ACADÉMIE D'AIX-MARSEILLE
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
des Bouches-du-Rhône

FRANCE 2030

Égalité des chances
TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS
L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF
DES BOUCHES-DU-RHÔNE

ATELIER N° 16B

ETWINNING ET OUVERTURE INTERNATIONALE

ESPACE AL KINDI
DELPHINE SMAGGHE

BANQUE des TERRITOIRES
Caisse des Dépôts

RÉSEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TROUSSE PROJETS

Programme

1. **Présentation de l'atelier et du programmation eTwinning**
   a. Les objectifs de l'atelier
   b. Qu'est-ce qu'eTwinning
2. **Découverte du Twinspace et de quelques activités**
   a. Sous-titre de partie
   b. Sous-titre de partie
3. **Pourquoi faire collaborer ses élèves avec eTwinning**
4. **Conclusion**
   Que retenir ?
5. **Ressources associées**

1. Présentation de l'atelier et du programme eTwinning

Objectifs de l'atelier

- Découvrir l'action eTwinning.
- Manipuler le Twinspace : ENT gratuit et sécurisé du projet.
- Découvrir des activités dans le cadre de projets eTwinning.

Thématique TNE

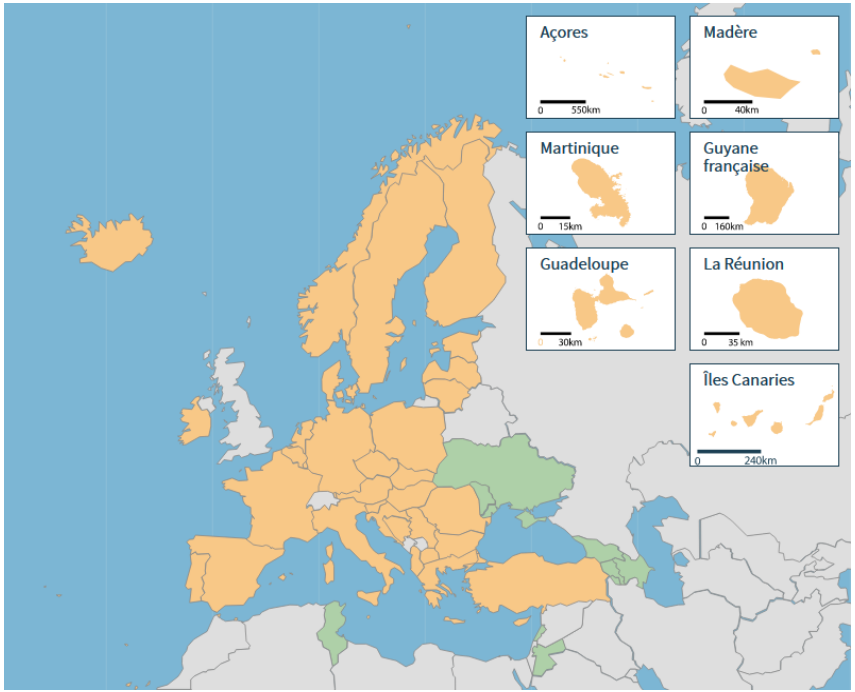
Devenir un citoyen du numérique
«les interactivités et la coopération entre élèves »

Qu'est-ce qu'eTwinning ?

https://eduscol.education.fr/1168/echanges-distance-dispositif-etwinning

Qu'est-ce qu'eTwinning ?

- Une action du **programme Erasmus+**
- Un **réseau d'enseignants** motivés :
  - 859 000 enseignants inscrits
  - 35 pays Erasmus+
  - 8 pays eTwinning Plus
- Des **projets d'échanges à distance**
  113 400 projets



Qu'est-ce qu'eTwinning ?

Un **réseau social européen** pour enseignants

eTwinning Live

des **Forums** pour **trouver des partenaires**

des **Groupes** pour **échanger des pratiques**

des **Formations**, échanges de pratiques

Le Twinspace

Un espace de travail/publication gratuit & sécurisé pour projets entre classes

2. Découverte du Twinspace et de quelques activités

Découverte du Twinspace et de projets

Découvrez une activité d'un projet sur une page du Twinspace.

Présentez-là !

