

ALBUM PHOTO DU « VILLAGE DE L'INNOVATION »

LYCEE BAIMBRIDGE – MERCREDI 20 MARS 2024



La Mission Innovation de l'Académie de la Guadeloupe a le plaisir de vous partager un panorama des stands présents au village de l'innovation lors de la Journée Académique de l'Innovation, qui s'est tenue le mercredi 20 mars 2024 au Lycée Général et Technologique Baimbridge. Divers établissements ont mis en lumière leurs projets, accompagnés par la Mission Innovation. Cette journée a été une vitrine exceptionnelle pour les initiatives pédagogiques innovantes développées au sein de notre académie.

« Écoutons-nous, parlons-nous...respectons-nous »

Collège Bois Rada de Sainte-Rose

Ce projet interdisciplinaire annuel engage deux classes, 46 élèves de 6^{ème} et de 4^{ème}. Il est basé sur la pédagogie coopérative et vise à améliorer le climat scolaire. Un système de parrainage entre pairs est proposé : les parrains/marraines de 4^{ème} partagent des expériences sportives et culturelles avec leur filleule tout au long de l'année, autour des thématiques du bien vivre ensemble et de la parole apaisée.



Regard sur notre Archipel

Collège Félix Aladin FLEMIN et les écoles de Deshaies



Nos élèves connaissent très mal leur territoire et les enseignants du collège de Deshaies ont voulu changer ça en leur faisant découvrir le patrimoine guadeloupéen (Musée Edgar Clerc, Marché des esclaves à Petit-Canal, étude de la Mangrove, Site de la Kassaverie à Sainte-Rose, Journée sur le site de "Fondal ka" à Petit-canal, etc...)

« Écran magique »

Collège du Raizet des Abymes

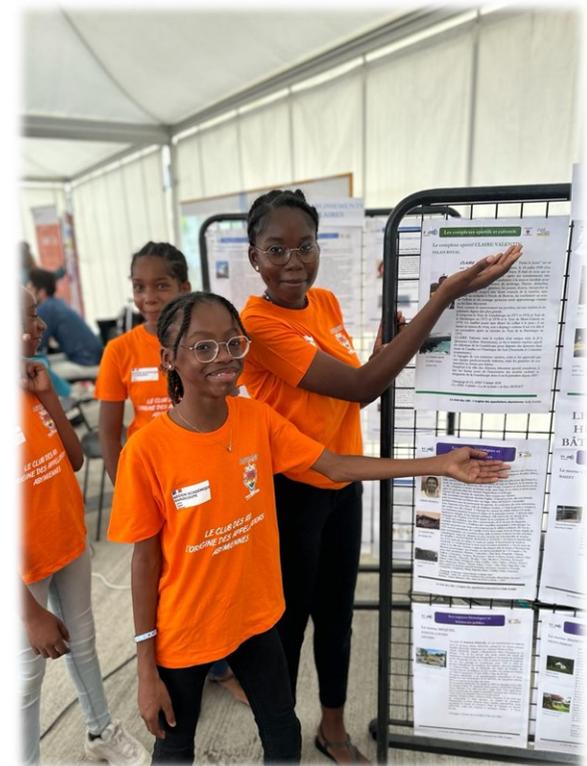
L'écran magique au collège du Raizet c'est la création d'une salle de cinéma avec des projections essentiellement en version originale mais pas que...



Le club des 100, l'origine des appellations Abymiennes

Ecole JTF des Abymes

Les élèves de l'école JTF des Abymes ont réalisé un projet qui consiste à effectuer des recherches sur les appellations des lieux sur la commune des Abymes.



Handiscape game

Collège Suze Angely de Vieux-Habitants



Le collège Suze Angely présente un jeu d'aventure virtuel qui combine savoir scolaire et connaissances sur le handicap invisible pour favoriser l'inclusion.



Mangrove bleue

Collège GourdeLiane de Baie-Mahault

Le projet Mangrove bleue du collège Gourdeliane a pour objectif d'étudier la mangrove.



Classe de mer et Croisière pédagogique

Collège Aurélie Lambourde des Abymes



20 élèves du collège Aurélie Lambourde ont embarqué pour une croisière éducative de cinq jours vers Marie-Galante et les Saintes. Ce voyage visait à promouvoir le vivre-ensemble et l'apprentissage pratique à travers des activités nautiques. Une initiative enrichissante pour renforcer les liens et découvrir la navigation.

Micro-Lycée

Lycée Carnot de inte-à-Pitre

Le Microlycée de Guadeloupe, associé au lycée Carnot et relevant de l'Éducation nationale, propose aux jeunes ayant interrompu leurs études une seconde chance d'obtenir un baccalauréat général ou technologique. Destiné à des 16-25 ans sans diplôme ou en situation d'impasse, il offre des cours en petits groupes, un soutien personnalisé, et un environnement favorisant la confiance en soi pour aider les élèves à réussir.



