

## JEU 2019/2020



### **Le jeu concours** **« Let's play in nature ! - Spiele in der Natur! »** **est ouvert !**

La possibilité de pratiquer en **pleine nature** est une liberté que l'école doit encourager. Vécues comme une aventure, ces activités sont une opportunité pour les élèves de vivre une expérience unique, de partager des émotions, de renforcer le lien social. Ces pratiques, liées au cadre particulier de l'activité en extérieur, sont des moments privilégiés d'apprentissages.

**La nature** joue un rôle essentiel pour l'épanouissement des élèves : il est nécessaire de dégager des temps dédiés au contact avec la nature, à la découverte et à l'exploration des végétaux, minéraux et animaux<sup>1</sup>.

Ainsi, à partir de déplacements variés (franchir des obstacles, favoriser l'éveil moteur, danser avec les outils du jardin...), l'élève prend conscience de son rapport à la nature tout en sollicitant son rapport au corps :

- apprendre à son corps : à courir, à lancer, à rouler ;
- apprendre de son corps : ses pouvoirs sur soi, sur les milieux, sur les autres ;
- apprendre avec son corps : construire la notion de temps et d'espace, planifier son déplacement.

De plus, la promotion de l'Education au développement durable et au respect de l'environnement participe, à l'instar des pratiques sportives, de l'apprentissage de la citoyenneté.

1 Sorties au parc à proximité ou en forêt, jardinage, « courses » au potager, ...

- Ce concours est organisé par la direction académique du Pas-de-Calais.
- Votre production peut être illustrée par des images réalisées lors de séances d'EPS, de rencontres sportives (inter-classes ou inter-écoles) ou de classes transplantées et doit être envoyée sous format numérique (fichiers vidéos **au format MP4**).

## Règlement

➤ Le jeu concours est ouvert à toutes les écoles et à tous les niveaux de classe (de la maternelle à la sixième). La liaison école-collège est particulièrement adaptée pour la réalisation d'un projet commun en langue (anglais, allemand...)

➤ Chaque vidéo n'excédera pas 2 minutes.

➤ Lors de l'appréciation de chaque production, le jury sera particulièrement attentif à :

- la richesse dans l'utilisation de la langue vivante, l'adéquation avec le milieu découvert et l'activité physique pratiquée.
- la qualité sonore, visuelle, audiovisuelle du document.

➤ Les vidéos sont à envoyer de préférence en téléversement en utilisant le serveur académique FileSender (sur EDULINE) ou sur CD, clé USB (**au format MP4**) avec les coordonnées de l'école et le niveau de classe à l'attention de :

Laëtitia MICHEL CPD ELVE  
[laetitia.michel@ac-lille.fr](mailto:laetitia.michel@ac-lille.fr)

Nathalie STATNIK CPD EPS  
[nathalie.statnik@ac-lille.fr](mailto:nathalie.statnik@ac-lille.fr)

Jean-Marie FONTAINE CPD TUIC  
[jean-marie.fontaine@ac-lille.fr](mailto:jean-marie.fontaine@ac-lille.fr)

La date limite de réception des productions est fixée au:

**Lundi 27 avril 2020**

- Une sélection aura lieu et quatre productions seront récompensées : cycle 1, cycle 2, cycle 3, multicycles.
- Dans le cadre de ce jeu concours, vous devez vous assurer de posséder les autorisations nécessaires (droit à l'image, droit d'utiliser des oeuvres...).
- Le jury sera constitué de Madame la Directrice académique adjointe (présidente du jury), des inspecteurs de l'Education nationale chargés des missions langues vivantes, EPS et numérique, des conseillers pédagogiques départementaux EPS, Langues vivantes et numérique éducatif et de membres du Groupe de Travail Départemental Langues Vivantes.
- Des supports d'apprentissage sont disponibles sur le site pédagogie 62 (<http://pedagogie-62.ac-lille.fr>) de la DSDEN 62 et sur les sites de circonscription.
  
- Vous pouvez solliciter les e-Run des circonscriptions pour vous aider avec le volet numérique du projet.

Merci de confirmer votre intention de participation en indiquant le nom de l'école, la commune, la circonscription, le niveau de classe, le nom de l'enseignant à l'adresse suivante:

[laetitia.michel@ac-lille.fr](mailto:laetitia.michel@ac-lille.fr)

Quelques conseils :

- Pour filmer, vous pouvez utiliser un caméscope, un appareil photo numérique, une tablette, un smartphone.
- Pensez à orienter votre appareil dans le format paysage (écran horizontal).
- Pensez à une captation sonore de qualité. Vous pouvez utiliser un micro externe, faire un doublage son, ...
- L'eRun de la circonscription est une personne ressource à laquelle vous pouvez faire appel pour ce projet, en amont, pendant ou après (pour filmer, pour monter, pour mettre au bon format, pour vérifier les droits ...)
- Les conseillers pédagogiques peuvent également être sollicités.
- La production attendue est une vidéo au format MP4.
- Pensez à renommer votre vidéo ainsi : école\_commune\_niveau\_enseignant
- L'important est que les élèves prennent plaisir à s'exprimer, sportivement et linguistiquement !