



BUDGET
PARTICIPATIF
DES ÉCOLES

VOTEZ
ENSEMBLE
POUR DE NOUVEAUX
PROJETS



PARIS BUDGET
PARTICIPATIF

SOMMAIRE



LE BUDGET PARTICIPATIF DES ÉCOLES, QU'EST-CE QUE C'EST ?

p5



VOTER, PARTICIPER, POUR QUOI FAIRE ?

p6

Direction de la publication : Mairie de Paris - Direction des Affaires Scolaires

Rédaction : Coordination Julie Boulanger Di Loreto, Secrétaire de rédaction Marianne Devemy

Conception graphique : agence-bolivie.fr

Crédit photos : Laurent Bourgogne - DASCO

Impression : Malvezin Valadou (Imprimerie Champagnac), Imprimé sur papier 100% recyclé

Les visuels des projets proposés ne sont pas contractuels. Les équipements qui seront installés dans les écoles pourront différer légèrement.



UNE ÉCOLE DE L'EXPÉRIMENTATION

p7



UNE ÉCOLE 2.0

p15



UNE ÉCOLE SPORTIVE

p23



UNE ÉCOLE AGRÉABLE

p31

Le Budget participatif des écoles, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Depuis 4 ans maintenant, la Mairie de Paris a mis en place un budget participatif, qui permet aux Parisien.n.e.s de formuler des propositions pour des projets relevant du budget d'investissement. Chaque année, 5% du budget est ainsi mis au choix direct des Parisien.n.e.s, qui désignent les projets qu'ils souhaitent voir réalisés.

En 2016, la Ville de Paris a décidé d'étendre ce dispositif aux écoles en proposant un budget participatif des écoles. L'objectif : organiser un vote des enfants dans chaque école élémentaire et polyvalente.

Ce sont plus de 310 écoles qui ont participé l'année dernière à ce dispositif et qui ont ou vont très prochainement bénéficier d'une dotation d'équipements correspondant à leur projet lauréat.

Ce dispositif est reconduit pour la 3^{ème} année dans les mêmes conditions.

Première étape, les projets sont présentés aux enfants selon 4 thèmes : une école de l'expérimentation, une école 2.0, une école sportive et une école agréable.

Deuxième étape, les enfants réfléchissent ensemble, accompagnés par les adultes, à ce que signifie une école de l'expérimentation, une école 2.0, une école sportive et une école agréable. Un premier choix est alors réalisé, en retenant qu'une des thématiques ou plusieurs projets au sein des différentes thématiques selon l'organisation dans l'école.

Troisième étape, l'école fait le choix d'un seul projet parmi tous ceux proposés. Pour cela, des débats, des discussions et un vote sont organisés.

Quatrième étape, le projet retenu est ensuite réalisé sans sélection entre les écoles participantes. Un ajustement du calendrier nous permettra, pour cette campagne, une mise en œuvre des projets dès le printemps 2019.

Voter, participer, OUI, MAIS POUR QUOI FAIRE ?

La citoyenneté s'exerce au travers de droits et de devoirs qui sont les mêmes pour tous. Le droit de vote est l'un de ces droits.

Le vote permet au citoyen de s'exprimer sur le choix des femmes et des hommes qui vont gouverner et décider des politiques menées dans ton pays. Tu seras pleinement citoyen.n.e quand tu auras 18 ans et que tu auras le droit de voter aux élections.

Ta première expérience de vote

Pour l'instant, tu es à l'école, le lieu où l'on apprend à vivre ensemble et à se respecter les uns les autres.

Tu as peut-être déjà voté à l'occasion des éditions précédentes du budget participatif des écoles, ou au contraire, cette année sera ta première expérience du vote.

Il va falloir débattre avec tes camarades sur le projet que tu préfères, organiser et participer au vote. Tout cela pour améliorer ton cadre de vie à l'école. C'est l'occasion de donner ton avis, mais aussi d'entendre et d'écouter les avis des autres camarades. De respecter ce qu'ils pensent, même s'ils ne sont pas d'accord avec toi.

Chacun votera pour le projet qui représente le mieux ce qu'il est, ce qu'il souhaite, ce qu'il aime. Et c'est le projet qui aura été choisi par le plus d'enfants qui sera retenu.

La citoyenneté, ce n'est pas toujours évident, mais ça s'apprend !

UNE ÉCOLE DE L'EXPÉRIMENTATION



POURQUOI CHOISIR une école de l'expérimentation ?



