



RÉGION ACADEMIQUE
GUADELOUPE

Liberté
Égalité
Fraternité

LPO Charles Coëffin, Baie-Mahault
2024-2025



Projet International E-twinning

Création d'un jeu européen multilingue

Discipline engagée au lycée	Espagnol
Nom de l'enseignant	María Elena KORMOS, professeure d'espagnol
Classe concernée	1ère STI2D 2
Nombre d'élèves	22 élèves

NOM DU PROJET	L.O.V.E « Listening other voices of Europe »
Breve description	Création d'un plateau de jeu avec différentes classes d'Europe. Les élèves, répartis en différentes commissions devront selon la langue de travail choisie, se poser des questions sur différentes thématiques afin de mieux connaître leurs camarades, leur pays et leur culture. Chaque question deviendra une carte de jeu d'une thématique correspondante (Culture, Art, sport, histoire, Géographie...). Les élèves devront suivre différentes activités de groupe afin de créer pas à pas leur propre jeu sur l'Europe et ainsi mieux connaître leurs camarades Européens.

Nombre total d'enseignants	14
Pays participants	Italie(4), Espagne(3), Roumanie(3), France(2), Grèce(1), Turquie(1)
Thématiques abordées	CITOYENNETÉ , Art, Langues étrangères, Géographie, Histoire, Littérature,

Objectifs

Les savoirs faire:

- créer un jeu de plateau en 3 langues étrangères (Espagnol, Anglais et français) afin d'en apprendre davantage sur les spécificités des pays de nos partenaires.
- communiquer en langue étrangère entre camarades.
- développer des compétences de médiation: travailler en collaboration à partir d'un projet commun.
- développer des compétences digitales: être capables de manipuler avec aisance les outils de la plateforme, de la suite LA DIGITALE ou encore CANVA.
- être capable de comprendre et rédiger des informations en langue étrangère en lien avec le projet

Les savoirs-être:

Une place importante est accordée à l'interculturalité dans le projet du fait de la présence de nombreuses nations européennes ou pays associés. Certains, de plus, sont allophones (Pampelune). Cela leur permettra à la fois de découvrir d'autres cultures mais aussi de s'approprier davantage celle de leur pays d'accueil.

Les savoirs-faire et savoirs être seront conjugués tout au long du projet. En effet, cela donnera lieu à des échanges via la plateforme en différentes langues mais aussi, en créant le jeu, et les questions, les apprenants se verront partir à la découverte de leurs camarades et ainsi se positionner en tant que citoyens européens, citoyens du monde.

C'est la notion du **rappor t à soi - rapport à l'autre** qui est au cœur de notre projet.

Besoins particuliers

- Une espace classe dédié au projet avec des PC connectés à Internet tout au long du projet
- Applications: : Digiface - Digipad, Creartuavatar.com - Genially- Enregistreur vocal en ligne, IA, CANVA , Logiciel de traitement de l'image, ...

Mise en place

Activité 0: “Bienvenus” : Photo de classe des différents établissements

Activité 1 : “ Présentation des élèves”

- création d'un digipad avec autant d'onglets que d'établissements partenaires. Sous chaque onglet, les élèves de chaque classe pourront créer une capsule afin de se présenter de la façon qu'ils le souhaitent (vidéo, photos, textes, avatars ou encore genially). Cette première activité permettra de travailler les compétences langagières suivantes : EOC / CO / CE / EE

Activité 2: “Création d'un logo”

1er temps: chaque classe devra créer différents logos avec objectif de representer le projet (mots clés: Jeu / Europe/ Citoyens / Couleurs jaune et bleu...) - Tous les logos seront mis en ligne sur un padlet sous l'onglet des classes. Un vote sera réalisé en interne de chaque classe afin d'élire LE logo qui passera au second vote.
 2ème temps: Chaque logo finaliste de chaque classe sera soumis à un vote général afin d'élire LE logo qui représentera définitivement le projet et le jeu.

TICE utilisés : IA / CANVA / Logiciel de traitement de l'image... en fonction des choix de chaque classe

Compétences travaillées: Médiation / utilisation des nouvelles technologie / EE

Activité 3: “ Groupes de travail par langues et par thèmes”

Temps 1: Les thèmes ont été choisis en amont par les enseignants et leurs élèves (des propositions ont été faites et un framacalc a été proposé afin de recueillir ces dernières)Ensuite, 3 sous pages ont été créées avec chacune un digipad. Les Digipads comportent autant d'onglets que de thématiques qui vont être travaillées en équipes mixtes de différentes langues sources mais une langue cible (Anglais, Espagnol ou Français).Les onglets sont représentés par des images générées à l'aide d'un IA afin de rendre plus facilement compréhensibles les thématiques par les apprenants. Enfin, pour chaque thématique, des documents collaboratifs ont été ajoutés afin que les différentes équipes puissent se poser des questions autour des thématiques travaillées et puissent y répondre en fonction des spécificités de chacun.
TICES UTILISÉS: IA / Suite La Digitale

