



Une proposition des Éclaireuses Éclaireurs
de France pour les temps

D'ACCOMPAGNEMENT EDUCATIF

A destination des collégiens ou élèves de cycle 3



Les Explorateurs



ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE

GUIDE PÉDAGOGIQUE

| www.eedf.fr | ecole@eedf.asso.fr |

L'ASSOCIATION LAÏQUE DU SCOUTISME FRANÇAIS



ÉCLAIREUSES ◊ ÉCLAIREURS
DE FRANCE

SOMMAIRE

Notre Objectif

Développer des compétences transversales

Présentation de la démarche

- 1 - LES ÉTABLISSEMENTS CONCERNÉS
- 2 - LES APPORTS QUALITATIFS DE L'INTERVENTION
- 3 - LES MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT

Module 1 :

CONSTITUTION D'UNE ÉQUIPE SOLIDAIRE

Module 2 :

APPROPRIATION DE SON RÔLE D'EXPLORATEUR

Module 3 :

CHOIX ET DÉFINITION DU PROJET D'EXPLORATION

Module 4 :

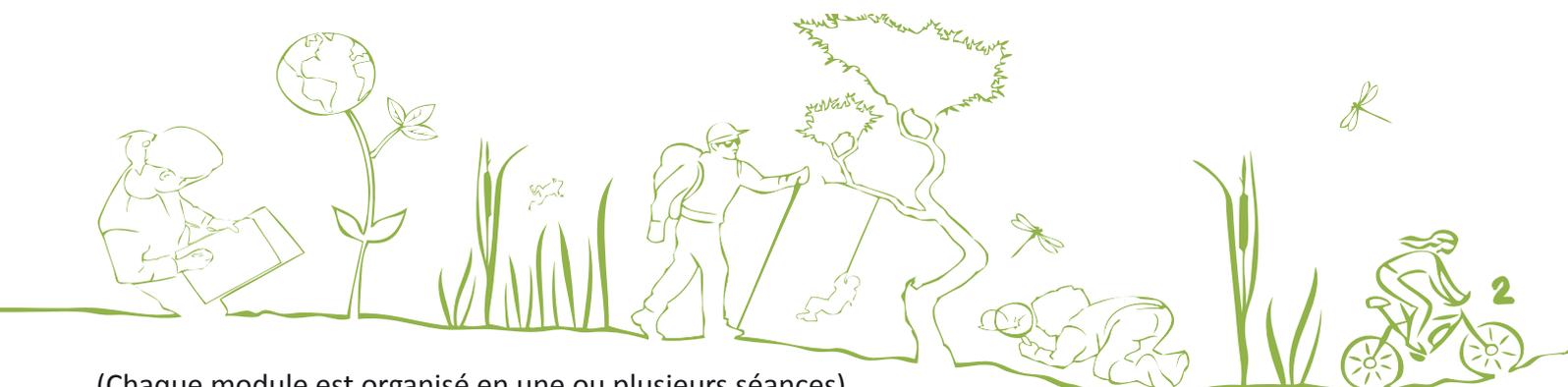
ORGANISATION ET VALIDATION DU PROJET

Module 5 :

VIVRE L'EXPLORATION

Module 6 :

VALORISATION DE L'EXPLORATION



(Chaque module est organisé en une ou plusieurs séances)

Notre objectif

L'Association propose son savoir-faire aux équipes éducatives qui souhaitent mettre en place des actions d'accompagnement éducatif visant à combattre la démotivation, l'échec scolaire, la démobilisation des jeunes qui ont pour priorité de leur redonner confiance et l'envie d'apprendre.

Extrait du programme officiel

Permettre à des élèves, dont certains sont confrontés à des situations difficiles, de retrouver un rapport positif avec l'École et de leur redonner, par une pédagogie "du détour", le sens de l'École et le désir d'apprendre.

Pour élaborer cette proposition, nous nous sommes notamment appuyés sur l'ouvrage *L'accompagnement éducatif guide pour le collège*, (SCEREN CRDP Bretagne, série livre bleu 2009).

La proposition des Eclaireuses Eclaireurs de France, les Explorateurs, vise le développement de compétences liées au socle commun de connaissances et de compétences, concernant notamment l'autonomie et l'initiative ainsi que les compétences civiques et sociales.

Développer des compétences transversales

L'autonomie de la personne humaine est le complément indispensable des droits de l'homme : le socle commun établit la possibilité d'échanger, d'agir et de choisir en connaissance de cause, en développant la capacité de juger par soi-même. L'autonomie est aussi une condition de la réussite scolaire, d'une bonne orientation et de l'adaptation aux évolutions de sa vie personnelle, professionnelle et sociale. Il est également essentiel que l'école développe la capacité des élèves à apprendre tout au long de la vie.

