



Cofinancé par
l'Union européenne



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

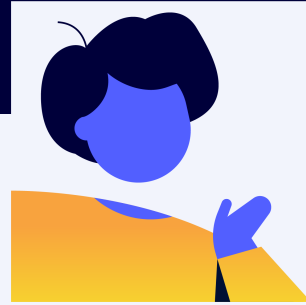
Les Escapes games de SEMVA



Dossier pédagogique - TOME 1
Les compétences clés européennes
et leur mise en œuvre dans les programmes
scolaires français et roumain



Sommaire



I. Présentation du projet

II. Les partenaires du projet

1. SPUC ROLLER (Coordinateur - France)
2. AUX COULEURS DU DEBA (France)
3. SCOALA GIMNAZIALA (Roumanie)



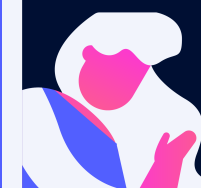
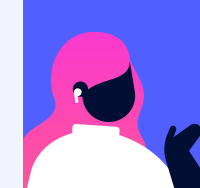
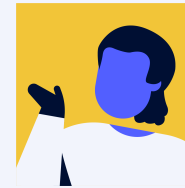
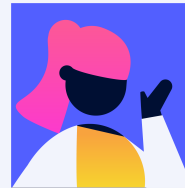
Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

III. Dans l'Union européenne, des compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie

IV. En France les compétences clés se déclinent en un socle commun de connaissances, de compétences et de culture

V. En Roumanie, la mise en œuvre du cadre européen implique une refonte complète de l'approche éducative et des programmes scolaires

VI. Annexe : le dossier de présentation du projet SEMVA



«Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'Agence Erasmus+ France / Education Formation ne peuvent en être tenues pour responsables.»

I. Présentation du projet



+ INFO

*Le flyer
du projet*



« Sport et Education : Mêmes Valeurs » (SEMVA) est un projet Erasmus+ d'échange de bonnes pratiques dans le domaine de l'éducation scolaire. Il est porté par le SPUC Roller en partenariat avec notre association et l'école roumaine de Sutesti.

L'objectif est de créer des escapes games permettant de promouvoir :

- le sport et les valeurs olympiques et paralympiques
- la citoyenneté active, les valeurs de la République et de l'Union européenne
- le développement durable et des éco-gestes responsables.



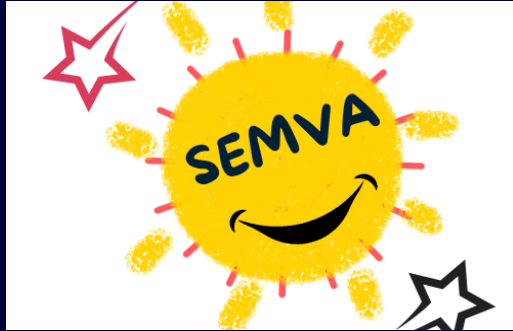
Ces escapes games seront destinés aux enfants de 7 à 10 ans. Ils combineront des défis nécessitant des neurones et des mollets ! Pour leur permettre de connaître les contenus abordés, les enfants vivront différents ateliers pédagogiques et sportifs durant les 18 mois du projet (2024-2025).

Ainsi, en classe, dans différentes matières, des activités diverses telles que des exercices, des jeux, des visionnages de vidéos, des quizz, des débats, des rencontres, des sorties (...) permettront aux élèves d'acquérir et de consolider leurs connaissances sur les thèmes du projet.

Parallèlement, les enfants développeront leurs habilités motrices en pratiquant des sports en général et des sports de glisse en particulier (roller et patinage sur glace). Pour cela, ils seront initiés par le SPUC Roller dans le cadre du programme national "Rouler-Glisser" initié conjointement par le Ministère des Sports et celui de l'Education nationale.

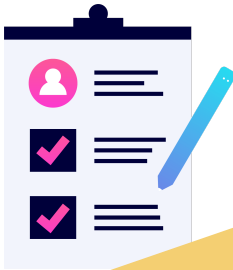
A l'issue du projet un guide pédagogique sera produit. Il permettra aux acteurs de l'éducation (enseignants, animateurs, parents...) de s'en servir pour promouvoir les escapes game comme jeux éducatifs pertinents pour traiter de nombreux thèmes en général, et des thèmes du projet en particulier.

Construction des contenus d'apprentissage des Escapes Games de SEMVA



1. Les objectifs

Découvrir l'articulation des objectifs d'apprentissage.



Tome 1 du guide

2. Les disciplines

Les matières scolaires choisies : finalités et compétences visées.



Tome 2 du guide

3. Les contenus

Les thèmes des Escapes Games et les ressources pédagogiques



Tome 3 du guide

4. Les escapes games

Le livret avec les règles et les cartes énigmes





L'articulation des objectifs d'apprentissage



En Europe

Les 8 compétences clés



Ces compétences sont nécessaires à l'épanouissement personnel, à un mode de vie sain et durable, à l'employabilité, à la citoyenneté active et à l'inclusion sociale.



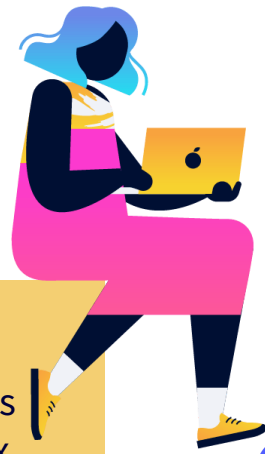
A l'école

Les cadres nationaux



Les compétences clés ont été adaptées aux programmes scolaires :

- en France
- en Roumanie



Tome 1 du guide

Dans le projet

Les apprentissages visés



Les contenus des disciplines choisies permettront aux élèves de résoudre les énigmes des Escapes games

Tome 2 du guide



LE PROJET

SEMVA est un projet Erasmus++ du secteur de l'Éducation scolaire avec une école primaire roumaine, une association d'éducation populaire et un club de sport.

NOS OBJECTIFS

Promouvoir les valeurs de la République et celles de l'Union Européenne

Sensibiliser les enfants au développement durable et à l'écologie.

Favoriser l'interdisciplinarité

Echanger et mutualiser nos pratiques éducatives.

Créer des synergies et de la mise en réseau.



Cofinancé par
l'Union européenne

Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

CONTACT:

SPUC ROLLER

E-mail : marieclaudemartinez54@gmail.com

<http://www.spuc-roller.com/joomla/>

Association AUX COULEURS DU DEBA

E-mail : auxcouleursdudeba33@gmail.com

<https://auxcouleursdudeba.eu/>

SCOALA GIMNAZIALA SUTESTI

E-mail : scoalasutesti14@yahoo.com

<https://www.scoalasutesti.ro>

[www.facebook/SEMVA -
Sport et Education : Mêmes Valeurs](https://www.facebook.com/SEMVA-Sport-et-Education-Memes-Valeurs)

semva.auxcouleursdudeba33.eu

SPORT ET EDUCATION : MÊMES VALEURS

UN ESCAPE GAME QUI ALLIE
ACTION ET RÉFLEXION

Des épreuves sportives



Des énigmes à résoudre

10





4 THÈMES ESSENTIELS...

L'Union européenne

La citoyenneté

L'Olympisme et le paralympisme

Le développement durable



1 CARNET ÉLÈVE

Des informations et des jeux pour compléter les apprentissages.

Trouves le nombre de rectangles sur le dessin



...EN LIEN AVEC LES DISCIPLINES SCOLAIRES

Enseignement moral et civique

Histoire et géographie

Sciences et technologies

Education physique et sportive

Sciences de la vie et de la terre

Anglais

Math

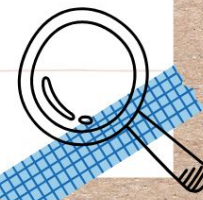
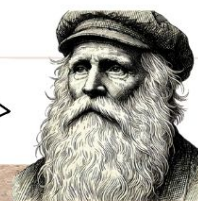
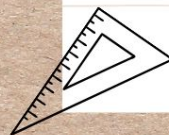


1H À 1H30 DE DÉFIS EN ÉQUIPE

L'Escape game de SEMVA se déroule en intérieur et en extérieur par équipe de 4 à 5 enfants.

Bienvenue, explorateurs de l'Union Européenne !

Aujourd'hui, une mission d'une importance capitale vous attend : vous devez partir à la conquête de la Planète Erasmus, la plus belle du système intergalactique. Mais ce voyage ne sera pas simple, il vous faudra surmonter des défis, résoudre des énigmes et rassembler toutes vos forces pour y parvenir. Votre première mission est de décrypter un message mystérieux envoyé par SEMVA. Si vous n'y arrivez pas, n'oubliez pas que Comenius est là pour vous aider !



II. Les partenaires du projet

1. SPUC ROLLER (Coordinateur - France)

Créé en 1946 à Pessac, le Stade Pessacais Union Club Roller Sports est une association multidisciplinaire de roller. Elle a pour objectif de promouvoir la pratique du roller à travers diverses activités de compétitions et de loisirs.

Membre du SPUC Omnisport, le SPUC Roller regroupe plus de 340 adhérents pratiquant 5 disciplines :

Patinage Artistique

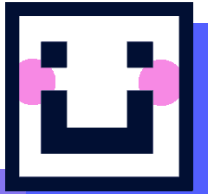
Ecole de patinage (enfants)

Roller Freestyle

Roller Hockey

Randonnée

Après 70 ans d'existence, le club, grâce à une gestion irréprochable et des résultats sportifs performants, est reconnu comme une des grandes associations de roller nationale, comme le témoigne l'obtention de trois étoiles dans les trois labels décernés par la Fédération Française de Roller Sports. Ainsi en 2019, le SPUC a reçu les labels "Ecole", "Sport pour tous" et "Compétition".



II. Les partenaires du projet



2. AUX COULEURS DU DEBA (France)

Forte de 15 ans d'expertise, cette association est spécialisée dans les projets européens, l'éducation non formelle, le dialogue interculturel, la citoyenneté active et le soutien aux jeunes ayant moins d'opportunités (NEETs) et aux personnes en situation de handicap.

Elle participe activement à la création d'outils et de ressources pédagogiques sur différents thèmes : la prévention des violences, la lutte contre les discriminations, l'inclusion, l'égalité de genre, le sport pour tous, l'éducation à la citoyenneté et aux droits humains, la sensibilisation à l'économie sociale et solidaire...

Spécialiste de l'éducation non formelle, elle maîtrise très bien la pédagogie active (dont le jeu comme outil éducatif) et l'ingénierie pédagogique.

L'association travaille activement à la création d'une société plus inclusive où chacun peut s'épanouir à son rythme, selon ses besoins et ses envies.



