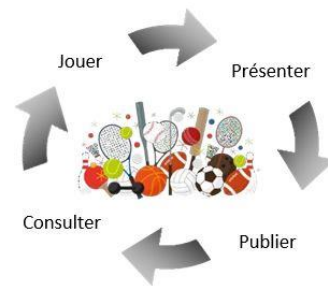


Projet départemental collaboratif « A quoi on joue aujourd'hui ? »



Contexte

Dans la continuité du projet autour de Paris 2024, il nous semble important de poursuivre ce projet avec un focus sur la dimension du collectif, de la coopération, de la mutualisation. Cette année notre projet est intitulé « **En 2024-2025, jouons collectif, coopérons !** »

Les équipes EPS et numérique vous proposent à nouveau ce projet interdisciplinaire qui permettra aux écoles de partager, d'échanger, de mutualiser des jeux traditionnels, collectifs que les enfants pratiquent, en EPS ou en récré active. La constitution d'un répertoire de jeux accessibles à tous sera l'occasion de tester de nouveaux jeux, dans le cadre de l'EPS et/ou des 30' APQ.

Ce projet a pour but de fédérer les classes inscrites autour de jeux traditionnels, collectifs pour constituer un répertoire disponible pour tous à partir de mai 2025. Ce répertoire serait ensuite diffusé à l'ensemble des écoles du département.

Description

Ce projet a comme objectif de viser de nombreuses compétences à travers les domaines de l'EPS, du numérique, de l'EMC, de la maîtrise de la langue.

Les classes inscrites au projet « A quoi on joue aujourd'hui ? » présenteront à d'autres classes un jeu traditionnel, 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.

| Connaissances et compétences visées par le projet | |
|--|---|
| EMC | Apprendre à coopérer, au sein d'un projet de classe. |
| EPS : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel | S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions; Reconnaître et respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) |
| Numérique | Développer des documents multimédia Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions Gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres |

Calendrier proposé

Septembre : inscription au projet

Décembre : information sur le projet et recensement des besoins via visio

De janvier à février : Choix du jeu communiqué au collectif (via CPD ou liste de diffusion ?)

De janvier au 15 mai : mise en œuvre du projet dans la classe et réalisation des productions multimédia

Jusqu'au 15 mai : dépôt des productions pour mutualisation

A partir du 15 mai : découverte des jeux sur le blog et choix du jeu à tester

A partir du 1^{er} juin : test et retour sur le ressenti après avoir découvert et pratiqué le jeu (ou les jeux)

A l'issue du jeu, utilisation de la bâche du plaisir avec les élèves pour récolter leur ressenti.

Cahier des charges

Les classes devront respecter les conditions suivantes :

- Choisir un jeu traditionnel, collectif (à partir de la liste ou pas)
- Présenter le jeu grâce aux outils numériques (vidéo, livre numérique avec BookCreator, fiche descriptive...)
- Communiquer la réalisation multimédia sous forme d'un fichier publiable ou d'un lien vers la production déjà en ligne.

Personnes ressources

Equipe EPS : Conseillers pédagogiques en charge de l'EPS (CPD & CPC)

Equipe numérique : Conseillers pédagogiques en charge du numérique (CPD & CPC)

Aide pédagogique et technique à la réalisation du projet :

- apports concernant l'EPS,
- utilisation des logiciels pour produire un fichier multimédia,
- publication sur le blog, autorisation de diffusion des productions des élèves...