

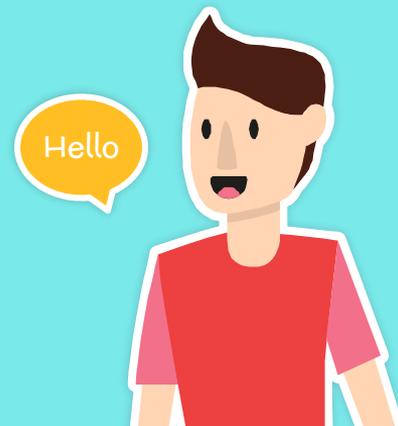


Jeux Olympiques 2024

Elaborer un projet EMC et LVE



Session 1
Mardi 16 janvier 2024





Programme du jour



01

Le projet

02

Mise en
activité

03

Quelques
apports

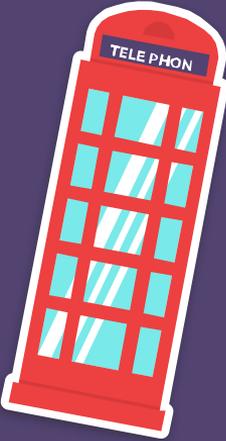
04

Mise en
activité

05

Conclusion





01

Le projet

Quoi? Pourquoi?



Animation territoriale en vue des Jeux Olympique et paralympiques de Paris 2024

BO du 18/04/2023

1. Une montée en puissance de l'animation territoriale en 2023 et 2024
 - Célébration de temps forts nationaux
 - Semaine olympique et paralympique: du 2 au 6 avril 2024
 - Journée olympique: 23 juin 2024
 - Initiatives locales:
 - Découverte d'activités physiques et sportives
 - Diffusion des valeurs de l'olympisme
 - Mise en valeur des Jeux olympiques et paralympiques





Semaine olympique et paralympique (SOP)

Du 2 au 6 avril 2024



<https://eduscol.education.fr/3499/semaine-olympique-et-paralympique>

« Semaine pour promouvoir la pratique sportive chez les jeunes et mobiliser la communauté éducative autour des valeurs citoyennes et sportives inscrites dans l'ADN de l'olympisme et du paralympisme »

Objectifs :

- Sensibiliser aux valeurs olympiques et paralympiques en mobilisant des **outils éducatifs et ludiques** mis à disposition ;
- Utiliser le **sport** comme outil pédagogique dans les enseignements ;
- Découvrir des disciplines olympiques et paralympiques en collaboration avec le mouvement sportif, en organisant des **ateliers de pratique sportive** ;
- **Changer le regard sur le handicap** en s'appuyant sur la découverte des parasports et en intégrant des rencontres de parasports ou sports partagés ;
- Eveiller les jeunes à l'**engagement** bénévole et citoyen.





La journée olympique et paralympique

Dimanche 23 juin 2024



« être en forme Olympique, en bougeant au maxi »

- 30 minutes d'Activité Physique Quotidienne
- 3 piliers:
 - Bouger
 - Apprendre
 - Découvrir



<https://www.education.gouv.fr/23-juin-journee-olympique-et-paralympique-12053>

<https://www.paris2024.org/fr/journee-olympique/>

<https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4802-la-journee-olympique.html>





Dans l'ADN de la circonscription



Plusieurs formations et outils proposés sur le site de la circonscription:

- Prix littéraire: <https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/2020/04/20/prix-litteraire-2020-diversite-mobilite-animation-1/>
- Des propositions en EMC: <https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/category/pedagogie/emc/>
- Plurilinguisme à l'école: <https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/2023/04/13/plurilinguisme-a-lecole/>
- Des padlets en langues vivantes: <https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/2020/05/14/des-padlets-en-langues-vivantes/>
- English for scholl: <https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/2020/02/26/english-for-schools-deutsch-fur-schulen/>





Dans l'ADN de la circonscription



Le prix littéraire 2024 – « Excellence, amitié, respect »

<https://ienlille1marcqenbaroeul.etab.ac-lille.fr/2024/01/02/prix-litteraire-2024/>

- Fin mai au théâtre Charcot pour toutes les classes



Les rencontres chantantes 2024 – « Chant, mouvement et valeurs de l'olympisme (Respect, amitié et excellence) »

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/QJM5nmxfNRKpcpH>

- Le 4 juin au théâtre Charcot de Marcq-en-Baroeul
- Le 6 juin à la Chaufferie Huet de La Madeleine



Nos formations



Quel est l'objectif?

