



EPI - « New York, ville de tous les possibles ? »



Information importante quant à la démarche : pédagogie de projet. Les élèves ont en charge le projet (compétences du domaine 2 du socle évaluées). Il est donc important de garder en tête que les contenus, ainsi que la réalisation finale, seront probablement quelque peu différents des contenus et de la réalisation proposés ci-dessous.

Projet et Déroulé	<p style="text-align: center;">[titre de l'exposition à définir par les élèves]</p> <p>Organisation d'une exposition semi-virtuelle sur la ville de New-York. Plusieurs parcours scénarisés à travers différents personnages sont proposés pour découvrir la ville: des personnages célèbres (Alicia Keys, un superhéros, Senghor...), des new-yorkais (un chauffeur de taxi, un migrant, un trader...), des guides ou des personnages (un touriste, un adolescent...) dont on prend l'identité. Les élèves auront en charge l'organisation de panneaux d'affichage, l'enregistrement d'audioguides, la création de QR-codes, de production de réalité augmentée, de cartes mentales et de productions écrites.</p> <p>Pour construire les compétences et acquérir les connaissances nécessaires à l'organisation de cette exposition, les élèves seront amenés à se poser des questions et à réfléchir aux axes suivants:</p> <p>« New-York, ville de tous les possibles ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>New-York et le rêve américain.</i> ○ <i>New-York, la musique et le cinéma.</i> ○ <i>New-York et l'art</i> ○ <i>New-York et les jeux-vidéo.</i> ○ <i>New-York et la littérature.</i>
Naissance du Projet	<ul style="list-style-type: none"> ○ Entrée par un thème culturel transversal, une problématisation forte et une envie. ○ Développement de compétences transversales de compréhension et de production. ○ Envisager une exposition dans une forme hybride réelle/virtuelle et expérimenter l'utilisation des nouvelles technologies et du BYOD (Bring Your Own Device) : téléphones portables, lecteur MP3/MP4 et/ou tablettes.
Cycle et Niveau	Cycle 4 Niveau classe 4 ^{ème}
Volume horaire	<p>25 heures environ dont 4 heures de co-animation si possible.</p> <p>Séance d'introduction ensemble pour discuter le projet avec les élèves, définir la problématique, présenter les critères d'évaluation du domaine 2.</p> <p>Séance intermédiaire : brainstorming sur ce qui a été fait. Autonomie des élèves, prise d'initiatives et choix de la scénarisation.</p> <p>Séance(s) finale(s) : co-animation pour la préparation de l'exposition.</p>

THEMATIQUE (EPI)		PARCOURS	LIENS AVEC LE PROJET D'ETABLISSEMENT ET LE CONTRAT D'OBJECTIFS
Corps, santé, bien-être, sécurité	Culture et création artistiques ✓	PEAC ^{N.B} ✓	
Langues et cultures de l'Antiquité	Transition écologique et développement durable	Parcours Citoyen	
Langues et cultures étrangères	Monde économique et professionnel	Parcours avenir	
Information, communication, citoyenneté	Sciences, technologie et société	Parcours Educatif de Santé	

	Disc 1 LV - Anglais	Disc 2 Histoire/ Géographie	Disc Français
Socle, Domaines et Compétences	<p>Domaine 1 :</p> <p>« l'élève adapte son niveau de langue »</p> <p>« l'élève comprend des messages oraux et écrits, s'exprime et communique à l'oral et à l'écrit dans une langue étrangère de manière simple mais efficace »</p> <p>« il possède aussi des connaissances sur le contexte culturel propre à cette langue »</p>	<p>Domaine 1 :</p> <p>« l'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée »</p> <p>« l'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée »</p> <p>« pour construire et vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence les informations explicites et implicites issues de sa lecture »</p>	
	<p>Domaine 2 :</p> <p>« L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches »</p> <p>« l'élève sait se constituer des outils personnels : notes, brouillon, fiche etc »</p> <p>« l'élève travaille en équipe, partage des tâches, apprend à gérer un projet »</p> <p>« l'élève aide celui qui ne sait pas et apprend des autres »</p> <p>« l'élève utilise de façon réfléchie des outils de recherche, il sait traiter les informations, les organiser, les mettre en forme »</p> <p>« l'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer, publier, transmettre »</p>		
	<p>Domaine 5, les représentations du monde et l'activité humaine :</p> <p>« L'élève lit des paysages, [...], établit des liens entre espaces et sociétés »</p> <p>« L'élève exprime ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique, il étaye ses analyses, formule des hypothèses »</p>		
	<p>Autres compétences et stratégies transversales travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire, Ecouter, Comprendre Repérer les mots-clés, les classer, faire des liens, reconstruire le sens • Parler Mobiliser, organiser, adapter. • Ecrire Mobiliser, organiser, adapter. 		