Plus de 15 ans d'expertise

Aux couleurs du DEBA est une association avec 15 ans d'expertise dans les projets européens, l'éducation non formelle, le dialogue interculturel, la citoyenneté active et les jeunes ayant moins d'opportunités (NEETs).



Domaines d'intervention

Nous intervenons dans les domaines de la jeunesse, de la formation et de l'éducation, de l'emploi et l'entrepreneuriat social, du sport, et bien sûr, de la mobilité européenne.



Développement de compétences

Par nos actions nous aidons les jeunes, mais aussi les professionnels et les bénévoles, à développer leurs compétences personnelles, sociales et professionnelles dans le respect des valeurs démocratiques et des droits humains.



Toute culture naît du mélange de la rencontre, des chocs.

A l'inverse, c'est de l'isolement que meurent les civilisations

—
Octavio Paz



II. Les partenaires du projet



3. SCOALA GIMNAZIALA (Roumanie)



L'école se trouve dans une zone rurale, isolée, à Sutești, dans un village près de la ville de Drăgășani (Vâlcea -région Olténie). Elle comprend la maternelle, le primaire et le collège.

Elle accueille 160 élèves de 3 à 15 ans et 17 professeurs.

Les familles sont issues des milieux ouvrier et agricole; il y a seulement deux familles de cadres. L'école bénéficie d'un projet de modernisation gouvernemental, via la mairie de Sutesti. Le risque est le départ de nos élèves vers la ville et la diminution de la démographie. C'est pourquoi nous nous efforçons de rendre notre école attractive et de la mettre en valeur.

Nous avons l'ambition de développer notre école pour le bien-être des élèves et de leur famille. Nous voulons créer dans notre école une culture commune avec les partenaires européens sur des divers enjeux, développer le sentiment de citoyenneté européenne.

Pour ce faire, nous avons déjà participé à des projets européens et locaux :

- Projet "Des stéréotypes à l'égalité de genre" (KA2 Education scolaire 2019-2022) . Prix Hippocrène 2019.
- Promotion de l'idée de l'Europe auprès des enfants de l'école primaire avec l'association nantaise d'enseignants "Euroécole"
- .-Participation au programme de l'éducation nationale « La semaine verte » : activités hors de l'école et liées au changement climatique, à la protection de l'environnement. et aux impacts humains sur l'environnement.
- Projet "Vivre ensemble" sur le recyclage des déchets électriques.
- Participation au programme de l'éducation nationale "Autre école" : les élèves organisent ou assistent à divers événements. Il s'agit essentiellement d'activités culturelles, artistiques et sportive.



A l'origine des 8 compétences clés



Aujourd'hui, en Europe, les compétences entrepreneuriales, sociales et civiques sont essentielles pour s'adapter au changement.

Et c'est pour cette raison que les compétences clés sont importantes !

+ INFO

Créées en 2006, les compétences clés ont été modifiées en 2018 afin de mieux répondre à l'objectif de créer un espace européen de l'éducation qui soit en mesure «d'exploiter totalement le potentiel de l'éducation et de la culture comme moteurs de l'emploi, de l'équité sociale et de la citoyenneté active, ainsi que comme moyens de vivre l'identité européenne dans toute sa diversité.»





Que sont les 8 compétences clés ?

Les compétences sont définies comme un ensemble de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes, dans le cadre duquel :

- **les connaissances** sont constituées des faits, chiffres, concepts, théories et idées qui sont déjà établis et viennent étayer la compréhension d'un certain domaine ou thème ;
- **les aptitudes** sont définies comme la capacité d'exécuter des processus et d'utiliser les connaissances existantes pour parvenir à des résultats ;
- **les attitudes** décrivent les dispositions et mentalités permettant d'agir ou de réagir face à des idées, des personnes ou des situations.



Les 8 compétences clés

Les compétences clés sont considérées comme étant d'importance égale ; chacune contribue à la réussite de l'individu dans la société.

Elles peuvent être utilisées dans de nombreux contextes différents et peuvent être combinées. Elles se recoupent et sont étroitement liées ; des aptitudes essentielles dans un domaine donné vont renforcer les compétences nécessaires dans un autre.

Des aptitudes telles que la réflexion critique, la résolution de problèmes, le travail en équipe, la communication et la négociation, les capacités d'analyse, la créativité et les compétences interculturelles font partie intégrante des compétences clés.

1

Les compétences en lecture et en écriture

2

Les compétences multilingues

3

La compétence mathématique et les compétences en sciences, en technologies et en ingénierie

4

La compétence numérique

5

Les compétences personnelles et sociales et la capacité d'apprendre à apprendre

6

Les compétences citoyennes

7

Les compétences entrepreneuriales

8

Les compétences relatives à la sensibilité et à l'expression culturelles



1. Les compétences en lecture et en écriture

Pour savoir lire et écrire il faut connaître le vocabulaire, la grammaire, l'orthographe et la construction des phrases. Cela suppose de connaître les principales modalités d'interaction verbale ainsi que les principales caractéristiques des multiples styles et registres de langue.

Connaissances

Les aptitudes consistent à communiquer, sous forme écrite ou orale, dans une diversité de situations et à surveiller et adapter sa communication en fonction du contexte. Cela inclut l'aptitude à :

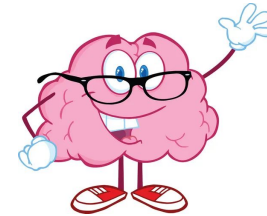
- distinguer et à utiliser différents types de textes,
- chercher, recueillir et traiter l'information,
- utiliser des aides ainsi qu'à formuler
- exprimer ses arguments, à l'oral ou par écrit, d'une manière convaincante en fonction du contexte.

Ces aptitudes englobent l'esprit critique et la capacité à évaluer et traiter des informations

Aptitudes

Une attitude positive consiste à avoir un esprit ouvert au dialogue constructif et critique, un goût pour les qualités esthétiques et un intérêt pour la communication avec les autres. Cela implique une prise de conscience de l'impact du langage sur les autres et la nécessité de comprendre et d'utiliser la langue d'une façon positive et socialement responsable.

Attitudes



2. Les compétences multilingues

Pour savoir communiquer dans une langue étrangère, il est essentiel de connaître le vocabulaire, la grammaire, l'orthographe et la construction des phrases. Cela implique de connaître les principaux types d'interaction verbale et de registres de langue. Il importe aussi d'avoir une connaissance des conventions sociales et des aspects culturels de la langue.

Connaissances

Les aptitudes essentielles pour communiquer dans une langue étrangère consistent en la faculté de :

- comprendre des messages oraux,
- d'amorcer, de poursuivre et de terminer des conversations,
- de lire, comprendre et rédiger des textes répondant aux besoins de l'élève.

Une attitude positive implique une sensibilité à la diversité culturelle, ainsi qu'un intérêt et une curiosité pour les langues et la communication interculturelle.

Une attitude positive implique une sensibilité à la diversité culturelle, ainsi qu'un intérêt et une curiosité pour les langues et la communication interculturelle. Elle suppose également le respect de la langue maternelle de chacun, que l'on soit natif ou non d'un pays étranger.

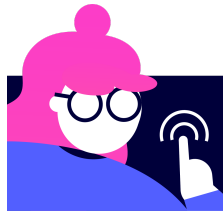
Attitudes

Aptitudes





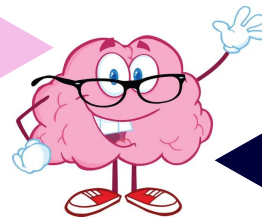
3. La compétence mathématique et compétences en sciences, en technologies et en ingénierie



La compétence mathématique est l'aptitude à développer un raisonnement et une intelligence mathématiques pour résoudre les problèmes de la vie quotidienne.

Les connaissances en mathématiques comprennent :

- une connaissance des nombres, des mesures...,
- des opérations fondamentales,
- une compréhension des notions mathématiques,
- une sensibilité aux problèmes auxquels les mathématiques peuvent apporter une solution.



Connaissances

Les compétences en sciences se réfèrent à la capacité d'expliquer le monde de la nature en employant les connaissances, l'observation et l'expérimentation.

Les connaissances essentielles sont :

- les principes élémentaires de la nature, des notions, théories, principes et méthodes de base,
- la technologie (produits et procédés)
- les conséquences des progrès, leurs limites et leurs risques sur l'environnement.

Les aptitudes en mathématiques sont la capacité :

- d'appliquer les principes mathématiques de base dans la vie quotidienne, à la maison... (ex : calcul),
- de suivre les étapes d'une argumentation,
- d'employer des aides appropriées (ex : données et graphiques statistiques°),
- de comprendre les aspects mathématiques du passage au numérique.



Aptitudes

Les aptitudes comprennent :

- la compréhension des processus scientifiques par des observations et des expériences,
- la capacité de penser de façon logique et rationnelle afin de vérifier une hypothèse
- la capacité à se défaire de ses propres convictions qui sont contraires aux résultats scientifiques.

Une attitude positive en math repose sur le respect de la vérité, le souci de l'argumentation et de sa validité.



Attitudes

Une attitude positive c'est d'être critique, curieux et soucieux des questions éthiques, de durabilité et de sécurité (pour soi et pour les autres).



4. La compétence numérique

La compétence numérique suppose l'usage sûr, critique et responsable des technologies numériques pour apprendre, travailler et participer à la société.

Les élèves doivent comprendre comment les technologies numériques soutiennent la communication, la créativité et l'innovation, et être conscients de leurs possibilités, de leurs limites, de leurs effets et de leurs risques. Ils doivent en comprendre les principes généraux et connaître les fonctions et l'utilisation de base de différents appareils, logiciels et réseaux.

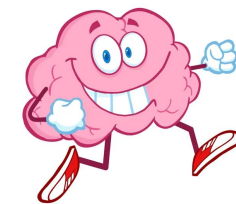
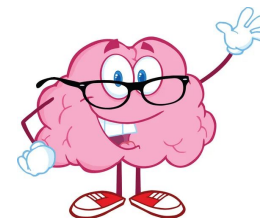
Connaissances

Les aptitudes comprennent la capacité d'utiliser, de consulter, de filtrer, d'évaluer, de créer, de programmer et de partager du contenu numérique. Les élèves doivent être capables de gérer et de protéger les informations, contenus, données et identités numériques, ainsi que de reconnaître et d'utiliser efficacement des logiciels, dispositifs, robots ou l'intelligence artificielle.

Aptitudes

L'utilisation des technologies et du contenu numériques exige une attitude réfléchie et critique, mais aussi la curiosité, l'ouverture d'esprit et la proactivité nécessaires pour en suivre l'évolution. Elle nécessite aussi de privilégier éthique, sécurité et responsabilité dans l'utilisation de ces outils.