Nous souhaitons faire le choix d'un projet autour d'une école de l'expérimentation pour pouvoir acquérir à l'école des connaissances d'une manière différente, par le jeu notamment et aussi en réalisant de véritables expériences.

Car expérimenter c'est soumettre à l'expérience. Expérimenter c'est aussi la possibilité de se soumettre à des expériences. La pratique nous permet de mieux comprendre, tout en s'amusant. En jouant, nous développons nos connaissances mais différemment !



Choisir un projet issu de la thématique d'une école de l'expérimentation, c'est offrir aux enfants l'opportunité d'alterner entre le temps de l'élève consacré à l'étude et le temps du jeu libre pour se détendre et de se remobiliser ensuite pour le travail. Enfin, dans le jeu, on a le droit d'essayer sans avoir peur de l'échec.

*La véritable créativité commence souvent
là où le langage s'arrête*

A. Koestler

Une école de l'expérimentation, POUR VOUS AIDER A FAIRE VOTRE CHOIX

Cette thématique vous intéresse ? Mais comment faire le tri et choisir LE projet qui vous fait rêver !

Parcourez les **pages 10 à 14** du catalogue pour avoir plus de détails et faire votre choix.

Laissez-vous guider !

Retrouvez ici, tous les intitulés des projets de ce thème :

- » **La ludothèque** (dedans ou dehors ?) **PAGE 10**
- » **La bibliothèque mobile**, les infos sont là **PAGE 11**
- » **Le Tech'Lab'**, mais c'est quoi ? **PAGE 12**
- » **Le jardin potager**, se cache ici **PAGE 13**
- » **Les expérimentations éco-scientifiques** **PAGE 14**

Reportez-vous aux pictogrammes pour vous aider :



Informations à destination des enfants.



Informations et conseils à destination des équipes enseignantes et d'animation.

LUDOTHÈQUE

J'imagine, je joue, je crée

Laquelle choisiras-tu ?



> **Une ludothèque à ciel ouvert** : Imagine un coffre à jouer géant « La Boîte à jouer », posé dans la cour de récréation, rempli d'objets recyclés en tout genre. Avec tous tes camarades, vous pourrez jouer librement, en même temps. Place à l'imagination ! **Retrouve également** des jeux de cour (babyfoot, plaques de mouvements, jeux « géants »)... Tout pour t'amuser à l'extérieur.

> **Un espace ludique d'intérieur** : Ici, place aux jeux de société et aux jouets. Que tu aies une âme d'aventurier.e., de conquérant.e ou que tu sois plutôt du genre cérébral.e, il y aura de quoi te divertir ! Des jeux de cartes (défausse, pose, Deck building), des jeux collaboratifs, mais aussi un large éventail de jouets pour tous tels que des briques de construction, des jeux d'imitation (dînette, personnages articulés) et tant d'autres...



Un choix devra être fait par l'école sur la base d'un catalogue de références selon l'option retenue (intérieur ou extérieur).

La boîte à jouer – *Jouer pour vivre*, est un projet contribuant au développement harmonieux des enfants à l'école en prenant soin de la planète. L'espace Ludique en milieu scolaire est un dispositif validé et piloté par la Direction générale de l'enseignement scolaire. **Nous pouvons vous transmettre, sur demande, des informations détaillées sur chacune des options.**

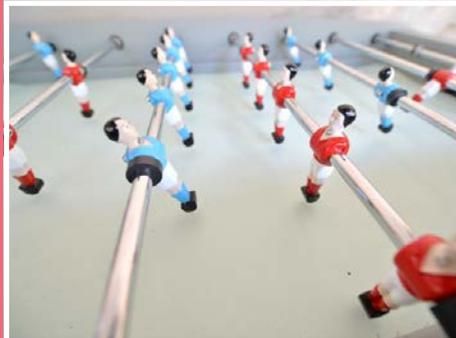


RÉALISATION

Printemps
2019



eduscol



Une école de l'expérimentation

JARDIN POTAGER

Je m'intéresse à la planète. Je veux savoir comment se construit un potager et ce qui y pousse. Grâce à ce « keyhole », inspiré des méthodes de culture ancestrales, j'apprends à m'occuper d'un potager et à jardiner



Une structure pédagogique de jardinage en bois appelée « keyhole », conçue spécialement pour l'école, te permettra de planter des graines Bio et t'initiera au recyclage utile grâce à son composteur central. Tu retrouveras dans ce kit des nouveautés qui te permettront d'étudier le cycle des insectes nécessaire à la vie du potager (matériel spécifique, hôtel à insectes...) et des nouveaux accessoires pour le jardinage.



