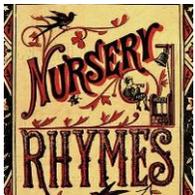


# Projets actionnels, ancrage culturel et outils numériques

	Titres de projets actionnels	C2	C3	Ancrage culturel et ressources DSDEN44	Tâches possibles avec le numérique
01 	<b>Apprendre et jouer à des jeux de cour anglais</b>	X	X	C2 : La classe > les activités scolaires, le sport C3 : La personne et la vie quotidienne > les fêtes et traditions <a href="#">Répertoire de jeux d'extérieur et de cour</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner une vidéo</li> <li>- Ecouter les consignes et les règles</li> <li>- Poser des questions par mail à des élèves du pays anglophone</li> </ul>
02 	<b>Apprendre une chanson typique d'un pays anglophone</b>	X	X	C2 : L'univers enfantin > les comptines, les chansons C3 : L'imaginaire > comptines du pays et de la région <a href="#">Répertoire de chansons traditionnelles</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter enregistrement audio (de façon collective ou autonome)</li> <li>- Visionner le clip correspondant</li> <li>- Enregistrer la chanson concernée</li> <li>- Illustrer la chanson</li> <li>- Diffuser l'enregistrement</li> </ul>
03 	<b>Choisir sa maison préférée sur un site Internet et la décrire</b>	X	X	C2 : L'univers enfantin > l'environnement géographique ou culturel proche, la maison C3 : La personne et la vie quotidienne > les modes de vie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner une sélection de maisons de façon individuelle ou collective</li> <li>- Eventuellement dessiner sa maison</li> <li>- Enregistrer une description de la maison, par exemple avec un avatar (application tellagami)</li> </ul>
04 	<b>Choisir ses vêtements préférés dans un catalogue et expliquer ses choix</b>		X	C3 : La personne et la vie quotidienne > les vêtements	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner des vêtements sur internet, constituer un panier</li> <li>- Exporter la liste des vêtements choisis</li> <li>- Enregistrer un descriptif des vêtements choisis.</li> </ul>



<p>05</p> 	<p><b>Clavarder pour parler de soi avec un correspondant.</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; le portrait physique et moral</p>	<p>- Utiliser une application pour claviarder.</p>
<p>06</p> 	<p><b>Concevoir un dépliant touristique.</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : Des repères géographiques &gt; les monuments et œuvres architecturales célèbres</p>	<p>- Visionner sur internet les sites importants d'une ville, les cartes, itinéraires de transports, etc. - Réaliser un document mêlant images, textes et pourquoi pas légendes audio enregistrées.</p>
<p>07</p> 	<p><b>Créer et jouer à « qui est-ce ? »</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; éléments de description physique et morale C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; le corps humain, les vêtements, le portrait physique L'imaginaire &gt; les personnages de fiction, de bd, de séries, de cinéma. <a href="#">Répertoire de jeux de société</a></p>	<p>- Créer un avatar, ou le dessiner. - Enregistrer une description de ce personnage. Echanger ces images et sons avec une autre classe.</p>
<p>08</p> 	<p><b>Créer un album à la manière de...</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; La littérature enfantine, les contes et légendes C3 : L'imaginaire &gt; Littérature de jeunesse, contes et légendes du pays et de la région</p>	<p>- Utiliser un logiciel de création de livres interactifs pour produire un livre multimédia : image, son et texte. - Diffuser cette production en direction des parents.</p>

