

# JE FAIS DECOUVRIR MON VILLAGE : PARCOURS NUMERIQUE A TRAVERS LE VILLAGE DE SAOU.

CYCLE 2 / 3

Projet mené par : Martine GUILLERME.

École élémentaire de Saoû  
Circonscription CREST VALLEE DE LA DROME (26)

Inspectrice référente : Claire VENTRE.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et l'argumentation

# LE PROJET

A travers un parcours numérique, les élèves de Saoû présentent leur village à leurs correspondants Erasmus.

Pendant l'année, ils ont collecté de l'information et réalisé des documents bilingues présentant les éléments marquants : histoire, architecture, personnalités marquantes, culture, éléments géographiques remarquables, artisanat, commerces... Ces documents prennent différentes formes : Ebooks, textes, interviews, capsules vidéos, etc... Ils ont ensuite conçu un parcours numérique autour de ces documents.

## ACTEURS

64 élèves / 3 Classes / CP - CM2

## EFFETS OBSERVÉS

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Amélioration du niveau d'anglais mais également des compétences en français, aussi bien orales qu'écrites
- Meilleure maîtrise des outils numériques (rechercher de l'information, filmer, monter des mini-films, construire des capsules, créer/utiliser des QR-codes...)
- Enrichissement de la culture personnelle sur l'histoire de son village
- Coopération, collaboration au sein de la classe (partager des tâches, faire des choix, s'organiser à plusieurs, mettre ses compétences et connaissances au service des autres...)
- Confiance en soi et image de soi (se voir, se filmer, s'entendre...)
- Capacité à s'investir dans un projet collectif
- Accroissement de l'autonomie
- Accroissement de la persévérance

## LES OBJECTIFS

- Communiquer avec des correspondants ERASMUS et leur faire découvrir le village de Saoû grâce à un jeu de piste bilingue à base de QR-codes. Dans un 2ème temps, étendre l'accessibilité du jeu de piste au tourisme local, en lien avec l'office du tourisme.
- S'approprier le patrimoine culturel de son lieu de vie et le partager
- Construire la notion de citoyenneté européenne
- Renforcer la maîtrise de la langue orale et écrite (français et anglais)
- Développer les compétences disciplinaires en histoire, géographie, etc... nécessaires pour la fabrication des capsules liées aux QR-codes.

### SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Motivation accrue grâce à un projet qui dynamise le travail de groupe des élèves

Amélioration du travail d'équipe, meilleure coordination

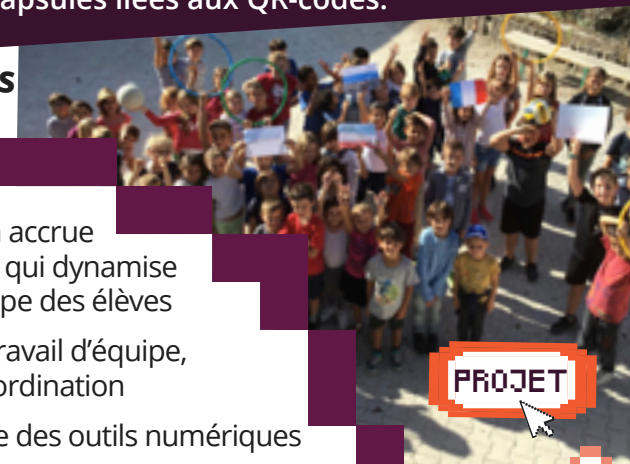
Amélioration de la maîtrise des outils numériques

Amélioration des compétences en langue

Augmentation de la confiance en soi grâce à la réalisation d'un projet ambitieux

Acquisition d'expérience dans l'organisation d'un projet, ce qui facilite l'engagement dans d'autres projets (ouverture vers le dispositif EMILE)

Meilleure connaissance du lieu d'exercice et plus grande implication dans le village, à travers les capsules vidéos sur l'histoire et la géographie ainsi que les interviews des membres de la collectivité



PROJET

VIDEO