Attention aux contraintes d'installation : la structure mesure environ 2 m de diamètre. Les terrasses sont à éviter en raison du poids. Pensez aux accès disponibles pour l'acheminement de la structure ainsi que de la terre. Nécessite la présence d'un point d'eau à proximité. Ce kit est enrichi cette année en supports pédagogiques. Un moyen idéal pour faire prendre conscience de l'importance des racines pour les plantes et pour aborder également le cycle de vie des insectes.

Présentation des outils, animations et visites sur site possible des animateurs ressources de la DASCO. Leurs équipes pourront vous accompagner étape par étape dans votre projet.



RÉALISATION

Été 2019



Une école de l'expérimentation

EXPÉRIMENTATIONS ÉCO-SCIENTIFIQUES

J'observe, j'expérimente et j'apprends à comprendre le monde qui m'entoure



Avec ce kit, tu pourras trouver ta place dans l'univers, observer l'infiniment petit à l'aide d'un microscope ou d'une loupe binoculaire, expérimenter la matière, le vivant. Comprendre les enjeux de l'écologie. Tout un programme rempli d'expériences !



Kit composé d'une vingtaine d'articles permettant de mettre en œuvre des expériences sur les thématiques suivantes : « Qu'est-ce que la matière ? », « Je fabrique mon volcan », le cycle de l'eau, « Je découvre l'eau, Je découvre l'air », kit de classification du vivant, kit d'énergies renouvelables, le système solaire, etc...



RÉALISATION

Printemps
2019



Une école de l'expérimentation

BIBLIOTHÈQUE MOBILE

Je profite des temps de pause à l'école pour lire



Il y a sûrement déjà une bibliothèque dans ton école mais la bibliothèque mobile a une autre fonction : grâce à ce projet, tu pourras transporter la bibliothèque, t'installer ailleurs, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école, et profiter des moments de pause pour lire des albums, des BD, des mangas, des petits documentaires ou même des romans...



En collaboration avec le Centre de Ressources de la DASCO, dotation d'un fonds de livres adapté pour une lecture rapide et d'un mobilier (tapis ou coussins de sol, armoires mobiles et présentoir) facile à déplacer et à installer. Possibilité également d'intégrer des liseuses ou des tablettes selon les usages prévus. Ce projet fera l'objet d'une visite de nos équipes pour adapter le projet à chaque école.

Accompagnement possible par le Centre de Ressources DASCO Paris Lecture.



RÉALISATION

Septembre
2019



LE TECH'LAB'

■ *Je crée, je fabrique, j'invente*



Tu as peut-être déjà entendu le terme « Tech'Lab' ». Mais un « Tech'Lab' », c'est quoi au juste ? A travers ce nouveau projet, tu pourras participer avec ton école à des défis technologiques en réalisant de fabuleuses créations. Pour t'aider, reçois un kit du parfait petit bricoleur avec des outils mais aussi des boîtes de jeux de construction.



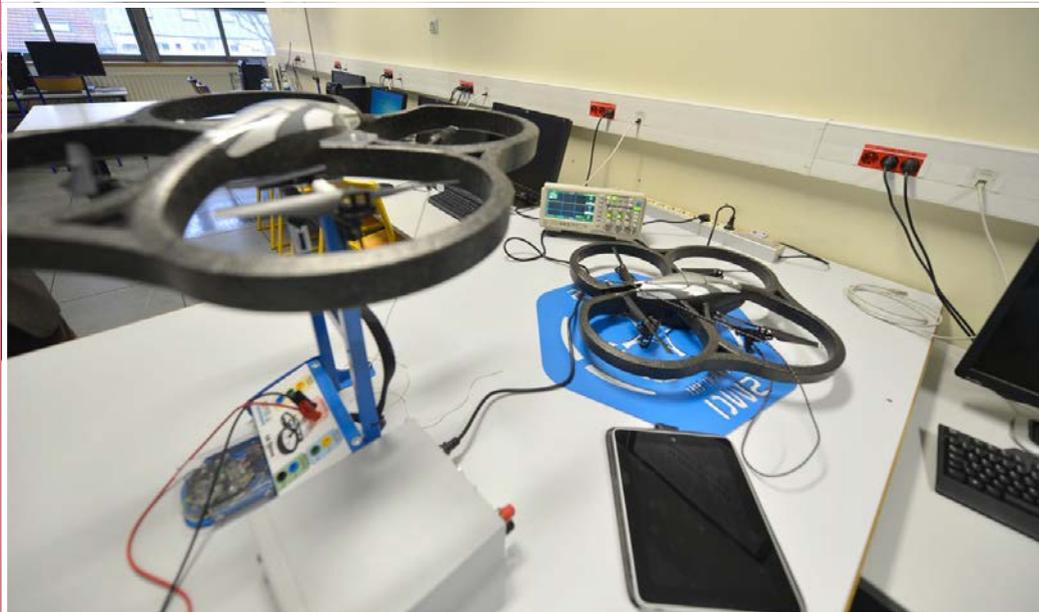
Le bricolage et les activités manuelles stimulent la créativité des enfants : ces activités, permettant de penser de façon créative, engageront leur imagination et les aideront à développer leur propre point de vue. Ce kit de base vous fournira à la fois des outils (tournevis, outils de mesure, marteau) adaptés aux enfants et du matériel de protection. Il est enrichi avec des kits de construction à 2 niveaux (construction et activité manuelle).