L'accompagnement éducatif doit permettre aux élèves de concevoir, de mettre en œuvre et de réaliser des projets individuels ou collectifs dans les domaines artistiques, sportifs, patrimoniaux ou socio-économiques.

Quelle qu'en soit la nature, le projet validé par l'établissement scolaire, valorise l'implication de l'élève et permet pleinement de :

- développer son autonomie dans des groupes multi-niveaux, ici un groupe de 10 élèves, filles et garçons de classes et d'âges différents, de personnalités diverses ;
- s'ouvrir sur le monde : apprendre à préparer un voyage, apprécier l'épanouissement apporté par la découverte d'autres lieux, d'autres personnes ;
- avoir confiance en soi et dans une équipe, partager une expérience ;
- s'engager lucidement dans l'action en connaissant et s'appropriant les règles de sécurité ;
- mesurer et apprécier les effets de l'activité : repérer ses réussites et ses manques, s'engager dans une pratique en évaluation formatrice ;
- vivre des principes de vie collective : se conformer aux décisions d'organisation collective ; aider un camarade en difficulté ; participer à la mise en place ou au rangement du matériel ;
- changer de posture en abandonnant un rôle de consommateur (de loisirs ou d'apprentissages) pour devenir un jeune explorateur autonome.



L'aventure des Explorateurs

L'aventure consiste, pour des groupes de 8 à 12 jeunes, à préparer une exploration sur les temps d'accompagnement éducatif, et de réaliser ce projet. La démarche est aménagée en fonction des objectifs de l'équipe éducative et s'adapte à des finalités spécifiques choisies avec celle-ci.

L'une des ces priorités doit rester la capacité d'adaptation et de mobilité des jeunes.

L'exploration permet aux jeunes de vivre une réelle expérience où chacun, au sein d'une petite équipe, assure une responsabilité précise pour laquelle une formation est apportée : coordinateur, secouriste, trésorier, responsable écocitoyen, responsable de l'itinéraire, responsable de sécurité, secrétaire, reporter...

Présentation de la démarche

1 - LES ÉTABLISSEMENTS CONCERNÉS :

- Des collèges ruraux ou urbains demandeurs pour des démarches d'accompagnement éducatif
- Des classes de cycle 3 sur des temps de soutien scolaire
- Des classes relevant de l'éducation prioritaire ou spécialisée

2 - LES APPORTS QUALITATIFS DE L'INTERVENTION :

- Projet fédérateur permettant des partenariats ou des échanges entre établissements
- Activités permettant d'aller dans le champ de l'interdisciplinarité et de servir de support à des actions menées dans l'établissement (découverte du monde professionnel, du patrimoine, d'un sport, soutien à une action de solidarité, à un événement local spécifique...)
- Possibilité d'offrir un accompagnement ou un soutien adapté aux jeunes en réussite comme en situation de rejet du système scolaire.

3 - LES MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT :

- La mise en place du projet doit être élaborée en lien avec l'équipe éducative et l'association et être en rapport avec le projet pédagogique de l'établissement. Les jeunes doivent être volontaires et les familles tenues informées de la proposition d'activité.
- **Matériel nécessaire dans l'école :** une salle aménagée avec des tables et chaises, un tableau blanc, un ordinateur au minimum avec une imprimante et une connexion internet. Si possible un plan de l'établissement pour le module 2.
- **Matériel à prévoir par l'animateur :** le kit pédagogique « Explorateurs » les jeux éducatifs et coopératifs, des cartes IGN et routières, des plans de villes du secteur, un appareil photo, des brochures sur le patrimoine local, le carnet d'Explorateur.
- Chaque module demande de 1 à 5 séquences. Le module 5 se réalisera sur une journée complète. **L'animateur jugera du nombre de séquences nécessaires selon l'évolution de la démarche. On se donne ainsi le temps et les moyens de ne rien « bâcler » et de ne pas être pénalisés par les contraintes horaires de l'établissement.**
- Au total la démarche représente un accompagnement éducatif d'environ 30 heures, sur 15 à 20 semaines réparties sur l'année scolaire plus une journée complète d'exploration.

Cette aventure est organisée en différents modules, qui se déroulent chacun en une ou plusieurs séances :

Module 1 : Constitution d'une équipe solidaire

Module 2 : Appropriation de son rôle d'explorateur

Module 3 : Choix et définition du projet d'exploration

Module 4 : Organisation et validation du projet

Module 5 : Vivre l'exploration

Module 6 : Valorisation de l'exploration

Ce document présente les objectifs et la démarche de chacun des modules. L'Association propose des fiches pédagogiques annexes avec des contenus détaillés qui peuvent être mis en œuvre dans ces modules.



