiques
- **Phase 2** : Découverte de la biodiversité drômoise permettant des approches scientifiques, naturalistes, sensorielles et émotionnelles, ludiques et des observations directes.
 - ½ journée de terrain : découverte active d'un espace de nature à proximité du collège – déplacement à pied
 - 1 journée de terrain : découverte active sur un espace naturel sensible départemental ou local ou d'un espace naturel ayant un dispositif de gestion en place
- **Phase 3 – 2h** : Approfondissement des notions en classe et retour sur les sorties de terrain et les informations recueillies : bilan des observations et questionnement, ateliers de réflexion et mise en jeu des problématiques suite aux visites.
- **Phase 4 – 2h** : Synthèse des recherches, restitution sous différentes formes et/ou propositions d'actions de mobilisation en faveur de la biodiversité dans l'établissement ou son environnement proche – Valorisation des projets de restitution au sein de l'établissement.

En pratique

Pour qui ? Elèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}

Où ? Au sein des établissements et dans les ENS départementaux et locaux

Contact

Réseau dromois d'éducation à l'environnement

Maison de quartier des Ors
26 rue Magnard - 26100
Romans sur Isère
06 72 89 20 11
contact@rdee26.com
pelet.christophe@gmail.com

Département de la Drôme

Service Environnement
Sports Nature
> Maxime Chateauvieux
mchateauvieux@ladrome.fr
04 75 79 82 94
07 64 80 00 55



LES ESPÈCES EMBLÉMATIQUES DE LA DRÔME

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir la richesse de la biodiversité drômoise au travers d'espèces emblématiques animales (rapaces, mammifères, chauve-souris, reptiles, ...) et végétales (*Tulipa sylvestris*, *Ophys drumana*, ...);
- Aborder la question de la qualité environnementale globale et des atteintes portées à la biodiversité (actions de l'homme, espèces invasives);
- Découvrir l'écologie de certaines espèces;
- Prendre conscience de la présence d'espèces peu connues et pourtant si proches de nos habitations;
- Développer le sens critique des élèves et leur permettre d'acquérir une attitude responsable et citoyenne au regard de leur environnement.

DESCRIPTIF

L'action se déroule sur 4 séances et est encadrée par 2 animateurs, permettant de rendre les élèves actifs tout au long du projet.

- **Septembre / Octobre** : rencontre préparatoire avec les enseignants.
- **D'octobre à juin** : réalisation de l'action (1,5 journées de terrain + 3 demi-journées de 2h).

- **Séance 1 – 3h** : en classe et sur le terrain : présentation de la biodiversité drômoise, découverte active des espèces emblématiques du territoire et les types de milieux associés, les enjeux de conservation et menaces - observations sur le terrain à proximité établissement;
- **Séance 2 – 1 journée sur le terrain** : sortie découverte et enquête sur une ou plusieurs espèces en fonction des milieux choisis (choix des espèces avec l'enseignant) - observations directes (indices de présence, approches émotionnelles et scientifiques);
- **Séance 3 – 2h** : synthèse en classe : retour sur les observations, étude de l'écologie des espèces observées et analyse des enjeux liés à leur conservation. Jeu sur la notion d'écosystème et d'équilibre naturel – ébauche du projet de restitution;
- **Séance 4 – 2h** : accompagnement des projets de restitution et actions de sensibilisation de la population pour la protection des espèces (reportage, récit, expo, panneaux ou actions concrètes à réaliser dans l'établissement ou la commune (pose de nichoirs, abris pour la petite faune, ...))

En pratique

Pour qui ? Elèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}

Où ? Au sein des établissements et sorties sur le terrain

Contact

RESEAU DROMOIS D'ÉDUCATION A L'ENVIRONNEMENT

Maison de quartier
des Ors
26 rue Magnard
26100 Romans sur Isère
06 72 89 20 11
contact@deee26.com -
pelet.christophe@gmail.com

Département de la Drôme

Service Environnement
Sports Nature
> Maxime Chateauvieux
mchateauvieux@ladrome.fr
04 75 79 82 94
07 64 80 00 55





LA FILIÈRE FORÊT-BOIS AU CŒUR DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE DU TERRITOIRE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Avec ses 339 000 hectares de forêt, la Drôme est le 2^e département le plus boisé de la région Auvergne-Rhône-Alpes. Comptant 52 % de surface forestière, plus de 2 400 emplois et un chiffre d'affaires estimé à 260 millions d'euros, la filière forêt-bois représente un enjeu majeur pour l'aménagement durable de notre territoire et son développement ;
- L'action éducative proposée permet d'avoir une approche globale de la filière forêt-bois en tant qu'élément de développement durable du territoire. Ces séances permettent de démontrer l'intérêt économique, l'importance environnementale et la cohérence sociale de cette filière par la mise en place de 4 séances distinctes.

DESSCRIPTIF

En amont : échange téléphonique ou rencontre avec les enseignants référents pour le choix du déroulé de l'action et du calendrier.

Réalisation des 4 séances dans l'établissement et sur le terrain :

- **Séance 1 : intervention en classe pour apporter des connaissances générales sur la forêt et la filière forêt-bois (1h30 à 2h)**

Objectif : acquérir une première vision d'ensemble de la filière forêt-bois : d'où vient le bois ? Pourquoi est-ce une ressource renouvelable ? Que fait-on avec du bois ? Quels sont les métiers liés, directement ou indirectement ? Qu'est-ce que la filière bois ? Quels sont les intérêts pour la transition écologique de gérer la forêt et d'utiliser du bois ?

- **Séance 2 : sortie terrain organisée par l'ONF dans une forêt domaniale ou communale à proximité du collège ayant choisi l'animation (2h)**

Dans ce cadre, différents thèmes seront abordés :

- les différents rôles de la forêt (production, protection, accueil du public, réservoir de biodiversité),
- la forêt et son écologie avec un focus sur la forêt drômoise et locale,
- présentation de l'amont de la filière (propriétaires, gestionnaires, exploitants forestiers et entrepreneurs de travaux forestiers),
- les différents types de gestion de la forêt et notamment la gestion durable de la forêt

- **Séance 3 : visite d'une entreprise selon la localisation et le souhait de l'enseignant ayant choisi l'animation (2h)**

Cette visite permettra d'aborder notamment les sujets de l'utilisation du bois matériau, les métiers liés au bois, les

spécificités du bois, l'origine des bois, l'utilisation du bois local, les interactions entre les entreprises de la filière.

- **Séance 4 : intervention en classe dont les modalités seront différentes selon les classes de 6^{ème} - 5^{ème} et 4^{ème} - 3^{ème} (1h30 à 2h), et selon le souhait de l'enseignant.**

Il s'agira de compléments des connaissances et d'une synthèse, ou participation au projet pédagogique défini au préalable avec l'enseignant.



En pratique

Pour qui ? Niveau : de la 6^{ème} à la 3^{ème} incluant SEGPA et ULIS.

Le discours de l'animateur s'adaptera en fonction des niveaux : avec une orientation bois matériau pour les classes de 6^{ème} / 5^{ème} et découverte des métiers pour les classes de 4^{ème} / 3^{ème}.

Quand ? A partir du mois de novembre pour les séances en classe

Où ? Au sein des établissements, en entreprise et en forêt.



Contact

**Association Fibois
Ardèche-Drôme**
Ineed Rovaltain TGV -
BP 11159 Alixan
26958 VALENCE
CEDEX 9
04 75 25 97 05
contact@fibois.com



LA GESTION DE L'OR BLEU

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Comprendre d'où vient l'eau potable, son acheminement, et comment sont collectées et dépolluées les eaux usées et leur retour dans le grand cycle de l'eau ;
- Comprendre en quoi l'assainissement participe à préserver les milieux naturels ;
- Comprendre pourquoi l'eau et l'assainissement sont des services payants en France ;
- Sensibiliser les élèves aux différents enjeux, actuels et émergents, autour de l'eau, en particulier : les difficultés socio-économiques de la gestion de l'eau, l'impact et l'adaptation au changement climatique, les conflits autour du partage de l'eau, les nouveaux polluants, etc ;
- Faire découvrir quelques métiers associés à l'eau et à l'assainissement.

DESRIPTIF

L'intervention se fera en 2 séances de tronc communs et jusqu'à 2 séances optionnelles à choisir parmi 3 possibilités.

1. Tronc commun : L'eau, une ressource à gérer

- Rappel du cycle de l'eau naturel et domestique, Explication des nappes phréatiques, Découverte des polluants présents dans l'eau, Expérience scientifique, Les étapes d'assainissement de l'eau, Le cycle de l'eau domestique, Jeu sur le fonctionnement des stations de potabilisation et d'épurations

2. Tronc commun : Mise en pratique

- Jeu de plateau sur la gestion de l'eau, Débat sur l'importance de la gestion de l'eau

3. Animation optionnelle 1 : La gestion de l'eau face au changement climatique

- Introduction sur le changement climatique, Jeu de rôle sur la sensibilisation de son entourage aux écogestes et argumenter face au scepticisme quant à l'importance de la gestion de l'eau

4. Animation optionnelle 2 : Les risques naturels et les conflits autour de l'eau

- Introduction à la notion de risque et ouverture à l'actualité mondiale, Escape game sur les conflits autour de l'eau dans le monde

5. Animation optionnelle 3 : Devenir un relai d'information

- Conception d'un outil de sensibilisation à l'usage de l'eau qui sera communiqué au reste de l'établissement

En pratique

Pour qui ? De la 6^{ème} à la 3^{ème}

Quand ? Année scolaire 2023-2024

Où ? Au sein de l'ensemble des établissements du territoire drômois (public et privé) et dans les ENS départementaux et locaux

Contact

Partenaire/Organisme :
Mayane Association et Mayane Créa&Co
> Charline MORIN
charline.morin@mayane.eu
06 51 08 73 47

Partenaire/Organisme :
Service Gestion de l'Eau - Pole Ingénierie Eau et Assainissement
> Guillaume Josserand
gjosserand@ladrome.fr
06 73 38 50 99



HANDI' MALLETTE : SENSIBILISATION AUX HANDICAPS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Changer le regard sur le handicap, faire évoluer les mentalités, rompre les préjugés chez les plus jeunes ;
- Faire passer des messages clés aux jeunes (80% de handicap invisible, moyens de compensation...);
- Echanger, partager et vivre une situation de handicap sous forme d'ateliers et de témoignages ;
- Faciliter l'intégration des enfants en situation de handicap au sein du collège et l'enseignement du vivre-ensemble en les rendant acteur et vecteur de messages.

