

Année scolaire 2019-2020

Coordonnateurs :
 Equipe EPS : Conseillers pédagogiques en charge de l'EPS
 Equipe numérique : CPD Enseignement et Numérique et Enseignants
 Référents aux Usages du Numérique

Présentation

A partir d'une présentation des jeux collectifs et/ou traditionnels, l'objectif est de permettre aux élèves (de cycles 2 et 3) de construire des compétences dans les domaines de la langue française, de l'Education Physique et Sportive ainsi que du numérique, au moyen de la réalisation et de l'échange d'un document multimédia.

Connaissances et compétences visées par le projet

CYCLE 2

Français - Comprendre et s'exprimer à l'oral

Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

Dire pour être entendu et compris.

Participer à des échanges dans des situations diverses.

Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

Ecrire

Copier.

Ecrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.

Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

Comprendre le fonctionnement de la langue

Passer de l'oral à l'écrit.

Construire le lexique.

EPS et socle commun

Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1)

Adapter sa motricité à des situations variées.

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

(Domaine du socle : 2)

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres

Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (Domaine du socle : 3)

Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe.

Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.

S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives

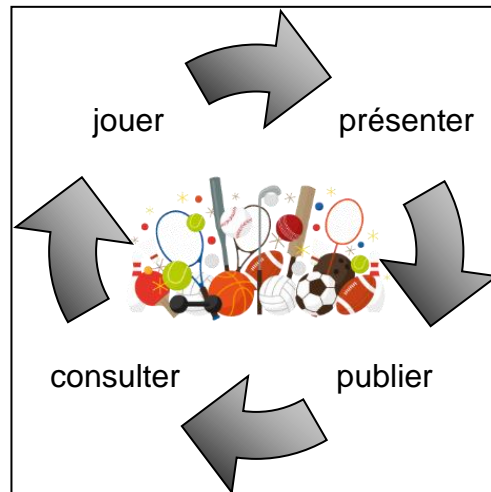
S'approprier un culture physique sportive et artistique (domaine du socle : 5)

Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques

EPS et programme

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle



Dans des situations aménagées et très variées :
s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
connaître le but du jeu ;
reconnaître ses partenaires et ses adversaires

EMC - Apprendre à coopérer (Domaine 2, 3)

Apprendre à coopérer, au sein d'un projet de classe.

Cycle 3

Français

Langage oral (Domaine du socle : 1, 2, 3)

Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu

Participer à des échanges dans des situations diverses (séances d'apprentissage ordinaire, séances de régulation de la vie de la classe, jeux de rôles improvisés)

Adopter une attitude critique par rapport à son propos

Écriture (Domaine du socle : 1)

Maîtriser les bases de l'écriture au clavier

Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte

Étude de la langue (Domaine du socle : 1 et 2)

Enrichir le lexique

EPS et socle commun

Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1)

Adapter sa motricité à des situations variées.

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

(Domaine du socle : 2)

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres

Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (Domaine du socle : 3)

Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe.

Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.

S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives

S'approprier une culture physique sportive et artistique (domaine du socle : 5)

Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques

EPS et programmes

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit :

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

EMC

Coopérer et mutualiser (Domaines 2, 3)

Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

Croisement entre enseignements : Sur les trois années du cycle, en cycle 3 comme en cycle 2, des projets ambitieux qui s'inscrivent dans la durée peuvent associer l'expression orale et écrite, la lecture, les pratiques artistiques et/ou d'autres enseignements: par exemple, **des projets d'écriture avec édition du texte incluant des illustrations**, des projets de mise en voix (parlée et chantée) de textes en français [...], **des projets de publication en ligne...**

Descriptif du projet

Historique :

Afin d'impulser des pratiques à forte plus-value pédagogique notamment dans la réalisation de produits multimédias (enregistrement oraux, vidéos, textes, photos), l'équipe numérique propose aux écoles publiques du département des projets pluridisciplinaires. Ainsi la constitution d'un inventaire des jeux traditionnels et/ou collectifs permettra de mettre en œuvre de nombreuses compétences numériques, en EPS et en français.

Description :

Les classes inscrites au projet « A quoi on joue aujourd'hui ? » présenteront à d'autres classes un jeu traditionnel et/ou collectif grâce aux outils numériques (un livre numérique, une vidéo...). Toutes ces réalisations seront publiées sur un blog qui constituera une ressource pour les autres classes.

Calendrier prévisionnel du projet

Septembre/octobre 2019 : information sur le projet et inscription en ligne

Novembre/décembre 2019 : formation des enseignants inscrits

Janvier/avril 2020 : réalisation des productions multimédia

Mai/juin 2020 : valorisation et échange des productions

Cahier des charges

Les classes devront respecter les conditions suivantes :

- choisir un jeu traditionnel et/ou collectif (un tableau de suivi permettra de suivre ceux déjà présentés)
- présenter le jeu grâce aux outils numériques (livre numérique avec BookCreator, vidéo...) en respectant des invariants préalablement identifiés par l'équipe EPS.
- communiquer la réalisation multimédia sous forme d'un fichier publiable ou d'un lien vers la production déjà en ligne.

Les enseignants engagés dans le projet participeront à une animation pédagogique de deux heures afin d'appréhender les usages pédagogiques du numérique au service de l'EPS.

Rôle des CPD et CPC EPS / CPD Numérique et des ERUN

Les professeurs référents au numérique, les conseillers pédagogiques en charge de l'EPS proposeront une aide pédagogique et technique à la réalisation du projet : apports concernant l'EPS, suivi des différentes présentations, utilisation des logiciels pour produire un fichier multimédia, publication sur le blog, autorisation de diffusion des productions des élèves...