1. Notre logo

https://twinspace.etwinning.net/10041/pages/page/53371

2. Match game !

https://twinspace.etwinning.net/29549/pages/page/174844

3. Nos écoles

https://twinspace.etwinning.net/10041/pages/page/98794

4. Writing a tale together

https://twinspace.etwinning.net/70591/pages/page/484137

5. Challenge scientifique

https://twinspace.etwinning.net/123417/pages/page/1339780

Découverte du Twinspace et de projets

1. Notre logo

dgxy.link/0PDf6

2. Match game !

dgxy.link/PUqNT

3. Nos écoles

dgxy.link/Gevxb

4. Writing a tale together

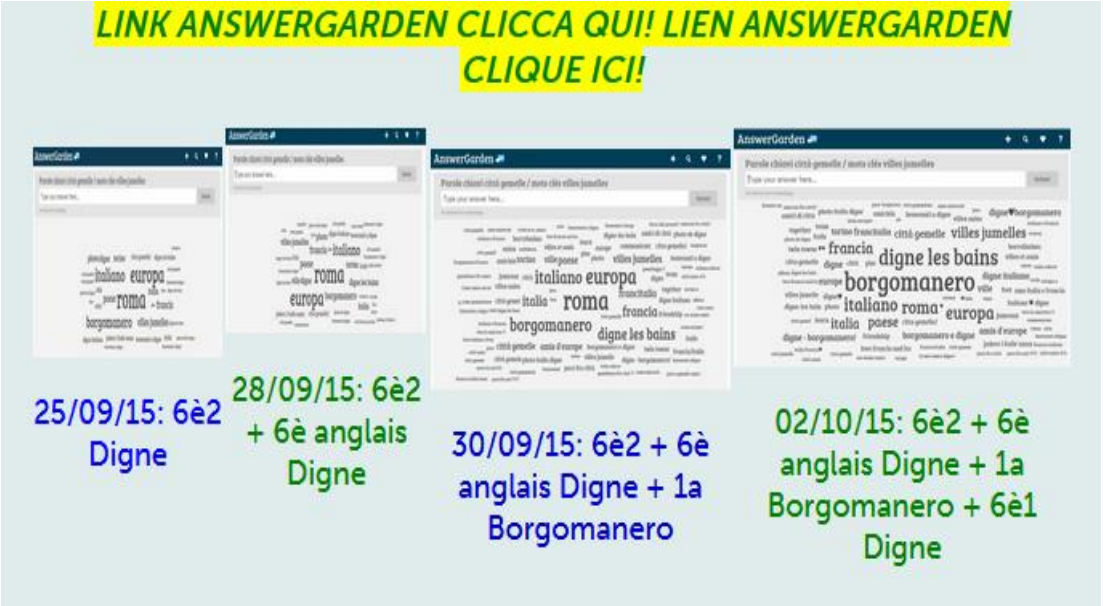
dgxy.link/0qBUh

5. Challenge scientifique

dgxy.link/fQT2q

1. Notre logo

« *Ecris un mot qui selon toi caractérise bien le projet que ton enseignante t'a présenté.* »



Answergarden (outil de brainstorming)

1. Notre logo

« *Dessine un logo qui illustre les mots que nous avons choisis ensemble.* »

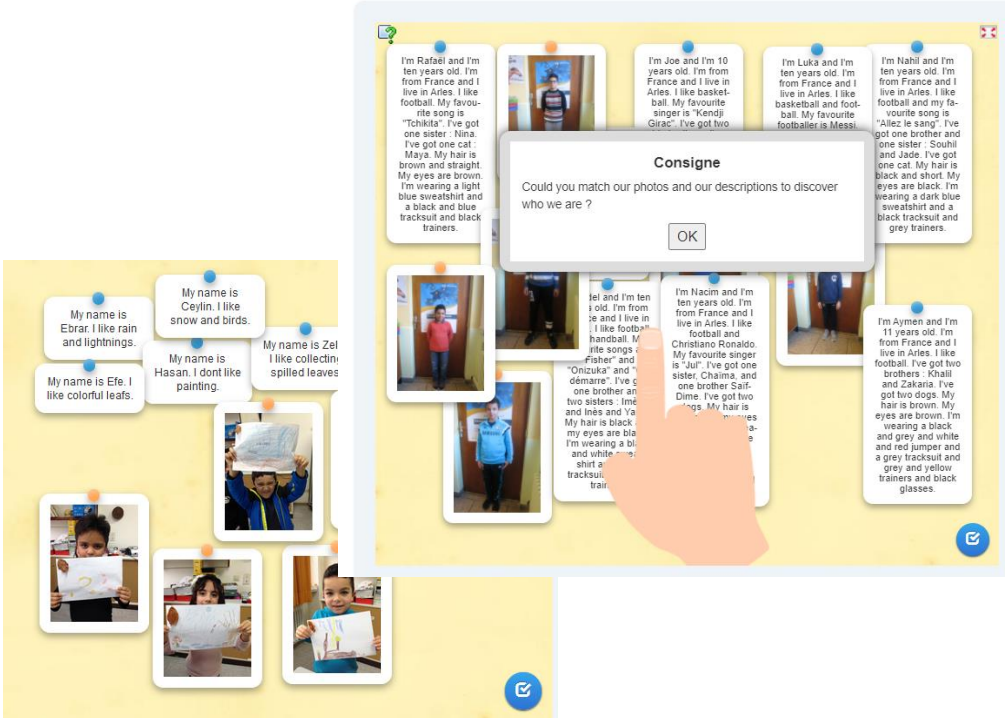
Padlet (mur collaboratif)

