

Projet interdisciplinaire

Olympic guessing games

ANNEE SCOLAIRE 2023-24

Projet départemental 79

Coordonnateurs

DSDEN 79 :

- Corinne Pétrault - CPD LVER
- Equipe numérique 79

Olympic guessing games

- EPS
- Langues vivantes
- EMC
- Culture numérique



Ce projet comporte une approche pluridisciplinaire, au croisement de l'enseignement 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 4 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 de la classe / du département
- Permettre aux élèves de découvrir ou d'approfondir leurs connaissances des sports et des athlètes olympiques et paralympiques
- 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 du défi :

- 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 autres classes avant une date butoir
- Valider les réponses

Cahier des charges

Pour les enseignant·e·s	Les enseignant·e·s inscrit·e·s au projet s'engagent à : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en œuvre dans leur classe les différentes étapes du défi ▪ Réaliser et publier les productions proposées dans les délais impartis.
Pour les élèves	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans le projet et participer activement à sa réalisation ▪ Publier leurs réponses et leurs productions collectives sur l'espace partagé ▪ Prendre connaissance et résoudre les énigmes des autres classes

Accompagnement du projet

A la demande	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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

<u>Domaine 1 :</u> 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
<u>Domaine 2 :</u> 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.
<u>Domaine 3 :</u> 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
<u>Domaine 5 :</u> 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

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
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 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.</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>
<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>

Calendrier prévisionnel

Étapes	Calendrier	En classe	Sur l'espace partagé
1	Avant le 15 mars 2024	Prendre connaissance et résoudre les énigmes proposées par les coordonnateurs du projet	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 autres classes.	Publier ces énigmes sous format numérique (diaporama, Book creator, Genial.ly ...)
3	Entre le 29 mars et le 12 avril	Résoudre les énigmes des autres classes	Poster les propositions de réponses
4	Le 12 avril		Poster les réponses attendues pour chaque énigme