

Projet interdisciplinaire Cycle 2

Imaginary alphabets

ANNEE SCOLAIRE 2019-2020

Projet départemental 79

Coordonnateurs :

DSDEN :

- ▀ Corinne Pétrault - CPD LVE
- ▀ Crystèle Ferjou - CPD Arts plastiques
- ▀ Laurent Métayer - CPD TICE

Partenaires :

- ▀ Céline Vouhé : Canopé /eTwinning



Imaginary alphabets

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

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

A partir de l'album de Paul Cox (Abstract alphabet), les élèves seront amenés à créer un codage alphabétique avec lequel ils coderont les noms d'animaux de contes. Ils partageront ensuite ces productions sur la plateforme eTwinning et pourront à leur tour décoder les productions de leurs camarades européens.

Ils pourront alors réaliser collectivement un imagier multilingue des animaux.

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 « Imaginary alphabets »
- ▀ Réaliser un codage plastique de l'alphabet de sa langue maternelle en associant une forme abstraite, non figurative et monochrome à chaque lettre (à l'aide d'une dizaine de couleurs)
- ▀ Coder les noms des 10 animaux de conte proposés et les présenter (sans image) sur un support numérique (type diaporama) accompagnés de l'enregistrement du nom (MP3).
- ▀ Publier sur eTwinning le code et le diaporama.
- ▀ Décoder les diaporamas des autres classes inscrites pour découvrir la phonie et la graphie des noms des animaux dans d'autres langues.
- ▀ Créer collectivement un imagier multilingue des animaux de conte.

Pour ce faire les enseignants pourront s'appuyer sur les supports, ressources et outils proposés lors d'une animation pédagogique et solliciter un accompagnement en classe.

► Objectifs du projet :

Pour les enseignants	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mettre en œuvre une situation qui permette d'impliquer les élèves dans une macro-tâche donnant du sens aux apprentissages ■ Mettre en œuvre une situation qui permette aux élèves de coopérer et de mutualiser ■ Sensibiliser les élèves à la diversité des langues et des cultures ■ Construire une compétence linguistique globale ■ Faire découvrir la musique des langues ■ Explorer, expérimenter et exploiter des notions plastiques ■ Être sensible au domaine de l'art ■ Encourager l'utilisation des outils numériques pour produire et communiquer
----------------------	---

Cahier des charges

Pour les enseignants	<p>Les enseignants inscrits au projet s'engagent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Participer à une animation pédagogique en période 1 (les dates et lieux seront précisés ultérieurement). ■ S'inscrire sur la plateforme eTwinning ■ Acquérir ou emprunter l'album de Paul Cox « Abstract alphabet » Editions Chronicle Books. ■ 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"> ■ Découvrir l'album « Abstract Alphabet » de Paul Cox et comprendre les principes d'encodage/décodage ■ Réaliser des productions plastiques pour encoder ■ Publier les productions collectives sur le eTwinning ■ Décoder les productions des autres classes ■ Participer à la réalisation collective de l'imagier multilingue

Contributions du projet au socle commun

<u>Domaine 1 :</u> Les langages pour penser et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ■ Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ■ Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
<u>Domaine 2 :</u> Les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information ■ Développer une culture numérique ■ 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.
<u>Domaine 3 :</u> La formation de la personne et du citoyen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Construction de la confiance en soi ■ Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres ■ Développement du sens de l'engagement et de l'initiative dans la mise en œuvre de projets collectifs avec ses pairs ou avec d'autres partenaires
<u>Domaine 5 :</u>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Construction d'une culture commune

Les représentations du monde et de l'activité humaine	
---	--

Compétences en LVE visées par le projet

Comprendre à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre des mots familiers [...] au sujet de [...] l'environnement concret et immédiat
S'exprimer en continu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproduire un modèle oral
Découvrir quelques aspects culturels d'une lve	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ancrer l'apprentissage dans la culture autour de l'univers enfantin : <ul style="list-style-type: none"> ○ Les animaux ○ Les contes et légendes ○ Les références culturelles de la littérature enfantine
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 plastiques visés par le projet

Attendus de fin de cycle :

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.

S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art

La représentation du monde	<p>Découvrir, explorer et comprendre la diversité des modes de représentation. Les élèves seront amenés à faire des choix qui leur permettront de placer la question de la représentation du monde du côté de la production de significations.</p> <p>Les élèves seront amenés à comprendre notamment que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la représentation d'un animal se réalise à travers des langages artistiques ; • il existe différents modes de représentation, un même animal pouvant être représenté de multiples manières ; • le contexte de production géographique et culturel d'une œuvre impacte les choix d'un artiste et le dispositif de représentation inventé ; • chaque mode de représentation, conventionnel ou pas, est signifiant en soi ; • une représentation non conventionnelle du monde qui nous entoure répond à d'autres exigences de représentation ; elle répond à une intention et cherche à nous dire, à exprimer autre chose
L'expression des émotions	<p>Découvrir, explorer et comprendre que les matériaux, les couleurs, les objets et tout ce qui touche directement les sens du spectateur contribuent à l'appréhension de la production artistique.</p> <p>Les élèves seront amenés à comprendre notamment que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la maîtrise d'une technique n'est pas une fin en soi ; • une production artistique, une œuvre a le pouvoir de représenter mais aussi d'émouvoir, d'évoquer ; • chaque matériau, couleur, objet choisi a un effet spécifique sur l'ensemble de la production artistique et sur son appréhension ; • réaliser une production artistique suppose de faire des choix de matériaux, de couleurs, d'objets en fonction d'une intention. C'est la combinaison et la mise en relation des matériaux utilisés dans une production artistique qui fait sens ;

La narration et le témoignage par les images	Comprendre que le langage plastique peut être au service du témoignage c'est-à-dire qu'il peut dire, exprimer, rendre compte, signifier. Les élèves seront amenés à comprendre notamment que : <ul style="list-style-type: none"> • il existe différents types d'images avec des fonctions différentes ; • certaines images rendent compte d'une réalité, d'une idée ; • une image ne rend compte que d'une vision partielle du monde à partir d'un point de vue précis. Elle est le produit d'un parti pris et toujours d'une construction
--	---

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 les domaines artistiques et linguistiques déclinées dans le livret personnel de compétences.

► **Pour les enseignants :**

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

Calendrier prévisionnel

Présentation du projet aux écoles	Juin / Septembre
Animation pédagogique	Période 1
Découverte et analyse de l'album	Période 2
Réalisations plastiques de codage et publication sur eTwinning	Période 3
Décodage des productions des autres classes et réalisation de l'imagier	Périodes 4 et 5
Bilan du projet	Période 5

Lien vers la vidéo de présentation : <https://www.powtoon.com/c/cJC6JwTjJLV/1/m>

Sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=VBHV3NtBI6w&rel=0>

Version anglaise :

<https://www.powtoon.com/online-presentation/f83uyVWlOmO/imaginary-alphabets-english/>

<https://www.youtube.com/watch?v=4JnekYIXo7M&rel=0>