

PROPOSITIONS D'ACTIVITES ET RESSOURCES PEDAGOGIQUES

Bulletin numéro 5 du CDI continuité pédagogique du 25/05/2020

Pour compléter et enrichir les ressources des bulletins précédents proposés par Fabienne Leclercq documentaliste Lycée des trois sources à Bourg les Valence.



A DESTINATION DES ELEVES ET DES ENSEIGNANTS PROPOSITIONS D'ACTIVITES ET DE RESSOURCES CULTURELLES A DECOUVRIR :

Une **bédéthèque** en ligne :

<https://view.genial.ly/5e81f85d7fd6910db4897f73/interactive-image-bdtheque-special-confinement>

Dupuis propose de découvrir 3 BD de **Seuls de Gazzotti et Vehlmann** en ligne :

<https://www.dupuis.com/seuls/bd/seuls-tome-1-la-disparition/8235#lecteurbd>

<https://www.dupuis.com/seuls/bd/seuls-tome-2-le-maitre-des-couteaux/9074#lecteurbd>

<https://www.dupuis.com/seuls/bd/seuls-tome-3-le-clan-du-requin/9955#lecteurbd>

Contes, récits et merveilles à découvrir :

<http://artsdurecit.com/Contes-recits-et-merveilles-a-decouvrir-en-ligne-pendant-le-confinement>

Un défi : **réaliser une machine Rube Goldberg**

<https://www.fondation-lamap.org/fr/page/62524/les-machines-de-rube-goldberg>

Exposition de la BNF sur la Fantasy: <https://fantasy.bnf.fr/>

Jouer : Explorez le Royaume merveilleux d'Istyald ! Partez à la rencontre de créatures étranges et percez les mystères de ce monde. Un immense défi vous attend : sauvez l'Arbre du savoir, source originelle de sagesse et de connaissance.

Découvrir : Découvrez la fantasy sous un autre angle. Ces formats courts vous permettront de comprendre comment la fantasy s'empare des sujets sociétaux majeurs de son époque.

Comprendre : Approfondissez vos connaissances de la fantasy à travers des dossiers thématiques retraçant l'histoire du genre. Parcourez textes de référence, images et interviews et devenez incollable sur les grands récits de fantasy et ceux qui les ont inspirés.

Transmettre : (pour les enseignants) : Téléchargez des parcours pédagogiques pour comprendre comment se constitue un univers de fantasy. Organisés autour de cinq thèmes majeurs, ces parcours proposent des activités invitant les élèves à observer, lire, parler, approfondir, jouer et écrire, en s'appuyant sur les contenus du site.

Les pièces maitresses de **Pompidou**

<https://shows.acast.com/pompidouvip-1/>

Un jeu vidéo ludique et pédagogique pour découvrir les œuvres majeures du Centre Pompidou **et les principes de la création artistique : observer, comprendre, déconstruire, créer.** <https://www.centrepompidou.fr/lib/Prisme-7>

Naviguant entre couleur et lumière, le joueur progresse en interagissant avec *Le Rhinocéros* de Xavier Veilhan, *New York City* de Piet Mondrian, *Big Electric Chair* d'Andy Warhol, ou les célèbres « tuyaux » du bâtiment du Centre Pompidou imaginés par Renzo Piano et Richard Rogers...

7 univers de jeu permettent d'explorer les relations entre couleur et fonction, couleur et émotion, ou encore lumière et immersion, et de constituer sa propre galerie d'art virtuelle :

Couleur et fonction : Dans une œuvre, une couleur peut avoir sa propre fonction, son propre référent. Dans ce niveau, chaque couleur renvoie à une fonctionnalité bien précise. À vous d'en attribuer une couleur à tous les objets qui en sont dépourvus.

Couleur et système : Dans ce niveau scindé en deux systèmes visuels, vous devez réunir les couleurs, par-delà le miroir, en suivant un principe de symétrie.

Couleur et engagement : Dans un univers en forme de grande métropole déshumanisée, les citoyens sont une ressource qui permet de découvrir certains passages, et la ville devient un grand mécanisme à manipuler.

Couleur et émotion : Un monde sans couleur est un monde qui n'existe pas. À vous de colorer chaque recoin de ce niveau, pour en révéler la structure et reconstituer l'environnement.