DESCRIPTIF

Cette méthode basée sur le jeu permet la découverte et le partage grâce à une intervention en 2 temps : 3 heures +intersession de 2-3 semaines + 2 heures.

> 1^{er} temps : 3 heures

- Echanges collectifs autour du handicap et de ses représentations (45 mn)
- Ateliers en petits groupes (1H30) :
 - parcours aveugle/malvoyant,
 - découverte des troubles DYS ou Langue des signes,
 - découverte sensorielle et compensations du handicap,
- Temps collectif de bilan / ressenti des collégiens (quizz, diplôme...) (30 mn)

> 2^{ème} temps : 2 heures

- Retour sur le temps d'intersession (10 min)
- Présentation par groupe des productions (écrites, orales, scénettes, chansons...) des élèves sur le thème « handicap et vivre ensemble » (40 min)
- Rencontre et échanges avec une personne en situation de handicap visible et invisible (40 min)
- Partage d'expériences de situation de handicap à l'école, dans la famille, dans les loisirs, dans l'entourage...(15 min)



En pratique

Pour qui ? Niveaux 6^{ème} et 5^{ème} - Jusqu'à 5 classes sensibilisées par établissement
1 professeur référent par classe

Où ? Au sein du collège

Quand ? Année scolaire 2023-2024



Contact

LADAPT DRÔME-ARDECHE
Pôle Insertion
Schita MARONNIER
Responsable de Pôle
06 42 34 50 67



ATELIER DE SENSIBILISATION À L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DU NUMÉRIQUE

- OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE**
- Prendre conscience des impacts environnementaux et climatique globaux du numérique ;
 - Découvrir, trouver et partager des solutions concrètes, à l'échelle individuelle, pour limiter ces impacts.

DESCRIPTIF

Des milliards d'objets connectés qui relient et accélèrent les échanges entre humains et contribuent à la diffusion de l'information, tout en facilitant le quotidien de leurs usagers : vu sous cet angle, le numérique est un progrès fondamental. Pour autant, ce monde virtuel est-il si dématérialisé qu'il n'y paraît ? Quel est l'impact énergétique et climatique de la fabrication et de l'utilisation des téléphones mobiles, des ordinateurs, des serveurs, etc. ? Et surtout, quelles sont les solutions pour limiter au quotidien cet impact ?

Déroulé de la séquence atelier (environ 2 heures)

1. Accueil (présentation de l'ADIL et du contexte de l'animation) - 5 minutes
2. Présentation des impacts environnementaux et climatiques du numérique (réseau Internet, utilisation du réseau...) - 50 minutes
3. Point bilan sur la première phase : tour de table des participants où chacun cite une information, une image, un chiffre, etc. qui l'a marqué - 10 minutes
4. Présentation de solutions concrètes, à l'échelle de l'individu, pour diminuer cet impact - 50 minutes
5. Nouveau tour de table* durant lequel chacun peut citer un éco-geste qu'il compte mettre en œuvre dès la fin de la formation - 10 minutes

* La durée de cet atelier peut être adaptée aux besoins du demandeur.



En pratique

Pour qui ? Tous les niveaux de classe de collège.

Quand ? D'octobre à décembre puis de mars à mai

Où ? Au sein de l'établissement

Moyens logistiques nécessaires : vidéoprojecteur et écran (ou mur blanc) pour projeter le diaporama.



Contact

Partenaire/Organisme : **ADIL de la Drôme**

> Patrick GUICHARD
conseiller ADIL
Information Energie
adil26@dromenet.org

04 75 79 04 49
04 75 79 04 44





LE JEU D'ECHECS : UN OUTIL AU SERVICE DES ÉLÈVES ET DES ENSEIGNANTS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Rejoindre les six cents millions de personnes dans le monde qui savent jouer aux Echecs ;
- Développer chez les élèves la confiance en soi, la prise de décision, la concentration, la recherche de l'excellence, la projection au travers d'un plan, l'intérêt porté à l'autre et à ses intentions, etc ;
- Utiliser le jeu d'Échecs comme un outil de pédagogie transversale avec une ou des matières scolaires ;
- Aborder une matière sous un angle original, transversal et ludique.

DESRIPTIF

Le Jeu d'Échecs a traversé quinze siècles sans prendre une ride. Il peut servir d'outil de médiation avec de nombreuses disciplines. Voici quelques exemples non-exhaustifs.

- **L'Histoire** (affrontements américano-russes pendant la guerre froide)
- **La Géographie** (les raisons de l'essor fulgurant de la discipline en Inde et en Chine ces 20 dernières années)
- **Les Arts** (la composition et les prix de beauté aux Échecs, les mouvements romantiques et positivistes au XIX^{ème} siècle)
- **La Littérature** (de Nabokov à Guy de Maupassant en passant par Stefan Zweig)
- **Les Mathématiques** (abscisse-ordonnée, vecteurs, Pythagore, Grains de blé de Sissa)
- **La Musique** (de Philidor à Tchaïkovski en passant par Ennio Morricone et Ray Charles)
- **Le Cinéma** (2001 l'Odyssée de l'Espace de Kubrick, Le Jeu de la Dame de Netflix)
- **Sciences et technologie** (réalisation d'un jeu d'Échecs, utilisation des outils web échiquéens, Intelligence Artificielle, etc.)

Le projet comporte deux blocs distincts et se termine par un événement en point d'orgue (un tournoi final, une partie en simultanée, etc.) :

- **Un module de 5 séances** : apprentissage des règles du jeu avec un intervenant diplômé de la Fédération

Française des Échecs (fédération délégataire). L'approfondissement au service de la matière transversale est conduit par l'enseignant en charge de cette matière.

- **Un événement final** sur une demi-journée scolaire : (une simultanée ou un tournoi homologué et une exposition préparée par les élèves qui met en valeur les connaissances et compétences, etc.).



En pratique

Pour qui ? Une classe du collège, quel que soit le niveau.

Un professeur porteur du projet.

Quand ? N'importe quand dans l'année à raison de six interventions hebdomadaires consécutives (sauf vacances scolaires).

Où ? Au sein du collège.



Contact

Comité Départemental du Jeu d'Échecs - CDJE-26

> Rémi LEGENDRE
cdje.26@gmail.com
06 86 56 88 31
07 87 16 19 04



« LA SANTÉ DANS MON PLATEAU » : NOS CHOIX ALIMENTAIRES, QUELS IMPACTS ?

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Amener les collégiens à se questionner sur les freins au changement et à la nouveauté dans leur assiette ;
- Acquérir des notions de nutrition et d'équilibre alimentaire et comprendre l'impact de nos comportements sur la santé ;
- Découvrir la différenciation des goûts et comprendre comment cette perception peut être influencée ;
- Prendre conscience de l'impact environnemental de nos choix alimentaires ;
- Permettre aux élèves de se situer en tant que consommateur averti, capable de faire des choix.

DESCRIPTIF

Réunion de démarrage : Présentation du dispositif aux parties prenantes de l'établissement (direction, équipe pédagogique, équipe de restauration), adaptation du projet aux objectifs de l'établissement et groupes d'élèves concernés.

Interventions auprès des élèves ; 3 séances d'1/2 journée

- **Séance 1 : Introduction au projet, Sensibilisation aux goûts, et aux saveurs**
 - Goût, perception des saveurs : comment ça marche ? Qu'est-ce qui influence notre perception ? Les aspects culturels du repas. Séance avec dégustations.
- **Séance 2 : Les impacts de notre alimentation sur la santé et notre environnement**
 - Echanges sur l'alimentation, nos représentations, nos habitudes alimentaires.
 - Notions de diététique, équilibre d'un menu (Réalisation d'un menu en groupes)
 - Produits de saison, produits locaux, modes de production en agriculture, quels impacts ?
 - Lecture d'étiquettes et emballage de produits
- **Séance 3 : Atelier Cuisine + Dégustation. Au choix :**
 - **Option 1 : Le fait maison : une alternative aux produits industriels**
Découverte d'une recette et atelier cuisine, Réalisation de l'étiquette du produit réalisé, Dégustation (différences goût, nutrition)
 - **Option 2 : Confection d'un goûter partagé avec restitution**
Atelier cuisine : Défi tartines tapas. Travail sur les pro-

duits bruts et sur la présentation. Ce temps peut être commun aux différentes classes participantes dans le collège

Possibilité durant ce projet, de travailler en collaboration avec l'équipe de cuisine : favoriser la création de liens entre les équipes et les convives. (lien aux menus de l'établissement, visite des cuisines, participation des équipes aux ateliers...)

En pratique

Pour qui ? 5^{ème} et 4^{ème} (Au moins 2 classes par établissement)

Quand ? Année scolaire 2023-2024

Où ? Au sein des établissements.

Contact

Association AGRIBIODROME
> Anne CAILLEAU
Tel : 06 34 25 98 23
acailleau@agribiodrome.fr



Agribiodrome

Département de la Drôme
Claudia CLAVEL
Tel : 04 75 79 27 40
cclavel@ladrome.fr





LABORATOIRE DE PENSÉE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Susciter la prise de parole ;
- Renforcer les compétences en expression orale ;
- Dépasser les à priori et les jugements ;
- Apprendre à écouter les opinions des autres ;
- Savoir argumenter, structurer sa pensée et l'exprimer à l'oral ;
- Renforcer la cohésion de la classe ;
- Goûter au plaisir de manier des idées et de progresser dans la pensée ;
- Développer l'estime de soi et le respect des autres, ce qui favorise l'ensemble des apprentissages.

DESCRIPTIF

Le « laboratoire de pensée » est un espace de dialogue, d'écoute et de parole en dehors du cadre des enseignements disciplinaires.

Il est animé par des intervenantes de l'association Rue du Soleil, fortes d'expériences d'actions éducatives sur la thématique du « Vivre ensemble » et de la citoyenneté, et de partenariats avec différents projets de politique de la ville.

Chaque séance aborde un thème différent, préalablement discuté et décidé avec l'enseignant ou la personne référente du projet sur le collège. Ces thèmes sont actualisés ou adaptés au regard des échanges avec les élèves, afin d'être au plus proche de la réalité de leurs besoins.