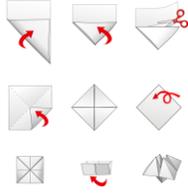


<p>09</p> 	<p><b>Créer un jeu de cartes, de domino ou de Memory (objets, personnages...)</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : La classe &gt; Les activités scolaires  C3 La personne et la vie quotidienne &gt; Les fêtes et traditions  <a href="#">Répertoire de jeux de société</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un appareil photo numérique ou un logiciel de dessin pour représenter un personnage ou un objet.</li> <li>- Mettre en page et imprimer le jeu ainsi créé.</li> </ul>
<p>10</p> 	<p><b>Créer une bande dessinée</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; Les contes et légendes, Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine  C3 : L'imaginaire &gt; Littérature de jeunesse, les personnages de BD</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser une application telle que Comic Strip it ou comic life pour produire ou modifier une bande-dessinée.</li> <li>- Diffuser cette production sous forme numérique ou papier.</li> </ul>
<p>11</p> 	<p><b>Décrire une œuvre</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : Des repères géographiques, historiques et culturels des villes, pays et régions dont on étudie la langue &gt; Les monuments et œuvres architecturales célèbres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser un avatar (telligami par exemple) pour mettre en scène une description d'une œuvre célèbre.</li> </ul>
<p>12</p> 	<p><b>Ecrire un poème à la manière de</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire &gt; Comptines du pays et de la région</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collaborer pour écrire une poésie à la manière de ...</li> <li>-Utiliser un traitement de texte pour saisir ou mettre en forme le poème.</li> <li>-Faire un enregistrement et compiler le texte, l'illustration éventuelle et l'enregistrement sous forme de vidéo, en vue d'une diffusion (application spark vidéo par exemple).</li> </ul>

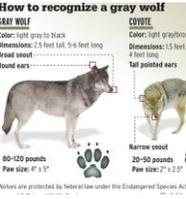


<p>13</p> 	<p><b>Écrire une carte postale</b></p>		X	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Visionner des cartes postales authentiques</li> <li>-Mettre en page une carte postale de son village (photo et texte)</li> <li>-Rédiger et saisir son message.</li> <li>-Diffuser par voie postale ou numérique (avec un éventuel enregistrement)</li> </ul>
<p>14</p> 	<p><b>Écrire une histoire à la manière de</b></p>		X	<p>C3 : L'imaginaire &gt; Littérature de jeunesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Visionner des histoires de façon individuelle ou collective.</li> <li>-Collaborer pour modifier l'histoire, pour rédiger la narration.</li> <li>-Illustrer ou mettre en scène la narration (au format roman photo numérique, ou en film d'animation)</li> <li>-Le cas échéant, enregistrer la narration et les dialogues.</li> </ul>
<p>15</p> 	<p><b>Fabriquer le trombinoscope de la classe à destination des correspondants</b></p>	X	X	<p>C2 : L'enfant &gt; Soi C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; Le portrait physique <a href="#">Applications pour les langues vivantes</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser un appareil photo</li> <li>-Mettre en page les images</li> <li>-Enregistrer éventuellement une présentation sommaire pour chacun des élèves de la classe.</li> <li>-Compiler image et enregistrements à l'aide d'une application (thinglink par exemple)</li> </ul>
<p>16</p> 	<p><b>Fabriquer un Christmas cracker pour l'offrir</b></p>	X	X	<p>C2 : L'enfant &gt; Les habitudes de l'enfant, les grandes périodes de l'année, l'univers enfantin, les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Visionner seul ou à plusieurs une vidéo de bricolage.</li> </ul>



<p>17</p> 	<p><b>Fabriquer un jeu de cartes (Snap, Happy Families...)</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; La famille L'enfant &gt; Les habitudes de l'enfant C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions <a href="#">Répertoire de jeux pour les langues vivantes</a></p>	<p>-Réaliser une illustration. -Mettre en page l'illustration sous forme de carte.</p>
<p>18</p> 	<p><b>Fabriquer une « salière » (Snap Dragon)</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; Les habitudes de l'enfant C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions Séquence « Handa's Snapdragon »</p>	<p>-Visionner une situation authentique de jeu avec un snapdragon ou un tutoriel de fabrication.</p>
<p>19</p> 	<p><b>Fêter un anniversaire en anglais</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; Les grandes périodes de la vie La classe &gt; Les repères temporels L'univers enfantin &gt; Les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<p>-Visionner une vidéo authentique -Ecouter seul ou à plusieurs une chanson traditionnelle d'anniversaire. -Visionner et choisir sur internet des décorations ou recettes en lien avec la fête d'anniversaire</p>
<p>20</p> 	<p><b>Fêter une fête typique d'un pays anglophone</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; Les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<p>-Visionner une danse, chanson, scène traditionnelle de la fête en question. -Filmer une représentation dansée ou chantée</p>