Attitudes





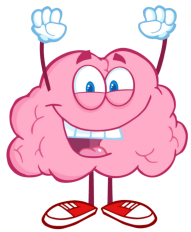
5. Les compétences personnelles et sociales et la capacité d'apprendre à apprendre



Connaissances

Ces compétences sont l'aptitude à réfléchir sur soi-même, à gérer efficacement le temps et l'information, à travailler en équipe dans un esprit constructif, à faire preuve de résilience et à gérer personnellement son apprentissage et ses projets personnels, scolaires....

Pour interagir avec les autres et participer à la société, l'élève doit connaître et comprendre les codes de conduite et les règles de communication généralement acceptés. La capacité d'apprendre à apprendre nécessite de connaître ses propres méthodes d'apprentissage préférées, ses besoins en compétences et les différents moyens d'y répondre.



Aptitudes

Les aptitudes sont la faculté de connaître ses capacités, de se concentrer, de gérer la complexité, de réfléchir de manière critique et de prendre des décisions. Cela inclut l'aptitude à apprendre et à travailler à la fois de manière autonome et en équipe, à organiser son propre apprentissage, à l'évaluer et à le partager. Les élèves doivent être en mesure de communiquer de manière constructive dans différents contextes, faire preuve de tolérance et d'empathie. Ils doivent aussi faire preuve de résilience et être capables de surmonter l'incertitude et le stress.

Les compétences sont fondées sur une attitude positive à l'égard de son propre bien-être physique et social et de son apprentissage tout au long de la vie. Elles reposent sur une attitude de collaboration, d'assertivité et d'intégrité. Elles comprennent le respect de la diversité et des besoins d'autrui ainsi que le fait d'être prêt à surmonter les préjugés et à accepter les compromis.



Attitudes



6. Les compétences citoyennes

Les compétences citoyennes sont la capacité à agir en tant que citoyens responsables et à participer pleinement à la vie civique et sociale, en se fondant sur la compréhension des notions et structures sociales, économiques, juridiques et politiques, de l'évolution de la situation mondiale et du développement durable.



Ces compétences impliquent une compréhension des valeurs européennes inscrites dans la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne. Cela impose une connaissance et une compréhension critique de l'histoire nationale, européenne et mondiale. Enfin, cette compétence nécessite d'être sensibilisé à la diversité culturelle.



Connaissances

Les aptitudes sont la faculté d'être ouvert au dialogue et à la diversité. Elles requièrent un esprit critique, une capacité à argumenter et à résoudre des problèmes. Elles demandent une participation active et constructive dans les activités et les relations. Enfin, il s'agit de comprendre et d'analyser toutes types d'information en étant objectif et lucide.



Aptitudes

Le respect des droits de l'homme en tant que base pour la démocratie constitue le socle d'une attitude responsable et constructive. Elle inclut le soutien de la diversité sociale et culturelle, de l'égalité entre les hommes et les femmes et de la cohésion sociale, des modes de vie durables, la promotion de la culture de la paix et de la non-violence, ainsi que la volonté de respecter la vie privée des autres et de prendre ses responsabilités en matière d'environnement.



Attitudes



7. Les compétences entrepreneuriales



Les élèves doivent connaître et comprendre les méthodes de planification et de gestion de projet. Ils doivent également être au fait des principes éthiques et des défis posés par le développement durable et avoir conscience de leurs points forts et de leurs faiblesses.

Les compétences entrepreneuriales désignent la capacité de réagir à des possibilités et à des idées et de les transformer en valeurs pour d'autres. Elles ont pour fondement la créativité, l'esprit critique et la résolution de problèmes, la prise d'initiative et la persévérance, ainsi que la capacité de travailler en équipe afin de planifier et de gérer des projets présentant une valeur culturelle, sociale ou financière.

Les compétences entrepreneuriales se fondent sur la créativité, qui inclut l'imagination, la réflexion stratégique et la résolution de problèmes. Elles comprennent l'aptitude à travailler isolément ou en équipe, à mobiliser des ressources (humaines et matérielles). Elles impliquent aussi des capacités d'anticipation et de prévision (gestion des risques). La faculté de communiquer efficacement et de négocier avec d'autres personnes est essentielle.

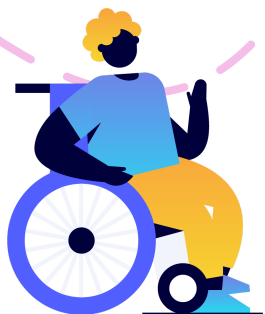
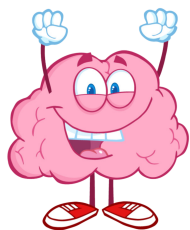
Une attitude entrepreneuriale se caractérise par :

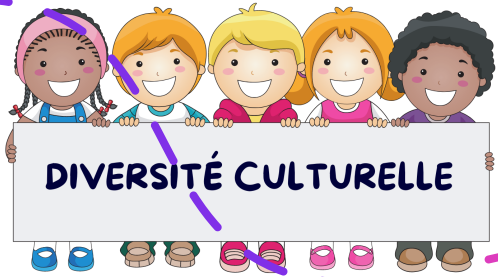
- un sens de l'initiative et de l'action
- un comportement responsable, éthique, respectueux des Droits humains et de l'environnement

Connaissances

Aptitudes

Attitudes

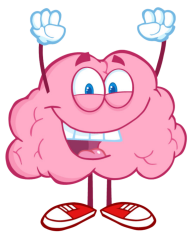




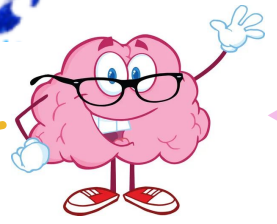
8. Les Les compétences relatives à la sensibilité et à l'expression culturelles



Ces compétences rsupposent de comprendre et de respecter la façon dont les idées et le sens sont exprimés de manière créative dans des cultures.



Aptitudes

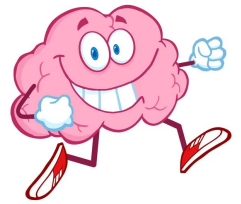


Connaissances

Ces compétences requièrent la connaissance des cultures et une compréhension de la manière dont elles peuvent s'influencer mutuellement et influencer les idées de chacun. Elles supposent de comprendre les différents modes de communication des idées entre le créateur et le public. Enfin il s'agit de comprendre comme la culture peut être un instrument pour interpréter et façonner le monde.

Parmi les aptitudes figurent la faculté d'exprimer et d'interpréter avec empathie des idées figuratives et abstraites, des expériences et des émotions, ainsi que la faculté de le faire au moyen d'un éventail d'arts et d'autres formes de culture. Il y a aussi la faculté de participer à des processus créatifs, à la fois à titre individuel et collectif.

Il est important d'avoir une attitude ouverte par rapport à la diversité des expressions culturelles et de la respecter, ainsi qu'une approche éthique et responsable vis-à-vis de la propriété intellectuelle et culturelle. Une attitude positive suppose également une curiosité à l'égard du monde, une ouverture d'esprit permettant d'imaginer de nouvelles possibilités, et la volonté de participer à des expériences culturelles.



Attitudes

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture identifie les connaissances et compétences qui doivent être acquises à la fin de la scolarité obligatoire (de 6 à 16 ans).

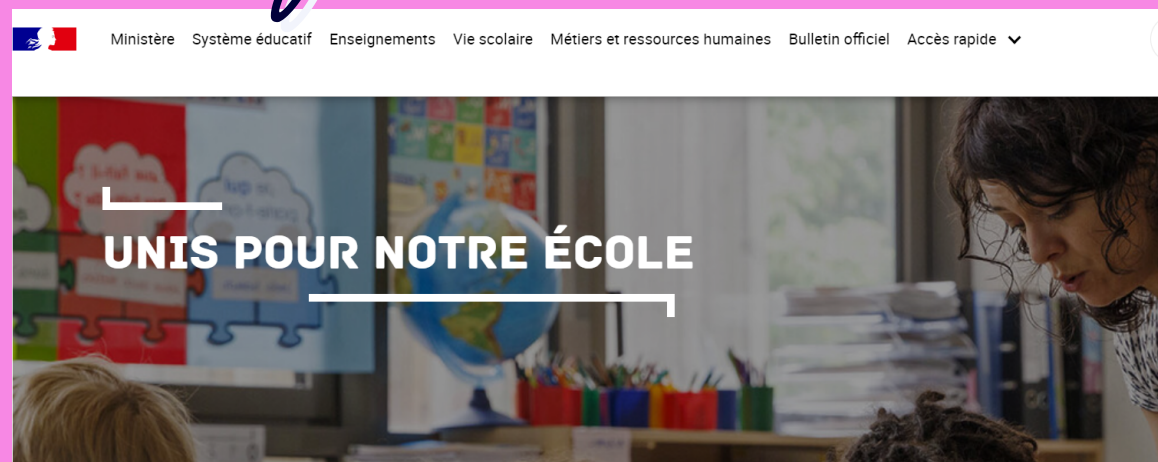
Le socle commun s'articule en cinq domaines

1. Les langages pour penser et communiquer
2. Les méthodes et outils pour apprendre
3. La formation de la personne et du citoyen
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques
5. Les représentations du monde et l'activité humaine

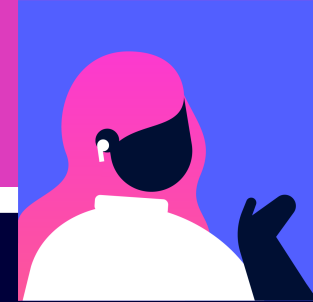
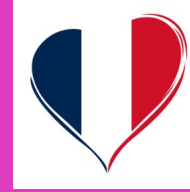


Systeme éducatif français

+ INFO



Les langages pour penser et communiquer



Comprendre, s'exprimer en utilisant quatre types de langage :

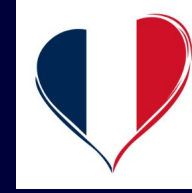
- La langue française
- Une langue vivante étrangère ou régionale
- Les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Les langages des arts et du corps



Domaine 1



Les méthodes et outils pour apprendre



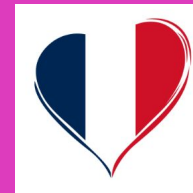
Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors

- Organisation du travail personnel
- Coopération et réalisation de projets
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- Outils numériques pour échanger et communiquer

Domaine 2



La formation de la personne et du citoyen



Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution

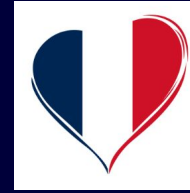
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- Compréhension de la règle et le droit
- Apprentissage de la vie en société et de la citoyenneté
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative



Domaine 3



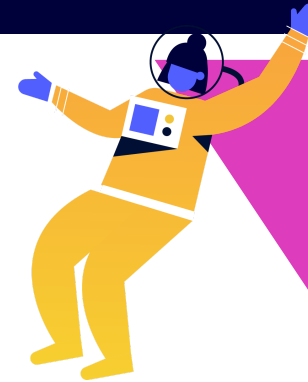
Les systèmes naturels et les systèmes techniques



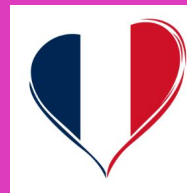
Domaine 4

Donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique

- Approche scientifique et technique de la Terre et de l'Univers
- Curiosité et sens de l'observation
- Capacité à résoudre des problèmes



Les représentations du monde et de l'activité humaine



Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique.