Co-concevoir un projet
pluridisciplinaire adapté à
votre classe

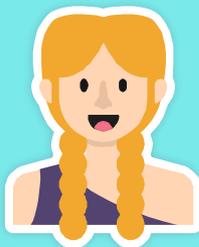




Attendu final lors de la 2^e session

Je présente mon projet...

- Les activités choisies
- La plus-value pour les élèves
- Les difficultés anticipées / Les solutions possibles





02

Mise en activité



Premiers apports et mise en route





Une sélection de ressources

Des outils pour donner du sens au projet

E-TWINNING	https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/local-news/visioconference-concevoir-les-activites-collaboratives-du-projet-sur-le-twinspace	Plateforme permettant de mettre en contact des équipes pédagogiques à travers l'Europe. Il est possible de lancer un projet ou de participer à un projet déjà existant.
DISMOIDIXMOTS	https://dismoidixmots.culture.gouv.fr/ https://dismoidixmots.culture.gouv.fr/actualites/dis-moi-des-nouvelles-plurilingues	Concours de nouvelles plurilingues
SEMAINE DES LANGUES	https://view.genial.ly/63bef541cbf1e200133c56cc https://pedagogie.ac-montpellier.fr/sites/default/files/2023-11/Semaine%20des%20langues%202024.pdf	Deux exemples de projets numériques autour de la semaine des langues - un exemple de Genially destiné aux enseignants qui propose différentes entrées pour aborder la semaine des langues - quelques idées autour du thème « l'important c'est de communiquer », dont certaines en lien avec les JO
SEMAINE OLYMPIQUE	https://medias-generation.paris2024.org/2021-11/Guide-SOP2022-VDEF-NOVEMBRE-21_0.pdf	Dossier complet d'aide à la préparation de la semaine olympique.



Une sélection de ressources

Des ressources pour s'inspirer



DEFI SPORTIF A L'ECOLE	https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2344531/dispositif-30-minutes-d-activite-physique-quotidienne-30-apq	L'académie de Paris propose, en lien avec les JO, des ressources pour mettre en place les 30 minutes de sport par jour
LES VALEURS DE L'OLYMPISME	https://www.youtube.com/watch?v=QQXwvXJsOMs&t=24s	Vidéo présentant les valeurs de l'olympisme aux élèves
JEU COLLABORATIF EN ITALIEN	https://www.youtube.com/watch?v=3LkKeRIICQI	Règles d'un jeu collaboratif expliqué en italien (youtube propose la traduction automatique)
ART ET OLYMPISME	https://www.museedusport.fr/sites/default/files/Epreuves_Concours%20Art%20%26%20Olympisme_0.pdf	Concours « Art et olympisme ». Certaines épreuves peuvent être adapté à notre contexte (voir section Oulipo)
QUIZZLET	https://quizlet.com/fr/485100249/les-jeux-olympiques-flash-cards/	Exemple d'usage possible de l'application (cartes recto-verso dans deux langues pour réviser) – l'application learning apps propose aussi la creation de jeux.
EXPO PHOTOS - AEFE	https://www.aefe.fr/files/expo-photo-valeurs-olympisme/	Les valeurs de l'Olympisme à hauteur d'enfant (photos)



Une sélection de ressources

Des ressources à exploiter

VIDEO D'ATHLETES EN ESPAGNOL	https://www.youtube.com/watch?v=69cYBN6JvyM	Vidéo sur les jeux olympiques et Espagnol. De nombreuses interviews d'athlètes peuvent être trouvées sur youtube.
WILMA RUDOLPH	https://www.youtube.com/watch?v=jaTQE4kG7nA	Video de l'album en anglais
REPORTAGE EN ALLEMAND	https://www.youtube.com/watch?v=Xclsw2Jo7As	Reportage en allemand sur une athlète
INTERVIEW D'ATHLETES	https://generation.paris2024.org/podcast-marie-amelie-le-fur	Podcast d'athlètes français
LES VALEURS DE LA VICTOIRE	https://www.733-jesseowens.com/Portals/0/Documents/Projet/cahier%20pedagogique%20JESS%20OWENS%20HD.pdf	Ressources autour du film : les valeurs de la victoire racontant les exploits de Jesse Owens
HYMNES NATIONAUX	https://www.bing.com/videos/search?q=Hymnes%20Nationaux%20traduction&qs=n&form=QBVR&=%25eG%C3%A9rer%20votre%20historique%20de%20recherche%25E&sp=-1&lq=0&pg=hymnes%20nationaux%20traduction&sc=0-27&sk=&cvid=1DB553B8CE8F4775A4AEBD70ECBC5EA5&ghsh=0&ghacc=0&ghpl=	Recherche youtube pour trouver une liste des hymnes nationaux avec la traduction en français





