

# Le carnet de bord de ma formation

Prise en main de la mallette pédagogique

« La promenade de Ti-JaFa »



Dans votre parcours, vous allez rencontrer le pictogramme suivant :

Cela indique une activité à réaliser qui vous aidera à réfléchir et à vous accompagner dans la prise en main de la mallette, afin d'intégrer les différentes ressources dans vos actions éducatives existantes ou futures.

*Imprimez ou enregistrez ce document et complétez-le au fur et à mesure.*

## 1. Contexte

*Il n'y a pas de pictogramme dans cette section, mais vous pouvez y inscrire vos notes et observations ci-dessous.*

Notes et  
observations  
diverses

## 2. Objectifs pédagogiques réalisables grâce à la mallette

*Le guide pédagogique pour identifier les objectifs ciblés*

Niveau ciblé

Objectifs  
pédagogiques

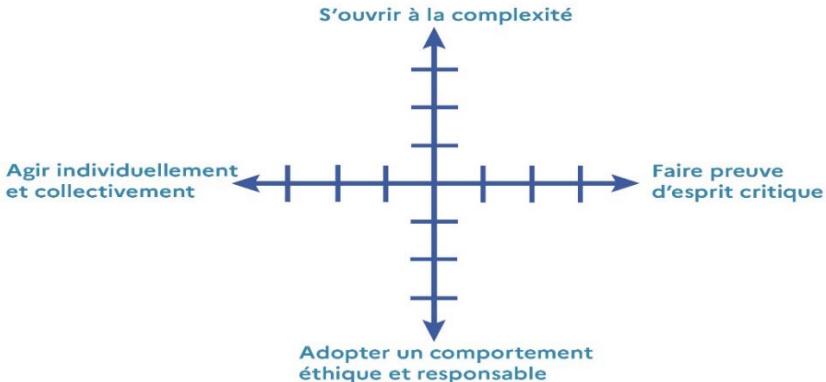
Notes et  
observations  
diverses

### 3. La chlordécone, un sujet d'éducation au développement durable

*Les Objectifs de Développement Durable (ODD).*

Listez les ODD concernés par la problématique de la chlordécone	
Sélectionnez les ODD que vous souhaitez traiter dans votre séquence	
Notes et observations diverses	

*Les quatre domaines de compétences pour penser un projet pédagogique*

<p><i>Sur Word, faites un <b>clic droit</b> sur l'image et <b>cliquez sur "Dessin"</b> pour utiliser le stylet de la couleur de votre choix et relier les points entre eux.</i></p> <p><i>Si cela ne fonctionne pas, vous pouvez compléter le tableau, ci-dessous, en mettant une note de 0 à 4.</i></p>	
--	---

S'ouvrir à la complexité	Faire preuve d'esprit critique	Adopter un comportement éthique	Agir individuellement et collectivement
Note de 0 à 4			

Notes et observations diverses	
--------------------------------	--

## 4. La ludopédagogie : le jeu au service des apprentissages

*Mise en situation : comment réagir à ces situations ?*

<b>1. Un élève ne veut pas jouer</b>	<b>2. Un joueur ne comprend pas les règles</b>	<b>3. Un élève triche</b>	<b>4. Le jeu provoque trop de bruit</b>

---

Notes et observations diverses

---

## 5. Le jeu de plateau « La promenade de Ti-JaFa »

*Conseils pour intégrer ce jeu en classe.*

<b>Avant</b>	<b>Pendant</b>	<b>Après</b>

---

Notes et observations diverses

---

## 6. Le jeu numérique

*Le jeu numérique : vos impressions et idées pour une utilisation en classe*

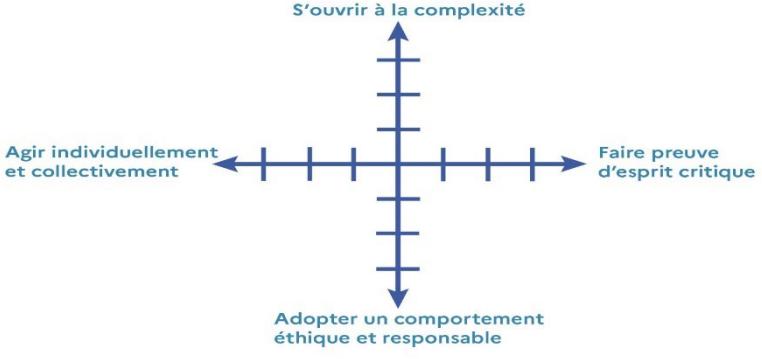
Vos premières impressions	
Comment l'utiliser en classe ?	
Compléter vos notes (en vous inspirant des pistes pédagogiques proposées)	
Notes et observations diverses	

## 7. Les ressources complémentaires

*Utilisation des ressources complémentaires proposées*

Qu'est-ce que vous gardez ?	
Modifications à apporter ? <i>(Notamment pour les fiches pédagogiques)</i>	
Notes et observations diverses	

## 8. Conclusion / Synthèse

Fiche d'une séquence pédagogique avec la mallette	
Niveau ciblé :	
ODD :	
Objectifs pédagogiques	 <p>Complexité : (0 à 4)      Esprit critique : (0 à 4) Comportement éthique : (0 à 4)      Agir : (0 à 4)</p>
Ressources utilisées	Complémentarités des ressources / Points de vigilances
Déroulé / contenu	
Evaluation / Production attendue	
Conseils de mise en œuvre	