Les principaux outils d'animation, issus de l'éducation populaire, seront :

- La conférence populaire
- Le théâtre forum
- La controverse citoyenne



En pratique

Pour qui ? Classes de 4^{ème} et 3^{ème} - 2 classes minimum au sein d'un même collège

Quand ? 5 séances de 2h par classe, réparties entre novembre et avril. Intervention le même jour pour 2 classes (1 matin, 1 l'après-midi)

Où ? Au sein du collège



Contact

Association Rue du Soleil
assoruedusoleil@yahoo.fr
Amandine Chancel
06 21 37 03 18

Médiathèque départementale
> Nathalie Mée
04 75 78 41 90
nmee@ladrome.fr



COMPRENDRE LES PAYSAGES QUI NOUS ENTOURENT À TRAVERS LA GÉOLOGIE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Familiariser les élèves avec l'idée d'une transformation naturelle et permanente de la surface terrestre et leur faire appréhender le « temps long » : notions d'histoire de la Terre et de géologie, paléo-géographie, tectonique des plaques, ... ;
- Aider les élèves à faire le lien entre des enseignements génériques et le paysage qui les entoure (cycle sédimentaire, types de roches, érosion, transport, ...);
- Permettre aux élèves de se situer dans le processus d'évolution de la Terre, de découvrir la biodiversité passée (recherche de fossiles) et mesurer l'impact de l'action humaine sur les paysages et plus globalement la planète (matériaux, ressources, énergies, ...).

DESRIPTIF

Selon le site du collège et ses potentialités géologiques, le niveau des classes et les objectifs pédagogiques de l'enseignant, 2 OPTIONS lui sont offertes pour mener à bien le projet :

- Septembre / Octobre : rencontre préparatoire avec les enseignants.
- D'octobre à juin : réalisation de l'action éducative.

OPTION 1 – Accent mis sur les sorties terrain

- **Séance 1** – 1 journée de découverte active sur le terrain – déplacement en bus – Analyse des paysages (observation des structures, types de roches, recherche fossiles, rôle de l'eau...)
- **Séance 2** – 3h – travail en classe avec possibilité de sortie à proximité du collège – synthèse des découvertes de terrain, mise au point et élargissement sur les connaissances en géologie (cycle sédimentaire, tectonique, érosion, paléogéographie, échelle des temps en géologie, ...), travail de restitution au sein du collège ...

OPTION 2

- **Séance 1** – 2h – travail en classe – Piste de travail possibles : recueil des élèves, travail sur les principales composantes et structures du paysage local, introduction à l'histoire de la Terre, préparation à la sortie de terrain...
- **Séance 2** – 4h – 1/2 journée de découverte active sur le terrain – Analyse des paysages (observation des structures, types de roches, recherche fossiles, rôle de l'eau...)

- **Séance 3** – 3h – travail en classe : synthèse des découvertes de terrain, travail de restitution au sein du collège ...

En pratique

Pour qui ? Elèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}

Où ? Au sein des établissements et sur le terrain

Contact

Réseau dromois d'éducation à l'environnement

Maison de quartier des Ors
26 rue Magnard
26100 Romans sur Isère
06 33 63 72 72
contact@rdee26.com
pelet.christophe@gmail.com

Département de la Drôme

Service Environnement
Sports Nature
> Maxime Chateavieux
mchateavieux@ladrome.fr
04 75 79 82 94
07 64 80 00 55





POUR DIMINUER LE GÂCHIS, J'AGIS

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Amener les collégiens à prendre conscience des causes et des conséquences du gaspillage alimentaire et les faire travailler à des solutions afin d'y remédier ;
- Les faire réfléchir sur leur rapport à l'environnement en les faisant participer à la réduction du gaspillage alimentaire au sein de leur établissement, et par extension dans leur vie quotidienne, afin d'atténuer leur impact sur les plans économique, environnemental et social.

DESRIPTIF

Quatre séances, encadrées par une diététicienne formatrice

- **Séance 1** – 3h en classe
 - Présentation de l'action et des différentes séances, échanges sur la définition du gaspillage alimentaire et la vision des collégiens face à cette thématique, création d'un questionnaire afin de réaliser une interview du personnel de la restauration et d'un planning avec les élèves pour la mise en place du tri et des pesées, élaboration d'un document « plan d'action et définitions des objectifs / outils à mettre en place pour les prochaines séances ».
- **Séance 2** – 2h en classe + 3h cuisine/self
 - Visite de la cuisine, reportage photos et interview de l'équipe de cuisine, mise en place du tri et de la pesée (la 1^{ère} sera réalisée avec la diététicienne, les suivantes seront effectuées de manière autonome par les élèves selon le planning établi), jeux autour du gaspillage
- **Séance 3** – 3h30 en classe
 - Retour sur les chiffres des pesées et des observations lors du tri, jeu autour du gaspillage, réalisation d'un document pour diffusion à l'ensemble de l'établissement, sous forme de charte, d'affiches, d'articles pour le journal de l'établissement, de reportages photos ou vidéos, organisation d'un défi anti-gaspillage...
- **Séance 4** – 2h en classe + 1h30 au self
 - Nouvelle pesée pour voir si l'action menée a été efficace et a permis de diminuer le gaspillage, debrief avec les élèves et jeux pour évaluer les connaissances et les acquis depuis la 1^{ère} séance, évaluation de l'action.

Plus d'infos : <https://www.restauration-collective.com/terrains/enseignement-secondaire-une-collaboration-etroite-entre-vici-et-les-colleges-de-lardeche/> ou <https://www.vici-restauration.com/accompagnement-audit-restauration/>



En pratique

Pour qui ? Classes de 6^e et 5^e

Quand ? A partir de septembre 2023

Où ? Dans l'établissement



Contact

Société VICI

> Roxane CARMASSI

> Sandrine RAJAUD

07 60 15 64 30

07 82 32 70 52

roxane.carmassi@

vici-restauration.com/

sandrine.rajaud@vici-restauration.com



REGARDS CROISÉS FRANCE / SÉNÉGAL SUR L'EAU ET L'ASSAINIS- SEMENT



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire réfléchir les élèves aux enjeux liés à l'eau et à l'assainissement en ayant une approche à la fois locale et internationale ; les faire prendre conscience de l'importance de préserver cette ressource ;
- Montrer aux élèves différents modes de vie et contextes culturels en s'appuyant sur des exemples issus du Sénégal et en particulier de la région de Matam ;
- Aiguiser la curiosité des élèves et leur ouverture d'esprit, leur donner envie d'en apprendre plus sur leur territoire et sur le monde ;
- Sensibiliser les élèves à la solidarité et à la coopération.

DESCRIPTIF

Depuis de nombreuses années, le département de la Drôme est impliqué dans une coopération avec le département de Kanel (Région de Matam, Sénégal) qui a pour vocation d'améliorer l'accès à l'eau potable et à l'assainissement pour les populations locales.

Dans le cadre du nouveau projet ADEL (Assainissement et Développement Economique Local), un volet de sensibilisation a été imaginé pour permettre aux publics français et sénégalais de mieux comprendre les enjeux liés à l'eau et l'assainissement. Ce volet est mené par l'association de solidarité internationale ADOS qui est en charge de la gestion opérationnelle de ADEL. Concrètement le volet de sensibilisation prévoit pour les classes :

- 3 séances en classes menées par ADOS mêlant activités participatives et ludiques
- 1 séance menée par un-e intervenant-e extérieure ou une visite de terrain permettant d'apporter du contenu complémentaire (à définir en fonction des attentes de l'équipe pédagogique)
- la mise à disposition d'outils pédagogiques complémentaires (boîte à livres, exposition photographique)

- 1 restitution scolaire organisée en fin d'année pour permettre de valoriser les réalisations des classes en lien avec le projet

En option : les équipes étant intéressées pourront bénéficier en plus de l'accompagnement d'un partenaire pour valoriser les connaissances acquises par les élèves dans une forme artistique (écriture, illustration, journal etc...). Ce volet sera construit avec l'équipe pédagogique en fonction des envies et objectifs de cette dernière.

En pratique

Pour qui ? De la 5^{ème} à la 3^{ème}

Quand ? De octobre à mai

Contact

Partenaire/Organisme : **Association ADOS**

> Astrid Charra
resp.ecsi@ados-association.org
04 75 55 99 90

LUX - RÉSIDENCES

ART ET

NUMÉRIQUE



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

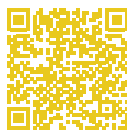
Suite aux Classes Culturelles Numériques, proposées par LUX de 2016 à 2023, la Scène Nationale et le Département de la Drôme ont développé en 2023 les résidences Art et Numérique.

Réunissant dix classes de collège (2 classes par établissement) autour d'un artiste, les élèves participent à une création collaborative d'octobre à mai, adossée à une présence de l'artiste renforcée et d'un parcours de diffusion culturelle à LUX. Véritable cabinet de curiosités virtuel, la publication en ligne permet de partager et de valoriser les créations des classes, phasées en 3 œuvres postées dans l'année. Les résidences Art et Numérique associent la rencontre avec l'artiste, les œuvres et l'usage du numérique comme outil collaboratif (poster, commenter, chercher des inspirations créatives et pédagogiques). Les objectifs sont multiples :

- Favoriser les enseignements pluridisciplinaires, autour d'un projet collectif : français, arts plastiques, enseignement musical, sciences, éducation aux médias, technologie...
- Rencontrer des créateurs, avoir une pratique artistique et développer des capacités d'expression,
- Développer des usages numériques éducatifs et apprendre à dialoguer sur des réseaux sociaux.

LES DÉPLACEMENTS À LUX POUR LE SPECTACLE ET LA RESTITUTION SONT PRIS EN CHARGE PAR LE DÉPARTEMENT

Présentation détaillée du projet sur le site de LUX



Aucune compétence technique préalable nécessaire. Les outils sont choisis pour leur facilité d'utilisation et d'appropriation. Un accompagnement aux outils numériques reste possible.

En pratique

Pour qui ? Tous niveaux

Toutes disciplines (Histoire-géographie, langues, lettres et arts plastiques, musique, technologie, EPS, physique-chimie etc)

Quand ? D'octobre à mai

Où ? Sur internet pour les réponses aux consignes, à LUX pour un spectacle, une exposition, et dans les établissements scolaires et les lieux partenariaux de proximité pour la venue de l'artiste.

