
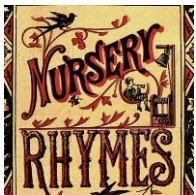












Projets actionnels, ancrage culturel et outils numériques

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







<p>05</p> 	<p>Clavarder pour parler de soi avec un correspondant.</p>		X	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne > le portrait physique et moral</p>	<p>- Utiliser une application pour clavier.</p>
<p>06</p> 	<p>Concevoir un dépliant touristique.</p>		X	<p>C3 : Des repères géographiques > 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>Créer et jouer à « qui est-ce ? »</p>	X	X	<p>C2 : L'enfant > éléments de description physique et morale C3 : La personne et la vie quotidienne > le corps humain, les vêtements, le portrait physique L'imaginaire > les personnages de fiction, de bd, de séries, de cinéma. Répertoire de jeux de société</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>Créer un album à la manière de...</p>	X	X	<p>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</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>Créer un jeu de cartes, de domino ou de Memory (objets, personnages...)</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : La classe > Les activités scolaires C3 La personne et la vie quotidienne > Les fêtes et traditions Répertoire de jeux de société</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>10</p> 	<p>Créer une bande dessinée</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>11</p> 	<p>Décrire une œuvre</p>		<p>X</p>	<p>C3 : Des repères géographiques, historiques et culturels des villes, pays et régions dont on étudie la langue > Les monuments et œuvres architecturales célèbres</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliser un avatar (telligami par exemple) pour mettre en scène une description d'une œuvre célèbre.
<p>12</p> 	<p>Ecrire un poème à la manière de</p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire > Comptines du pays et de la région</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Collaborer pour écrire une poésie à la manière de ... -Utiliser un traitement de texte pour saisir ou mettre en forme le poème. -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).







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








<p>17</p> 	<p>Fabriquer un jeu de cartes (Snap, Happy Families...)</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > La famille L'enfant > Les habitudes de l'enfant C3 : La personne et la vie quotidienne > les fêtes et traditions Répertoire de jeux pour les langues vivantes</p>	<p>-Réaliser une illustration. -Mettre en page l'illustration sous forme de carte.</p>
<p>18</p> 	<p>Fabriquer une « salière » (Snap Dragon)</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > Les habitudes de l'enfant C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Fêter un anniversaire en anglais</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > Les grandes périodes de la vie La classe > Les repères temporels L'univers enfantin > Les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Fêter une fête typique d'un pays anglophone</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin > Les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Interpréter une chanson dans une autre classe</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin > Les comptines, les chansons C3 : L'imaginaire > Comptines du pays et de la région Répertoire de chansons traditionnelles</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>Inventer un rap de présentation</p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Inventer un virelangue (Tongue Twister)</p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire > 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>Jouer à la course au trésor</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > Les activités scolaires Séquences pour enseigner avec le numérique</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>



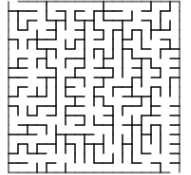




<p>25</p> 	<p>Jouer à un jeu de plateau traditionnel (Snakes and ladders...)</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin > La vie quotidienne C3 : La personne et la vie quotidienne > les fêtes et tradition Répertoire de jeux</p>	<p>-Visionner une partie de jeu pour en comprendre les règles.</p>
<p>26</p> 	<p>Jouer au jeu du labyrinthe</p>		<p>X</p>	<p>C2 : La classe > les activités scolaires C3 : La personne et la vie quotidienne > L'environnement urbain, son iconographie</p>	<p>-Visionner une vidéo pour en comprendre les règles.</p>
<p>27</p> 	<p>Lire une histoire courte en bande dessinée</p>		<p>X</p>	<p>C3 : L'imaginaire > 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>Organiser un défilé de mode (Fashion show)</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > Les vêtements C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Organiser un tournoi d'un sport traditionnel (rounders, cricket, baseball, netball, etc.)</p>		<p>X</p>	<p>C2 : La classe > Le sport C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Organiser une exposition</p>		X	<p>C3 : L'imaginaire > 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>Organiser une fête costumée</p>	X	X	<p>C2 : L'univers enfantin > Les grandes fêtes et coutumes C3 : La personne et la vie quotidienne > 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>Apprendre et jouer à des jeux de cour anglais</p>	X	X	<p>C2 : La classe > les activités scolaires, le sport C3 : La personne et la vie quotidienne > les fêtes et traditions Répertoire de jeux d'extérieur et de cour</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>Apprendre une chanson typique d'un pays anglophone</p>	X	X	<p>C2 : L'univers enfantin > les comptines, les chansons C3 : L'imaginaire > comptines du pays et de la région Répertoire de chansons traditionnelles</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>Choisir sa maison préférée sur un site Internet et la décrire</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'univers enfantin > l'environnement géographique ou culturel proche, la maison C3 : La personne et la vie quotidienne > les modes de vie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visionner une sélection de maisons de façon individuelle ou collective - Eventuellement dessiner sa maison - Enregistrer une description de la maison, par exemple avec un avatar (application tellagami)
<p>35</p> 	<p>Choisir ses vêtements préférés dans un catalogue et expliquer ses choix</p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne > les vêtements</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visionner des vêtements sur internet, constituer un panier - Exporter la liste des vêtements choisis Enregistrer un descriptif des vêtements choisis.
<p>36</p> 	<p>Clavarder pour parler de soi avec un correspondant.</p>		<p>X</p>	<p>C3 : La personne et la vie quotidienne > le portrait physique et moral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une application pour claviarder.
<p>37</p> 	<p>Concevoir un dépliant touristique.</p>		<p>X</p>	<p>C3 : Des repères géographiques > les monuments et œuvres architecturales célèbres</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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>38</p> 	<p>Créer et jouer à « qui est-ce ? »</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>C2 : L'enfant > éléments de description physique et morale C3 : La personne et la vie quotidienne > le corps humain, les vêtements, le portrait physique L'imaginaire > les personnages de fiction,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un avatar, ou le dessiner. - Enregistrer une description de ce personnage. Echanger ces images et sons avec une autre classe.



				de bd, de séries, de cinéma. Répertoire de jeux de société	
39 	Créer un album à la manière de...	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 	Créer un jeu de cartes, de domino ou de Memory (objets, personnages...)	X	X	C2 : La classe > Les activités scolaires C3 : La personne et la vie quotidienne > Les fêtes et traditions Répertoire de jeux de société	- 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 	Créer une bande dessinée	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.

