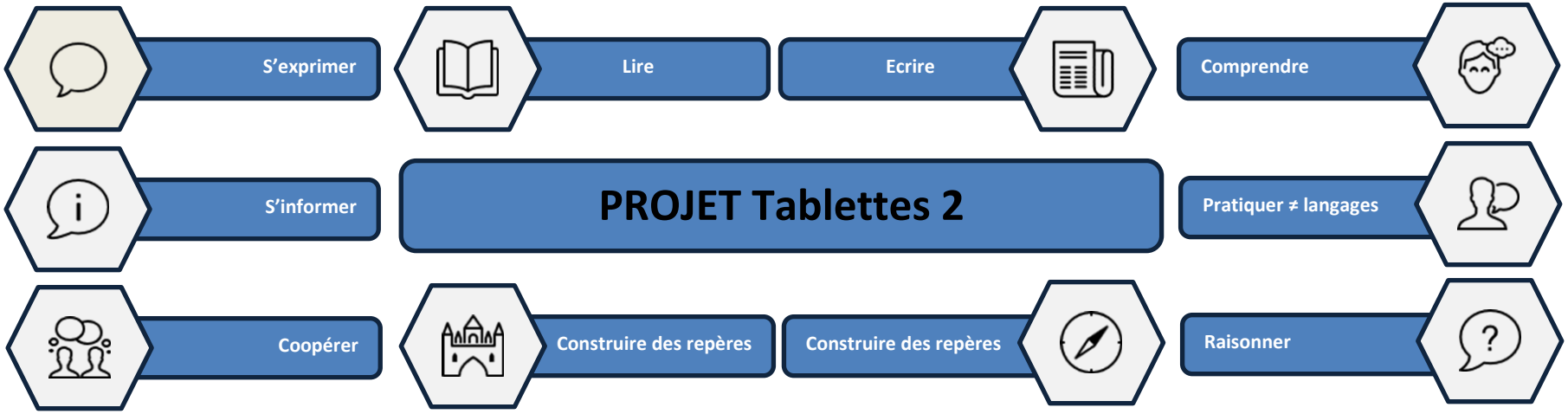
académie Versailles
direction des services départementaux de l'éducation nationale Yvelines

PROJET TABLETTE 2.0

» L'école change avec le numérique «
#EcoleNumerique

CIRCONSCRIPTION DE ST GERMAIN

Réaliser un reportage archéologique							
NIVEAU	CE1-CE2	**NOMBRE DE CLASSES**	9	**DATES**	Novembre 2016 à mai 2017	**FREQUENCE**	1 à 2 /mois



OBJECTIFS

Objectifs	Symbole
Produire des textes	
S'exprimer à l'oral	
Coopérer, s'impliquer dans un projet	
S'informer	
Prendre des photos	
Se poser des questions	
Gérer son temps de travail	

Objectifs	Symbole
Comprendre des fonctionnements	
Développer des compétences en français	
Développer des compétences en géographie	
Développer des compétences en histoire	
Développer des compétences en EMC	
Prendre confiance en soi	
Faire entrer l'école dans l'ère du numérique	

DESCRIPTIF

Ce projet vise à utiliser les tablettes numériques pour **réaliser un documentaire sur l'archéologie**.

Le projet permettra de travailler des compétences en français et en culture humaniste mais aussi de nombreuses compétences transversales.

Selon votre niveau de classe et l'intitulé exact de votre projet, une aide vous sera apportée **en classe**, mais aussi lors de la **préparation** et/ou lors de la **réalisation et le partage** du produit fini.