Accompagnement possible par des animateurs ressources de la DASCO (préparation aux Défis Techno).



RÉALISATION

Printemps
2019



UNE ÉCOLE 2.0



POURQUOI CHOISIR une école 2.0 ?



Nous souhaitons faire le choix d'un projet autour du numérique pour une école 2.0 ! Une école où l'on peut apprendre autrement.

Les outils numériques invitent à la créativité et à l'interactivité. Grâce à ces outils vous pourrez inventer des robots, les programmer, créer un film d'animation, réaliser un reportage photo, ou encore créer un blog... mais pas que ! Les possibilités sont innombrables !



Choisir un projet issu de la thématique d'une école 2.0, c'est donner aux élèves les compétences numériques indispensables pour leur permettre d'être, demain, pleinement acteurs de la société digitale.

Une école numérique doit inclure l'éducation aux médias et le développement de l'esprit critique face à l'information disponible sur internet. Elle contribue à un usage personnel responsable des réseaux sociaux et des services numériques. En ceci, une école 2.0 forme les citoyens responsables de demain.

▮ *Le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous*

Aristote

Une école 2.0, POUR VOUS AIDER A FAIRE VOTRE CHOIX

Cette thématique vous intéresse ? Mais comment faire le tri et choisir LE projet qui vous fait rêver !

Parcourez les **pages 18 à 22** du catalogue pour avoir plus de détails et faire votre choix.

Laissez-vous guider !

Retrouvez ici, tous les intitulés des projets de ce thème :

» **La classe mobile** est encore là cette année  **PAGE 18**

 » **La classe robotique** est ici

PAGE 19

» **Culture cinéma**, la séance débute là  **PAGE 20**

 » **Création numérique**

PAGE 21

» **Classe interactive**, atelier d'animation  **PAGE 22**

Reportez-vous aux pictogrammes pour vous aider :



Informations à destination des enfants.



Informations et conseils à destination des équipes enseignantes et d'animation.

CLASSE MOBILE

Transforme ta manière d'apprendre, de créer, d'échanger et de travailler avec des tablettes



Le numérique transforme le monde et te permet aujourd'hui d'acquérir de nouvelles compétences. Pour devenir acteur de ton apprentissage, interagis, prends des initiatives, collabore, partage et apprends des autres. Tout un programme !



La classe mobile est équipée de tablettes permettant d'utiliser tout type de ressources pédagogiques numériques en favorisant notamment le travail collaboratif. Ce projet est un moyen de développer les apprentissages du langage, des sciences mais aussi de pratiquer des activités artistiques, musicales ou sportives.

Une sélection d'applications co-validées par l'Académie de Paris est installée sur chaque tablette.

Kit composé de 4 bornes Wifi, 30 tablettes numériques et 4 vidéoprojecteurs mobiles avec écrans de projection.

Une formation de prise en main ainsi qu'un accompagnement de l'Académie de Paris et des animateurs ressources de la DASCO sont proposés.



RÉALISATION

1^{er} semestre
2019



CLASSE ROBOTIQUE

Du codage, de l'initiation à la programmation, et des robots



La classe robotique va te permettre de concevoir, de programmer et de tester des robots, de travailler en groupe et pourquoi pas d'organiser des challenges et concours au sein de ton école.



