



ARCHEO DES MOTS ET DES CHOSES

À LA JOURNÉE PORTES OUVERTES DU COLLÈGE

Les élèves de 6^e présentent au public leurs actions sous forme de panneaux d'exposition. La visibilité est importante, il faut un rapport proportionné entre l'image et le texte pour que soit agréable la lecture.



Des panneaux d'exposition réalisés par les élèves



Exemple de panneaux sur l'archéologie

Les élèves montrent aussi l'histoire des Egyptiens, des Grecs, des Romains et des Gaulois à travers des saynètes qu'ils ont inventées avec leur professeur de français. Ils écrivent le scénario, répètent les rôles, fabriquent costumes et accessoires. Cette saynète évoque l'histoire de deux tribus qui se rencontrent à la préhistoire. Elle montre comment étaient vêtus les hommes, leur façon de chasser, leurs occupations, leurs sentiments.



Saynète sur la préhistoire



Saynète sur l'Egypte

LES RÉCITS

Les élèves de 6^e écrivent des récits pour apprendre autrement les programmes officiels. Ils utilisent leurs connaissances, celles des cours d'histoire, de français. Ils font des recherches dans des ouvrages ou sur internet, au CDI. Ils créent une histoire à partir de faits réels. Ils établissent un plan général divisé en chapitres pour chaque périépie.



Récit sur la préhistoire

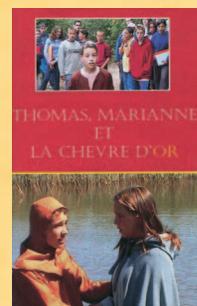
« Thomas, Marianne et la Chèvre d'or » est un livre écrit par les 5^e et édité en 1999. Au XIII^e s., le seigneur Raymond de Suze enlève la jeune Marianne, sœur de Thomas, un paysan pauvre âgé de 15 ans. Ce récit raconte comment l'héroïne parvient à être libérée. Il est inspiré par des faits et des personnages historiques, une légende locale. Il a été transformé en scénario pour produire un film deux ans plus tard avec une autre classe de 5^e.



Page de garde du livre « Thomas, Marianne et la Chèvre d'or »



Repérage des lieux pour le film.



Le film « Thomas, Marianne et la Chèvre d'or »

L'ÉCRITURE DE FICHES INTERNET

Après des recherches d'idées ou d'illustrations au CDI ou en salle informatique, les élèves produisent avec leur professeur des fiches explicatives pour présenter sur le site internet du collège Do Mistrau leurs travaux et les visites de sites archéologiques en 6^e, 5^e et 4^e.



Rédaction de fiches en salle informatique

LES JEUX

L'objectif est d'apprendre l'histoire romaine tout en s'amusant et en mobilisant ses compétences : Q.C.M., les divinités, les conquêtes, l'architecture de la maison ou des villes, des jeux, etc.

Chaque jeu a été créé : recherche d'informations dans les cours, au CDI, sur internet, écriture des règles. Les élèves ont produit les fiches de présentation, construit les objets.



Jeu de l'oie



Parier avec des dés



Les conquêtes romaines

Le collège remercie tous ses partenaires publics et privés de leur soutien financier et matériel, toutes les personnes, l'Inrap, l'association Archéo-Drôme qui sont intervenus pendant les séances d'archéologie pour le bon fonctionnement de l'option « Archéologie ». Merci également au personnel de l'administration et de restauration du collège, sans eux, les sorties n'auraient pu avoir lieu, ainsi qu'à M^{me} Mylène Lert, conservatrice du Musée d'archéologie tricastine de Saint-Paul-Trois-Châteaux et Guillaume Emonot, responsable des publics des châteaux départementaux de la Drôme pour leurs conseils. Nous remercions M^{me} Djamilia Hanafi pour sa participation à la création de l'exposition et l'imprimerie Graphot pour sa réalisation.



Crédits photographiques : Franck Bréhier, Principal du collège Do Mistrau, Suze-la-Rousse (sauf mention contraire).

Nous rappelons que les parents d'élèves disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui concernent la photographie de leur enfant conformément à la loi « Informatique et libertés » du 6 juin 1978 modifiée en 2004 en vous adressant au secrétariat du collège.