<p>21</p> 	<p><b>Interpréter une chanson dans une autre classe</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; Les comptines, les chansons C3 : L'imaginaire &gt; Comptines du pays et de la région <a href="#">Répertoire de chansons traditionnelles</a></p>	<p>-Ecouter seul ou à plusieurs une version segmentée ou complète de la chanson. -Utiliser l'enregistreur numérique pour évaluer ses progrès. -Éventuellement filmer ou enregistrer la présentation finale.</p>
<p>22</p> 	<p><b>Inventer un rap de présentation</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; Le portrait physique, le portrait moral</p>	<p>-Visionner une vidéo adaptée. -S'inspirer des codes gestuels, vocaux et vestimentaires. -Collaborer pour écrire un texte. -Utiliser l'enregistreur numérique pour évaluer ses progrès. -Eventuellement, utiliser une application musicale (garage band, audacity, etc .) pour superposer une bande rythmique et sonore et des voix. -Filmer/enregistrer la représentation.</p>
<p>23</p> 	<p><b>Inventer un virelangue (Tongue Twister)</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire &gt; Comptines du pays et de la région</p>	<p>-Collaborer pour écrire un texte. -Utiliser l'enregistreur numérique pour évaluer ses progrès. -Filmer/enregistrer la représentation.</p>
<p>24</p> 	<p><b>Jouer à la course au trésor</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; Les activités scolaires <a href="#">Séquences pour enseigner avec le numérique</a></p>	<p>-Visionner une vidéo de chasse au trésor (pirates ou émission contemporaine). -Déterminer un itinéraire et collaborer pour rédiger ou enregistrer des messages -Utiliser un logiciel de création de QR codes pour donner accès aux messages -Utiliser un lecteur de qr codes pour trouver le trésor</p>

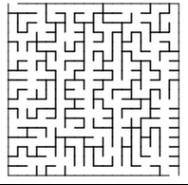


<p>25</p> 	<p><b>Jouer à un jeu de plateau traditionnel (Snakes and ladders...)</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; La vie quotidienne C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et tradition <a href="#">Répertoire de jeux</a></p>	<p>-Visionner une partie de jeu pour en comprendre les règles.</p>
<p>26</p> 	<p><b>Jouer au jeu du labyrinthe</b></p>		<p>X</p>	<p>C2 : La classe &gt; les activités scolaires C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; L'environnement urbain, son iconographie</p>	<p>-Visionner une vidéo pour en comprendre les règles.</p>
<p>27</p> 	<p><b>Lire une histoire courte en bande dessinée</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire &gt; Littérature de jeunesse, personnages de BD</p>	<p>-Ecouter un enregistrement audio correspondant aux pages lues (sans les bulles écrites). -S'entraîner à répéter les différentes phrases et s'enregistrer pour évaluer ses progrès.</p>
<p>28</p> 	<p><b>Organiser un défilé de mode (Fashion show)</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; Les vêtements C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; Les vêtements</p>	<p>-Visionner une vidéo de défilé de mode. -S'inspirer des attitudes, codes vestimentaires, etc. -Prendre des photos du défilé et commenter chaque vêtement. Enregistrer les commentaires.</p>
<p>29</p> 	<p><b>Organiser un tournoi d'un sport traditionnel (rounders, cricket, baseball, netball, etc.)</b></p>		<p>X</p>	<p>C2 : La classe &gt; Le sport C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<p>-Visionner une vidéo décrivant les règles ou représentant une partie. -Filmer les actions et jouer au commentateur sportif : enregistrer un commentaire audio.</p>