Le codage avec des logiciels de programmation graphique et des robots initiera les enfants à la création et à la démarche scientifique pour pouvoir fabriquer, programmer et tester. Une façon aussi d'aborder les mathématiques différemment. Ce projet permet d'illustrer de façon ludique les liens entre l'idée à l'origine d'un projet et le travail lié à sa concrétisation.

Kit composé de 20 robots, 10 tablettes et 10 ordinateurs portables. Entre 1 à 4 vidéoprojecteurs mobiles avec écrans de projection et boîtes de briques de construction.

Une formation de prise en main ainsi qu'un accompagnement de l'Académie de Paris et des animateurs ressources de la DASCO sont proposés.



RÉALISATION

1^{er} semestre
2019



CULTURE CINÉMA

| *Un espace cinéma prend place dans ton école*



Un lieu dédié à la projection de films arrive dans l'école. Mais pas seulement ! Par ce projet apprends comment un film se construit et découvre le chemin parcouru depuis la projection des premières images jusqu'aux diffusions actuelles. C'est la possibilité de s'initier au langage de celui qu'on appelle 7^{ème} Art !



À travers ce projet, installation de 4 vidéoprojecteurs fixes avec ordinateurs dans l'enceinte de l'école et un espace cinéma pouvant comprendre, en plus de cette installation de base, des rideaux occultant, tapis et coussins de sol.

À travers ce projet, vous aurez la possibilité de travailler en partenariat avec la cinémathèque Robert-Lynen.



RÉALISATION

Septembre
2019



Une école 2.0

ATELIER D'ANIMATION ET CLASSE INTERACTIVE

« Projet Anim'active »

Un temps à la réalisation de stop motion, un autre pour travailler sur écran interactif



Avec ce « double » projet, c'est à la fois, la possibilité de travailler avec des caméras et logiciels d'animation pour créer, tels de véritables professionnels des films en stop motion ET la possibilité de travailler en classe sur des tableaux 'nouvelle génération' : des tableaux interactifs. Craies et feutres remplacés par un stylet numérique !



Kit composé de 3 VPI (Vidéo Projecteur Interactif) et d'un pack complet Studio d'animation (caméra Hue et son socle, logiciel, exemple de décor, ordinateur et/ou tablettes). L'emplacement et l'installation des tableaux interactifs feront l'objet d'une visite préalable de notre équipe.

Une formation de prise en main ainsi qu'un accompagnement de l'Académie de Paris et des animateurs ressources de la DASCO sont proposés.



RÉALISATION

septembre
2019



CRÉATION NUMÉRIQUE

▮ *Du matériel pour de vrais reportages numériques*



Une multitude de projets s'offre à toi : crée, réalise un reportage photo, une vidéo, une émission de radio ou encore une bande dessinée. À toi de jouer !



Kit composé de 2 ordinateurs portables connectés (logiciels Adobe Première - montage vidéo et Photoshop - traitement de l'image), 10 tablettes et micro-casques, appareils photos numériques, caméscopes, enregistreurs de son numérique, caméras hue, 2 paires d'enceintes et vidéoprojecteurs.

Formation de prise en main proposée. Un accompagnement de l'Académie de Paris, des animateurs ressources de la DASCO ou de la cinémathèque Robert-Lynen pourra être envisagé en fonction du projet de l'école.



RÉALISATION

1^{er} semestre
2019



UNE ÉCOLE SPORTIVE



POURQUOI CHOISIR une école sportive ?



Nous souhaitons faire le choix d'un projet autour du sport.

Une école sportive c'est une école qui permet de prendre mieux soin de sa santé et d'y apprendre le respect de soi-même, des règles, de l'adversaire et de l'arbitrage.

De pouvoir avoir dans son école du nouveau matériel sportif et de pratiquer de nouvelles activités physiques.



Choisir un projet issu de la thématique d'une école sportive, c'est donner aux élèves la possibilité d'améliorer leur hygiène de vie et leur santé. C'est aussi permettre aux enfants d'être plus ouverts et plus solidaires avec les autres.

À travers, ces projets sportifs, mettez en place et organisez des rencontres sportives, sources d'amitié, de joies, d'émotions fortes et d'intégration.

Renforcez aussi la qualité des relations entre les jeunes et les adultes.

| *Je ne perds jamais.
Soit je gagne, soit j'apprends...*

Nelson Mandela

Une école sportive, DES PISTES POUR VOUS AIDER A FAIRE VOTRE CHOIX

Cette thématique vous intéresse ? Mais comment faire le tri et choisir LE projet qui vous fait rêver !