Challenge des SEGPA

Collège Edmond Bambuck du Gosier

Au collège Edmond-Bambuck, les élèves de 3^{ème} SEGPA participent à des ateliers pré-professionnels centrés sur le développement durable, dans le cadre du challenge des SEGPA. Ces ateliers, qui incluent la production industrielle et l'étude de l'espace rural, visent à valoriser les compétences des élèves, renforcer leur estime de soi et préciser leurs projets professionnels, tout en intégrant des pratiques écologiques comme le recyclage de palettes en objets utiles.



Challenge des SEGPA

Collège Edmond Bambuck du Gosier



Lakou La'b

Laboratoire d'innovation publique de l'Académie de la Guadeloupe

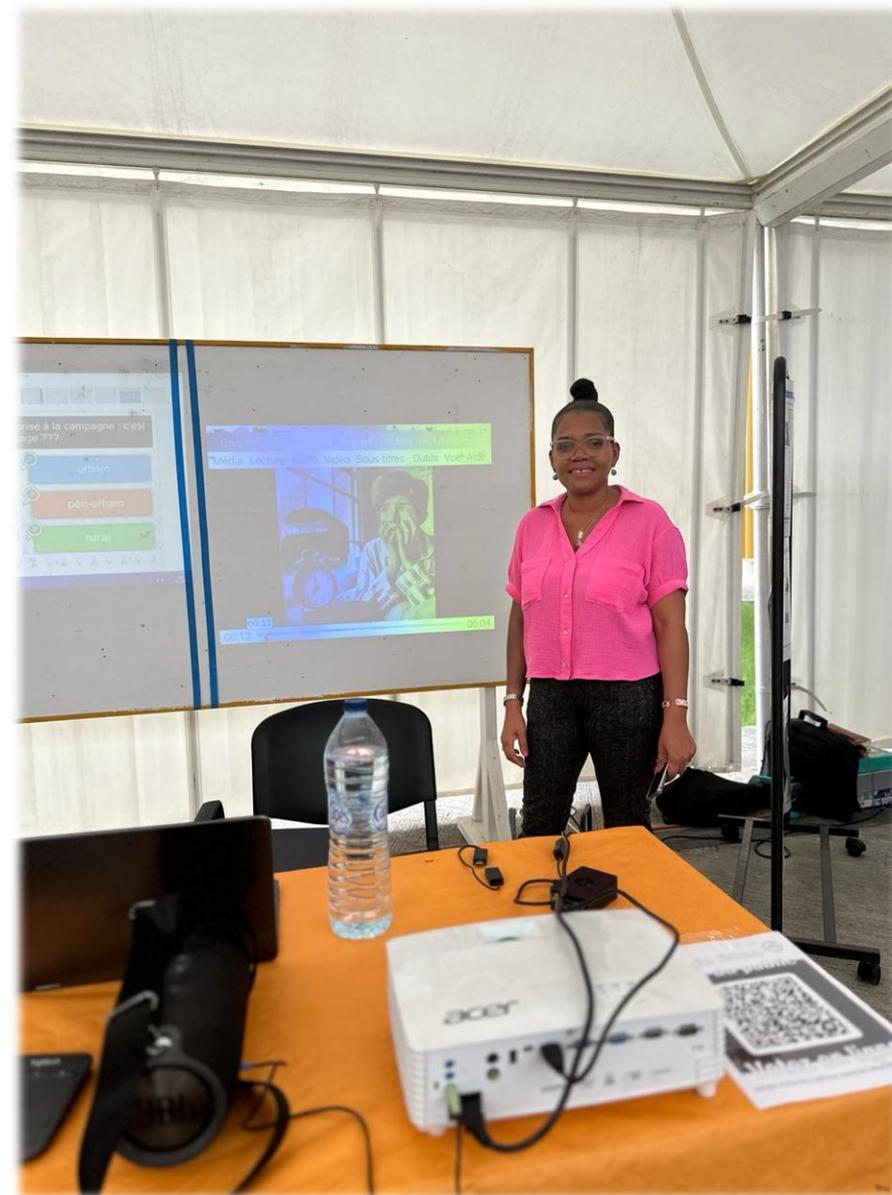


Le Lab Lakou est un environnement permettant l'expérimentation et facilitant le travail collectif afin de créer et/ou d'améliorer les services et politiques publiques.