- Compréhension des sociétés dans l'espace et le temps
- Interprétation des productions culturelles humaines
- Connaissance du monde social contemporain



Domaine 5





Huit composantes évaluées en fin de cycle 4

Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'expliquer en utilisant :

1

la langue française
à l'oral et à l'écrit

2

une langue étrangère et, le cas
échéant, une langue régionale

3

les langages mathématiques,
scientifiques et informatiques

4

les langages
des arts du corps

5

Les méthodes et les
outils pour apprendre

6

La formation de la
personne et du citoyen

7

Les systèmes naturels et
les systèmes techniques

8

Les représentations du monde
et de l'activité humaine



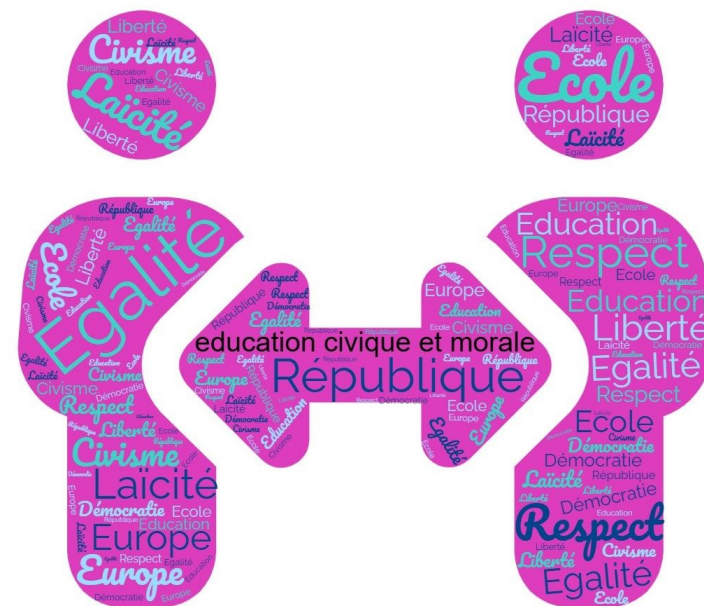
Enseignement moral et civique



Les finalités

L'enseignement moral et civique poursuit trois finalités qui sont intimement liées entre elles.

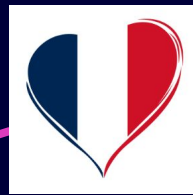
- 1) Respecter autrui
- 2) Acquérir et partager les valeurs de la République
- 3) Construire une culture civique



NOUVEAU PROGRAMME
publié au Journal Officiel le 13 juin 2024.

Les compétences visées

Enseignement moral et civique



Les finalités

L'enseignement moral et civique vise à l'acquisition d'une culture morale et civique et d'un esprit critique qui ont pour finalité le développement des dispositions permettant aux élèves de devenir progressivement conscients de leurs responsabilités dans leur vie personnelle et sociale.

Il est en lien avec l'Education à l'environnement et l'Education aux Médias et à l'Information.



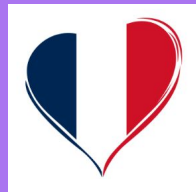
NOUVEAU PROGRAMME
publié au Journal Officiel le 13 juin 2024.

Il entrera en application à la rentrée scolaire 2024-2025 pour les classes de CP, à la rentrée scolaire 2025-2026 pour les classes de CE1 et à la rentrée scolaire 2026-2027 pour les classes de CE2



Les nouvelles compétences visées en 2025/2026

Enseignement moral et civique



Les compétences visées
Les compétences visées

Identifier et connaître les cadres d'une société démocratique

- Comprendre la notion de citoyenneté nationale et européenne.
- Connaître le vote.

Acquérir et partager les valeurs de la République

- Connaître les valeurs, les principes et les symboles de la République, de l'Union européenne et des sociétés démocratiques.
- Expliquer par des mots simples la fraternité et la solidarité.

Construire une culture civique

- Comprendre et expérimenter l'engagement.
- Comprendre le sens de l'intérêt général.
- Exercer son jugement, construire l'esprit critique.

Respecter autrui

- Accepter et respecter les différences dans son rapport à l'altérité et à l'autre.
- Avoir conscience de sa responsabilité individuelle.
- Adopter une attitude et un langage adaptés dans le rapport aux autres.
- Tenir compte du point de vue des autres.

Identifier et exprimer les émotions et les sentiments

- Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- Accepter les différences.
- Être capable de coopérer.



Enseignement moral et civique



*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026*

Civisme et citoyenneté

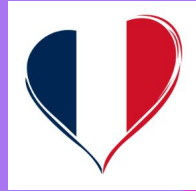
- Reconnaître et prendre en compte les émotions et les sentiments d'autrui.
- Développer la capacité d'empathie.
- Comprendre et soutenir la solidarité et l'entraide.
- Comprendre la notion de bien commun et d'intérêt collectif
- Connaître des enjeux d'intérêt collectif : l'éducation pour tous, l'environnement, la sécurité, l'information.
- Connaître et appliquer les règles de civilité en société.
- Identifier les dangers au sein des situations dans lesquelles on se trouve.
- Prendre des initiatives (faire des choix, les justifier).



*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026*

1/4

Enseignement moral et civique



*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026*

Libertés et droits fondamentaux

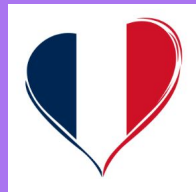
- Connaître des droits politiques, économiques et sociaux: suffrage universel, droit à la liberté d'expression, droit à l'emploi, à la protection de la santé, à la gratuité de l'enseignement public, accès à la culture, droits environnementaux.
- Connaître les conditions d'acquisition de la nationalité française.
- Connaître le lien étroit entre citoyenneté et nationalité.
- Faire reconnaître les atteintes aux personnes : le racisme, l'antisémitisme, le sexisme, la xénophobie, l'homophobie, le harcèlement.
- Savoir que l'expression des discriminations est sanctionnée par la loi.
- Savoir que la lutte contre les discriminations suppose la déconstruction des préjugés et des stéréotypes.
- Reconnaître la diversité comme richesse et ne pas faire des différences un motif de violence.



*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026*

2/4

Enseignement moral et civique



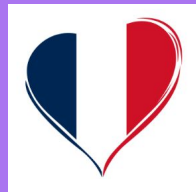
*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026*

Principes et symboles de la République

- Connaître et comprendre les symboles républicains.
- Apprendre à chanter La Marseillaise.
- Comprendre la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».
- Connaître le principe de la liberté de conscience.
- Savoir que la France est laïque : le respect des croyances est assuré, mais leur expression est limitée par la loi.
- Savoir que le français est la langue de la République.



*Les nouvelles compétences
visées en 2025/2026* **3/4**

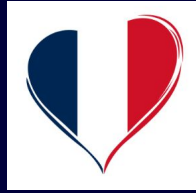


La République et son fonctionnement

- Savoir qu'en France le chef de l'État est le président de la République et qu'il est élu.
- Savoir que le maire est un élu local, et le représentant de l'État dans la commune.
- Connaître son rôle à la tête de la collectivité (état civil, école, environnement).
- Apprendre la signification du terme « démocratie » et le fonctionnement du suffrage direct.
- Comprendre la notion d'égalité en droit.
- Comprendre ce qu'implique le principe de dignité de la personne humaine.
- Savoir que la République française est membre de l'Union européenne (UE).



Histoire et géographie



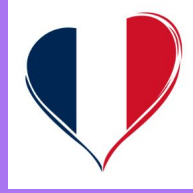
Les finalités

Les élèves comprennent progressivement comment les disciplines scientifiques que sont l'histoire et la géographie permettent de réfléchir avec précision aux temps et aux espaces des sociétés humaines et d'appréhender des phénomènes sociaux d'une grande diversité.

*Les compétences
visées*



Histoire et géographie



Les compétences visées
Les compétences visées

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

- Situer un fait dans une époque ou une période donnée.
- Ordonner et mettre en relation des faits les uns par rapport aux autres.
- Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

- Nommer et localiser les grands repères géographiques
- Caractériser un lieu dans un espace géographique.
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles ainsi que différents modes de projection.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser.
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques.
- S'initier aux techniques d'argumentation.



Histoire et géographie



Les compétences visées
Les compétences visées

S'informer dans le monde du numérique

- Connaître différents systèmes d'information.
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations.
- Utiliser les outils de recherche en ligne.
- Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence.
- Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer.

Analyser et comprendre un document

- Comprendre le sens général d'un document.
- Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.
- Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique.

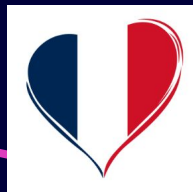
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

- Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques.
- Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes historiques ou géographiques.
- Vérifier des données et des sources.
- Justifier une démarche, une interprétation.



Langue vivante

Anglais

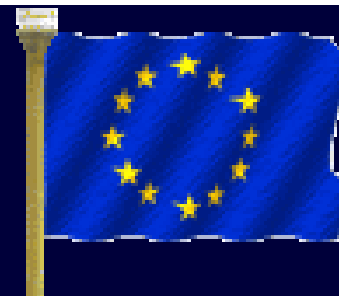


Les finalités

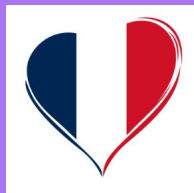
Les élèves acquièrent, à l'oral et à l'écrit, des compétences leur permettant de comprendre, d'exprimer, d'interagir, de transmettre, de créer.



Les compétences visées



Langue vivante



Anglais

Compétences visées

Écouter et comprendre

- Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.

Lire et comprendre

- Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte.

Dialoguer

- S'exprimer de manière audible.
- Participer à des échanges simples dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.

Découvrir les aspects culturels

- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves.

Écrire

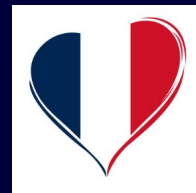
- Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.
- Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.