Parcourez les **pages 26 à 30** du catalogue pour avoir plus de détails et faire votre choix.

Laissez-vous guider !

Retrouvez ici, tous les intitulés des projets de ce thème :

- PAGE 26
»
Les Sports collectifs, c'est ici
PAGE 27
- »
Les Jeux d'adresse, c'est par là
- »
Les Sports innovants, retrouvez-les en
PAGE 28
- »
L'Escalade, c'est plus par là
PAGE 30
- PAGE 29
»
La Mobilité urbaine, ici

Reportez-vous aux pictogrammes pour vous aider :



Informations à destination des enfants.



Informations et conseils à destination des équipes enseignantes et d'animation.

SPORTS COLLECTIFS

Esprit de coopération et d'équipe et matériel d'arbitrage



Aménage une partie de la cour de récréation selon tes envies en terrain de rugby, de handball ou encore de base-ball. Ce projet, c'est un kit complet pour la pratique de différents sports collectifs (football, handball, Flag Rugby et base-ball) avec aussi du matériel pour compter les scores lors des matchs que tu organiseras et pour chronométrer vos parties de jeux.



Kit composé d'un terrain sportif (tracé durable dans le temps) dimensionné selon la taille de la cour et livré avec tous les équipements nécessaires à la pratique des sports collectifs indiqués ci-dessus (lot de ballons, ceinture de flag, chasubles, base antidérapantes, matériel de base ball, cage de but). Il est enrichi cette année avec un kit de marquage (chronomètres, sifflets, sabliers, scoreur manuel).

Une visite technique sera réalisée dans le cadre de ce projet pour envisager le tracé sportif.



RÉALISATION

Septembre
2019



Une école sportive

MOBILITÉ URBAINE

▮ *Équilibre, vitesse et glisse urbaine*



Pour faire des activités en 2 roues ou sur roulettes. Un kit de mobilité à constituer entre au choix : 1 lot de 20 vélos, 1 lot de 30 trottinettes, 1 lot de 30 waveboards ou 1 lot de 30 rollers.



Définissez le matériel pour l'école. Ce kit permet l'initiation au déplacement en ville dans le respect des règles de sécurité routière et en cohabitant avec les autres usagers grâce à l'équipement d'un kit de signalisation.

Chaque équipement est doté de sets de protections spécifiques (casques, genouillères, coudières, chasubles).

Attention au stockage. La fourniture d'un aménagement ou d'un abri pour le stockage peut être envisagé (validation après visite technique).



RÉALISATION

Septembre
2019



ESCALADE

Prendre de la hauteur



L'escalade, par ces manipulations de sécurité, te permettra de prendre conscience du danger et d'apprendre à faire attention aux autres. C'est une activité où tu n'es pas en concurrence avec tes camarades mais avec toi-même. À chacun de se fixer son propre objectif pour apprendre à gravir des sommets !



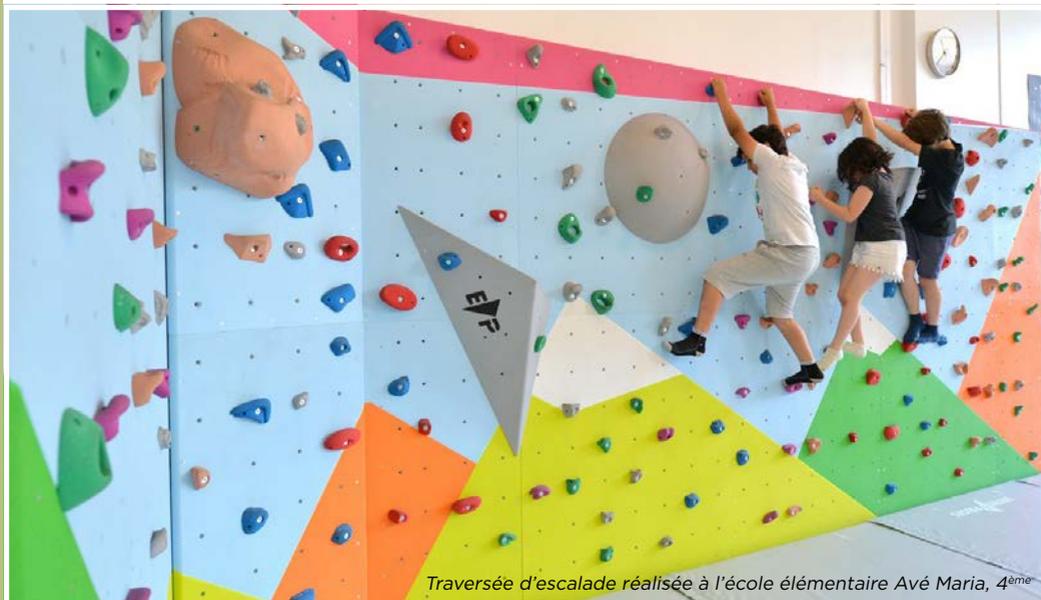
Installation de préférence en intérieur (type préau) ou sous abri en extérieur. L'installation nécessite un mur porteur d'une longueur minimale de 5 m. Une visite technique sera réalisée afin de vérifier la faisabilité du projet.