Couleur et spiritualité : Promenez-vous dans cet espace coloré aux formes abstraites, où chaque zone doit être activée avec l'objet et la couleur qui lui sont attribués. Essayez de les faire correspondre au-delà du symbolisme des formes et des codes couleur.

Lumière et physique : La lumière peut devenir un marqueur physique dans l'espace. Utilisez l'empreinte lumineuse de votre avatar pour générer un passage afin

d'accéder à des zones auparavant hors de portée. La lumière génère certes des ombres, mais aussi des chemins qui s'avèrent bien réels.

Lumière et immersion : La lumière peut faire corps avec l'espace. Jouez en oscillant à la frontière de votre empreinte lumineuse et de votre ombre. Votre déplacement dans l'espace va produire des formes inattendues, avant qu'elles ne révèlent, dans un agencement impeccable, une ombre qui s'avère être... votre propre création

Un escape game Harry Potter :

https://view.genial.ly/5ea99504f769060d34f63f8f/game-breakout-harry-potter?fbclid=IwAR1g32XwMuU_PNkLwIUrcQuC8mIrWO3W3XdoqSEvWCgcBxJmYZBTePeF8m0

La série « **Internet de tout et n'importe quoi** » est une websérie et un documentaire sur la face cachée des objets connectés et la collecte de nos données personnelles :

<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-019504/internet-de-tout-et-n-importe-quoi/>

Le **CLEMI** a sélectionné des chaînes YouTube à découvrir et à partager avec les ados autour de centres d'intérêt diversifiés. Du décryptage de l'actualité à la littérature, de l'histoire à la science, du cinéma à la philosophie, il y en a pour tous les goûts !

<https://www.clemi.fr/fr/guide-famille/activites-en-famille/decouvrir-youtube-avec-vos-ados.html>

Ressources par disciplines :

[Anglais] Scénariser une classe virtuelle en langues

Une enseignante d'Anglais en lycée explique comment elle a scénarisé une séquence pédagogique en classe virtuelle avec des élèves Terminale L.

<https://langues.ac-versailles.fr/spip.php?article1077>

[Anglais] Différencier en Anglais au collège et au lycée, même à distance

Dossier qui présente des pistes de travail sur les moyens de différencier l'enseignement de l'Anglais selon les niveaux des élèves, en particulier dans le contexte de la continuité pédagogique.

<http://ww2.ac-poitiers.fr/anglais/spip.php?article305>

[Arts] Défi Dessin

Des professeurs et inspecteurs d'arts plastiques proposent aux élèves et à leurs parents le défi de dessiner chaque jour 15 mn. Le site Internet créé pour le projet propose régulièrement de nouveaux défis. Les réalisations peuvent être postées sur

Instagram.

<https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article3626>

[Arts] Visite virtuelle de l'expo N. H. Jacobsen au Musée Bourdelle

Visite vidéo d'une exposition consacrée à Niels Hansen Jacobsen, sculpteur et céramiste danois, dont l'œuvre entremêle la mythologie nordique, le fantastique des contes d'Andersen et l'univers onirique des surréalistes.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcxlgmMJYVw>

13 peintures ou sculptures célèbres dissimulées dans les adaptations d'Harry Potter :

<https://www.connaissancedesarts.com/peinture-et-sculpture/fragonard-leonard-de-vinci-rembrandt-13-oeuvres-dart-cachees-dans-les-films-harry-potter-11139275/?xtor=EPR-3228>

[Français] Scénariser l'enseignement à distance en Français (Café pédagogique)

Plusieurs enseignants de Français présentent les dispositifs pédagogiques qu'ils ont mis en place pendant la période de confinement pour assurer la continuité pédagogique.