Contact

Lux Scène Nationale

> Camille Chignier

04 75 82 60 41

camille.chignier@lux-valence.com

DESRIPTIF

« **Entrez en résidence** » : **ateliers avec les artistes pour les enseignants** le 23 septembre à LUX

- **Parcours de 3 invitations à créer** de l'artiste en direction des élèves, auxquelles les classes répondent en ligne aux mois de décembre, mars et mai.
- S'ensuivent des échanges numériques **entre l'artiste et les classes**
- En janvier, l'artiste vient à la rencontre des classes et du territoire :
 - 1 journée par établissement (si deux classes inscrites), pour la découverte de son métier et un atelier participatif.
 - Une invitation en soirée (ouvert notamment aux

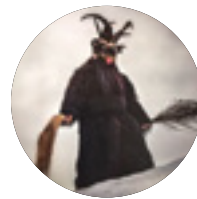
élèves et leurs familles) dans un lieu partenaire du territoire : rencontre en médiathèque, cinéma, etc...

- Entre octobre et mai : **découverte à LUX de deux spectacles et deux expositions**, (un spectacle de l'artiste et un autre choix libre dans la saison 2023/24). Billetterie finançable par le Pass Culture (expositions en entrée libre).
- **26 ou 27 mai à LUX, selon l'artiste : restitution à LUX des projets.**
 - Restitution + spectacle/performance de Ramon Lima « Somnambule » et visite de l'exposition d'Irvin Anneix / ou un film (pass culture accepté) + visite de l'exposition d'Irvin Anneix.



NATHALIE PERNETTE, **DANSEUSE ET** **CHORÉGRAPHE,** **CIE PERNETTE**

Chez cette danseuse-chorégraphe formée au classique dès l'enfance, la danse prend corps, preste, tout en angles vifs. Instinct et rigueur sur fond d'interrogation permanente. Elle crée sa compagnie en 2001 et présente depuis ses spectacles dans toute la France et à l'étranger. L'activité de création, marquée par un goût pour l'expérimentation et la rencontre, emprunte depuis toujours différents chemins menant de la salle à l'espace public, en passant par des lieux insolites. Elle cultive également le frottement avec d'autres disciplines artistiques comme les arts plastiques ou la musique vivante... Elle sera associée à LUX pour les deux prochaines saisons.



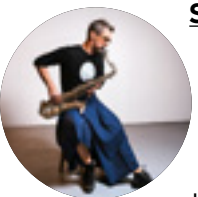
PROJET : « MA FORÊT **FANTASTIQUE »**

Vous souvenez-vous d'une exceptionnelle promenade en forêt ? Connaissez-vous quelques champignons ou recettes magiques ? Avez-vous déjà aperçu un elfe, une ondine ou l'esprit d'un aulne ? La résidence proposée invitera les élèves à découvrir leur Forêt fantastique ; une exploration qui mettra en jeu leurs cinq sens, leur don d'observation, leurs souvenirs, leurs lectures, l'histoire intime, collective et leur imaginaire, pour la création d'un monde étrange, entre réalité et fiction...

Collectage d'objets et de matières, lecture de contes, mise en mouvement, dessins et photographies, seront autant d'outils possibles pour créer des êtres fabuleux peuplant cette forêt.

En écho au spectacle *Wakan** - *Un Souffle* dès 10 ans.
A LUX les 17 déc. à 14h et 20h, 18 déc. à 9h30.

*Sacré en Sioux Lakota Teton



SYLVAIN RIFFLET, MUSICIEN ET **COMPOSITEUR**

Diplômé du Conservatoire de Paris, le saxophoniste et compositeur Sylvain Rifflet a reçu plusieurs récompenses dont une « victoire du jazz » en 2015. Ses spectacles font régulièrement appel à plusieurs disciplines, mêlant vidéo, textes, musique originale et sons documentaires. Il a mis en œuvre plusieurs projets dans le cadre du programme Culture au collège en Seine-Saint-Denis, notamment autour du compositeur Moondog mais aussi un ciné-concert sur le film *Zéro de conduite* de Jean Vigo.

Projet « Nos chemins s'honorent »

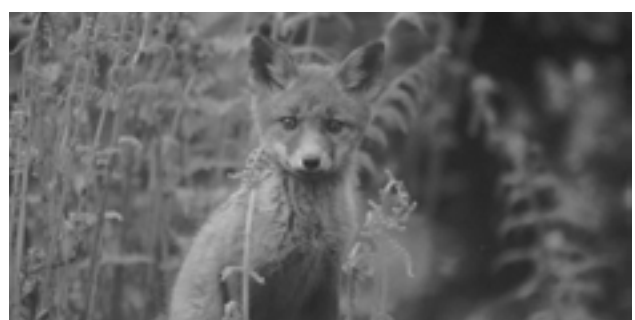
L'artiste invitera les élèves à transcender leurs trajets quotidiens, à partir d'une collecte de sons, orchestrée de manière collective, d'une mise en récit et en images qui sera ensuite cartographiée.

L'installation finale pluridisciplinaire réunira une constellation des cartes et bandes-sons composées par chacune des classes, véritable promenade sonore dans le territoire drômois.

Écriture (musicale et poétique), dessin, photographie, peinture, collage, collecte sonore, montage, ce projet protéiforme permettra aux élèves de créer une œuvre collective, rassemblement de tous leurs regards.

En écho au spectacle *Animal Image*, présenté par Sylvain Rifflet et deux musiciens finlandais le 21 novembre à LUX : un ciné-concert croisant les énergies du jazz au lyrisme nordique, en accompagnement de la fable écologique proposée par l'artiste visuel Perttu Saksa.

Ce documentaire poétique révèle la relation infinie entre l'homme et la nature, les paysages de l'immensité arctique et ceux de la forêt archaïque finlandaise, la quête humaine et animale d'un monde partagé en symbiose.





SENSIBILISER LES JEUNES À L'ÉGALITÉ FILLE/GARÇON À TRAVERS UNE ACTIVITÉ LUDIQUE ET ENGAGEANTE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Sensibiliser aux stéréotypes de genre et à la pression sociale qui les entretient
- Faire prendre conscience de l'évolution des droits des femmes
- Déconstruire le cliché « métier d'homme/métier de femme »
- Développer une culture de l'égalité entre les filles et les garçons

DESCRIPTIF

Les élèves vivent un jeu pédagogique dans lequel ils devront collaborer pour résoudre des énigmes autour des thèmes en lien avec l'égalité filles/garçons : stéréotypes de genre, histoire des droits des femmes, mixité des métiers, ...

Le jeu sera suivi d'un débriefing avec l'ensemble de la classe pour réfléchir, échanger et débattre collectivement : une

synthèse reflètera l'expression des élèves sur les questions abordées au cours des échanges.



En pratique

Pour qui ? une classe ou ½ classe de cycle 4 / durée : 2h00

Quand ? De novembre à mai

Où ? À l'atelier Canopé 26 – Valence ou dans votre établissement



Contact

Atelier Canopé de la Drôme - Valence

> Christian de Thy
contact.atelier26@reseau-canope.fr
Tél : 04 87 87 00 85

TOUS À VÉLO AU COLLÈGE-DRÔME CENTRE

- Bourg les Valence - Collège Gérard Gaud
- Chabeuil - Collège Marc Seignobos
- Chabeuil - Collège François Gondin
- Valence - Collège Paul Valéry
- Valence - Collège Marcel Pagnol
- Valence - Collège Jean Zay
- Valence - Collège Emile Loubet
- Valence - Collège Camille Vernet
- Valence - Collège Notre Dame
- Valence - Collège St Victor
- Valence - Collège Ste Anne
- Portes les Valence - Collège Jean Macé
- Beaumont les Valence - Collège Marcelle Rivier
- Livron - Collège Anne Cartier
- Loriol sur Drôme
- Collège Daniel Faucher
- Crest - Cité scolaire Armorin
- Crest - Collège Tibor Revesz Long
- Crest - Collège St Louis
- Die - Cité scolaire du Diois

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire découvrir l'intérêt de se déplacer en vélo et susciter l'envie, être à l'aise sur son vélo
 - Faire découvrir le territoire au travers d'ouvrages ou lieux à proximité des bassins de vie des collèges,
 - Mobiliser les élèves autour de l'intérêt collectif d'une sortie extérieure commune, quel que soit le niveau de pratique initial de chacun (notions d'entraide, de défi, d'intérêt collectif,...).
 - La progression pédagogique de l'action permet de délivrer les attestations SRAV (Savoir Rouler à Vélo) à l'ensemble des élèves qui ont suivi les 3 séances,
- Pour cette action, la destination de visite en vélo est au choix de l'équipe pédagogique du collège.

DESRIPTIF

Le contenu de l'action est découpé selon les blocs d'acquisition de compétences du SRAV et complété par une sortie-vélo de découverte du territoire :

3 séances regroupées sur 3 à 4 semaines pour rendre les élèves autonomes en vélo :

- **1^{ère} séance** de 2h : connaître son vélo, travailler l'équilibre, piloter son vélo, pédaler, tourner, freiner (Bloc 1).
- **2^{ème} séance** de 2h : savoir circuler, rouler en groupe, communiquer avec les autres, découvrir le code de la route et certains panneaux sur un parcours type (Bloc 2).
- **3^{ème} séance** de 3 à 4h : Sortie vélo-découverte, permet de délivrer l'attestation Savoir rouler à vélo, (Bloc 3) :
 - circulation en situation réelle sur route en groupe, sur la base d'un déplacement à 10km/h dans un rayon de 1h30 environ (pour l'aller),
 - au-delà du déplacement contenu sur des thèmes patrimoniaux, historiques, architecturaux, culturels ou environnementaux

Le + : un bidon de vélo sera offert à chaque élève afin de les sensibiliser à l'importance de l'hydratation dans l'effort physique et de leur faire prendre cette habitude. Il permet également de travailler la technique de boire en pédalant.

II/ Séance collective de sensibilisation

un diaporama sous forme de Quizz (30mn) sur des thématiques ciblées :

- L'intérêt écologique du déplacement en vélo,
- Les dangers de la pratique sur les routes ouvertes à

la circulation et sur le respect des différents types de pratiques

- Le matériel nécessaire pour circuler et son entretien
- suivi d'un mini-débat visant à échanger avec les élèves (30mn)

Nous sollicitons le collège pour mettre à disposition un lieu (salle, amphi, hall) permettant de réaliser cette séance collective de sensibilisation.