Un système de sangles est installé pour permettre la « fermeture » du mur à l'aide des tapis de réception et garantir le non accès hors surveillance. Hauteur inférieure de la traversée à 2.5 m. Le mur devra être accessible en temps scolaire et périscolaire.



RÉALISATION

2^{ème}
semestre
2019



Traversée d'escalade réalisée à l'école élémentaire Avé Maria, 4^{ème}

Une école sportive

SPORTS INNOVANTS

■ *Des sports basés sur la coopération*



Tu as l'occasion, par ce kit, de te lancer dans un véritable sport innovant. Un sport innovant, c'est un sport qui favorise la coopération plutôt que la compétition. Le tchouk ball c'est un mélange de hand-ball et de volley ball. Avec le kin-ball, ton équipe et toi devrez réceptionner un énorme ballon de plus de 1 m de diamètre !



Ce projet permet une dotation d'équipements sportifs particulièrement adaptés aux écoles ayant peu de surface. Kit de tchouk ball, de kin ball et différents filets rangeables pour sports de raquettes et mini buts pliables.



RÉALISATION

Printemps
2019



JEUX D'ADRESSE

■ *Une aventure sportive et ludique*



Je gagne en habilité et en précision à travers différents jeux d'adresse. Articles de jonglerie, tir à l'arc ou encore bowling. Des activités ludiques convenant au plus grand nombre.

Concentration, contrôle de la respiration et maîtrise de soi, voilà les clés pour devenir un véritable Robin des Bois des temps modernes !



Mise en œuvre aisée d'activités notamment lors des épisodes de pollution. Ce kit offre également la possibilité d'organiser des tournois interclasses. Les disciplines de tir sont très bénéfiques pour les enfants qui ont des difficultés à se concentrer. Bien que ludiques, ces pratiques nécessitent néanmoins l'apprentissage de la concentration indispensable à la rigueur du mouvement et à la précision du tir. Contribue à une meilleure maîtrise de soi.

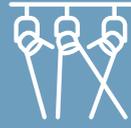


RÉALISATION

Printemps
2019



UNE ÉCOLE AGRÉABLE



POURQUOI CHOISIR une école agréable ?



Nous souhaitons faire le choix d'un projet pour rendre notre école plus attrayante et plus jolie pour s'y sentir bien.

L'école est un lieu qui fait partie de notre quotidien dans lequel on doit apprendre mais aussi se construire. À travers ce thème nous pourrions l'imaginer différemment, créer un espace confortable, calme ou coloré dans la cour ou à l'intérieur. Avoir la possibilité de demander à un artiste de créer avec nous une fresque. Se ressourcer dans un espace sensoriel propice à la détente et à notre bien-être.

L'école attrayante pourrait être un endroit à investir artistiquement et émotionnellement permettant ainsi de s'ouvrir à la création.



Choisir un projet issu de la thématique d'une école attrayante, c'est proposer aux enfants plusieurs axes différents : de l'amélioration liée à l'aménagement, au bien-être en passant par la création artistique.

À travers cette thématique, vous pourrez offrir la possibilité de créer en lien avec des artistes de belles œuvres collectives pour s'appropriier un peu plus l'école en la réinventant. Les enfants pourront aussi monter sur une scène pour jouer, danser et s'amuser avec un vrai matériel de sono et des micros pour faire un spectacle ou encore bénéficier de mobilier de cour ou d'intérieur.

■ *Mêlez toute votre âme à la création*

Victor Hugo

Une école agréable, POUR VOUS AIDER A FAIRE VOTRE CHOIX

Cette thématique vous intéresse ? Mais comment faire le tri et choisir LE projet qui vous fait rêver !

Parcourez les **pages 34 à 37** du catalogue pour avoir plus de détails et faire votre choix.

Laissez-vous guider !