- **L'aide en classe**

-Prise en charge d'un petit groupe d'élèves par le conseiller

-Appui technique et pédagogique du conseiller pour un groupe mené par l'enseignant

-Présentation à l'ensemble de la classe

- **La préparation**

-Définir ensemble l'intitulé exact du projet, son ambition et le résultat attendu (story board du film ou de la présentation)

-Rencontre en amont de l'intervention en classe pour préparer ensemble une séance

-Former le PE aux outils utilisés

-Penser ensemble l'évaluation du projet

- **Donner à voir le projet**

-Aide et formation technique aux outils permettant le partage et la valorisation du projet : blog, carnet, partage en ligne…

- **Les applications massivement utilisées seront :**

Book Creator, **Skitch**, **QuickVoice** et les applications natives de la tablette (appareil photo, caméra, safari, etc.)

- **Le documentaire**

-Le documentaire sera numérique c'est-à-dire qu'il devra compiler plusieurs médias : **son**, **vidéo**, **texte**, **images**.

-Ces médias devront être l'œuvre des élèves eux-mêmes (enregistrement de leurs commentaires, textes rédigés par eux, photos prises par eux…)

Exceptionnellement, des ressources pourront être récupérées sur internet (surtout pour les plus grands) mais dans le cadre de l'Education aux médias et à l'information et dans le respect du droit à l'image et de la propriété intellectuelle / il faudra ainsi se rapprocher des musées ou des associations partenaires

-Le documentaire pourra prendre la forme d'un film, d'un diaporama animé, d'une présentation en ligne… et devra présenter l'archéologie de façon générale mais aussi de façon locale

-Le documentaire ne devra pas excéder 7 minutes (format vidéo) ou devra comporter un nombre de pages limité pour faciliter le transfert du livre numérique ainsi créé (format autre)

NOTE : Les activités pédagogiques préliminaires (production d'écrits, sorties scolaires…) ne feront pas l'objet d'un accompagnement en classe.

EXEMPLES D'ACTIONS

-Réaliser une encyclopédie de l'archéologie

-Effectuer une sortie de proximité pour découvrir l'archéologie

-Légender une carte

-Géolocaliser les sites de fouilles ou de découvertes sur une carte

-Réaliser des commentaires audio

-Réaliser une vidéo explicative, un documentaire sur le musée d'archéologie nationale

-Illustrer un commentaire par des photos

-Effectuer des recherches sur internet

-Raconter une sortie, un atelier…

-Rendre compte d'un atelier archéologique : fouilles, manipulation, découverte…

Compétences

COMPETENCES CYCLE 2

Comprendre et s'exprimer à l'oral

-Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
-Parler en prenant en compte son auditoire
-Participer à des échanges dans des situations diversifiées
-Adopter une attitude critique par rapport au langage produit

Lire

-Identifier des mots
-Comprendre un texte
-Pratiquer différentes formes de lecture
-Lire à voix haute
-Contrôler sa compréhension

Ecrire

-Copier de manière experte
-Produire des écrits
-Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit

Comprendre le fonctionnement de la langue

-Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit
-Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu
-Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique
-Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques
-Orthographier les formes verbales les plus fréquentes
-Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre
-Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris

Construire des repères spatiaux

-Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
-Utiliser et produire des représentations de l'espace

Construire des repères temporels

-Ordonner des évènements
-Mémoriser quelques repères chronologiques

Pratiquer des démarches scientifiques

-Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion

Mobiliser des outils numériques

-Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples

Pratiquer différents langages

-Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
-Lire et comprendre des textes documentaires illustrés
-Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question
-Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)

PARTENARIATS

Participation en fin de projet aux journées de l'Archéologie (#archeoweek)