« Give sens »

Collège Monts des Accords de St-Martin

Le collège Mont des Accords a lancé le dispositif « GIVE SENS(e) » pour combattre l'absentéisme et le décrochage scolaire, en proposant des ateliers basés sur les sciences cognitives à une cinquantaine d'élèves. Ces ateliers, visant à améliorer la concentration, le bien-vivre et l'assiduité, ont utilisé le jeu et la compétition pour rendre l'apprentissage plus attractif, avec un suivi des progrès et des comportements. Une sortie au paintball a été organisée pour récompenser les élèves méritants, leur permettant d'appliquer en réalité les compétences développées en classe, telles que l'écoute, la stratégie, la cohésion et la coopération.



Accueillir un chien d'accompagnement à la réussite scolaire

LP Daniella JEFFRY Marigot St -Martin



Beau-Kit

Lycée Robert WEINUM de Saint-Martin

Dans le cadre du Projet « Maîtrise de la langue pour toutes les disciplines », nous avons conçu, testé puis généralisé un sous-main, le BEAU-KIT, auprès des équipes et des élèves du lycée. Ce projet est parti du constat que nos élèves ne maîtrisent pas de façon satisfaisante la langue française, en particulier à l'écrit. La solution proposée a donc été la création d'un sous-main plastifié au format A3. L'hypothèse de départ étant que le travail des enseignants dans toutes les disciplines permettrait de faire prendre conscience aux élèves que le français est important dans toutes les disciplines et qu'ils assimileraient ainsi mieux les règles de base censées être maîtrisées afin de progresser. Pour atteindre cet objectif, nous avons suggéré d'attribuer 2 à 3 points à la qualité de la maîtrise de la langue lors de chacune des évaluations proposées en classe en s'appuyant sur un barème commun.



Je crée ma réussite

Lycée GT Félix PROTO des Abymes



Dispositif SAS : Accompagnement des élèves décrocheurs

Collège Joseph PITAT de Basse-Terre

C'est un dispositif qui est destiné à aider les élèves en décrochage scolaire par l'intermédiaire d'un accueil 2 demi-journées par semaine pendant nous leur faisons effectuer des travaux disciplinaires mais également des ateliers de sophrologie, de communication non violente et d'estime de soi, de jardinage. Nous avons créé un jeu vidéo collaboratif pour réviser les programmes disciplinaires.



À la découverte de St Martin

Écoles et collèges de Saint-Martin

Ce projet a consisté à créer un jeu sur le patrimoine. En flashant sur le QR code, vous trouverez une plateforme de jeu sur le patrimoine de Saint-Martin à destination des élèves à partir de la toute petite section.



Qui est ri'S'que

Dispositif Enseignement de la Santé et de la Sécurité au Travail

Création d'un jeu pédagogique de type « qui est ce » ayant pour objectif de familiariser les élèves de lycée professionnel aux risques professionnels et à leur prévention.

Ce jeu est réalisé en partenariat avec le dispositif ES&ST du rectorat , la CGSS, la DAAF, la région Guadeloupe et l' INRS.

Le jeu créé sera produit et distribué dans chaque lycée professionnel de Guadeloupe.

Les enseignants pourront ainsi utiliser ce support pédagogique en classe et/ou mettre le jeu en utilisation libre dans leurs établissements.



Remerciements

Les Journées Académiques de l'Innovation sont des événements organisés dans les académies et offrant une plateforme pour découvrir, mutualiser et échanger des expériences, des projets autour de pratiques pédagogiques innovantes.

Au sein de notre Académie, la Journée Académique de l'Innovation est un rendez-vous incontournable pour faire rencontrer les acteurs qui ne se connaissent pas, les nourrir par une veille informationnelle, les outiller dans leur démarche innovante.

La cellule académique félicite la dynamique et l'investissement des écoles, collèges et lycées pour susciter l'appétence scolaire de nos élèves et les faire réussir.

Des remerciements vont à toutes les composantes de l'école en Guadeloupe, sans lesquelles la manifestation ne serait pas à la hauteur de l'ambition que porte Notre Région académique pour l'innovation pédagogique :

- Les institutionnels : Madame Christine GANGLOFF -ZIEGLER, rectrice de Région académique – Madame Gersiane BONDOT GALAS, présidente de la commission lycée éducation de la Région Guadeloupe – la représentante du conseil départemental - les représentants des autres institutions
- Le lycée général et Technologique de Baimbridge
- Les élèves et enseignants : de la SEGPA du Collège Bébel de Sainte Rose, de la classe danse du LGT de Baimbridge, de la SEGPA du Collège Edmond Bambuck du Gosier, du baccalauréat professionnel communication visuelle pluri média de la SEP Bouillante, du baccalauréat accueil du Lycée professionnel Augustin Arron
- Les acteurs internes et externes : chefs d'établissement, directeurs d'écoles, corps d'inspection, enseignants, DDFPT, services et missions : DRAREIC, DRAAC, DRANE, EAFC
- Les associations, les parents

