

## Projet interdisciplinaire « A nous Paris 2024 »

### Mascots gallery

ANNEE SCOLAIRE 2023-24 - Période 5

Cycles 2 et 3

#### Coordonnateurs DSDEN 79 :

- Corinne Pétrault - CPD LVER
- Equipe numérique 79

### *Mascots gallery*

- ❖ Arts plastiques
- ❖ Langues vivantes
- ❖ EMC
- ❖ Culture numérique

*Ce projet comporte une approche pluridisciplinaire, au croisement de l'enseignement des arts, 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 du département \*

*Les élèves seront invités à réaliser ce défi sur la période 5 dans le cadre du projet départemental « A nous Paris 2024 »*

**\* CE PROJET EXISTE EGALEMENT EN VERSION EUROPEENNE SUR ETWINNING**



#### Descriptif du projet

#### ❖ Objectifs du projet :

- Engager les élèves dans un projet collaboratif à l'échelle départementale
- Développer leur sensibilité et leur créativité artistiques
- Contribuer à leur formation de citoyens et citoyennes
- Construire une compétence linguistique globale

#### ❖ Descriptif du défi : (en images ici !)

- Créer la mascotte de la classe en 2 ou 3 dimensions
- Décrire la mascotte en anglais en la faisant parler (Hello, My name is ... / I come from ... + pays / My school is... / I am... / I have... / I wear... (adjectives, body parts, colours, numbers, clothes ...)
- Déposer sur le digipad dédié à la mutualisation des productions de la tranche d'âges concernée, le MP3 accompagné du script
- Prendre connaissance de la description d'au moins 1 partenaire et dessiner sa mascotte en suivant les indications.
- Poster son dessin sous la description.
- A la date indiquée, prendre en photo la mascotte créée au début du défi et la publier en bas de sa colonne sous les productions des partenaires.

## Cahier des charges

<b>Pour les enseignant·e·s</b>	<p>Les enseignant·e·s inscrit·e·s au projet s'engagent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mettre en œuvre dans leur classe les différentes étapes du défi</li> <li>■ Réaliser et publier les productions proposées dans les délais impartis. (cf calendrier)</li> </ul>
<b>Pour les élèves</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ S'engager dans le projet et participer activement à sa réalisation</li> <li>■ Publier les productions collectives sur les supports proposés</li> <li>■ Prendre connaissance des productions des autres classes</li> <li>■ Participer au vote</li> </ul>

## Accompagnement du projet

<b>A la demande</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Des sessions de formation en ligne sur des thématiques de travail ciblées</li> <li>■ Des sessions de questions / réponses en visioconférence</li> <li>■ Un temps d'accompagnement sur site d'école pour répondre aux besoins et aider à la mise en œuvre</li> </ul>
---------------------	--

## Contributions du projet au socle commun

<b>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</li> <li>■ Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère</li> <li>■ Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages informatiques</li> <li>■ Comprendre et s'exprimer en utilisant le langage des arts et du corps</li> </ul>
<b>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Collaborer, coopérer avec le groupe pour réaliser un projet collectif</li> <li>■ Utiliser avec discernement les outils numériques</li> <li>■ Savoir mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre</li> <li>■ Utiliser les espaces collaboratifs et communiquer [...] dans le respect de soi et des autres.</li> </ul>
<b>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ Exprimer sa sensibilité et ses opinions dans le respect des autres</li> <li>■ Développer la capacité des élèves à raisonner, argumenter</li> </ul>
<b>Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Développer une conscience de l'espace géographique</li> <li>■ Connaître le monde social contemporain</li> </ul>

### Compétences en LVE visées par le projet

Cycles 2 et 3	
Comprendre à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre des mots familiers [...] au sujet de [...] l'environnement concret et immédiat</li> </ul>
S'exprimer / Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduire un modèle oral</li> </ul>
Lire et comprendre (Cycle 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte</li> </ul>
Ecrire (Cycle 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copier des mots isolés et des textes courts</li> </ul>
Découvrir quelques aspects culturels d'une lve	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancrer l'apprentissage dans la culture autour de l'univers enfantin</li> </ul>
Construire sa biographie linguistique	<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer des représentations et des attitudes positives envers les langues</li> <li>Familiariser les élèves avec des sons provenant d'autres langues</li> </ul>

### Compétences en arts visées par le projet

Attendus de fin de cycle	
<p><u>Cycle 2 :</u> Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses. Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. Coopérer dans un projet artistique.</p> <p><u>Cycle3 :</u> Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses suivant une intention Formuler ses émotions, argumenter une intention</p>	
Cycle 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.</li> <li>Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.</li> <li>Coopérer dans un projet artistique</li> </ul>
Cycle 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mettre en œuvre un projet artistique :             <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.</li> <li>Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.</li> <li>Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.</li> </ul> </li> <li>Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe</li> </ul>

### Compétences numériques visées par le projet

<b>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</b>	<p><b>Coopération et réalisation de projets</b> L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.</p> <p><b>Outils numériques pour échanger et communiquer</b> 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>
<b>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>	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.
<b>Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</b>	<p><b>Invention, élaboration, production</b> 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.

### Calendrier prévisionnel

Phases	Étapes	Calendrier	En classe	Sur la plateforme
S'inscrire		Avant le 21 septembre 2023		S'inscrire au projet
Défi Mascots gallery	1	Avant le 31 mai 2024	Créer la mascotte de la classe en 2 ou 3 dimensions	
	2		Décrire la mascotte en anglais en la faisant parler	Déposer sur le digipad le MP3 accompagné du script
	3	Entre le 1 <sup>er</sup> et le 25 juin	Prendre connaissance de la description d'au moins 1 autre classe et dessiner sa mascotte en suivant les indications.	Poster son dessin sous la description proposée par l'autre classe.
	4	Le 26 juin 2024		Prendre en photo sa mascotte (créée au début du défi) et la publier en bas de sa colonne sous les dessins des autres participants