English

Target skills

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

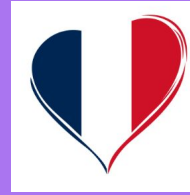
Les finalités

Il s'agit de donner aux élèves les moyens d'élaborer des intentions artistiques et de les affirmer ainsi que d'accéder à un premier niveau de compréhension des grandes questions portées par la création artistique en arts plastiques. Les élèves sont conduits à interroger l'efficacité des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une intention, d'un projet.



Les compétences visées

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Expérimenter, produire, créer

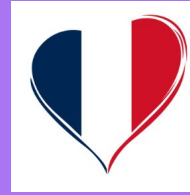
- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.



Les compétences visées

1/4

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Mettre en oeuvre un projet artistique

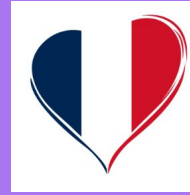
- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.



Les compétences visées

2/4

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

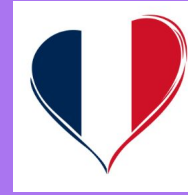
- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des oeuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des oeuvres d'art.



Les compétences visées

3/4

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

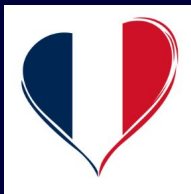
- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.



Les compétences visées

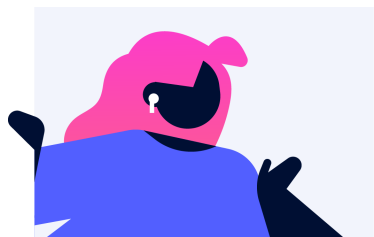
4/4

Sciences et technologie



Les finalités

Cette discipline permet aux élèves de construire une vision scientifique de la réalité avec des approches éthiques des questions vives de la société.



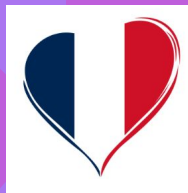
La technologie permet aux êtres humains de créer des objets pour répondre à leurs besoins. L'enseignement de la technologie a pour finalité de donner à tous les élèves des clés pour comprendre l'environnement technique contemporain et des compétences pour agir.



*Les compétences
visées*



Sciences et technologie



Les compétences visées

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

- Formuler une question ou un problème scientifique.
- Proposer une ou des hypothèses pour résoudre un problème ou répondre à une question. Concevoir et mettre en oeuvre des expériences ou d'autres stratégies de résolution pour tester cette ou ces hypothèses.
- Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte.
- Interpréter des résultats et en tirer des conclusions.

Pratiquer des langages

- Lire, exploiter et représenter des données sous différentes formes : tableaux, graphiques, diagrammes, dessins, conclusions de recherches, cartes heuristiques, etc.

Utiliser des outils numériques

- Conduire une recherche d'informations sur internet pour répondre à une question ou un problème scientifique, en choisissant des mots-clés pertinents, et en évaluant la fiabilité des sources et la validité des résultats.
- Utiliser des logiciels d'acquisition de données, de simulation et des bases de données.

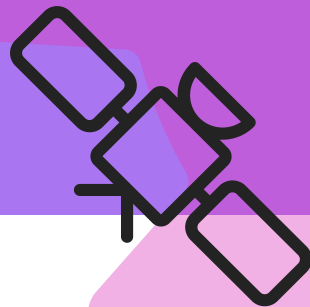


Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre

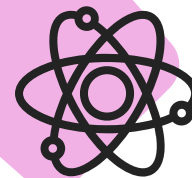
- Apprendre à organiser son travail.
- Identifier et choisir les outils et les techniques pour garder trace de ses recherches.



Sciences et technologie



Les compétences visées



Adopter un comportement éthique et responsable

- Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
- Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques.
- Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète.
- Participer à l'élaboration de règles de sécurité et les appliquer.
- Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir scientifique.

Concevoir, créer, réaliser

- Concevoir et mettre en oeuvre un protocole expérimental.

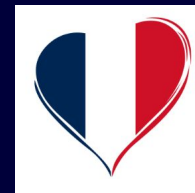


Se situer dans l'espace et dans le temps

- Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces.
- Appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique (ex : histoire de la Terre ; apparition de la vie, évolution et extinction des espèces vivantes...).
- Appréhender différentes échelles spatiales d'un même phénomène/d'une même fonction (ex : nutrition : niveau de l'organisme, niveau des organes et niveau cellulaire).
- Identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique.

Sciences de la vie et de la Terre

Les compétences visées



Les Sciences de la Vie et de la Terre sont intégrées dans le programme de sciences et technologie.



Les finalités

Les Sciences de la vie et de la Terre visent à éveiller l'intérêt des élèves pour les sciences et à leur donner les outils pour comprendre le monde qui les entoure.

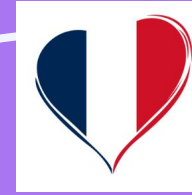


En complément, l'éducation au développement durable, au changement climatique et à la biodiversité est un enjeu majeur de formation des élèves. Les savoirs et compétences nécessaires pour étudier ces thématiques constituent l'un des fils conducteurs de l'enseignement des sciences de la vie et de la Terre.



Sciences de la vie et de la Terre

Les compétences visées



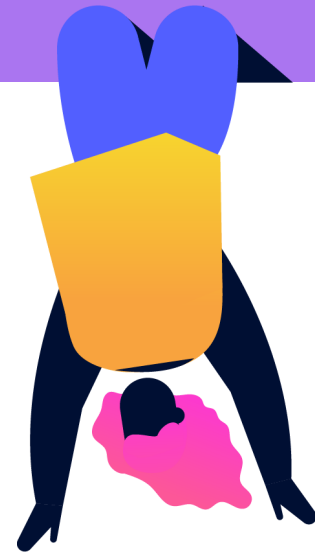
Sensibiliser à l'environnement et écologie

- Les élèves découvrent les interactions entre les êtres vivants et leur environnement, ainsi que les impacts des activités humaines sur la nature.



Comprendre le monde vivant

- Les élèves apprennent les bases de la biologie, comme les cycles de vie des plantes et des animaux, et les fonctions du corps humain.



Utiliser les méthodes scientifiques

- Les élèves sont initiés à la démarche d'investigation scientifique, ce qui développe leur curiosité, leur esprit critique et leur capacité à résoudre des problèmes.



Sciences de la vie et de la Terre

Les compétences visées

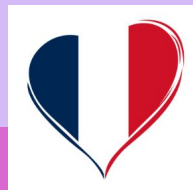
Education au développement durable

S'ouvrir à la complexité des thématiques de développement durable

- Comprendre le fonctionnement du climat ou des écosystèmes, en prenant en compte les interdépendances, les interactions, les incertitudes, à différentes échelles spatiales et temporelles.
- Comprendre les répercussions des activités humaines.
- Identifier les acteurs et les enjeux.

Faire preuve d'esprit critique pour appréhender les problématiques de développement durable

- Discerner les informations fiables et distinguer faits, opinions et croyances.
- Identifier les acteurs de la durabilité au sein de chacun des quatre piliers du développement durable (écologique, économique, social et culturel).



Adopter un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement et des sociétés humaines

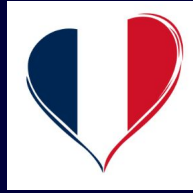
- Agir dans un cadre éthique qui repose sur des principes et des valeurs.
- S'approprier les valeurs telles que le respect de la nature et de la diversité des milieux, l'équité, la justice, le bien-être des vivants, la prise en compte des générations futures.
- Respecter les principes de précaution, de réparation, ou celui du droit de vivre dans un environnement respectueux de la santé.

Agir individuellement et collectivement pour construire un monde durable

- Envisager la nature et l'ampleur des changements et des ruptures à venir et apporter des réponses possibles en vue d'une meilleure résilience.
- Identifier et prendre en compte des différents types de changements (amélioration, adaptation, atténuation, contournement).



Education physique et sportive



Les finalités

Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.



Les compétences visées



Education physique et sportive

Les compétences visées



Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps

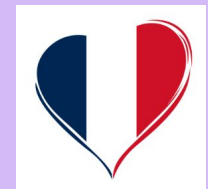
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe.
- Verbaliser les émotions et sensations ressenties.
- Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne.

S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser.
- Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif.
- Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.
- Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité.
- Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat.
- Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences.



Education physique et sportive



Les compétences visées



Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable

- Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé.
- Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.
- Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique.
- Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif.
- Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive.
- Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines.



L'enseignement primaire s'articule en six domaines d'enseignement

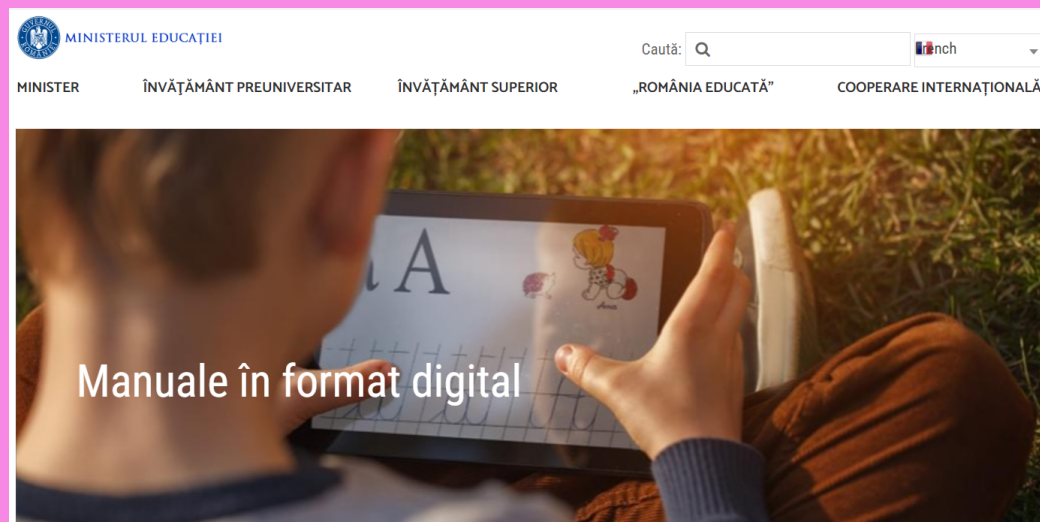
En Roumanie, le système éducatif est construit en lien avec les 8 compétences clés de l'Union européenne. Il s'articule en 6 domaines d'enseignement.

1. Langue et communication
2. Mathématiques et sciences naturelles
3. L'homme et la société
4. Éducation physique du sport et de la santé
5. Arts visuels et compétences pratiques
6. Conseil et orientation

*Systeme éducatif
roumain*

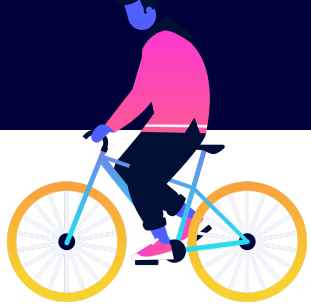


+ INFO





Les 6 domaines d'enseignement



1 Langue et communication

Ce domaine se concentre sur le développement des compétences de lecture, d'écriture, d'expression orale et de compréhension de textes littéraires et non littéraires.

