



Projet interdisciplinaire

Animals around me

ANNEE SCOLAIRE 2020-2021

Projet départemental 79

<p>Coordonnateurs · rices :</p> <p>DSDEN :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corinne Pétrault - CPD LVE ▪ Béatrice Jozeau- CPD Sciences & EDD <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Céline Vouhé : Canopé /eTwinning 	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">   </div> <h2 style="text-align: center; color: purple;">Animals around me</h2> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Sciences ▶ Langues vivantes ▶ EMC ▶ Culture numérique
---	---

Ce projet comporte une approche pluridisciplinaire, au croisement de l'enseignement des sciences, des langues vivantes, de l'enseignement moral et civique et de la culture numérique.

Sa mise en œuvre a été pensée et construite dans l'objectif de mettre les élèves en situation de partage, de collaboration et d'interaction :

- A l'échelle de la classe
- A l'échelle d'un territoire
- A l'échelle européenne

Les élèves seront invités à photographier les animaux présents dans et autour de l'école et à déposer ces photos sur la plateforme eTwinning. Ils devront ensuite proposer un classement de ces animaux, dont les partenaires européens inscrits au projet devront deviner les critères. Les hypothèses émises seront également partagées sur ce même espace commun.

Dans un second temps, à partir des photos de l'ensemble des partenaires, chaque classe procédera à la création d'un jeu qu'elle partagera sur la plateforme.

Descriptif du projet

▶ Démarche originale du projet

Chaque classe participant au projet devra remplir la mission suivante :

- S'inscrire sur la plateforme eTwinning : www.etwinning.fr et au projet « Animals around me »
- Prendre des photos des animaux qui vivent dans et autour de l'école et les déposer sous forme de diaporama légendé en anglais et dans sa langue maternelle sur la plateforme
- Proposer un classement non explicité des animaux photographiés et le déposer sur la plateforme.
- Emettre des hypothèses sur les critères de classement des partenaires et déposer ses hypothèses sur la plateforme sous des formes variées (légende / vidéo / texte / schéma...)

- Fabriquer un jeu qui peut être proposé dans la langue d'échanges collective (anglais) ou bien dans la langue de scolarisation et le déposer sur la plateforme
- Tester les jeux proposés
- Participer aux rencontres interactives (participation facultative)

Pour ce faire les enseignant·e·s pourront s'appuyer sur les supports, ressources et outils proposés lors des différents temps d'accompagnement.

► Objectifs du projet :

- Engager les élèves dans un projet collaboratif à l'échelle européenne
- Permettre aux élèves de construire des connaissances nécessaires pour décrire et comprendre le monde qui les entoure et développer leur capacité à raisonner
- Contribuer à leur formation de citoyens et citoyennes
- Sensibiliser les élèves à la diversité des langues et des cultures
- Construire une compétence linguistique globale

Cahier des charges

Pour les enseignant·e·s	<p>Les enseignant·e·s inscrit·e·s au projet s'engagent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Participer aux temps d'accompagnement (temps 1 en février - temps 2 en mars/avril) ▪ S'inscrire sur la plateforme eTwinning ▪ Mettre en œuvre dans leur classe les différentes séquences du projet (cf ci-dessus) ▪ Réaliser et publier les productions proposées dans les délais impartis. ▪ Formuler des éléments de bilan
Pour les élèves	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans le projet et participer activement à sa réalisation ▪ Publier les productions collectives sur la plateforme eTwinning ▪ Prendre connaissance des productions des autres classes

Accompagnement du projet

Temps 1 (2 heures)	<p>Un temps d'animation commun</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation du dispositif et de ses enjeux <ul style="list-style-type: none"> • Enjeux scientifiques • Enjeux en langues vivantes • Cadre du projet - planification des étapes - calendrier mars-juillet ▪ Découverte et utilisation de la plateforme eTwinning et des supports de communication ▪ Familiarisation avec les outils numériques de traitement de l'image et du son. ▪ Mise en situation
Temps 2 (2 heures)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Des sessions de formation en ligne sur des thématiques de travail ciblées ▪ Des sessions de questions / réponses en visioconférence ▪ Un temps d'accompagnement sur site d'école pour répondre aux besoins et aider à la mise en œuvre

Contributions du projet au socle commun

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ▪ Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ▪ Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages scientifiques et informatiques
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collaborer, coopérer avec le groupe pour réaliser un projet ▪ S'approprier des outils et des méthodes pour mener une observation ▪ Utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information ▪ Savoir mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre ▪ Utiliser les espaces collaboratifs et communiquer [...] dans le respect de soi et des autres.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer le sens de l'engagement et de l'initiative dans la mise en œuvre de projets collectifs avec ses pairs ou avec d'autres partenaires ▪ Exprimer sa sensibilité et ses opinions dans le respect des autres ▪ Développer la capacité des élèves à raisonner, argumenter
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques ▪ Expliquer, présenter une démarche et communiquer les résultats en utilisant un langage précis ▪ Accéder à la connaissance de quelques caractéristiques du monde vivant par la démarche d'investigation
Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire une culture commune ▪ Concevoir, créer, réaliser ▪ Relier des questions scientifiques à des problèmes culturels, environnementaux