Retrouvez ici, tous les intitulés des projets de ce thème :

- PAGE 34
»
Habillons l'extérieur
PAGE 35
- »
Habillons l'intérieur
- »
Créons une œuvre d'art
PAGE 36
- PAGE 36
»
En scène
PAGE 37
- »
Espace sensoriel

Reportez-vous aux pictogrammes pour vous aider :



Informations à destination des enfants.



Informations et conseils à destination des équipes enseignantes et d'animation.

HABILLONS L'EXTÉRIEUR

La cour d'école est au cœur de ton quotidien : rendons-la plus belle !



Réapproprie-toi la cour de ton école en la rendant plus accueillante, conviviale et attrayante grâce à une sélection de mobilier extérieur. Pour retrouver tes camarades, échanger et partager dans un environnement qui te plaît pendant les temps de récréation et du midi.



Sélection de mobilier extérieur suivant un catalogue de produits. Une visite technique sera réalisée par notre équipe afin de déterminer ensemble vos besoins (identification des lieux d'installation, choix des équipements...).



RÉALISATION

2^{ème}
semestre
2019



Une école agréable

HABILLONS L'INTÉRIEUR

■ *Un espace à s'approprier et à aménager*



Du mobilier original pour permettre de réaliser un endroit dans ton école à investir ou à réinvestir avec du mobilier plus actuel et attrayant.



Pour améliorer la qualité de vie au sein d'un espace de l'école, vous aurez la possibilité de mobiliser différents fournisseurs pour définir et optimiser vos besoins en fonction de votre projet de l'école.

Exemple : aménagement d'un coin détente, d'un espace lecture, uniformisation du mobilier pour un espace défini.

Une visite technique sera réalisée par notre équipe afin de déterminer ensemble vos besoins (identification des lieux d'installation, choix des équipements...).



RÉALISATION

2^{ème}
semestre
2019



Aménagement de la salle polyvalente, école élémentaire Froment, 2^{ème}

Une école agréable

CRÉONS UNE OEUVRE D'ART

Un artiste nous aide à créer une œuvre d'art dans l'école



Une fresque originale, un graphe ou une sculpture. Autant de technique et de possibilité pour réaliser et créer une œuvre avec un artiste pour rendre mon école belle et unique.



Possibilité d'identifier pour votre école un artiste susceptible de réaliser, en lien avec la communauté éducative et les enfants, l'œuvre d'art de votre choix. Une visite sera organisée afin de déterminer le support de l'œuvre et d'envisager les travaux nécessaires à sa réalisation.



RÉALISATION

A
déterminer
en fonction
de l'artiste
désigné



Une école agréable

EN SCÈNE

Place aux artistes



Préparer le spectacle de fin d'année, jouer une pièce de théâtre ou une comédie musicale avec du matériel de sonorisation, des micros mais aussi des accessoires de spectacle. Retrouve du matériel de fabrication (machines à coudre et accessoires de couture) pour créer décors et tenues de scène.



Encourager la production de spectacles tout au long de l'année sur le temps scolaire et périscolaire avec la possibilité de réaliser, avec les enfants et les équipes, des costumes de scènes ou des décors. Il s'agit d'une première dotation de matériel pour ce qui est de la fabrication.

Kit de sonorisation comprenant des enceintes, des micros et de l'éclairage.



RÉALISATION

1^{er} semestre
2019



ESPACE SENSORIEL

| *Exploration, bien-être et détente*



Une colonne à bulles, un ciel étoilé, des tapis confortables et accueillants. Tout ça dans un espace comme une immense cabane d'intérieur qui te permettrait de te reposer, de te détendre, de te ressourcer au calme.



Un espace sensoriel a de multiples utilisations et peut être intégré au sein de votre école selon vos besoins. Sécurité, détente, exploration sensorielle et relationnel sont les maîtres mots de ce projet, qui répond à des multiples besoins chez l'enfant. Les équipements proposés permettent la création d'un véritable cocon. Idéal pour permettre aux enfants de réguler leurs émotions et retourner vers les apprentissages dans une ambiance plus sereine et propice à la concentration.

Une visite technique sera réalisée par notre équipe afin de déterminer votre projet et vos besoins (ex. d'équipements : rideaux occultant pour permettre la création d'un espace semi fermé, colonnes à bulles, spots, tenture, objets lumineux, objets de massage, tapis, fibres optiques, lumière noire et objets fluorescents).



RÉALISATION

2^{ème}
semestre
2019