3 L'homme et la société

Les élèves apprennent les droits et les responsabilités des citoyens, les règles et les lois de la société et l'importance de la participation civique.



2 Mathématiques et sciences naturelles

Dans le domaine des maths, les enfants apprennent des concepts de base tels que les nombres, l'arithmétique, la géométrie et la résolution de problèmes

Le domaine des sciences naturelles comprend les bases de la biologie, de la physique et de la chimie, aidant les enfants à comprendre le monde naturel qui les entoure.





Les 6 domaines d'enseignement



4 Éducation physique du sport et de la santé

Ce domaine met l'accent sur le développement de la motricité et de la coordination et sur la promotion d'un mode de vie sain par le biais de l'activité physique et du sport.



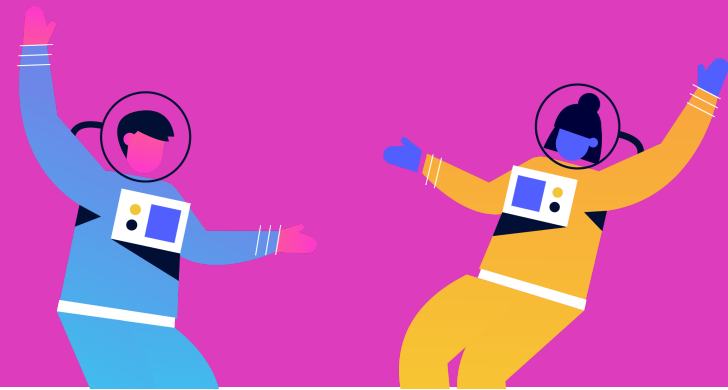
6 Conseil et orientation

Ce domaine vise à développer la personnalité de chaque enfant, en respectant son propre niveau et son propre rythme. Les élèves sont encouragés à développer leurs compétences sociales, émotionnelles et cognitives, ce qui leur permet d'interagir de manière efficace et créative avec leur environnement social et naturel. Ce domaine met aussi l'accent sur l'orientation et le conseil afin d'aider les élèves à découvrir et à développer leur potentiel personnel.



5 Arts visuels et compétences pratiques

Ce domaine comprend des activités de dessin, de musique, de théâtre et d'autres formes d'expression artistique, stimulant la créativité et l'appréciation de l'esthétique.



Langue et communication

Anglais

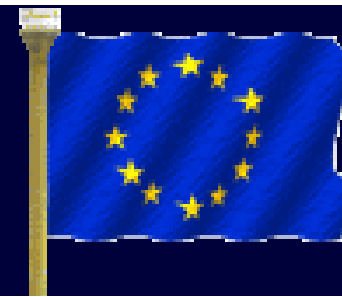


Les finalités

A l'issue de leur parcours scolaire, les élèves utilisent l'anglais de manière élémentaire. Ils ont atteint le niveau A1 du cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).



*Les compétences
visées*



Langue vivante



Anglais

Compétences visées

Recevoir des messages oraux simples

- Réagir de manière appropriée, dans des situations de communication courantes, à une question/instruction simple énoncée clairement et très lentement.
- Reconnaître la localisation élémentaire (gauche, droite, ici, là) et les positions de base (sur, sous, devant, derrière, dans) des objets du monde immédiat dans des messages clairement et lentement articulés.
- Faire preuve de curiosité à l'égard de la signification globale des films et des chansons pour enfants.

Rédiger des messages simples dans des situations de communication quotidiennes

- Participation à des projets de groupe ou de classe dans le cadre desquels ils élaborent de courts messages écrits avec l'aide d'autres personnes.

Recevoir des messages texte simples

- Etre curieux de décoder des messages écrits simples et courts provenant du monde immédiat.



English

Target skills

1/2



Expression orale dans des situations de communication courante

- Jouer des chansons/poèmes courts et simples
- Donner des informations de base spécifiques sur soi- (nom, sexe, âge), sur l'univers immédiat.
- Formuler de brefs messages personnels de présentation (loisirs, adresse).
- Présenter une personne ou un personnage familier à l'aide de quelques détails familiers (nom, sexe, âge, hobby).
- Participer à des jeux de communication dans lesquels les élèves reproduisent ou créent des rimes/messages courts.
- Demander et donner des informations courtes et simples sur l'emplacement d'objets dans l'univers immédiat.



English

Target skills

2/2

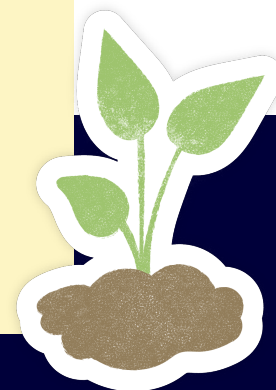


Les finalités

Le domaine des sciences naturelles comprend les bases de la biologie, de la physique et de la chimie, aidant les enfants à comprendre le monde naturel qui les entoure.

Le contenu de l'apprentissage est regroupé dans les domaines suivants :

- Sciences de la vie ;
- Sciences de la terre ;
- Sciences physiques.



Sciences naturelles

Les compétences visées



Explorer les caractéristiques des corps, des phénomènes et des processus

- Identifier quelques caractéristiques des êtres vivants et non vivants.
- Identifier les relations entre les corps dans les phénomènes et les processus.
- Utiliser des critères pour comparer, ordonner et classer les corps, les phénomènes et les processus.



Enquêter sur l'environnement à l'aide d'outils et de procédures spécifiques

- Identifier les étapes d'une enquête environnementale sur la base d'un plan donné.
- Élaborer son propre plan d'enquête environnementale.
- Appliquer un plan donné ou son propre plan pour la réalisation d'une enquête environnementale.
- Représentation graphique des résultats des observations faites au cours de la recherche, à l'aide de tableaux, de diagrammes et de formules simples.
- Tirer des conclusions à partir des résultats de sa propre enquête.
- Présenter des conclusions de la démarche d'investigation sur la base d'un plan donné
- Présenter les conclusions de sa propre enquête



Sciences naturelles

*Les compétences
visées*

*Les compétences
visées*

Résoudre des problèmes quotidiens en capitalisant sur ce que l'élève a appris sur son propre corps et sur l'environnement

- Reconnaître les conséquences d'un mode de vie sain sur son propre corps.
- Identifier les moyens courants de rester en bonne santé.
- Reconnaître les conséquences de son propre comportement sur l'environnement.
- Identifier les moyens de protéger l'environnement.



2/2

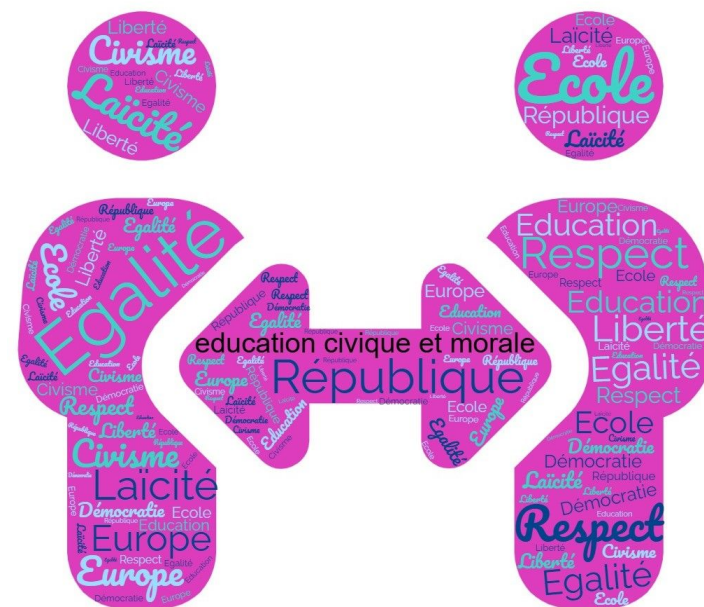
L'homme et la société



Les finalités

Les élèves apprennent les droits et les responsabilités des citoyens, les règles et les lois de la société et l'importance de la participation civique.

L'histoire et la géographie sont intégrés dans ce domaine d'enseignement.



Les compétences visées



Appliquer des règles de comportement dans la vie quotidienne

- Explorer la personnalité de chaque personne.
- Reconnaître les lieux d'appartenance (locaux, nationaux, européens) dans lesquels la personne est intégrée.
- Identifier quelques traits moraux caractéristiques de la personne.
- Identifier les éléments pertinents pour l'appartenance à différentes communautés (locale, nationale, européenne).
- Explorer les petits groupes et leurs règles.
- Explorer certaines des normes morales qui régissent les relations avec autrui.





Démonstration d'un comportement moral et civique dans des contextes de vie familiaux

- Reconnaître et avoir des attitudes positives à l'égard des choses, des plantes et des animaux.
- Explorer les relations entre les membres du groupe.
- Explorer les valeurs morales qui sous-tendent les relations avec autrui.
- Reconnaître les comportements moraux et civiques dans la vie quotidienne.
- Distinguer les comportements prosociaux des comportements antisociaux.
- Identifier les droits universels de l'enfant.





Coopérer avec d'autres personnes pour résoudre des tâches simples, faire preuve de volonté de coopération

- Entretenir des relations positives avec les autres pour résoudre des tâches simples.
- Participer à des actions en petits groupes en assumant des droits et des devoirs.
- Participation à des activités de promotion des droits universels de l'enfant.
- Participation à des projets à contenu moral et civique au sein de la classe, de l'école ou de la communauté locale.



Histoire



Les finalités

Familiariser les élèves avec le passé depuis des situations familières (faits, événements liés au passé de la famille ou de la ville) jusqu'à des sujets plus éloignés dans le temps et dans l'espace.

L'approche proposée intègre l'histoire locale dans l'histoire nationale et l'histoire nationale dans l'histoire mondiale.

La perspective culturelle permet aux élèves de découvrir d'autres peuples européens, leurs métiers, leur mode de vie, leurs coutumes, leurs influences réciproques...

*Les compétences
visées*



Histoire



Les compétences visées
Les compétences visées

Localiser les événements historiques dans le temps et l'espace

- Classer par ordre chronologique des événements familiaux et des faits présentés.
- Localiser les événements historiques dans l'espace.
- Reconnaître les préoccupations des gens par rapport au temps et à l'espace.

Explorer sources pertinentes pour comprendre les faits et les événements du passé et du présent

- Identifier les sources historiques en utilisant une variété d'outils, y compris les technologies de l'information et de la communication.
- Appliquer des procédures simples d'analyse des sources pour identifier une variété d'informations sur le passé.
- Identifier, sur la base de sources, les causes, les conséquences et ce qui a ou n'a pas changé au cours d'une période donnée.