« *Votons pour le logo officiel du projet. Choisis tes 2 logos préférés !* »

2. Match game !

Créer un jeu pour ses partenaires

Ecrire son portrait avec des indices pour un jeu d'association portrait photo et portrait écrit.



Learning apps (jeux : associer, memory…)

https://twinspace.etwinning.net/29549/pages/page/174844

3. Nos écoles

Présentation de l'école de ses partenaires.

Poser des questions à ses partenaires sur son école

Ajouter des photos de sa propre école sur une présentation

Les partenaires complètent la présentation avec les informations recueillies.

Prezi (présentation animée)

https://twinspace.etwinning.net/10041/pages/page/98794

4. Writing a tale together

Ecrire une histoire à plusieurs mains.

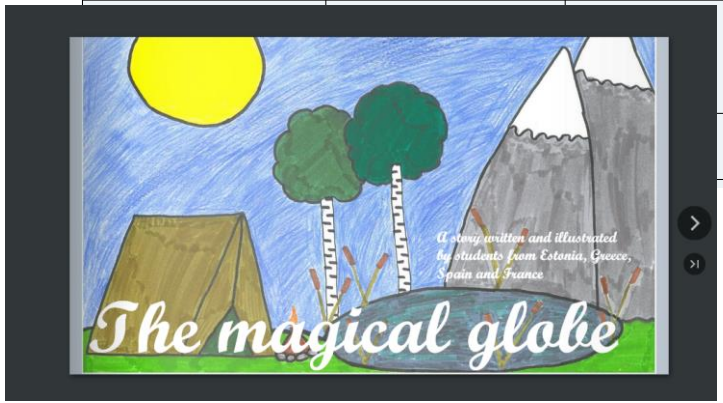
écrivent le **chapitre 1**

illustrent le **chapitre 1**
écrivent le **chapitre 2**

illustrent le **chapitre 2**
écrivent le **chapitre 3**

Etc ...

Activity	Start	Deadline
The French pupils write the 1st part	13 January	25 January
The Estonian pupils illustrate the first part and the Spanish pupils write the 2nd part	27 January	1st February
The Greek pupils illustrate the 2nd part and the Estonian pupils write the 3rd part	3 February	15 February



Camaléo (livre numérique)

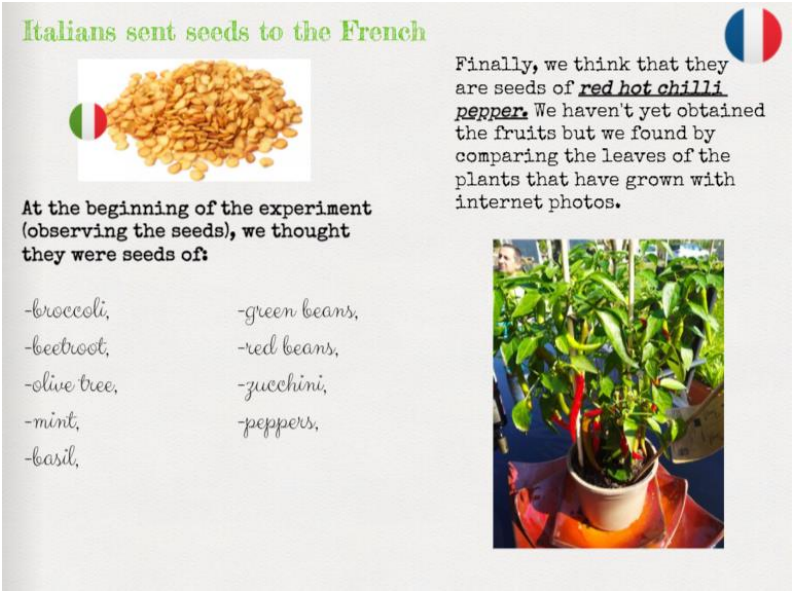
https://twinspace.etwinning.net/70591/pages/page/484137

