

## Tableau de bord de mise en place d'un module d'EPI

Collège	"Ma vie au hasard"
Thème	Sciences Technologie et société OU Culture et création artistiques OU Langues et cultures étrangères/régionales
Cycle 4, niveau	Troisième
Disciplines envisagées	Mathématiques Langue Vivante Lettres modernes Arts Plastiques
Compétences à développer	<p><b>Mathématiques:</b> Modéliser Communiquer (passer d'une forme de langage courant à un langage scientifique ou technique) Expliquer à l'oral ou à l'écrit un algorithme, comprendre et utiliser une situation numérique</p> <p><b>Langue Vivante :</b> S'exprimer en utilisant une langue vivante étrangère (diversifier ses capacités de compréhension et d'expression écrite ou orale) Parler en continu, découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère</p> <p><b>Lettres modernes:</b> S'exprimer en utilisant la langue française (réalisation d'écrits divers dans des intentions et des contextes particuliers) S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire, exploiter les ressources expressives et créatives de la parole, adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces</p> <p><b>Arts Plastiques:</b> Recourir à des outils numériques de captation à des fins de création artistique S'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (maîtriser sa voix parlée, moduler son expression)</p>
Programmes	<p><b>Mathématiques:</b> Notions d'algorithme et de programme, déclenchement d'une action par un évènement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles, Probabilités</p> <p><b>Langue Vivante :</b> Présenter, décrire des évènements, des activités, se raconter, expliquer à d'autres un fait culturel, écrire une histoire</p> <p><b>Lettres modernes:</b> raconter une histoire, ressources de la voix, réalisation d'écrits préparatoires, organisation de l'écrit en fonction de règles propres au genre du texte à produire</p> <p><b>Arts Plastiques:</b></p>

	Le métissage entre arts plastiques et technologies numériques
<b>Parcours</b>	Parcours d'éducation artistique et culturelle.
<b>Horaire prévisionnel</b>	<b>Mathématiques:</b> 6h <b>Langue Vivante :</b> 4h <b>Lettres modernes :</b> 5h <b>Arts Plastiques :</b> 2h
<b>Intérêt du module</b>	Découvrir une autre culture, échanger en groupe afin de générer une histoire cohérente.
<b>Ressources nécessaires</b>	Ordinateurs (logiciel Scratch), matériel d'enregistrement (mp3, micros, casques...), papier, crayons ...
<b>Modalités de travail</b>	Chaque séance se fait dans le cours approprié <b>Mathématiques:</b> prise en mains du logiciel en parallèle des autres matières <b>Langue Vivante, Lettres modernes :</b> en alternance <b>Arts Plastiques:</b> deux séances en fin de projet Mathématiques : en individuel devant ordinateur, puis mise en commun pour programme final <b>Langue Vivante :</b> classe entière <b>Lettres modernes :</b> groupes de 5 <b>Arts Plastiques :</b> groupes de 5
<b>Production prévisionnelle</b>	Programme informatique : générateur aléatoire d'histoires
<b>Références</b>	

#### ANNEXES, PROLONGEMENTS POSSIBLES

**Séance 0 :** présentation du projet par les membres de l'équipe pédagogique concernée

**Séances 1 et 2 : Langues Vivantes :** étude de la journée type d'une personne d'une culture étrangère

**Séances 3, 4, 5, 6, 7 : Français :** spécificités de l'écriture d'une histoire, puis écriture en groupes de 5, chaque groupe produisant par écrit 5 parties du quotidien d'un enfant (lever, matinée, repas, après midi, soirée)

**Mathématiques :** apprentissage du logiciel Scratch

**Séances 8, 9 : Langue Vivante et Français :** traduction des textes

**Séances 10, 11 : Arts Plastiques :** enregistrement des bouts de texte par les groupes

**Séance 12 et 13 : Mathématiques :** étude en lien avec les probabilités du nombre d'histoires que l'on peut ainsi générer, puis mise en forme de l'algorithme du générateur aléatoire d'histoires prenant au hasard parmi les récits des 5 groupes pour reconstituer une journée de la vie d'un enfant