

# Bilan du projet pédagogique interculturel

## "Jeu de l'oie de l'océan Indien"

**Porteurs de projet :** Maryline HOAREAU, professeure de SEGPA et Pascale DUBOIS, chargée de mission à l'éducation inclusive, plurilingue et interculturelle.

**Equipe pédagogique :** Maryline HOAREAU, professeure de SEGPA, Patricia RAMIREZ, Professeure de SEGPA, Alain ROQUES, professeur de SEGPA, Luçay MIRANVILLE, PLP Marco CADARSI, PLP, Melika PUTELAT, Professeure de SEGPA, et Pascale DUBOIS, chargée de mission à l'éducation inclusive, plurilingue et interculturelle.

**Thématique :** découverte de la diversité linguistique et culturelle de la zone india-océanique et mise en perspective avec celle de la classe, dans le cadre de la co-crédation d'un jeu de l'oie de l'océan Indien, pour retrouver l'envie d'apprendre et développer l'entraide mutuelle.

### Objectifs :

- reprendre confiance en soi en participant à un projet accessible et valorisant et en le menant à terme
- développer des stratégies de mobilisation de ressources
- entrer progressivement dans l'écrit, en fonction des besoins (dictée à l'adulte, copie, prise de notes, compte-rendu, production d'un texte en tenant compte de sa visée intentionnelle)
- savoir effectuer des recherches sur internet et sélectionner les informations utiles
- connaître le lexique lié à l'étude de l'histoire, la géographie, la faune et la flore de la zone étudiée
- connaître et savoir utiliser la forme interrogative
- travailler en équipe et participer à la construction collective d'un jeu de société (plateau, cartes questions/réponses, illustrations, règle du jeu)

### Actions effectuées :

- Brainstorming pour faire émerger les représentations liées à l'intérêt de créer ensemble un jeu de société dont le thème serait notre île et son environnement proche (les îles à proximité) et lointain (l'Inde)
- Recherche documentaire guidée en salle informatique sur la zone étudiée : 7 groupes de 2 ou 3 élèves (La Réunion, Maurice, Seychelles, Madagascar, Mayotte, Comores, Inde)
- Réalisation d'illustrations
- Production de questions accompagnées de trois types de réponse : une réponse juste, une réponse fautive, une réponse amusante
- Saisie des questions/réponses sur traitement de texte
- Création de la règle de jeu en groupe-classe et traduction en créole, malgache et shimaore en petits groupes.

**Niveaux et classes concernés :** 6<sup>ème</sup> SEGPA

**Durée :** 4 mois

**Budget :** 83 € (financeur : Collège l'Oasis)

**Perspectives 2012-2013 :**

- Traduction de la règle du jeu en anglais
- Echanges et partage du jeu avec les autres élèves du collège (mise à disposition au club de jeux de société du collège ouvert le lundi et le jeudi durant la pause méridienne et animé par Frédérique MAILLOT, professeure d'anglais)
- Création d'un jeu de cartes supplémentaires axées sur l'éveil aux langues de l'océan Indien (français, anglais, créoles, malgache, shimaore, kibushi, chinois mandarin, hindi, tamoul, kiswahili, ...) et l'intercompréhension
- Mise en ligne du jeu sous forme d'exercices interactifs