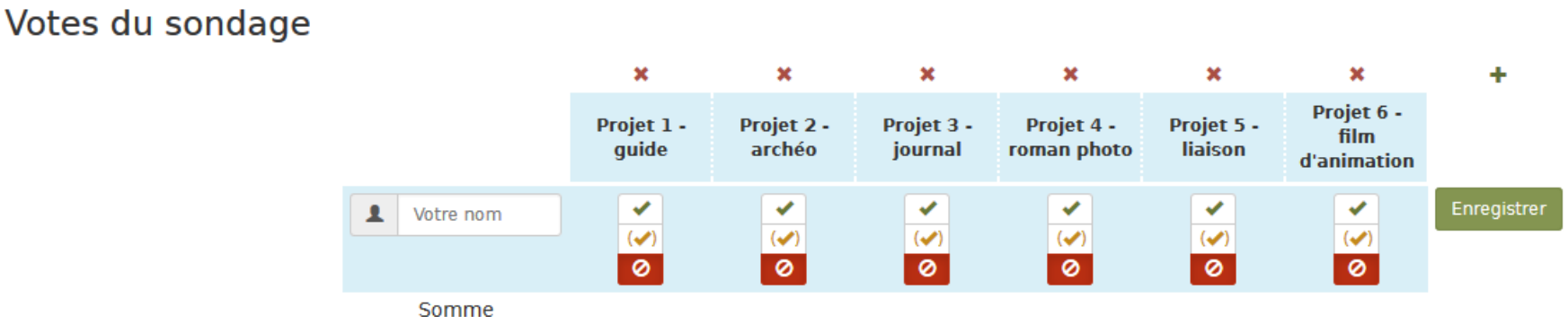
http://journees-archeologie.fr/

Modalités

- **TEMPS 1**

> **Inscription à partir du lundi 12 septembre** sur : https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=pfxuv774whpke6pn

Fin des inscriptions : **le 30 septembre 2016**



> **Renseignez votre nom, le niveau de classe** et choisissez un **projet principal** (vert) **et** un **projet secondaire** (orange) pour me permettre d'ajuster les inscriptions.

> **Enregistrez votre choix**

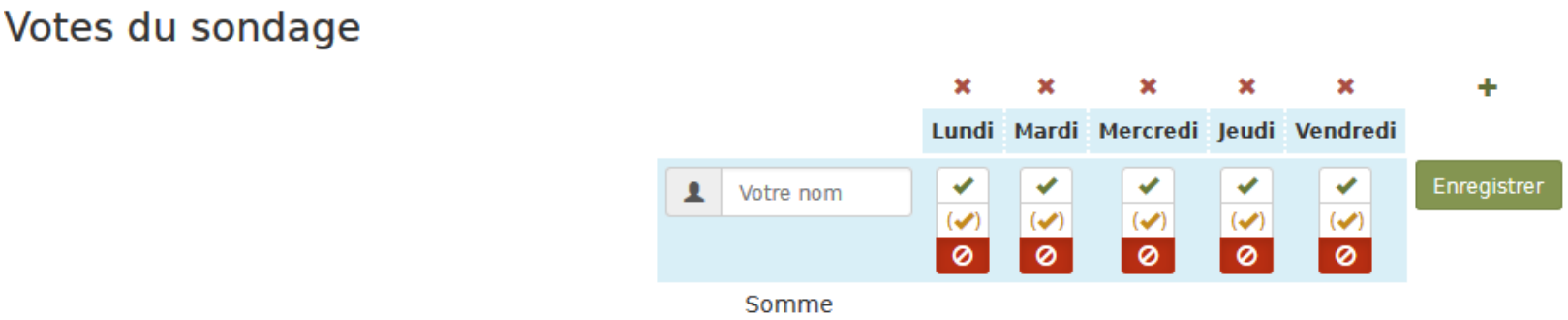
> Chaque école recevra le récapitulatif des classes ayant été retenues **la semaine du 3 octobre**.

- **TEMPS 2**

> **Jour privilégié pour une intervention en classe : à renseigner du 3 octobre au 14 octobre**

https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=4l4r367vbbnigepy

> Ce sondage me permettra de planifier mes interventions. Indiquez votre nom et votre niveau de la même façon **qu'au temps 1**.



- **TEMPS 3**

> Envoi d'un planning prévisionnel à chaque classe concernée la **semaine du 17 octobre**

- **TEMPS 4**

> Début des actions **au retour des vacances de la Toussaint**