MODULE 1 :

Constitution d'une équipe solidaire

L'équipe vient de se constituer, elle doit se découvrir ; l'animateur doit proposer des activités qui vont permettre à ses membres de faire connaissance.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Prendre le temps de se découvrir soi-même pour rencontrer l'autre
- Savoir se présenter et s'ouvrir aux autres

CE MODULE S'ARTICULE NOTAMMENT AUTOUR DE TROIS TYPES DE JEUX :

- Des jeux pour se présenter
- Des jeux pour se définir
- Des jeux pour communiquer

FICHES TECHNIQUES LIÉES AU MODULE :

- Jeux de présentation / pour se définir
- Jeux pour communiquer

MODULE 2 :

Appropriation du rôle d'Explorateur par le jeu

L'équipe est constituée, ses membres ont fait connaissance et sont prêts à travailler ensemble. Il s'agit maintenant de faire entrer les élèves dans une démarche d'explorateur ! Et le premier lieu à explorer est le collège ou l'école !

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Savoir observer, ouvrir ses yeux, ses oreilles
- Être attentif au monde qui nous entoure et à l'affût de découvertes possibles
- Se repérer dans l'établissement
- Connaître son établissement (fonctionnement et personnels)

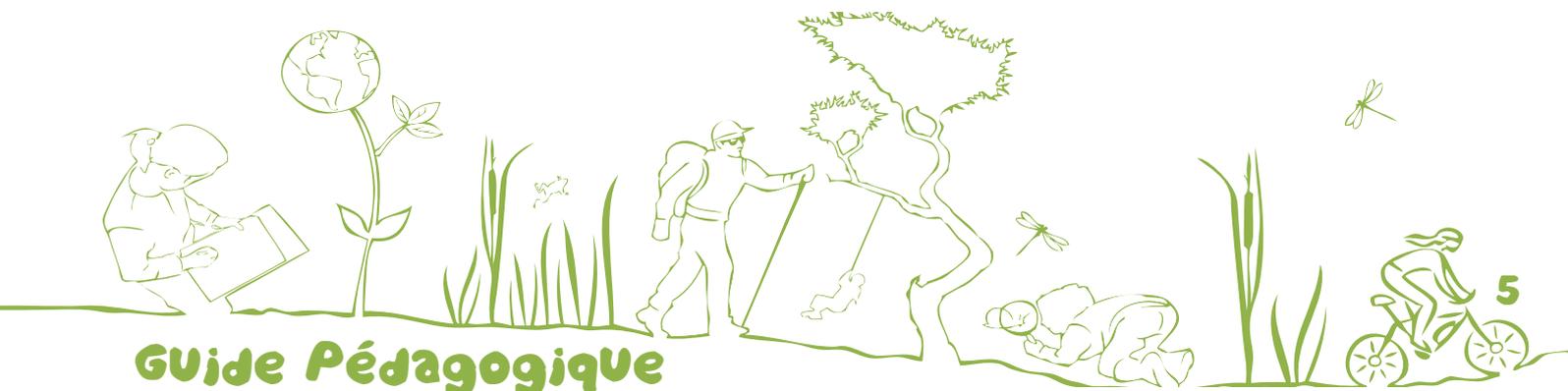
QUELQUES OBJECTIFS SPÉCIFIQUES DÉCLINÉS DANS LE MODULE :

- **En géographie** : utilisation de cartes et planisphère permettant de revoir les 4 directions, les échelles, la longitude et la latitude, se repérer sur une carte, lire les légendes.
- **En éducation citoyenne** : les documents administratifs nécessaires (passeports, carte d'identité, visas...) et respecter des règles de jeu.
- **En maîtrise de la langue** (expression orale et écrite) : recherche d'informations dans divers supports de documentation, préparer et passer un appel téléphonique, écrire et recevoir des courriels.

Là encore, le média principal du module est le jeu, plutôt dit « de société », avec des jeux qui existent ou des jeux préparés pour l'occasion.

FICHES TECHNIQUES LIÉES AU MODULE :

- Jeu destination secrète
- La ludothèque des Explorateurs
- Le jeu de cartes des explorateurs
- Exploration du collège



MODULE 3 : choix et définition du projet d'Exploration

Durant ce module les élèves vont se définir un objectif commun d'exploration. Ils vont utiliser des outils pour vérifier la faisabilité du projet en fonction du budget et du contexte local donné (transport possible, patrimoine existant...).

