

# Les classes à projet au collège



6A - de Vinci

- **L'utilisation des arts**
- Sensibiliser les élèves aux différentes formes d'expression artistique, développer leur créativité, la formulation de leurs ressentis et de leurs émotions.



6B - Athéna

- **La mythologie dans tous ses états**
- Découverte de la mythologie grecque à travers des mythes évoquant les divinités grecques et romaines. Partir à la découverte de créatures, de divinités et de lieux bien connus de tous.



6C - Coubertin

- **La réussite scolaire et l'épanouissement par la pratique sportive et autour des valeurs du sport**
- Excellence, respect des règles et de l'autorité, solidarité, entraide, goût et sens de l'effort, humilité.



6D - Botanica

- **Le végétal dans tous ses états**
- Appréhender le végétal de façon scientifique mais aussi avec ses sens et avec son cœur.



5A - Gutenberg

- **L'écriture**
- Sensibiliser les élèves à la beauté de la langue, à toutes les formes d'expression, les ouvrir à la rhétorique, et au pouvoir des mots.



5B - CREA

- **Corps, ressenti, émotions, actions**
- Parce qu'esprit et corps ne font qu'un, il apparaît essentiel de développer davantage « la partie matérielle » que nous habitons.



5C - Coubertin

- **La réussite scolaire et l'épanouissement par la pratique sportive et autour des valeurs du sport**
- Excellence, respect des règles et de l'autorité, solidarité, entraide, goût et sens de l'effort, humilité.



5D - Chevaliers et  
troubadours

- **Découvrir le moyen-âge**
- Sensibiliser les élèves à cette période de l'histoire, et découvrir un pan majeur de notre culture. S'initier à la calligraphie et à l'enluminure...



4A - Ushuaia

- La nature, terre de jeu, d'expériences et d'avenir
- Sensibiliser les élèves à la place essentielle de la nature dans notre monde, y compris dans leur choix d'orientation.



4B - Cinéma

• Le cinéma

- S'approprier différents outils cinématographiques et théâtraux, rédiger un scénario et réaliser un court-métrage.



4C - Coubertin

• La réussite scolaire et l'épanouissement par la pratique sportive et autour des valeurs du sport

- Excellence, respect des règles et de l'autorité, solidarité, entraide, goût et sens de l'effort, humilité.



4D - VIPE

• Ville, Patrimoine, Europe

- Lire, observer, découvrir, comprendre son environnement, l'espace construit, le paysage et l'urbanisme.



3A - Schweitzer

• Gérer un projet en s'organisant en association

- Réaliser une action de solidarité de A à Z.
- La finalisation du projet avenir et orientation.



3B - Mertian

• La finalisation du projet avenir et orientation



3C - Coubertin

• La réussite scolaire et l'épanouissement par la pratique sportive et autour des valeurs du sport

- Excellence, respect des règles et de l'autorité, solidarité, entraide, goût et sens de l'effort, humilité.
- La finalisation du projet avenir et orientation.



3D - Hermitage

• La finalisation du projet avenir et orientation

Chaque classe a élaboré un blason à son image, afin de présenter ses propres valeurs et particularités. Du choix de la symbolique des éléments, objets, animaux, couleur, en passant par la confection de l'esquisse, la mise en forme finale du blason, et jusqu'à la présentation aux autres classes : un vrai projet de classe.

# Les classes à projet à l'école primaire



CE2 - Colomb

- La mythologie grecque
- L'apprentissage par des rituels quotidiens, jusqu'à l'atelier-philo hebdomadaire.



CM1 - Cartier

- Projet patrimoine, art et culture
- Lien cycle 3 : CM1-CM2-6<sup>ème</sup>
- Ecole hors les murs, s'ouvrir aux autres.
- Donner du sens aux apprentissages : relier ce qui est appris à l'école à la "vraie vie".



CM2 - Magellan

- Projet patrimoine, art et culture
- Lien cycle 3 : CM1-CM2-6<sup>ème</sup>
  - Ecole hors les murs.
  - Projets interdisciplinaires.
  - Apprentissages sous forme d'ateliers différenciés.
- Classe flexible afin de pérenniser les apprentissages et faciliter l'entrée en 6<sup>ème</sup>.

Chaque classe a élaboré un blason à son image, afin de présenter ses propres valeurs et particularités. Du choix de la symbolique des éléments, objets, animaux, couleur, en passant par la confection de l'esquisse, la mise en forme finale du blason, et jusqu'à la présentation aux autres classes : un vrai projet de classe.