En pratique

Pour qui ? Élèves de 6^{èmes}

Quand ? Au choix du collège

Où ? Séances 1 et 2 au collège. Séance 3 à l'extérieur.

Matériel : Le Comité dispose de 18 vélos. Complément vélos par la classe.

Contact

Comité Drôme-Ardèche Triathlon
> Sabine DAMIENS
comitedromeardeche
triathlon@gmail.com
06 78 05 10 06





TOUS À VÉLO AU COLLÈGE-DRÔME NORD

- Le Grand Serre - Collège Joseph Bedier
- St Sorlin en Valloire - Collège Denis Brunet
- Chateauneuf de Galature - Collège de jeunes filles
- St Bonnet de Galature - Collège de garçons
- St Jean en Royans - Collège Benjamin Malossane
- La Chapelle en Vercors - Collège Sport nature
- St Donat sur l'Herbasse Collège Le Pendillon
- St Donat sur l'Herbasse Collège du pays de l'Herbasse
- St Rambert d'Albon - Collège les Goëlands
- St Rambert d'Albon Collège Fernand Berthon
- St Vallier - Collège André Cotte
- Romans sur Isère - Collège Notre Dame des Champs
- Romans sur Isère - Collège Etienne Jean Lapassat
- Romans sur Isère - Collège Claude Debussy
- Romans sur Isère - Collège André Malraux
- Romans sur Isère - Cité scolaire Albert Triboulet
- Bourg de peage - Collège les Maristes
- Bourg de Péage - Collège de l'Europe Jean Monnet

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire découvrir l'intérêt de se déplacer en vélo et susciter l'envie, être à l'aise sur son vélo
 - Faire découvrir le territoire au travers d'ouvrages ou lieux à proximité des bassins de vie des collèges,
 - Mobiliser les élèves autour de l'intérêt collectif d'une sortie extérieure commune, quel que soit le niveau de pratique initial de chacun (notions d'entraide, de défi, d'intérêt collectif,...).
 - La progression pédagogique de l'action permet de délivrer les attestations SRAV (Savoir Rouler à Vélo) à l'ensemble des élèves qui ont suivi les 3 séances,
- Pour cette action, la destination de visite en vélo est au choix de l'équipe pédagogique du collège.

DESRIPTIF

Le contenu de l'action est découpé selon les blocs d'acquisition de compétences du SRAV et complété par une sortie-vélo de découverte du territoire :

3 séances regroupées sur 3 à 4 semaines pour rendre les élèves autonomes en vélo :

- **1^{ère} séance** de 2h : connaître son vélo, travailler l'équilibre, piloter son vélo, pédaler, tourner, freiner (Bloc 1).
- **2^{ème} séance** de 2h : savoir circuler, rouler en groupe, communiquer avec les autres, découvrir le code de la route et certains panneaux sur un parcours type (Bloc 2).
- **3^{ème} séance** de 3 à 4h : Sortie vélo-découverte, permet de délivrer l'attestation Savoir rouler à vélo, (Bloc 3) :
 - circulation en situation réelle sur route en groupe, sur la base d'un déplacement à 10km/h dans un rayon de 1h30 environ (pour l'aller),
 - au-delà du déplacement contenu sur des thèmes patrimoniaux, historiques, architecturaux, culturels ou environnementaux

Le + : un bidon de vélo sera offert à chaque élève afin de les sensibiliser à l'importance de l'hydratation dans l'effort physique et de leur faire prendre cette habitude. Il permet également de travailler la technique de boire en pédalant.

II/ Séance collective de sensibilisation
un diaporama sous forme de Quizz (30mn) sur des thématiques ciblées :

- L'intérêt écologique du déplacement en vélo,
- Les dangers de la pratique sur les routes ouvertes à la circulation et sur le respect des différents types de pratiques

- Le matériel nécessaire pour circuler et son entretien
- suivi d'un mini-débat visant à échanger avec les élèves (30mn)

Nous sollicitons le collège pour mettre à disposition un lieu (salle, amphi, hall) permettant de réaliser cette séance collective de sensibilisation.

En pratique

Pour qui ? Élèves de 6^{èmes}

Quand ? Au choix du collège

Où ? Séances 1 et 2 au collège. Séance 3 à l'extérieur.

Matériel : Le Comité dispose de 18 vélos. Complément vélos par la classe.

Contact

Comité Drôme-Ardèche Triathlon
> Sabine DAMIENS
comitedromeardèchetriathlon@gmail.com
06 78 05 10 06



TOUS À VÉLO AU COLLÈGE-DRÔME SUD

- Montélimar - Collège Alain Borne
- Montélimar - Collège Europa
- Montélimar - Collège Gustave Monod
- Montélimar - Collège Marguerite Duras
- Montélimar - Collège Chabrilan St Jean-Baptiste
- Cléon d'Andran - Collège Olivier de Serres
- Dieulefit - Collège Ernest Chalamel
- Pierrelatte - Collège St Michel
- Pierrelatte - Collège Lis Isclo d'Or
- Pierrelatte - Collège Gustave Jaume
- Suze la Rousse - Collège Do Mistrau
- St Paul Trois Châteaux - Collège Jean Perrin
- Nyons - Cité scolaire René Barjavel

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Être capable de maîtriser, d'entretenir son vélo et de circuler en vélo ;
- Être capable de connaître les principes de base de la sécurité routière à l'aide de jeux de société et d'une piste de sécurité routière ;
- Être capable de préparer une sortie vélo dans un environnement proche ;
- Être capable d'utiliser des outils numériques sur les déplacements doux ;

Au travers différents outils, expositions, jeux de société, mise en situation, utilisation d'outils numériques, les collégiens découvriront les bases du vélo afin de connaître les bases d'une sortie vélo en toute sécurité.

DESCRIPTIF

A travers 7 temps d'intervention sur 4 demi-journées, les élèves participeront aux séances suivantes :

- **Séance 1** : Bloc 1 SRAV savoir pédaler Dans un premier temps, les enfants s'initient aux bases du vélo en milieu fermé à la circulation
- **Séance 2** : Bloc 1 SRAV entretenir son vélo en toute autonomie et acquérir des compétences techniques.
- **Séance 3** : Bloc 2 SRAV savoir circuler, connaissance de la sécurité routière
- **Séance 4** : Bloc 2 SRAV savoir circuler, piste de sécurité routière
- **Séance 5** : Bloc 3 SRAV savoir rouler en vélo, préparer une sortie vélo en toute sécurité.
- **Séance 6** : Bloc 3 SRAV savoir rouler en vélo, sortie en situation réelle dans un environnement proche autour du collège
- **Séance 7** : Finalisation panneau exposition collège à destination des autres collégiens.

En pratique

Pour qui ? Élèves de 6^{èmes}
Quand ? Printemps 2024
Où ? dans l'environnement du collège

Contact

UFOLEP 26
> Vincent DEFOSSEZ
delegue@ufolep26.fr
0684641353



CHÂTEAU DE GRIGNAN

GENTES DAMES ET GENTILHOMMES AU CHÂTEAU DE GRIGNAN

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir un lieu patrimonial et le mettre en relation avec une époque, un mode de vie
- Vivre l'éducation comme au 17^e siècle à travers son corps et son esprit
- Diversifier et développer ses moyens d'expression
- Appréhender un monument par une pratique sportive et artistique

DESCRIPTIF

Au château sur une journée, visite guidée suivie d'un atelier au choix : . Elle s'articule en trois temps.

Visite participative du château de Grignan avec pour thématique les arts de la table

Découverte du château de Grignan mais aussi de la vie quotidienne à travers le repas. Que mangeait-on ? Comment dresser une table ? Que veut dire le service à la française ?

Visite suivie d'un **atelier d'initiation à la danse baroque** avec un danseur professionnel afin de découvrir les divertissements du temps de *Mme de Sévigné*.

Ou

Visite participative du château de Grignan avec pour thématique la vie quotidienne.

Découverte du château de Grignan mais aussi de la vie quotidienne à travers l'hygiène et la vie intime. Comment être à la mode au 17^e siècle ? Que portaient les garçons et les filles ?

Visite suivie d'une initiation à l'escrime historique avec un maître d'armes : tout gentilhomme accompli se doit d'être un escrimeur habile. Un art qui consiste selon le mot de Molière à « *toucher sans être touché* ».

Puis

Dans l'établissement scolaire, sur une demi-journée et avec un slameur, travail d'écriture et de l'art oratoire comme au 17^e siècle où les mots pouvaient faire ou défaire une réputation et permettaient d'exister.



En pratique

Pour qui ?

> De la 6^e à la 3^e.

Quand ? > De septembre à fin avril

Où ? 1 journée au Château de Grignan

Et une 1/2 journée au collège.



Contact

Châteaux de la Drôme

> Noémie GRUERE
ngruere@ladrome.fr
04 75 91 83 51



VOYAGE AU COEUR DES PAYSAGES DE LA FORÊT DE SAOU



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

Objectifs et plus-value pédagogique

Action autour de l'Observatoire photographique des paysages (OPP) de la forêt de Saoû coordonnée par le CAUE (Conseil d'architecture, d'urbanisme et d'environnement) de la Drôme, avec le concours du Département (écogardes et médiateurs de l'Auberge des Dauphins) pour :

- découvrir l'Espace naturel sensible (ENS) de la forêt de Saoû : ses paysages, sa géographie, ses usages...
- interroger la notion de paysage « naturel », prendre conscience des processus d'évolution des paysages (rapport au temps) et de l'impact de l'homme dans ces processus grâce aux photos de l'OPP
- donner des clés de lecture d'un paysage, développer la capacité à se repérer sur une carte ou à se projeter dans l'espace et dans le temps, appréhender les représentations individuelles et/ou collectives portées sur un territoire

Pour information : l'OPP est un outil à la fois artistique et technique composé de 40 points de vue reconduits à des intervalles de temps réguliers. La démarche a débuté en 2013.

DESCRIPTIF

Cette action doit être portée par une équipe d'enseignants pluridisciplinaire.

Elle débute par deux temps d'échanges inter-établissements (1h30 à 2h) entre les enseignants et le CAUE afin de préciser les projets pédagogiques et permettre aux enseignants de s'approprier l'OPP et les outils mobilisables en classe.