Temps 2: A partir de ces questions et leurs réponses, par groupe les élèves devront créer les cartes de jeu sous le même modèle (traduit dans les 3 langues)

TICE UTILISES: CANVA

Compétences travaillées: CE/ EE - EOI (des visios pourraient être envisagées en fonction des disponibilités de chacun et du matériel mis à disposition)

<https://digipad.app/p/346584/a38a967a8740f>

Activité 4: “ Rédiger les règles du jeu”

En équipes mixtes et toujours à l'aide d'un document de traitement de texte collaboratif, les groupes devront rédiger les règles du jeu qu'ils sont en train de créer.

Ensuite la mise en page se fera via CANVA et seront soumis aux votes si plusieurs propositions sont faites.

TICE UTILISES: CANVA

Compétences travaillés - EE / EOI / médiation

Activité 5: “ Crédation du tableau de jeu”

Chaque classe pourra travailler à l'élaboration/ création d'un plateau de jeu qui réponde aux attentes établies grâce au jeu (semblable à un trivial poursuit - des cases, des cartes questions, un code couleur pour chaque catégorie...)

TICES UTILISÉS: CANVA, GENIALLY (liste non exhaustive, dépendra de la liberté pédagogique de chaque enseignant)

Compétences travaillées: EOI / Médiation / usage des nouvelles technologies)

Evaluation du projet

- **évaluer et mesurer** tout au long du projet les progrès des élèves grâce à la réalisation des activités par les apprenants
- **création d'un sondage à destination des élèves** de toutes les classes afin de connaître leur avis sur la réalisation de ce projet.
- **dissémination sur les différents canaux de communications:** site des établissements, académiques, linkedIn, newsletter académiques, DAREIC...

RETOUR EN IMAGE

Logo gagnant de notre Lycée
(sondage sur Pronote destiné
à tous les élèves)
(3ème au niveau du projet)

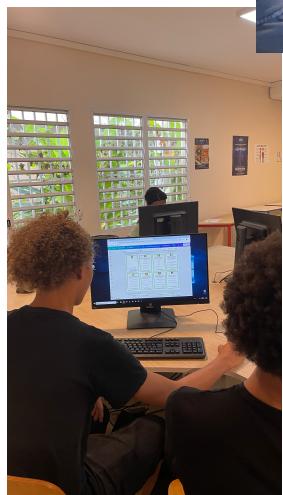
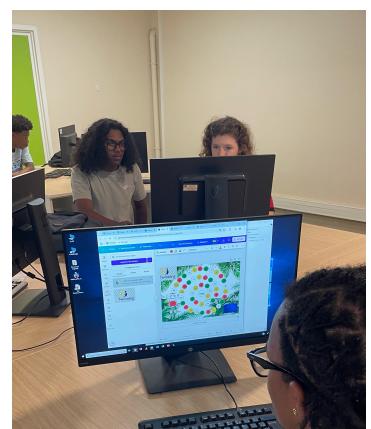
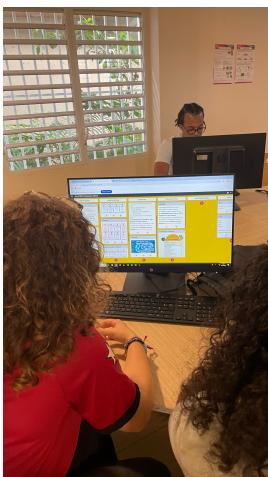
ILAN MATUNDU



Logo gagnant du projet
(sondage destiné aux
250 élèves des
différents pays
européens participants
au projet)



Les élèves en pleine création en salle informatique



Nos jeux de société terminés



Cartes



Boîtes



Plateau de jeu

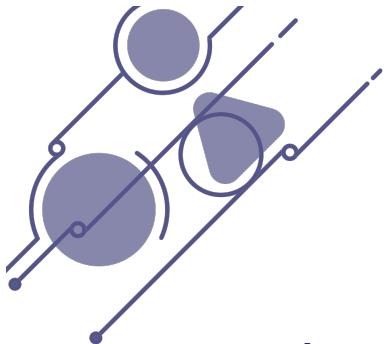


Règles du jeu

Le diplôme pour l'investissement



Label national



Maria Elena KORMOS

Lycée Charles Coeffin, France

**is awarded with the National Quality Label
for the project:**

L.O.V.E "Listening other voices around Europe"

10.07.2025



European School Education Platform

Elizabeth Sauser-Monnig

Elizabeth Sauser-Monnig

National Support Organisation

France