5. Challenge scientifique

Chaque école propose **une graine**.

Les partenaires font **des hypothèses** sur la plante qu'elle donnera.

Les partenaires étudient les **conditions de croissance** de la plante et découvrent de quoi il s'agit.



Book Creator (livre numérique collaboratif)

https://twinspace.etwinning.net/123417/pages/page/1339780

3. Pourquoi faire collaborer ses élèves avec des partenaires européens ?

Remue-méninge

Pourquoi faire collaborer ses élèves avec des partenaires européens ?

https://digistorm.app/p/436453

La digitale

4. Conclusion

Etwinning c'est…

- Pour **toutes les disciplines**
- Des **partenariats** avec des enseignants européens : découvrir, échanger…

- Des projets collaboratifs **modestes** ou **très ambitieux**
- Pour développer **le travail d'équipe et l'interdisciplinarité**

Etwinning pour …

- Pour développer les **compétences interculturelles** des élèves
- Utiliser les langues vivantes dans des **situations réelles de communication** quelle que soit la discipline (démarche actionnelle)

- Développer la démarche d'**écriture collaborative**
- Mettre en œuvre la **démarche d'investigation**

Etc.

Pour développer aussi…

Les compétences d' **Enseignement Moral et Civique** / compétences **PIX**

identité numérique

RGPD

citoyenneté européenne

Netiquette

droit d'auteur

Pour développer aussi…

les compétences **collaboratives**

Enseignement moral et civique

Compétences travaillées du cycle 2 au cycle 4

<u>Culture de l'engagement</u>
Savoir s'intégrer dans **une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion** grâce à cette démarche.

<u>Culture de la sensibilité</u>
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- Être capable de coopérer.
- Se sentir membre d'une collectivité.

Le cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

2. COMMUNICATION, COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer

3. CREATION DE CONTENUS

- Développer des doc.multimédias
- Adapter les doc. à leur finalité

4. PROTECTION, SECURITE

- Sécuriser l'EN
- Protéger les données personnelles et la vie privée

5. ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

- Sécuriser l'EN
- Protéger les données personnelles et la vie privée

5. Ressources associées

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité : Jeu du portrait chinois				
Domaine/ discipline	anglais / TIC	Durée	60 min	Cycle 3
Compétence	Lire et comprendre l'écrit / Ecrire dans une langue étrangère			
Déroulement	**Cette activité peut être réalisée dans le cadre d'un projet eTwinning court ou être utilisée comme une activité brise-glace d'un projet plus long.** • **Ecrire son portrait chinois** : Les élèves se présentent à travers un portrait chinois écrit. Ils utilisent la structure « If I were… I will be… » et réinvestissent du vocabulaire (couleur, nourriture, animaux, acteurs…) • **Illustrer son portrait chinois** : Les élèves illustrent leur portrait chinois (illustration reprenant tous les éléments du portrait écrit) • **Créer un jeu de « Qui est-ce ? »** à partir des portraits réalisés : Par groupe de 6, les élèves créent sur learning apps un jeu d'association, les portraits chinois écrits doivent être associés à la bonne illustration. En l'absence d'outils numérique pour les élèves, les portraits chinois et les illustrations peuvent être envoyés en version papier. Les classes partenaires eTwinning échangent ensuite leurs jeux. Ainsi, les partenaires découvrent de manière active les présentations des élèves des classes partenaires.			
Matériel / support / ressources 1 outil scanner 1 PC pour un groupe de 6 élèves. Application learning apps				
Auteur : Delphine Smagghe				

Ressources associées

Présentation du dispositif

Présentation du dispositif eTwinning (eduscol)

eTwinning et Erasmus

eTwinning dans Erasmus

Votre formatrice

- Delphine SMAGGHE : delphine.smagghe@reseau-canope.fr