<p>30</p> 	<p><b>Organiser une exposition</b></p>		X	<p>C3 : L'imaginaire &gt; Œuvres célèbres</p>	<p>-Réaliser une visite virtuelle d'un musée célèbre via un site ou une application.          -Collaborer pour décrire un œuvre, son auteur, les couleurs présentes, etc.          -S'enregistrer pour s'évaluer et progresser.          -Enregistrer un commentaire audio en utilisant la fonction podcast d'open sankoré ou bien l'application tellagami.</p>
<p>31</p> 	<p><b>Organiser une fête costumée</b></p>	X	X	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; Les grandes fêtes et coutumes          C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions</p>	<p>- Visionner une vidéo sur une fête costumée          - Rédiger une invitation          - Prendre des photos et réaliser un poster commenté décrivant les différents costumes et personnages.</p>
<p>32</p> 	<p><b>Apprendre et jouer à des jeux de cour anglais</b></p>	X	X	<p>C2 : La classe &gt; les activités scolaires, le sport          C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les fêtes et traditions  <a href="#">Répertoire de jeux d'extérieur et de cour</a></p>	<p>-Visionner une vidéo          - Ecouter les consignes et les règles          - Poser des questions par mail à des élèves du pays anglophone</p>
<p>33</p> 	<p><b>Apprendre une chanson typique d'un pays anglophone</b></p>	X	X	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; les comptines, les chansons          C3 : L'imaginaire &gt; comptines du pays et de la région  <a href="#">Répertoire de chansons traditionnelles</a></p>	<p>- Ecouter enregistrement audio (de façon collective ou autonome)          - Visionner le clip correspondant          - Enregistrer la chanson concernée          - Illustrer la chanson          - Diffuser l'enregistrement</p>



<p>34</p> 	<p><b>Choisir sa maison préférée sur un site Internet et la décrire</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin &gt; l'environnement géographique ou culturel proche, la maison C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les modes de vie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner une sélection de maisons de façon individuelle ou collective</li> <li>- Eventuellement dessiner sa maison</li> <li>- Enregistrer une description de la maison, par exemple avec un avatar (application tellagami)</li> </ul>
<p>35</p> 	<p><b>Choisir ses vêtements préférés dans un catalogue et expliquer ses choix</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; les vêtements</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner des vêtements sur internet, constituer un panier</li> <li>- Exporter la liste des vêtements choisis</li> <li>Enregistrer un descriptif des vêtements choisis.</li> </ul>
<p>36</p> 	<p><b>Clavarder pour parler de soi avec un correspondant.</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; le portrait physique et moral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser une application pour claviarder.</li> </ul>
<p>37</p> 	<p><b>Concevoir un dépliant touristique.</b></p>		<p>X</p>	<p>C3 : Des repères géographiques &gt; les monuments et œuvres architecturales célèbres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionner sur internet les sites importants d'une ville, les cartes, itinéraires de transports, etc.</li> <li>- Réaliser un document mêlant images, textes et pourquoi pas légendes audio enregistrées.</li> </ul>
<p>38</p> 	<p><b>Créer et jouer à « qui est-ce ? »</b></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant &gt; éléments de description physique et morale C3 : La personne et la vie quotidienne &gt; le corps humain, les vêtements, le portrait physique L'imaginaire &gt; les personnages de fiction,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un avatar, ou le dessiner.</li> <li>- Enregistrer une description de ce personnage.</li> <li>Echanger ces images et sons avec une autre classe.</li> </ul>



				de bd, de séries, de cinéma. <a href="#">Répertoire de jeux de société</a>	
39 	<b>Créer un album à la manière de...</b>	X	X	C2 : L'univers enfantin > La littérature enfantine, les contes et légendes C3 : L'imaginaire > Littérature de jeunesse, contes et légendes du pays et de la région Prochainement : Liste d'albums de littérature de jeunesse	- Utiliser un logiciel de création de livres interactifs pour produire un livre multimédia : image, son et texte. - Diffuser cette production en direction des parents.
40 	<b>Créer un jeu de cartes, de domino ou de Memory (objets, personnages...)</b>	X	X	C2 : La classe > Les activités scolaires C3 : La personne et la vie quotidienne > Les fêtes et traditions <a href="#">Répertoire de jeux de société</a>	- Utiliser un appareil photo numérique ou un logiciel de dessin pour représenter un personnage ou un objet. - Mettre en page et imprimer le jeu ainsi créé.
41 	<b>Créer une bande dessinée</b>	X	X	C2 : L'univers enfantin > Les contes et légendes, Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine C3 : L'imaginaire > Littérature de jeunesse, les personnages de BD	- Utiliser une application telle que Comic Strip it ou comic life pour produire ou modifier une bande-dessinée. - Diffuser cette production sous forme numérique ou papier.