Ils vont se servir d'internet et faire de la recherche de documentation : cartes, plans, horaires de transport, tarification des visites, partenariats possibles.

Les élèves vont être amenés à demander des renseignements au téléphone, ils devront donc savoir se présenter, s'exprimer, prendre des notes.

Dans un premier temps, ce module laisse la place au rêve. Les élèves débattent et réfléchissent à la notion de voyage, ce qu'elle implique et se penchent sur la réalisation d'une fiche individuelle « rêve de voyage ».

Dans un deuxième temps, le groupe prend en compte les contraintes liées à la réalité. Des recherches sur les conditions matérielles, notamment en salle informatique, sont nécessaires (transports, durées, coûts...) et vont permettre des échanges construits afin de définir un projet réaliste.

La prise de décisions fait l'objet de votes, dont les règles sont posées avec les élèves.

Le module 3 est fini quand le groupe a choisi une destination d'exploration de façon démocratique.

FICHES TECHNIQUES LIÉES AU MODULE :

- Du rêve à la réalité
- Lire une légende de carte
- Choisir une destination
- Animer un conseil (prise de décision)

MODULE 4 : organisation et validation

Afin de mener à bien ce projet, le groupe doit s'organiser.

Chacun doit avoir un rôle, pour lequel il pourra être formé.

L'Association met à disposition un carnet d'Explorateur contenant plusieurs fiches fonction ; chaque élève va être responsable de la fiche liée à la fonction qu'il a choisi d'assumer dans le projet.

LES DIFFÉRENTES FONCTIONS AU SEIN DE L'ÉQUIPE D'EXPLORATEURS :

- **le coordinateur d'équipe** : mission de relation avec l'administration, les objectifs de l'exploration ;
- **le secrétaire activités choisis** : contact, courriers avec les sites à visiter ;
- **le responsable transport** : itinéraire, réservation des bus, coût, horaires ;
- **le responsable sécurité** : sécurité routière ou en fonction du milieu naturel ;
- **le responsable ravitaillement** : alimentation, chaîne du froid, date de consommation ;
- **le responsable matériel** : matériel nécessaire, liste, vérification ;
- **le secouriste** : santé, trousse de secours, fiche de soin ;
- **le trésorier** : finances : prévision et suivi des dépenses ;
- **le reporter** : reportage et transmission ;
- **le responsable écocitoyen** : vigilance et prévoyance de l'environnement.

Pendant ce module, l'intervenant intègre des temps de formation selon les besoins par exemple sur les premiers secours, la lecture de carte IGN, l'utilisation de boussoles, la sécurité routière, les précautions relatives à la santé, l'alimentation et la chaîne du froid, le droit à l'image, le tri des déchets...

FICHES TECHNIQUES LIÉES AU MODULE :

- Organisation de l'équipe : les fonctions
- Validation du projet par le chef d'établissement/le directeur d'École



MODULE 5 : vivre l'Exploration

L'animateur va vérifier avec le principal ou l'enseignant référent, les modalités d'encadrement. De plus, un assistant ou un enseignant peuvent être associés au projet selon le thème de l'exploration : professeur d'arts plastiques ou d'histoire si dominante patrimoine, d'éducation physique si activités sportives, de SVT ou de géographie pour une exploration de type « nature »...

Dans tous les cas, il faut prévoir un aménagement en cas d'intempéries (annulation, report ou prévision d'une exploration de repli).

Il est aussi important de prévoir un rendez-vous avec le CPE ou le directeur d'école dès le retour d'exploration pour un bilan immédiat de la journée et officialiser l'aboutissement de l'action.

MODULE 6 : valorisation

Quelques séquences sont prévues après l'exploration afin de réaliser un bilan et de préparer un compte-rendu qui sera support de communication et sera partagé avec les parents, les professeurs et des élèves n'ayant pas participé à l'exploration.

La date de l'exposé ou de l'exposition doit être définie avant la sortie, lors de la validation du projet avec le Principal ou le directeur d'école.

Une journée «Portes Ouvertes» peut être le bon moment. Un blog peut être facilement réalisé et son adresse envoyée par chaque élève à sa famille. Un article, dans la presse locale ou sur le journal municipal, peut avoir été programmé lors de l'exploration.

L'élève qui assume la fonction « reporter » de l'équipe, fait des photos, collecte des cartes postales ou plaquettes publicitaires du site exploré. Il a pour mission de rapporter des éléments utiles à la transmission des souvenirs, les cartes et plans utilisés, la fiche budget du trésorier ou le menu du pique-nique, vont trouver une place lors de la valorisation.

FICHES TECHNIQUES LIÉES AU MODULE :

- Valoriser le projet

