

Projet interdisciplinaire

Paris Olympic games 2024

ANNEE SCOLAIRE 2023-24

Projet inter-départemental 79/16/17

Coordonnatrices :

DSDEN 79 :

- Corinne Pétrault - CPD LVER

DSDEN 16 :

- Alexia Noué - CPD LVER

DSDEN 17 :

- Sylvie Favre CPD LVER
- Amélie Ridouard - CPD LVER

CANOPE :

- Céline Vouhé : CORAC
eTwinning



PARIS Olympic games 2024

- 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 réelle 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 réaliser 1, 2 ou 3 défis sur la thématique des jeux olympiques et paralympiques au cours de l'année :

- Défi 1 : Olympic rings challenge (Cycles 1, 2 et 3)
- Défi 2 : Olympic guessing games (Cycle 3)
- Défi 3 : The mascot gallery (Cycles 2 et 3)

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 « Paris Olympic games 2024 »
- Se présenter en anglais aux partenaires du projet (diaporama, vidéo, Book Creator ...)
- Réaliser un ou plusieurs des défis proposés

Pour ce faire les enseignant·e·s pourront s'appuyer sur les supports, ressources et outils proposés dans le twinspace du projet

□ Objectifs du projet :

- Engager les élèves dans un projet collaboratif à l'échelle européenne
- Permettre aux élèves de découvrir ou d'approfondir leurs connaissances du sport et de ses valeurs
- Développer leur sensibilité et leur créativité artistiques
- Contribuer à leur formation de citoyens et citoyennes
- Sensibiliser les élèves à la diversité des langues et des cultures
- Construire une compétence linguistique globale

Descriptif des défis :

- **Défi 1 : Olympic rings challenge (Cycles 1, 2 et 3)**
 - Réaliser une production plastique représentant les anneaux olympiques en respectant les contraintes suivantes :
 - option 1 : utiliser le corps et du matériel sportif
 - option 2 : faire une production de landart
 - Prendre une photo de l'oeuvre
 - La déposer, dans les délais impartis, sur le digipad dédié à la mutualisation des productions de la tranche d'âges concernée
 - Voter pour les 3 productions préférées en leur attribuant 1, 2 ou 3 points
 - Découvrir le podium des vainqueurs

- **Défi 2 : Olympic guessing games (Cycle 3)**
 - Découvrir un sport olympique / paralympique ou un.e athlète à partir d'indices
 - A partir du modèle proposé, donner aux classes partenaires des indices afin de faire deviner d'autres sports ou sportifs
 - Publier son énigme sur l'espace partagé
 - Résoudre les énigmes proposées par les partenaires avant une date butoir
 - Valider les réponses

- **Défi 3 : The mascot gallery (Cycle 2 et 3)**
 - 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

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"> ■ S'inscrire sur la plateforme eTwinning ■ Mettre en œuvre dans leur classe les différentes étapes du ou des défis choisis (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 ■ Participer aux votes

Accompagnement du projet

A la demande	<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 informatiques ■ Comprendre et s'exprimer en utilisant le langage des arts et du corps
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> ■ Collaborer, coopérer avec le groupe pour réaliser un projet collectif ■ Utiliser avec discernement les outils numériques ■ 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 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine	<ul style="list-style-type: none"> ■ Développer une conscience de l'espace géographique ■ Connaître le monde social contemporain

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)
Cycles 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
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 arts visées par le projet

Attendus de fin de cycle :

Cycle 1 :

Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Cycle 2 :

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.

Cycle3 :

Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses suivant une intention

Formuler ses émotions, argumenter une intention

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

Pour réaliser différentes compositions plastiques, en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes.

<p>Cycle 2 Arts plastiques</p>	<p>Donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...). Mettre en œuvre un projet artistique : respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.</p>
<p>Cycle 3 Arts plastiques</p>	<p>Donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) Mettre en œuvre un projet artistique : Identifier les compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation</p>

Compétences numériques visées par le projet

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

Phases	Étapes	Calendrier	En classe	Sur la plateforme
S'inscrire Se présenter	1	Avant le 21 Octobre 2023		S'inscrire sur la plateforme Rejoindre le twinspace du projet
	2	Entre le 6 et le 30 Novembre 2023	Réaliser un document multimédia pour présenter la classe / l'école (vidéo, book Creator, diaporama)	Poster cette production sur le twinspace Découvrir les présentations des partenaires
	3 optionnelle	Avant le 21 Décembre 2023	Réaliser une carte de Noël à l'attention des partenaires	Poster cette carte sur le Twinspace
Défi 1 Olympic rings challenge	1	Avant le 6 février 2024	Réaliser une production plastique représentant les anneaux olympiques en respectant les contraintes suivantes : - option 1 : utiliser le corps et du matériel sportif - option 2 : faire une production de landart Prendre une photo de l'oeuvre	Déposer la photo sur le digipad dédié à la mutualisation des productions de la tranche d'âges concernée
	2	Entre le 7 et le 15 février 2024		Voter pour les 3 productions préférées en leur attribuant 1, 2 ou 3 points
	3	Le 16 février 2024		Découvrir le podium des vainqueurs
Défi 2 Olympic guessing games	1	Avant le 15 mars 2024	Prendre connaissance et résoudre les énigmes proposées	Poster les réponses sur l'espace partagé
	2	Entre le 15 et le 29 mars	Concevoir sur le même modèle une / des énigmes à l'attention des partenaires.	Publier ces énigmes sous format numérique (diaporama, Book creator, Genial.ly ...)
	3	Entre le 29 mars et le 12 avril	Résoudre les énigmes des partenaires	Poster les propositions de réponses
	4	Le 12 avril		Poster les réponses attendues pour chaque énigme
Défi 3 Mascots gallery	1	Avant le 31 mai 2024	Créer la mascotte de la classe en 2 ou 3 dimensions	
			Décrire la mascotte en anglais en la faisant parler	Déposer sur le digipad le MP3 accompagné du script
	2	Entre le 3 et le 25 juin	Prendre connaissance de la description d'au moins 1 partenaire et dessiner sa mascotte en suivant les indications.	Poster son dessin sous la description.
3	Le 26 juin 2024		Prendre en photo la mascotte créée au début du défi et la publier en bas de sa colonne sous les productions des partenaires	