Une sélection de ressources

Des ressources à exploiter



DULALA	https://lexilala.org/ https://dulala.fr/ressources/	Site spécialisé dans la production de ressources pour enseigner avec et dans un contexte plurilingue. Lexilala permet de trouver de nombreuses traductions pour un mot
DIRE BONJOUR	https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=Dire+bonjour+c%27est+joli+Dans+n%27importe+quel+pay+s&mid=25F14A767C59D8BBCCAF25F14A767C59D8BBCCAF&FORM=VIRE	Chanson des enfantastiques.
DIGIFLASHCARD	https://podeduc.apps.education.fr/video/14676-digiflashcards-en-demp4/	Un exemple de réalisation d'une classe utilisant la mascotte pour faire parler les élèves dans d'autres langues
LE REBOND DE JO	http://maliluno.eklablog.com/litterature-le-rebond-de-jo-a214938357	Album dont le personnage principal est un athlète (l'accent est mis sur les valeurs olympiques) - blog
UNICEF – KIT PLAYDAGOGIE	https://my.unicef.fr/article/paris-2024-lunicef-et-play-international-sassocient-pour-lancer-un-programme-educatif/	Kit proposant des ressources autour des JO





Une sélection de ressources

Des outils numériques pour élaborer



GOOGLE TRANSLATE	https://translate.google.com/?hl=fr&tab=TI	Traducteur (lecture à voix haute de très nombreuses langues)
LA DIGITALE	https://ladigitale.dev/#projet	Site proposant de nombreuses application pour le quotidien des enseignants.
QWANT JUNIOR	https://about.qwant.com/junior/	Moteur de recherche sécurisé
CHATGPT		





03

Quelques ressources

Autour des JO





Une sélection de ressources

Autour des JO



PROGRAMME L'IMPOSSIBLE	https://im-possible.paralympic.org/videos-learners-6-8-years-old https://france-paralympique.fr/wp-content/uploads/2019/12/impossible-manuel-de-lenseignant-1.pdf	Kit de ressources autour des jeux paralympiques
OLYMP'KIT	https://www.olympkit.com/	Après inscription, accès à des ressources clé en main autour des JO
FRANCE OLYMPIQUE	https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6552-ressources-pdagogiques-pour-la-classe.html	Site du Comité Olympique proposant un très grand nombre de ressources.
GENERATION 2024	https://generation.paris2024.org/	Site officiel





FRANCEOLYMPIQUE
LE SITE INSTITUTIONNEL

France Olympique

Des ressources

<https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/>

➤ Présentation

- Valeurs, identité, projet
 - Olympie, les origines;
 - Symboles olympiques...

➤ Culture-Jeunesse

- Education
 - La journée olympique;
 - Découvrir l'olympisme avec les incollables;
 - Ressources pédagogiques pour la classe...





FRANCEOLYMPIQUE
LE SITE INSTITUTIONNEL

France Olympique

Des ressources

<https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/>

➤ Culture-Jeunesse

➤ Education

➤ Ressources pédagogiques pour la classe

- Dossiers pédagogiques (interdisciplinaires)
- Learn with the Olympic games in english!
- Fiches pédagogiques EPS
- Playdagogie
- Education aux médias ç travers le sport et l'olympisme





Génération 2024

Des ressources

<https://generation.paris2024.org/>

20
GÉNÉ-
RATION
24

Informations et activités à mener en classe autour de dispositifs:

- La semaine olympique et paralympique;
- L'APQ...

Activités, souvent pluridisciplinaires, à mener en classe:

- « Pédagogie en mouvement »
- « Ma SOP 2024 en élémentaire »
- « La couleur de la victoire » (Cycle 3)
- Films – Rencontre avec des athlètes paralympiques
- « Les mascottes et les symboles de la République » (Cycle 2 + Cycle 3)
- « Je fais mon Olympiade culturelle »





Génération 2024

Des ressources

<https://generation.paris2024.org/>

Rechercher dans les ressources pédagogiques...