Histoire



Les compétences visées
Les compétences visées

Utiliser des termes historiques dans différentes situations de communication

- Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser.
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques.
- S'initier aux techniques d'argumentation.

Construire une image positive de soi et des autres

- Déterminer l'importance des événements passés et présents.
- Reconnaître les similitudes et les différences entre soi et les autres, entre les individus et les groupes.
- Faire preuve d'ouverture d'esprit dans les situations de communication.



Géographie



Les compétences visées
Les compétences visées

Présenter la réalité observable en utilisant une terminologie générale et spécifique

- Identifier les termes géographiques dans différents textes/contextes/situations d'apprentissage.
- Clarifier la signification des termes géographiques de base dans vos propres mots.
- Utiliser des termes géographiques simples dans des contextes familiers.

Utiliser des éléments significatifs des mathématiques, des sciences naturelles et des sciences sociales pour comprendre la réalité environnante

- Appliquer des opérations mathématiques minimales à la compréhension de situations réelles observées.
- Appliquer des connaissances acquises dans d'autres disciplines pour décrire et expliquer la réalité environnante.
- Identifier les phénomènes et processus géographiques dans l'environnement local, régional, national et continental.



Géographie



Les compétences visées
Les compétences visées

Relier la réalité environnante à sa représentation cartographique

- Identifier la position des éléments sur la carte.
- Utilisation de signes et d'autres représentations conventionnelles.
- Indiquer correctement la position des éléments sur les représentations cartographiques.
- Utiliser des représentations graphiques et cartographiques simples.

Développer un intérêt pour l'horizon local, le pays et le monde contemporain

- Développer la curiosité pour connaître les éléments géographiques caractérisant l'horizon local, le pays et le monde contemporain.
- Développer un intérêt pour la compréhension du rôle de l'environnement dans la vie et l'activité de la société.
- Développer un intérêt pour la reconnaissance et la compréhension de la diversité naturelle et humaine.



Education physique du sport et de la santé



Les finalités

Ce domaine met l'accent sur le développement de la motricité et de la coordination et sur la promotion d'un mode de vie sain par le biais de l'activité physique et du sport.

La discipline JOUER et BOUGER fait partie de ce programme et elle concerne les élèves des 3e et 4e classes (CM1-CM2).



Les compétences visées



Education physique du sport et de la santé



*Les
compétences visées*



Utilisation d'un langage spécialisé dans les relations de communication spécifiques à l'exercice et au sport

- Application appropriée de concepts spécifiques à un domaine dans divers contextes (scolaires et extrascolaires) d'exercice physique et de sport.
- Respecter les règles spécifiques des activités sportives en cours et hors cours.
- Respecter les règles des compétitions dans les disciplines sportives apprises.

Adopter un comportement approprié dans les relations interpersonnelles et de groupe, fondé sur le respect et le fair-play dans les activités motrices à l'intérieur et à l'extérieur de l'école.

- Faire preuve de fair-play lors des activités automobiles/sportives.
 - Assumer des rôles de leadership ou de subordination propres au sport.
- Affichage constant d'un comportement assertif dans les activités sportives, scolaire, extra-scolaire et de compétition.



1/3



Intégrer les compétences spécifiques acquises dans des actions visant à optimiser la santé, la croissance et le développement physiques et les capacités motrices

- Respecter et appliquer les règles d'hygiène personnelle et collective dans les activités scolaires et extrascolaires.
- Appliquer des règles de base, suivre les procédures dans l'utilisation des facteurs de réchauffement naturels (ex : s'adapter aux conditions météo , s'équiper correctement, se protéger...°).
- Maintenir une posture correcte à l'école et dans les activités extrascolaires.
- Identifier les facteurs susceptibles d'entraîner des écarts par rapport à la posture correcte.
- Agir en permanence sur l'harmonie de son propre développement physique.
- Pratiquer des actions motrices appropriées au développement des formes de vitesse, des capacités de coordination, de la force, de l'endurance.
- Pratiquer des actions motrices pour développer la mobilité/stabilité des articulations et l'élasticité des muscles.
- Appliquer sa motricité sportive dans des conditions réglementées.
- Manifestation d'aptitudes motrices à composantes esthétiques dans les activités culturelles, artistiques et sportives.



Education physique du sport et de la santé



Les compétences visées

Participation à des jeux de mouvement, organisés ou spontanés, en fonction des capacités psychomotrices et des intérêts de chacun.

- Utiliser ses capacités locomotrices dans diverses conditions.
- Manoeuvrer des objets dans le cadre d'une compétition par équipe utiliser les capacités motrices de base pour réaliser des activités ludiques à caractère complexe et nécessitant des efforts différents
- Valoriser ses compétences motrices de base dans les projets intégrés.



Adopter un comportement social approprié dans les activités ludiques.

- Assumer des responsabilités dans l'accomplissement des rôles individuels au sein du groupe, dans les activités de jeu et de mouvement.
- Accepter de manière équilibrée les victoires et les défaites dans les jeux.
- Organiser et adapter des jeux de mouvement dans le cadre d'activités ludiques scolaires et extrascolaires.

*Jouer
et bouger*



*Jouer
et bouger*

3/3

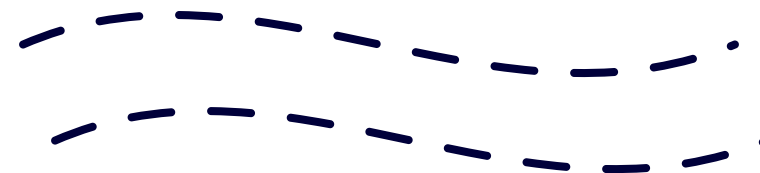
Arts visuels et compétences pratiques

Les compétences visées



Les finalités

Ce domaine comprend des activités de dessin, de musique, de théâtre et d'autres formes d'expression artistique, stimulant la créativité et l'appréciation de l'esthétique.



Les compétences visées



Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Explorer les messages artistiques exprimés par le langage visuel dans une variété de contextes variés

- Reconnaître les détails d'un message visuel simple exprimé à travers une variété de formes artistiques.
- Reconnaître la différence entre les informations pratiques transmises par le langage visuel et le message artistique.
- Reconnaître des messages illustrés dans des contextes familiers.
- Exprimer ses propres opinions sur les messages communiqués par le biais du langage visuel.
- Faire preuve de curiosité pour explorer des messages artistiques simples, exprimés visuellement.
- Différencier et mettre en évidence les caractéristiques des différentes catégories d'éléments du langage plastique dans les compositions dans l'environnement et dans les images.



Les compétences visées

1/3

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Réaliser des créations fonctionnelles et/ou esthétiques en utilisant divers matériaux et des techniques appropriées

- Identifier les caractéristiques/propriétés des matériaux présents dans l'environnement connu.
- Explorer certaines caractéristiques/propriétés des matériaux dans différents contextes
- Transformer un matériau par des techniques variées.
- Exprimer des idées et des sentiments personnels par l'utilisation de la ligne, du point, de la couleur et de la forme.
- Réaliser des produits utiles et/ou esthétiques en combinant des matériaux facilement transformables et des techniques accessibles.



Les compétences visées

2/3

Arts visuels et compétences pratiques



Les compétences visées

Réaliser des créations fonctionnelles et/ou esthétiques en utilisant divers matériaux et des techniques appropriées

- Utiliser des matériaux dans des contextes variés en fonction de leurs propriétés et des techniques de travail appropriées.
- Utiliser des matériaux et des techniques appropriés pour exprimer clairement le message voulu.
- Réaliser des créations fonctionnelles dans diverses techniques sur différents supports.
- Fabriquer des produits uniques, personnalisés et utilisables grâce à des activités essentiellement manuelles, créatives et ludiques.
- Modifier l'expression plastique initiale par le remodelage.
- Participer à des activités qui combinent des éléments d'expression visuelle, musicale, verbale, kinesthésique, musicale, verbale et visuelle.



Les compétences visées

3/3

Conseil et orientation



Les compétences visées

Les finalités

Ce domaine comprend des activités de dessin, de musique, de théâtre et d'autres formes d'expression artistique, stimulant la créativité et l'appréciation de l'esthétique.



Les compétences visées

Conseil et orientation



*Les
compétences visées*

Démontrer un intérêt pour la connaissance de soi et une attitude positive à l'égard de soi-même et des autres

- Établir des similitudes et des différences entre soi et les autres, sur la base de critères simples.
- Respecter les règles d'hygiène personnelle.

Exprimer ses émotions de manière appropriée lorsqu'on interagit avec des enfants et des adultes familiaux

- Exprimer des émotions de base dans diverses situations.
- Identifier les règles de communication dans le travail scolaire.
- Utiliser les éléments de l'écoute active.
- Explorer les compétences interpersonnelles.

Utiliser des compétences et des attitudes d'apprentissage spécifiques dans un contexte scolaire

- Organiser un programme quotidien d'activités avec l'aide d'un adulte
- Présentation des conditions (outils, les personnes, les contextes) qui rendent l'apprentissage facile ou difficile
- Identifier les passe-temps, les jeux et les activités préférés
- Explorer des métiers connus ou préférés et présenter leur utilité



Les compétences visées

VI. Annexe : le dossier de présentation du projet SEMVA

The SPUC logo features five smiley faces in different colors (blue, black, red, yellow, green) arranged in a circle. Above them are the words 'EXCELLENCE', 'RESPECT', and 'AMITIÉ'. Below them are 'ÉGALITÉ' and 'COURAGE'. The SPUC logo itself is in purple script, with 'P E S S A C' and 'roller' underneath.

EXCELLENCE RESPECT AMITIÉ
ÉGALITÉ COURAGE

SPUC
P E S S A C
roller

A group of about ten children, mostly boys, are posing together. They are wearing white t-shirts and bright green vests. Some have their arms raised in the air, and they appear to be cheering or celebrating. A black arrow points from the SPUC logo down to this group.

SPORT ET
EDUCATION :
MÊMES
VALEURS

A close-up of a young girl's face. She has colorful handprints (pink, blue, yellow, green) on her palms, which she is holding up towards the camera.