Devant les élèves et en présence des intervenants, l'action prévoit deux temps :

- en février/mars : **un temps en classe** permettant d'introduire la visite en forêt de Saoû, d'aborder la notion d'évolution des paysages, de présenter la démarche de l'OPP et les reconductions photographiques opérées en forêt de Saoû ;
- en mars/avril : **une journée en forêt de Saoû** alternant :
 - 1. itinéraire pédestre aux Sables Blancs et temps de lecture du paysage (croquis sur site, reportage photos...);
 - 2. visite de l'exposition permanente de l'Auberge des Dauphins (maison de site) et découverte naturaliste et patrimoniale de ses abords (ateliers en équipe).Attention : il ne s'agit pas d'une sortie à visée sportive !

En option : accueil dans l'établissement de l'exposition « Saoû, la forêt, les paysages et le photographe »

Pour information : présentation de l'action initiée sur l'année scolaire 2016-2017

Attention : le contenu de l'action a évolué et diffère aujourd'hui de celui présenté



En pratique

Pour qui ? Tous niveaux : 6 classes de la 6^{ème} à la 3^{ème} (2 classes a minima par établissement)

Où ? En visio pour les temps d'échanges inter-établissements, en classe et sur site.

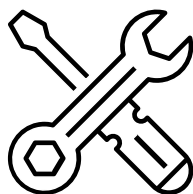
Le CAUE reste à disposition des enseignants pour répondre à leurs questions, les accompagner à l'appropriation des contenus et les aider s'ils le souhaitent à valoriser et restituer les productions des élèves.



Contact

Forêt de Saoû, Service Environnement Sports Nature, Département de la Drôme
> Olivier CHAMBON
ochambon@ladrome.fr

BOÎTE À OUTILS DU CDJ



Descriptif :

Le Conseil Départemental des Jeunes est un dispositif de participation des collégiens drômois.

Elus en binôme fille/garçon, ils représentent les élèves de leur établissement au sein du Département, durant un mandat d'un an. Ils participent aux débats dans les différentes commissions du CDJ et contribuent au processus décisionnel visant à déployer des projets et des actions concrètes au bénéfice des jeunes sur le territoire.

Depuis la création du dispositif en 2016, les élus du CDJ développent des actions pour répondre aux problématiques du plus grand nombre de jeunes. Elles ont été pensées pour s'adapter aux besoins des jeunes, et aux contraintes du collège.



En pratique :

- > Chaque candidature pourra être pré-remplie par les membres de la communauté éducative via le formulaire en ligne téléchargeable à l'adresse suivante : <https://mesdemarches.ladrome.fr>
- > Chaque demande devra être transmise pour validation au chef d'établissement. Les demandes validées seront ensuite déposées sur la plateforme en ligne par l'équipe de direction.
- > Les demandes devront être toutes inscrites avant le 13 avril 2024
- > Le nombre de demandes par établissement n'est pas limité.
- > Elles sont soumises à arbitrage au regard des budgets disponibles et de la charge de travail des animateurs jeunesse mobilisés



Contact :

Conseil Départemental de la Drôme

> Paola MAUQUET
Service Education Jeunesse - Direction
Education Jeunesse et Sport
pmauquet@ladrome.fr



LE CLUE-ADO



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Améliorer le vivre ensemble ;
- Comprendre les fondements d'une discrimination ;
- Construire sa propre réflexion pour lutter contre les discriminations ;
- Faire réfléchir collectivement les élèves sur différentes situations de discrimination,

DESRIPTIF

Le Clue-Ado est un jeu de plateau interactif, créé par les jeunes élus du Conseil Départemental des Jeunes, durant le mandat 2018/2019, pour sensibiliser les collégiens drômois aux questions de discriminations et de harcèlement scolaire.



En pratique

- > **But du jeu** : Mener l'enquête de la discrimination en visitant les salles du collège, échanger sur ce qu'est la discrimination et ses différentes formes. Lors du retour collectif, chaque équipe d'enquêteurs devra être capable d'expliquer ce qui se passe dans l'établissement et de proposer des solutions pour améliorer le vivre ensemble.
- > **Temps conseillé** :
 - 1h30 : 10 minutes d'explication / 1h d'enquête / 20 minutes de retour collectif et partage de solutions.
 - Format 1h possible, en limitant le temps d'enquête à 30 minutes
- > **Nombre de participants** :
 - De 2 à 5 équipes de joueurs
 - Minimum de 3 joueurs par équipe
 - 1 meneur de jeu pour animer la délibération finale (l'enseignant ou le CPE)



Contact

Conseil Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 |
06.77.05.55.85





HARCELER, À QUOI ÇA MÈNE ?

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Comprendre les mécanismes humains qui peuvent mener à des situations de harcèlement ;
- Trouver des solutions pour stopper une situation de harcèlement.

DESCRIPTIF

Deux outils ont été élaborés pour répondre à ces objectifs

- **La mise en scène d'une expérience sociale**, où le groupe de jeunes volontaires organise une situation de harcèlement, sans que les participants ne soient au courant. L'objectif est d'observer les comportements et les réactions, puis d'analyser, ensemble, ce qu'il s'est passé.
- **L'animation d'un ciné débat**, autour d'un fichier powerpoint comprenant 4 vidéos : 1 vidéo de référence, puis 3 vidéos « solutions ». Aux participants de débattre et choisir la bonne solution.

Supports mis à disposition :

- Un livret de l'animateur
- Un powerpoint comprenant 4 vidéos



En pratique

Pour qui ? Formation à destination d'un groupe de jeunes porteurs du projet (CVC, jeunes ambassadeurs du projet PHARE), durant 2 séances de 2h.



Contact

Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 | 06.77.05.55.85





LA MALETTE DU HANDICAP

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Améliorer le vivre ensemble ;
- Comprendre et vivre des situations de handicap visible et invisible ;
- Avoir un autre regard sur le handicap.

DESCRIPTIF

La mallette du handicap a été créée par la commission handicap du CDJ 2018/2019, afin de faire vivre différentes situations de handicap aux collégiens, et mieux comprendre leur problématique.

Ce projet se construit en concertation avec les jeunes, les équipes pédagogiques, de direction, et de vie scolaire des établissements. Une fois le projet finalisé, un temps de sensibilisation à destination d'un ou plusieurs niveaux de classe est organisé, animé par le groupe de jeunes porteurs de projets (les élus au CVC, jeunes collégiens volontaires, délégués...).

Clip vidéo : <https://youtu.be/hKidtJEiT8o>



En pratique

Composition de la mallette :

- > Atelier dyslexie
- > Atelier dysgraphie
- > Atelier TDAH (Troubles de l'Attention avec ou sans Hyperactivité)
- > Possibilité de création de quiz et documentaires

Ateliers supplémentaires

pouvant être proposés avec le comité handisport et l'handi-mallette :

- > Langue des signes,
- > Déficience visuelle
- > Troubles moteurs

Contact

Départemental de la Drôme

Service Education
Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



CHASSE AUX TRÉSORS DU HANDICAP MENTAL



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Mieux inclure les jeunes en situation de handicap mental dans notre quotidien ;
- Sensibiliser les collégiens au handicap mental ;
- Porter un autre regard sur le handicap.

DESCRIPTIF

Ce projet se construit avec des collégiens volontaires ou élus, des adultes du collège référent de l'action, une structure d'accueil de jeunes en situation de handicap mental du type IME, et le comité Drôme Ardèche de Sport Adapté.

Clip vidéo : https://youtu.be/9cBh56gw_Sg



En pratique

Déroulement de l'action :

- > 4 séances de travail pour définir et construire le projet
- > 2 rencontres avec des jeunes en situation de handicap mental (durant une séance de préparation + jour de l'événement)
- > Une journée événementielle



Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 |
06.77.05.55.85

ECOMOBILITÉ : VERS UN DÉPLACEMENT RÉFLÉCHI !



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Sensibiliser les collégiens et adultes travaillant dans les établissements à l'écomobilité ;
- Favoriser une mobilité choisie par les jeunes et les adultes.

DESRIPTIF

L'organisation d'une journée de sensibilisation à l'écomobilité se construit avec les jeunes, les équipes pédagogiques, de direction et de vie scolaire des établissements.

En pratique

- > 4 séances de travail pour définir et construire les ateliers
- > Création d'un questionnaire à destination de l'ensemble des collégiens pour identifier les problématiques et les habitudes des répondants
- > Une journée événementielle pour sensibiliser le niveau de classe ciblé
- > Possibilité d'organiser un challenge inter-collèges.

Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**
Service Education
Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



MON COLLÈGE ÉCOLO : MISSION IMPOSSIBLE !



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Agir pour la protection de l'environnement ;
- Faire réfléchir les collégiens et les adultes travaillant dans un collège à la biodiversité, aux économies d'énergie, et à la lutte contre le gaspillage.

DESCRIPTIF

Le collège court un grave danger. Les participants de cet escape game doivent parcourir 3 ateliers pour récolter des indices et empêcher un monstre inconnu de nuire à la biodiversité du collège :

- Atelier ludique autour des déchets, pour se familiariser avec le tri.
- Atelier pour la biodiversité : un plateau de jeu et des cartes biodiversité pour développer la biodiversité dans les établissements.
- Jeu sur les économies d'énergie : des questions, 10 thématiques, 3 niveaux de difficulté pour gagner des points et obtenir des indices.



En pratique

L'escape game peut s'utiliser :
> Pour un groupe classe
> Par un groupe type CVC ou écodélégués portant un projet de sensibilisation d'un niveau de classe ou l'établissement



Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**
Service Education
Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 |
06.77.05.55.85



KIT D'AMÉNAGEMENT DE LA COUR DE RÉCRÉATION

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire réfléchir les collégiens à l'utilisation de la cour ;
- Identifier les besoins des collégiens durant les temps de pause ;
- Créer différents espaces répondant à leurs besoins.

DESCRIPTIF

Le kit d'aménagement de la cour a été réfléchi et conçu par les jeunes élus du CDJ dans l'objectif d'animer les cours de récréation des collèves durant les temps de pause.

Composition du kit :

- Un kit sport comprenant diverses activités physiques et sportives, mixtes,
- Un kit détente comprenant 7 poufs extérieurs,
- Un kit ludique comprenant des jeux de société plébiscités par les collégiens drômois.

Le kit pourra être pérennisé au sein des établissements. Une réflexion complémentaire devra être menée pour travailler sur sa personnalisation pour répondre aux spécificités du collège et sur son mode de gestion.