Maternelle



Elémentaire



Collège



Lycée



Supérieur

Thématiques : [Rituels et symboles des Jeux](#) | [Jeux Olympiques et Paralympiques](#) | [Valeurs olympiques et paralympiques](#) | [Histoire des Jeux](#) | [Sport et santé](#) | [Sport et handicap](#) | [Sport pour le climat et l'environnement](#) | [Paris 2024](#)

Rechercher

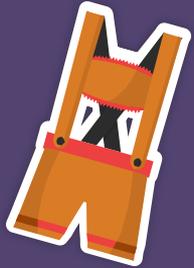


04

Mise en activité



Reprise de son projet





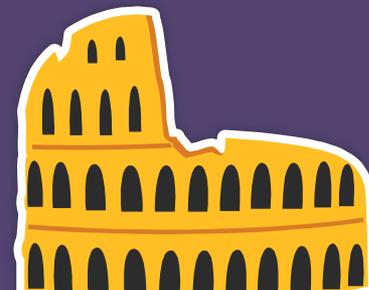


05

Conclusion



Bilan et perspectives





Plan de la session 2



01

Rappel

02

Apports sur
la forme

03

Mise en
activité

04

Présentation
des projets

05

Conclusion





Meet on February 13!



Danke!





Jeux Olympiques 2024



Elaborer un projet EMC et LVE



Session 2
Mardi 13 février 2024





Plan de la session 2



01

Rappel

02

Apports sur
la forme

03

Mise en
activité

04

Présentation
des projets

05

Conclusion





Programmes EMC

Cycles 2 et 3

3 finalités:

- ✓ Respecter autrui
- ✓ Acquérir et partager les valeurs de la République
- ✓ Construire une culture civique

Compétences travaillées autour de 4 cultures:

- ✓ Culture de la sensibilité
- ✓ Culture de la règle et du droit
- ✓ Culture du jugement
- ✓ Culture de l'engagement





Programmes LVE

Cycle 2



Compétences travaillées

- Comprendre l'oral
 - Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur. (Domaines du socle : 1, 2)
- S'exprimer oralement en continu
 - En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter. (Domaines du socle : 1, 2)
- Prendre part à une conversation
 - Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne. (Domaines du socle : 1, 2, 3)
- Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
 - Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés. (Domaines du socle : 1, 2, 3, 5)





Programmes LVE



Cycle 3

Compétences travaillées

- **Écouter et comprendre** (Domaines du socle : 1, 2)
 - Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.
 - Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes.
 - Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message.
- **Lire et comprendre** (Domaines du socle : 1, 2)
 - Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte.
 - Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte.
 - S'appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles.
 - Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue.
- **Parler en continu** (Domaines du socle : 1, 2, 3)
 - Mémoriser et reproduire des énoncés.
 - S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.
 - Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.
- **Écrire** (Domaines du socle : 1, 2, 3)
 - Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.
 - Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.
- **Réagir et dialoguer** (Domaines du socle : 1, 2)
 - Poser des questions simples.
 - Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés.
 - Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève.
- **Découvrir les aspects culturels [...]** (Domaines du socle : 1, 2, 3, 5)
 - Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.
 - Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires.





Programmes EPS



Cycle 2



Compétences travaillées

- Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1)
 - Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
 - Adapter sa motricité à des environnements variés.
 - S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.
- S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (Domaine du socle : 2)
 - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
 - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble (Domaine du socle : 3)
 - Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...).
 - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
 - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.
 - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.
 - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.
- S'approprier une culture physique sportive et artistique » Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. » Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. Domaine du socle : 5





Programmes EPS



Cycle 3

Compétences travaillées

- Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1)
 - Adapter sa motricité à des situations variées.
 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
 - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
- S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (Domaine du socle : 2)
 - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
 - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
 - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (Domaine du socle : 3)
 - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
 - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
 - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
 - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (Domaine du socle : 4)
 - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
 - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
 - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.
- S'approprier une culture physique, sportive et artistique (Domaine du socle : 5)
 - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
 - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.





02

Apports



Quelle(s) forme(s) peuvent prendre nos activités?





Une sélection de ressources

Des outils pour donner forme au projet



Ressource	Lien	Description
CANVA	www.canva.com	Outil de conception pour créer des designs contenant des fichiers multimédias accessible aux enseignants et aux élèves (entièrement gratuite)
ENREGISTREUR AUDIO	https://audacity.fr/	Hors connexion, enregistreur vocal
BDNF	https://bdnf.bnf.fr/fr	Site de la BNF permettant de créer des bandes dessinées numériques
ENT ONE	https://enthdf.fr/timeline/timeline	ENT de la circonscription avec laquelle il est possible de créer des albums multimédias
BOOK CREATOR	https://app.bookcreator.com/books	Application partiellement gratuite de création de livres numériques





03

Mise en activité

Finalisation/Révision de son projet





04

Présentation des projets



Reprise de son projet





Je présente mon projet...



- Les activités choisies
- La plus-value pour les élèves
- Les difficultés anticipées / Les solutions possibles





05

Conclusion



Et remerciements