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Eléments spécifiques nécessaires à la réalisation du projet interdisciplinaire</p>	<p>« Voyages et migrations » (migration et émigration + « découvrir l’imaginaire dans d’autres cultures »)</p> <p>Possibilité de réutilisation des connaissances acquises en cycle 3 (repères géographiques des villes dont on étudie la langue) : complexification culturelle</p>	<p>- Prendre appui sur des notions abordées en cycle 3 pour proposer un élargissement dans le cadre du programme de cycle 4 (Habiter la Ville)</p> <p>- « Urbanisation du monde » depuis 1945 qui met en place de nouveaux types de paysages et nouveaux liens au territoire (architecture)</p> <p>« Un monde de migrants » (occasion d’évoquer l’American Dream)</p> <p>- Puissance attractive des E.U et une mondialisation qui modifie son territoire</p>	<p>-Montrer comment la ville inspire les écrivains et les artistes qui la représentent dans sa diversité, sa complexité et ses contradictions</p> <p>-s’interroger sur les ambivalences des représentations du milieu urbain : lieu d’évasion, de liberté, de rencontres, de découvertes, mais aussi lieu de « perdition », de solitude, de désillusion, de peurs ou d’utopies</p> <p>Lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d’art</p> <p>Adopter des stratégies et des procédures d’écriture efficaces</p> <p>Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Objets d’étude, Supports, Documents</p>	<p>Trailer Spiderman 2002 (entrée dans la séquence)</p> <p>Sinatra – <i>Ny, Ny</i></p> <p>Alicia Keys - <i>Empire State of Minds</i></p> <p>Extrait de <i>The Godfather, Part II (1972)</i>: l’arrivée de Vito Corleone à New York - 1901</p> <p>“Automat”, “Nighthawks” - Edward Hopper (1927, 1942)</p> <p>A Rage in Harlem - Chester Himes</p>	<p>GTA IV= arrivée du migrant Niko Bellic à Liberty City (NYC) Symbolique de l’Architecture urbaine NYC et violence des villes</p> <p>Appropriation du territoire urbain : Ex.Jone (street-artist nyc)</p> <p>Street-Art/Graffs/Rap= cultures urbaines nyc qui se diffusent dans le monde (mondialisation/ américanisation)</p> <p>Faf la Rage/Akhenaton « We luv NYC)</p>	<p>Entrée : images + textes ou musiques/ chansons sur NY rapportés par élèves (+ Statue de la liberté)</p> <p>Céline <i>Voyage au bout de la nuit</i> (1932)</p> <p>Senghor « <i>A New York</i> »</p> <p>Nougaro « <i>Ny</i> » ou Telephone « <i>Ny avec toi</i> »</p> <p><i>Le soleil des Scorta</i> - Laurent Gaudé (2004)</p>

	Disc 1 LV - Anglais	Disc 2 Histoire/ Géographie	Disc 3 Français
Éléments du programme Compétences disciplinaires et objectifs	<p>Comprendre un document audio, restituer, produire, échanger. A2/A2+/B1</p> <p>Analyser un extrait de film: comprendre, restituer, produire, échanger. A2/A2+/B1 CO POI POC PE</p> <p>Se présenter, présenter quelqu'un. A2</p> <p>Décrire, justifier, donner des exemples, comparer et commenter. A2 PE POI POC</p> <p>Raconter, expliquer. (A2) PE POI POC</p> <p>Donner son opinion, dire si l'on est d'accord ou pas. A2/A2+ PE POI POC</p> <p>*Argumenter. B1 POI POC PE</p>	<p><u>Thèmes 1, 2 et 3</u></p> <p>Comprendre les notions d'espace vécu, espace subi, espace rêvé, espace réel</p> <p>Comment découvrir et s'approprier un territoire ? l'aimer ? le rejeter ?</p> <p>Géo prospective (lien identitaire, social, ethnique et sentimental = d'où violence)</p> <p>Se repérer dans l'espace (construire des repères géographiques)</p> <p>S'informer à partir du numérique (Googlemap/Googlearth)</p> <p>Mettre en lien des documents</p> <p>Exercer son esprit critique et exprimer son avis en s'appuyant sur des arguments (documents étudiés)</p>	<p>Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires</p> <p>Lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art</p> <p>Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre</p> <p>Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle</p> <p>Lire un texte à haute voix de manière claire et intelligible</p> <p>Participer de façon constructive à des échanges oraux</p>
Identification des obstacles	<p>Identifier les informations intéressantes.</p> <p>Stratégies de CE/CO</p> <p>Mobiliser et organiser ses savoirs, savoir-faire et savoir-être pour la phase finale du projet.</p>	<p>Assimiler et mobiliser les connaissances dans les documents étudiés afin de réaliser un croquis en géo</p> <p>Maîtriser le langage cartographique</p>	<p>Savoir retenir l'essentiel d'une information, d'une source</p> <p>Savoir faire des choix en respectant la problématique de la dualité de la ville</p>
Évaluation Disciplinaire	<p>P.E. (productions finales)</p> <p>P.O.C. (audioguides)</p>	<p>Réaliser un croquis en géographie et une carte mentale sur NYC (Xmind ou Freemind)</p>	<p>Production d'écrits (récits, poèmes, calligrammes) inspirés par NY</p>
Évaluation Interdisciplinaire	<p>Evaluation du degré de maîtrise des compétences du socle des domaines concernés</p> <p>Evaluation du projet : conduite du projet, autonomie, initiative et réalisation finale</p> <p>(voir fiche évaluation)</p>		
Numérique	<p>Utilisation du logiciel Audacity: création d'audio-guide.</p> <p>Utilisation de traitement de texte/diaporama.</p> <p>Utilisation d'un logiciel de carte mentale (xmind ou freemind)</p> <p>Utilisation d'un logiciel de description d'image (Imageactives)</p> <p>Utilisation de QR codes pour l'exposition virtuelle et de l'application Aurasma (réalité augmentée).</p> <p>Utilisation d'un mur de travail collaboratif (Padlet)</p>		

Projet élaboré en inter-établissements (Boris Vian à Lille Fives et Carnot à Lille)

Chierasto R. (anglais), El Joumri V. (lettres), Kalpakidis E. (anglais), Mimouni N. (histoire géographique)