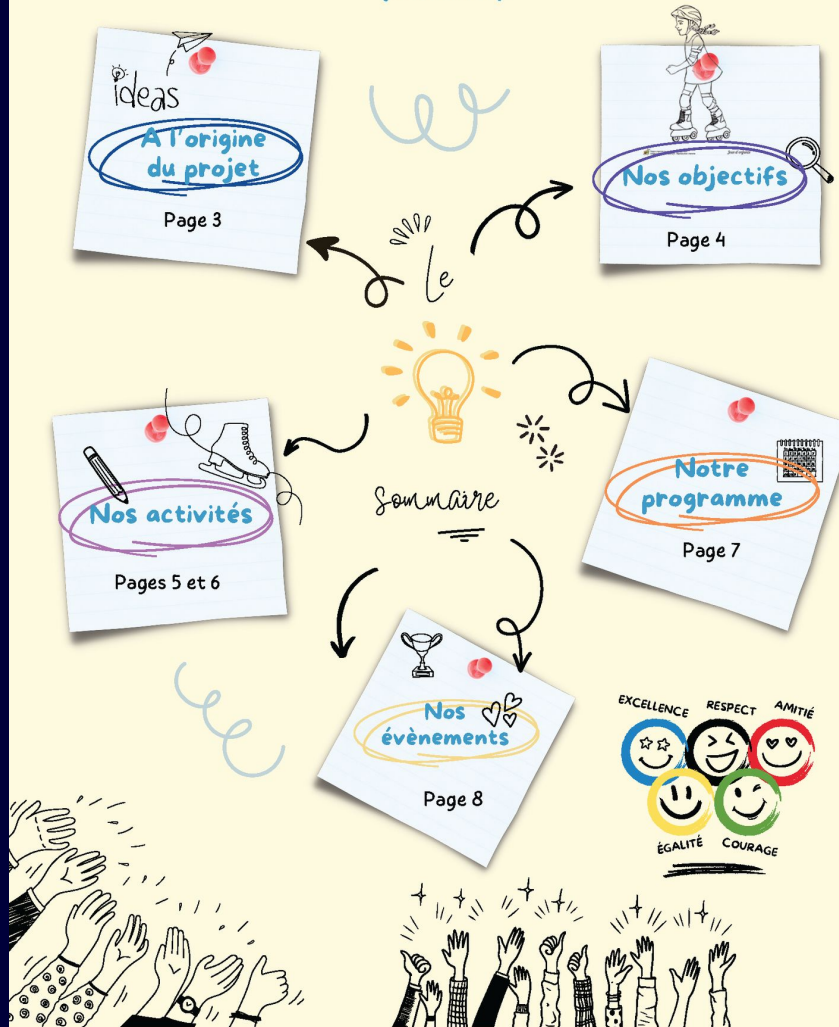
Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

The logo of the European Union, featuring a circle of twelve gold stars on a blue background.

Cofinancé par
l'Union européenne

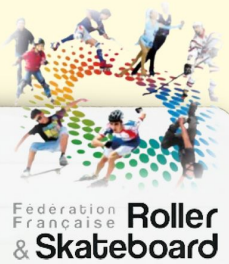


SPORT ET EDUCATION : MÊMES VALEURS (SEMVA)





Ideas
A l'origine du projet



Ce projet est le prolongement du programme "Rouler-Glisser à l'école" porté par la Fédération Française de Roller en partenariat avec les Ministères des Sports et celui de l'Éducation nationale.


Ce programme participe à l'acquisition d'habiletés motrices chez les élèves, au même titre que le programme "savoir nager".

Ces habiletés sont indispensables pour le développement de l'enfant d'où leur instauration à l'école.

Dans le cadre du projet SEMVA, les enfants pourront aussi acquérir de nombreuses connaissances et compétences interdisciplinaires pour faire le lien entre le sport et les matières enseignées à l'école.


Porté par le SPUC ROLLER, le projet est réalisé en partenariat avec une école roumaine (de Sutesti) et une association d'éducation populaire de Pessac (Aux couleurs du DEBA).



SAVOIR NAGER  **SAVOIR ROULER - GLISSER**



=




Nos objectifs

Créer deux Escapes games « Où est SEMVA ? »

Promouvoir les valeurs de la République et celles de l'Union Européenne.

Sensibiliser les enfants au développement durable et à l'écologie.

Favoriser l'interdisciplinarité entre l'éducation Physique et Sportive, le français, les langues vivantes, l'enseignement moral et civique, l'histoire et la géographie, les sciences et technologie ...

Mettre en place une démarche éco-responsable.

Echanger et mutualiser nos pratiques éducatives.

Créer des synergies et de la mise en réseau.





Nos activités éducatives avec les élèves

Pour découvrir et connaître les symboles et les valeurs de la République ainsi que celles de l'Union européenne, les élèves feront des recherches, des activités de groupe et des travaux individuels.

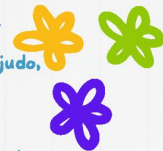
En cette année de Jeux Olympiques et Paralympiques, les élèves travailleront sur l'histoire des Jeux, ses valeurs et ses symboles.

Ils pourront aussi discuter avec l'athlète paralympique de judo, **Karima MEDJEDED**.

Pour développer des éco-gestes au quotidien, ils seront sensibiliser au développement durable et à l'écologie par des réflexions et discussions collectives en classe. Des vidéos et des quizz compléteront leurs connaissances. Ils pourront faire des propositions pour développer des pratiques éco-responsables dans l'école et des éco-gestes en classe.

Enfin, pour s'améliorer en anglais et participer aux visioconférences envisagées avec les élèves roumains, ils auront des cours d'expression orale et écrite.

Pour s'auto-évaluer et augmenter leurs connaissances et leurs compétences, chaque élève aura un carnet de route avec des jeux et diverses informations liées aux thèmes du projet.



Nos activités sportives avec les élèves



Les élèves développeront leurs habilités motrices en pratiquant des sports en général et des sports de glisse en particulier (roller et patinage sur glace).

Pour cela, ils seront initiés par le SPUC Roller dans le cadre du programme national "Rouler-Glisser".

Pour acquérir les habilités fondamentales pour rouler/glisser les élèves auront des ateliers de déplacement, d'expression artistique et de jeux collectifs.

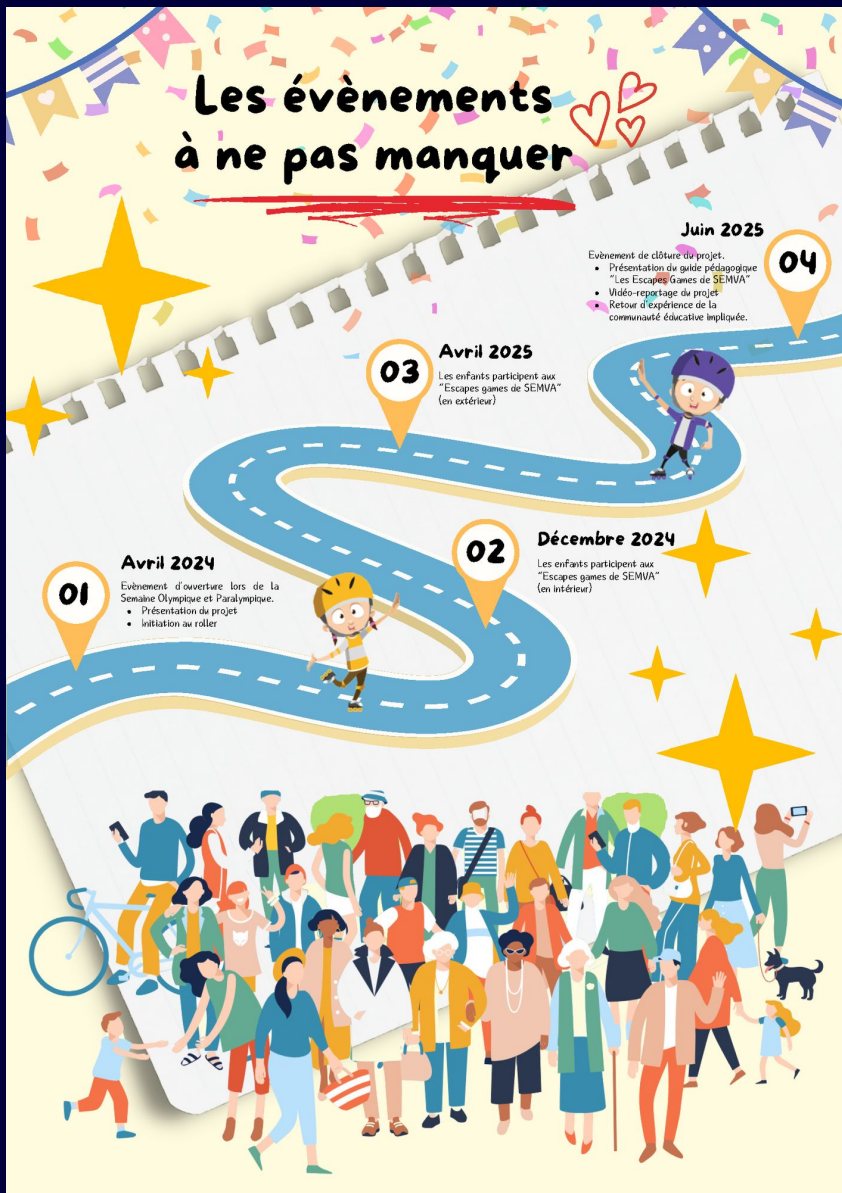
A l'issue du programme ils sauront se laisser rouler/glisser, se propulser, s'arrêter, tourner, s'équilibrer et franchir un obstacle.

La clôture des ateliers se fera par une rencontre sportive entre les différentes classes participantes au programme, et liée à des activités à faire en classe.





Les évènements à ne pas manquer



01

Avril 2024

Evènement d'ouverture lors de la Semaine Olympique et Paralympique.

- Présentation du projet
- Initiation au roller



03

Avril 2025

Les enfants participent aux "Escapes games de SEMVA" (en extérieur)



02

Décembre 2024

Les enfants participent aux "Escapes games de SEMVA" (en intérieur)

04

Juin 2025

Evènement de clôture du projet.

- Présentation du guide pédagogique "Les Escapes Games de SEMVA"
- Vidéo-reportage du projet
- Retour d'expérience de la communauté éducative impliquée.

NOS CONTACTS

FRANCE

SPUC ROLLER

E-mail : marieclaudemartinez54@gmail.com
<http://www.spuc-roller.com/joomla/>

SCOALA GIMNAZIALA SUTESTI

E-mail : scoalasutesti4@yahoo.com
<https://www.scoalasutesti.ro>

ROUMANIE

Association AUX COULEURS DU DEBA

E-mail : auxcouleursdudeba33@gmail.com
<https://auxcouleursdudeba.eu/>

NOUS SUIVRE SUR FACEBOOK

www.facebook.com/SEMVA - Sport et Education : Mêmes Valeurs

Mentions légales : "Financé par l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne et ni l'Agence Erasmus+ France / Education Formation ne peuvent en être tenues pour responsables." Référence du projet: 2023-2-FR01-KA210-SCH-000177895