En pratique

Déroulement de l'action :

- > Une réunion de présentation du kit est proposée aux équipes de direction, de vie scolaire, d'enseignants et groupes de collégiens volontaires (type CVC).
- > Identifier un groupe de jeunes par les équipes pédagogiques pour réfléchir aux usages de la cour, identifier les besoins et repenser la cour de récréation
- > Test du kit durant une période de 2 semaines
- > Bilan de l'action



Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**
Service Education
Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85

ZTZ : ZAPPE TES Z'ÉCRANS !

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire réfléchir collectivement les collégiens aux usages des écrans ;
- Sensibiliser les collégiens, les familles, les équipes des collèges à un usage réfléchi et raisonné des écrans ;
- Elaborer un planning d'actions à destination des jeunes du territoire, en partenariat avec l'ensemble des structures jeunesse, culturelles et sportives.

DESCRIPTIF

Organisé sous forme de challenge entre les collégiens et leurs établissements respectifs, ce concours a pour objectif de faire prendre conscience aux adolescents que les écrans ne sont pas la seule source de divertissement.

Durant une semaine, les collèges, les familles, et les structures jeunesse des territoires sont mobilisés pour proposer aux collégiens un programme d'actions autour d'activités ludiques, sportives, culturelles, de loisirs, facilitant un décrochage des écrans et une utilisation plus limitée des écrans.



En pratique

- › Identifier un groupe de jeunes volontaires porteurs du projet,
- › 6 séances de 2h,
- › Une semaine de challenge au sein de l'établissement et ses alentours,
- › Création d'un réseau pour organiser les temps d'activités.

Contact

**Conseil
Départemental
de la Drôme**
Service Education
Jeunesse
› Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



TOUSADDIKTS ?



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Sensibiliser les collégiens aux addictions et comportements à risques ;
- Comprendre les raisons poussant des jeunes vers des addictions ;
- Identifier les dangers et les solutions à mettre en place pour prévenir/sortir d'une addiction.

DESCRIPTIF

Le jeu Tous addikts est un jeu éducatif, interactif, créé par les jeunes du CDJ durant le mandat 2019/2020, permettant aux participants de parler de la santé et des addictions des jeunes.

But du jeu :

Participer aux 3 étapes pour répondre aux questions suivantes :

- Pourquoi une personne entre dans une addiction : en utilisant une balance penchant d'un côté ou d'un autre suivant les évènements que traverse une personne.
- Que se passe-t-il lorsque l'on est addict : mise en scène dans un jeu de rôle entre un journaliste, la famille et la personne addict.
- Comment sortir d'une addiction : l'escape game !

Utilisation de l'outil :

Un maître du jeu dédié anime le jeu et veille au respect du temps : il peut s'agir aussi bien d'un élève, que d'un adulte encadrant, ou d'un membre de la famille. De 3 à 36 joueurs (idéalement, 30 joueurs répartis en 6 équipes de 5. Il est conseillé à l'animateur de prendre connaissance du jeu et de ses mécaniques en amont.)



Contact

Conseil Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



L'IDÉE GOURMANDE !



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Sensibiliser les collégiens à une alimentation équilibrée et durable par la pratique !

DESCRIPTIF

Créer un groupe de jeunes volontaires, et des volontaires au sein de la communauté éducative pour créer un club cuisine, en développant au choix :

- Un menu à élaborer et fabriquer sur place, servi au collègue,
- Confectionner un livre de recettes (en français, ou langues étrangères),
- Organiser un événement autour de l'alimentation pour récolter des fonds pour financer un projet,
- Visiter le lycée hôtelier de Tain l'Hermitage, rencontrer les lycéens, participer à un cours de cuisine et échanger ensemble sur leur quotidien dans un établissement spécialisé.



Contact

Conseil Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85

MICROBE BOX



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faire réfléchir les collégiens à l'hygiène et au nettoyage des mains.

DESRIPTIF

La **microbe box** est un outil conçu par les jeunes élus du Conseil Départemental des Jeunes durant le mandat 2018/2019 pour sensibiliser les collégiens drômois à l'hygiène et à l'importance de se nettoyer les mains aux sanitaires et au restaurant scolaire.

Utilisation de l'outil

La **microbe box** peut être utilisée de différentes façons :

- Pendant un cours de Science et Vie de la Terre,
- Par les élèves entrant dans le restaurant scolaire, avant de se restaurer,
- A la sortie des sanitaires,
- Durant l'action de sensibilisation aux dégradations des sanitaires



Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85

DÉGRADATION DES SANITAIRES

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Améliorer le vivre ensemble au sein des collèves ;
- Sensibiliser et responsabiliser les adolescents ;
- Valoriser le travail des agents.

DESCRIPTIF

Ce projet concerne l'organisation d'une journée de sensibilisation aux dégradations des sanitaires et se construit avec les jeunes, les équipes pédagogiques, de direction et de vie scolaire des établissements, les agents techniques et d'entretien, les parents d'élèves.

Déroulement de l'action :

- 4 séances de travail pour définir et construire les ateliers
- Création d'un questionnaire à destination de l'ensemble des collégiens pour identifier les problématiques
- Une journée événementielle pour sensibiliser les classes ciblées

Les ateliers déjà réalisés :

- Atelier métier : des échanges avec un agent d'entretien pour comprendre son métier
- Atelier citoyenneté : réflexion collective pour développer le vivre ensemble
- Atelier réparation : rencontre avec un agent technique et réalisation de réparations
- Atelier santé : avec l'infirmier.e scolaire autour des problématiques de santé
- Atelier décoration : Avec un enseignant en arts plastiques pour décorer les sanitaires
- Escape game des sanitaires !
- De nouveaux ateliers à proposer suivant les envies et besoins du groupe projet.

Clip vidéo :

www.youtube.com/watch?v=JIR-6Qtzns4



Contact

**Conseil Départemental
de la Drôme**
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



AGENTS DE L'OMBRE



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Faciliter la connaissance des agents des collèges et favoriser le vivre ensemble.

DESRIPTIF

Une exposition pour connaître les agents des collèges et comprendre leurs métiers.

Composition de l'exposition :

- Un guide pour le groupe d'animateurs
- 1 affiche présentant le projet
- 12 affiches format A0 présentant 4 pôles :
 - Agent d'accueil
 - Agent polyvalents
 - Chef cuisine
 - Responsable technique



En pratique

- > Projet pouvant être porté par un CVC, des délégués de classes ou des jeunes volontaires
- > 2 à 3 séances de travail, en lien avec les agents des collèges, pour sensibiliser un ou plusieurs niveaux de classe

Contact

Conseil Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmaquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 06.77.05.55.85





COURSE DE L'ORIENTATION



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Favoriser une orientation choisie pour les collégiens drômois ;
- Découvrir des formations et des métiers en lien avec les centres d'intérêts des participants.

DESCRIPTIF

Un rallye interactif et collaboratif, permettant aux participants de mieux se connaître sois-même, et trouver des métiers pouvant leur correspondre.



En pratique

Formation d'un enseignant (1 heure) au cours de laquelle les outils d'animation sont délivrés

Temps d'animation : 1h45

4 étapes :

- > Une réflexion individuelle puis collective autour des passions,
- > Un test de personnalité,
- > La découverte de métiers proches des centres d'intérêts du jeune,
- > La réalisation d'interview auprès de professionnels occupant un des postes souhaités.



Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse

> Paola MAUQUET

pmauquet@ladrome.fr

04.81.66.88.03 |

06.77.05.55.85



POUR FAVORISER LES LIENS INTER- GÉNÉRATIONNELS !

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Favoriser les liens entre les jeunes et les personnes âgées ;
- Monter un projet en lien avec une structure accueillant des personnes âgées ;
- Encourager l'expression des jeunes et développer leur confiance en eux.

DESCRIPTIF

Le projet intergénéral est une action créée par la commission Intergénérationnelle du mandat 2020/2021 du CDJ, suite à la situation sanitaire, et la volonté des jeunes engagés dans le dispositif en mars 2020.

Ce projet se construit avec des collégiens volontaires ou élus, des adultes du collège référents de l'action, et une structure d'accueil de personnes âgées.

Déroulement de l'action :

- 4 séances de travail pour définir et construire le projet
- 1 rencontre avec la structure d'accueil des personnes âgées
- Une à deux journées évènementielles

Clip vidéo : <https://youtu.be/pknau9nZiqY>



Contact

**Conseil Départemental
de la Drôme**
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



LE FESTIVAL DE L'EUROPE

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Découvrir l'Europe de manière ludique
- Donner envie aux jeunes de s'intéresser à l'Europe
- Se sentir citoyen Européen

DESCRIPTIF

Le festival de l'Europe est une action événementielle imaginée et réalisée par les jeunes élus au CDJ durant le mandat 2022/2023. Plusieurs activités très variées sont à mener, pouvant être utilisées ensemble, ou séparément suivant les possibilités du collège.



En pratique

La mallette de l'Europe comprend 5 activités :

- > L'Euro blind-test : un tour d'Europe en musique pour deviner la langue et le pays d'origine
- > L'Euroquilles : un jeu possédant pour règles le molky, comprenant des quilles où figurent différents monuments de l'Europe. En plus de faire tomber les quilles, l'objectif est de deviner les monuments d'Europe figurant sur les quilles.
- > Le Qui/Que suis-je Européen : un jeu sous la forme du devine tête, pour découvrir quelques légendes et personnalités européennes
- > Le jeu de piste l'Europe pour comprendre le rôle et la place de l'Europe dans notre quotidien : santé, environnement, jeunesse...
- > Un livret de recettes comprenant des entrées, plats et desserts à confectionner pour goûter à l'Europe !

Temps conseillé :

- > 1 journée pour animer ce festival, à adapter suivant le nombre de participants.
- > 1 meneur de jeu pour animer les différentes actions



Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85



GAME OF SPORT



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Développer son esprit de citoyenneté à travers la construction d'un équipement de collège
- Découvrir les institutions en comprenant l'une des compétences du Conseil Départemental et son fonctionnement avec les agents départementaux, les élus, et les usagers.

DESRIPTIF

Le Game of Sport est un jeu éducatif et interactif, dont l'objectif est de mener un projet de construction d'un nouveau complexe sportif dans un collège. Pour cela, les participants devront franchir plusieurs étapes variées, faisant appel à la réflexion, la déduction, tout en s'appropriant différents rôles pour atteindre l'objectif commun.



En pratique

Le Game of sport se joue :

- > En 6 étapes,
- > Dans une salle de classe
- > D'une durée allant de 1h à 1h30.