<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2020/05/18052020Article637253884019096430.aspx>

[Histoire/Géographie/EMC] Le Covid-19 dans les programmes d'Histoire-Géo EMC

Travail mené par des IA-IPR de la région Auvergne Rhône-Alpes pour recenser les entrées des programmes de collège et lycée (GT ou Pro) qui peuvent permettre d'aborder le sujet du coronavirus Sars-Cov2, pour lesquelles la Covid-19 peut permettre une mise en perspective ou servir d'illustration. Des ressources sont également signalées pour chaque thème.

http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=1928&tx_ttnews%5Btt_news%5D=11042&cHash=7b213c1f8182eaed21d8df1ee8651289

[Géographie/PSE/EEDD] Ressources pour l'étude de l'impact environnemental et social du numérique (Les enseignant.e.s pour la planète)

<https://enseignantspurlaplanete.com/ressources-pour-letude-de-limpact-environnemental-du-numerique/>

Le blog militant "Les enseignant.e.s pour la planète" présente une sélection de ressources sur l'impact environnemental et social des technologies numériques.

[EMI/EMC/Géographie] "Versus" : débats entre scientifiques (Le Blob - Cité des Sciences et de l'Industrie)

<https://leblob.fr/series/versus>

Les vidéos de la série "Versus" opposent deux scientifiques d'opinion différente sur divers sujets comme la nécessité de la sobriété numérique ou l'efficacité des

médecines parallèles.

[Géographie] Commerce mondial : les nouvelles routes maritimes

<https://storymaps.arcgis.com/stories/7d3a7a1492564cb2aabea79287566745>

Article illustré de cartes, de photos et vidéo et d'une "storymap" qui présente l'évolution récente du transport maritime. Par Françoise Nicolas, de l'IFRI.

[EEDD] "Changer de gestes !" : vidéos sur les gestes éco-citoyens (Le blob - Cité des Sciences et de l'Industrie)

<https://leblob.fr/series/changer-de-gestes>

5 vidéos qui mettent en scène un jeune couple qui adopte de nouveaux gestes éco-citoyens (trier ses déchets, économiser l'énergie et l'eau, changer de mode de transports...)

[TICE] Tableau des compétences du CRCN par niveau [pdf] (Eduscol)

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/37/9/Tableau_par_compete_nce_1136379.pdf

Tableau qui récapitule les différentes compétences attendues, par niveau, pour les 16 compétences du Cadre de référence des compétences numériques (CRCN).

[TICE] Cadre de référence des compétences numériques : présentation et ressources (Éduscol)

<https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competes-numeriques.html>

Informations et ressources pour la mise en oeuvre du cadre de référence des compétences numériques et de la certification Pix dans les établissements scolaires.

Outils

"App.education.fr" : Des outils pour travailler à distance fournis par le Ministère

Pendant la période de continuité pédagogique, le Ministère de l'Éducation nationale a mis à disposition des enseignants certains outils numériques libres : webconférence, hébergement de vidéos, pad, cloud, blog, forums. Selon les académies, certains de ces outils peuvent être désactivés car déjà existants sous une autre forme sur la plate-forme académique. Le Ministère envisage de pérenniser certains.

<https://apps.education.fr/>

Libcast : un service d'hébergement pour les enseignants

Ce service permet aux enseignants de mettre en ligne jusqu'à 100 vidéos pédagogiques. Inscription avec l'adresse académique.

<https://libcast.com/fr-hebergement-video-education/>

Videos : hébergement de vidéos privées

Ce service dont les serveurs se trouvent en France permet d'héberger des vidéos protégées par mot de passe et offre de nombreuses autres fonctionnalités (téléchargement autorisé ou non, personnalisation du lecteur, date d'expiration...). Il se présente comme une alternative aux services d'envoi de fichiers volumineux en permettant de consulter une vidéo privée sans avoir besoin de la télécharger.

<https://videas.fr/feature/video-privacy>

Des pads libres

Des plates-formes basées sur des logiciels libres (Etherpad, le plus souvent) permettent de créer un « pad », une fenêtre de saisie de texte qu'on peut partager avec d'autres utilisateurs par un lien. Des couleurs différentes identifient les contributions de chaque participant. Quelques options de mise en forme du texte sont disponibles. La création finale peut être exportée dans les formats de documents texte les plus courants. Possibilité de créer un compte protégé par mot de passe pour stocker vos pads sur certaines.

La plupart des académies proposent leurs propres services de pad.

<https://framapad.org/fr/>

<https://www.colibris-outilslibres.org/services/les-pads-ecrire-collectivement-etherpad/>