Compétences en LVE visées par le projet

Cycle 1	
Eveil à la diversité linguistique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer des attitudes positives à l'égard de la diversité linguistique (curiosité, accueil de la diversité) ▪ Découvrir des éléments linguistiques (noms des animaux en différentes langues) ▪ S'ouvrir aux sonorités des langues (écouter, reconnaître, reproduire)
Cycle 2 et 3	
Comprendre à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre des mots familiers [...] au sujet de [...] l'environnement concret et immédiat
S'exprimer / Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproduire un modèle oral
Lire et comprendre (Cycle 3)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte. ▪ Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte
Ecrire (Cycle 3)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Copier des mots isolés et des textes courts

Découvrir quelques aspects culturels d'une lve	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier des repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés. ▪ Ancrer l'apprentissage dans la culture autour de l'univers enfantin : <ul style="list-style-type: none"> ○ Les animaux
Construire sa biographie linguistique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer des représentations et des attitudes positives envers les langues ▪ Familiariser les élèves avec des sons provenant d'autres langues ▪ Faire découvrir des faits linguistiques et culturels

Compétences en sciences visées par le projet

Attendus de fin de cycle :	
Cycle 1 : Observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale	
Cycle 2 :	
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître des caractéristiques du vivant, ses interactions, son évolution, sa diversité - Identifier les matériaux qui constituent divers objets et quelques-unes de leurs propriétés 	
Cycle3 : Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes	
Découvrir le vivant (cycle 1)	Identifier, nommer ou regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie, etc.
Le vivant	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants Observer des animaux de l'environnement proche, puis plus lointain. Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants
Les objets techniques	Identifier les matériaux dont sont faits différents objets. Choisir un matériau adapté à une fonction pour fabriquer un objet.

Compétences numériques visées par le projet

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	<p>Coopération et réalisation de projets L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.</p> <p>Outils numériques pour échanger et communiquer L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres.</p>
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	La familiarisation de l'élève avec le monde technique passe par la connaissance du fonctionnement d'un certain nombre d'objets et de systèmes et par sa capacité à en concevoir et en réaliser lui-même.
Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	<p>Invention, élaboration, production L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création.</p>

Evaluation prévue pour mesurer les effets du projet

► Sur les élèves :

Évaluation de l'évolution des compétences dans chaque domaine déclinées dans le livret personnel de compétences.

► Pour les enseignant·e·s :

Un retour d'expérience sous forme d'un court questionnaire sera proposé à la fin du projet.

Calendrier prévisionnel

Phase	Étapes	Calendrier	En classe	Sur la plateforme
1	Étape 1	Dès l'inscription		Présenter sa classe / son école / son environnement Découvrir les partenaires
	Étape 2	Du 22 février au 5 mars 2021	Repérer les animaux présents dans l'école et/ou autour de l'école et les prendre en photo	Déposer les photos sur la plateforme sous forme de diaporama légendé en anglais et dans sa langue et éventuellement sonorisé.
	Étape 3	Jusqu'au 26 mars 2021	Réaliser un classement de ces animaux et le présenter sous le format de son choix (images / vidéo / tableau / schéma)	Déposer ce classement non explicité sur la plateforme
		Entre le 26 mars et le 8 avril 2021	Prise de connaissance des classements des partenaires et émission d'hypothèses sur leurs critères de classement	
		Le 9 avril		Publication des réponses
2	Étape 4	Avril / mai	A partir du matériel collectif (photos) fabriquer un jeu de cartes, de plateau ou en ligne à destination des partenaires. Ce jeu peut être proposé dans la langue d'échanges collective (anglais) ou dans la langue de scolarisation Exemples: Jeu de 4, 5 ou 6 familles d'animaux, jeu de l'oie, jeux de société, en ligne....	Ce jeu peut être réalisé par chaque classe. Il peut aussi être l'objet d'un travail collaboratif interclasses pour la création d'un jeu multilingue.
		Jusqu'au 1 ^{er} juin 2021		Déposer le jeu créé par la classe
	Étape 5	A partir du 1 ^{er} juin	Découvrir et tester les jeux des partenaires.	
		Événements du 14 au 25 juin Dates et formes à définir		Rencontres ludiques interactives Binômes de classes européennes