L'outil est composé de tout le matériel nécessaire, du guide à destination de l'animateur pour l'accompagner dans la conduite du jeu. Un temps de formation à l'outil sera dispensé durant la remise du jeu.



Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85

LA MÉMOBOX



OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Comprendre l'intérêt du devoir de mémoire
- Participer à la transmission de la mémoire
- Découvrir 6 personnalités durant 6 faits historiques
- Lutter contre les discriminations

DESCRIPTIF

La mémobox est un jeu d'enquête, immersif, créé par la commission Devoir de mémoire du CDJ durant le mandat 2022/2023, dans l'objectif de construire un monde plus pacifique, égalitaire et bienveillant. 6 équipes peuvent se constituer pour suivre les pas d'une célébrité ayant connu un fait de violence, et mener l'enquête : Missak Manouchian, Anne Frank, Rosa Parks, Germaine Chesneau, Corneille, et Malala.

En pratique


La mémobox se joue en 4 étapes :

- > Mise en place et lancement du jeu pour constituer les équipes et découvrir l'intrigue : « Remontez le temps afin comprendre les violences commises par le passé, et éviter qu'elles ne se reproduisent. »
- > Attribution d'une célébrité par équipe
- > Voyage dans le temps en découvrant des vrais et faux FACS similaires
- > Retour au présent et construction d'un monde meilleur par l'animation d'un débat mouvant.

Temps conseillé : 1h à 1h30

Contact

Conseil Départemental de la Drôme
Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03 |
06.77.05.55.85



TROUVER UN SENS À LA SCOLARITÉ



BOÎTE À OUTILS DU CDJ

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE PÉDAGOGIQUE

- Donner ou redonner le sens de la scolarité pour les jeunes
- Comprendre l'obligation de scolarité
- Limiter le décrochage scolaire
- Faire réfléchir les jeunes sur les différents intérêts de la scolarité

DESCRIPTIF

Le sens de la scolarité est une action permettant d'échanger collectivement sur les différents avantages de la scolarité, avant de visionner un court métrage réalisé par les jeunes élus au CDJ durant le mandat 2022/2023.

En pratique

Action se déroulant en 3 étapes

- > Un recueil d'idée dans le but de laisser la parole aux jeunes afin d'exprimer leurs ressentis sur l'intérêt d'aller à l'école.
- > Un court métrage qui regroupe toutes les raisons pour lesquelles les jeunes sont scolarisés.
- > Un débat mouvant autour de différentes affirmations vraies ou fausses

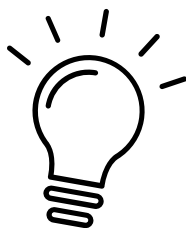
L'activité se réalise sur 1 heure, à destination des collégiens de la 6ème à la 3^{ème}.

Contact

Conseil Départemental de la Drôme

Service Education Jeunesse
> Paola MAUQUET
pmauquet@ladrome.fr
04.81.66.88.03
06.77.05.55.85

PROJETS LIBRES



Infos pratiques

- Chaque candidature pourra être pré-remplie par les membres de la communauté éducative via le formulaire en ligne téléchargeable à l'adresse suivante : <https://mesdemarches.ladrome.fr>



- Chaque demande devra être transmise pour validation au chef d'établissement. Les demandes validées seront ensuite déposées sur la plate-forme en ligne par l'équipe de direction.
- Les demandes devront être toutes déposées avant le 13 avril 2024 pour une phase de pré-instruction. La plate-forme sera réouverte entre le 29 avril et le 10 mai pour ajustements et dépôts complémentaires.

ATTENTION

- Un nouveau règlement pour le financement des projets libres a été mis en place et voté par l'Assemblée Départementale le 7 mars 2022.

Ce règlement a été co-construit tout au long de l'année 2021 avec un groupe de travail réunissant des représentants des équipes de direction des établissements et des membres des équipes enseignantes.

Nous vous invitons à être vigilants pour prendre en compte les nouveaux critères.



Nombre de projets ouvrant droit à subvention

- Nombre de projets éligibles dépendant de l'effectif de l'établissement

Nombre d'élèves	Nombre de projets financés éligibles
Moins de 399	5
De 400 à 599	7
Plus de 600	9

Cas particulier des projets « inter-établissements »

Pour les projets inter-collèges, un porteur unique devra être identifié.

Le fait pour un établissement de porter un projet inter-collèges n'impacte pas le nombre de projets éligibles. Ce projet sera donc compté en plus. Un seul projet inter-collèges possible par établissement. Une convention viendra encadrer la mise en œuvre de ce projet entre le Département et les établissements participants.

■ **Dépenses éligibles**

- Frais d'intervenants : le coût horaire de pourra pas dépasser 65 € (hors accords métiers fixant les coûts d'intervention ou diplôme spécifique répondant à une législation précise). Les intervenants extérieurs devront être rattachés à une structure reconnue par le Département (partenariat via une convention ou financée) ou justifier d'une expérience significative dans leur domaine d'intervention.
- Frais de location (salles, matériel...)
- Transport, billetterie (hors sorties ponctuelles à la journée)
- Hébergement (sous réserve d'éligibilité dans le cadre des modalités d'attribution des séjours)
- Petit matériel hors investissement

■ **Dépenses inéligibles**

- Dépenses directement liées à la dotation EPS
- Transports, billetterie, coût de médiation et d'intervention pour des sorties à la journée
- Dépenses d'investissement

■ **Critères d'éligibilités**

- Cohérence avec le projet d'établissement
- Implication des collégiens dans la construction du projet
- Rayonnement du projet sur l'établissement
- Nombre de collégiens impliqués
- Nombre de classes impliquées
- Diversité et mixité des publics
- Nombre d'enseignants impliqués
- Cohérence territoriale du projet
- Qualité des intervenants extérieurs
- Equité territoriale des financements départementaux

➤ Le nombre de critères remplis sera déterminant pour les arbitrages départementaux.

■ **Modalités d'attribution spécifiques pour les séjours**

- Seuls les séjours suivants pourront être financés :
- Séjours d'intégration 6^{ème}, organisés dans un lieu d'accueil collectif du Département de la Drôme. Deux jours maximum
- Séjours sport et sport nature, organisés en Drôme. Cinq jours maximum
- Séjours à l'étranger, uniquement dans le cadre d'un échange. Huit jours maximum

➤ Les séjours sont financés suivant un forfait établi en fonction du nombre de jours et du nombre d'élèves de 8 à 12 € (collège REP) par élève et par jour.

Deux séjours maximum par établissement financés par le Département.

■ **Financement des projets**

- Le budget prévisionnel présenté devra être sincère
- Aucune participation minimale de l'établissement n'est demandée
- Les apports financiers complémentaires (fonds propres, EN, DRAC, autres collectivités locales....) doivent être clairement explicités
- Le montant minimum demandé devra être de 800 €
- Pour les projets permettant l'usage du pass culture, merci de le mobiliser dans la mesure du possible et d'intégrer le montant prévu dans le budget présenté.
- Concernant les projets d'éducation artistique et culturel, ceux permettant un travail à l'échelle de l'ensemble de l'établissement, de plusieurs établissements ou même d'un quartier seront privilégiés dans le cadre de co-financement.
- Pour les projets avec demandes de co-financement Education Nationale et Département de la Drôme, merci d'inscrire le projet ainsi que son budget à l'identique, sur la plateforme départementale et sur ADAGE.



- › La carte Top Dép'Art ne peut pas être utilisée dans le cadre de projets pédagogiques. Son usage est réservé exclusivement aux familles, pour des activités et/ou des achats hors temps scolaire.

▪ Modalités de dépôt des demandes

- Les demandes devront être faites via la plate-forme en ligne Drôme Démat : <https://www.ladrome.fr/miseenavant/drome-demat-demande-de-subventions-en-ligne>



- Un guide pratique d'utilisation de la plate-forme est mis à disposition des équipes de direction des établissements. Les établissements disposent d'un seul et unique compte établi pour le chef d'établissement.
- Les dépôts pourront être effectués uniquement durant la période d'ouverture de la plate-forme.

A noter : pour permettre une adaptation de certains projets aux changements inhérents à la rentrée scolaire, il sera possible de substituer ou modifier les projets une fois au cours de chaque année scolaire.

▪ Modalités d'arbitrage

- Les projets sont soumis à l'avis technique des agents départementaux travaillant dans le champ thématique du projet déposé
- Ils sont étudiés lors d'une commission technique réunissant les représentants de la DSDEN, de la DRAC AURA et des techniciens thématiques du Département de la Drôme
- Ils sont soumis à l'arbitrage préalable de l'élu responsable de la politique éducative du Département puis soumis au vote de l'intégralité de l'assemblée départementale.

▪ Evaluation des actions

- Pour chaque projet, un bilan financier et pédagogique devra être transmis au service éducation jeunesse via la plate-forme Drôme Démat et ce avant le 15 octobre de l'année scolaire N+1.
- Les demandes arrivant après cette date ne pourront pas être prises en compte.

▪ Gestion administrative et financière

- Après le vote des projets retenus par l'Assemblée départementale, les services du Département versent aux établissements un acompte de 50%
- Le solde sera versé sur présentation des bilans financiers et pédagogiques des différents projets. Son montant sera fonction du budget réalisé et des dépenses effectives.
- Le remboursement de tout ou partie de la subvention pourra être demandé par le Département en cas de non-respect de l'objet et des conditions fixés pour son octroi (non transmission des pièces justificatives de dépense, du bilan des projets, des éléments du rendu des élèves...).

▪ Calendrier [à titre indicatif, sur une année scolaire N]



- Mi-mars / mi-avril N-1 : ouverture de la plate-forme de dépôt des demandes
- Mi-avril / mi-mai N-1 : arbitrage des demandes
- Juin / début juillet N-1 : vote de l'assemblée et notifications des projets aux établissements
- Fin août N : versement de 50% d'acompte
- Décembre N : date butoir pour le retour des modifications de projets
- Février N : validation des modifications par l'Assemblée départementale
- Mi octobre N+1 : date limite pour le retour des bilans financiers et pédagogiques de l'année N
- Novembre N+1 : versement du solde





LE DÉPARTEMENT

HÔTEL DU DÉPARTEMENT
26 Avenue du président Herriot
26026 Valence Cedex 9
Téléphone : 04.75.79.26.26

ladrome.fr
 la Drôme, le Département
 @La_drome