

4 Évaluation

1 Organisation

Boîte à outils  
EPI

3 Outils

2 Intervenants

# 1 Organisation

Attention : EPI est  
un moyen pour traiter  
une partie du  
programme

Discipline :  
toutes en suivant  
le thème de l'EPI,  
se limiter à 2 ou  
3 par EPI pour  
faciliter le travail

Temps de travail :  
- en groupe

- - ponctuels
- - co-intervention  
(n'hésitez pas à  
demander)

# 1 Organisation

Titre de l'EPI :

Type d'établissement :  
Niveau concerné :  
Nombre d'élèves concernés :

Descriptif du projet :

Disciplines

Connaissances du programme traitées

Thématique

Compétences visées et lien avec le socle

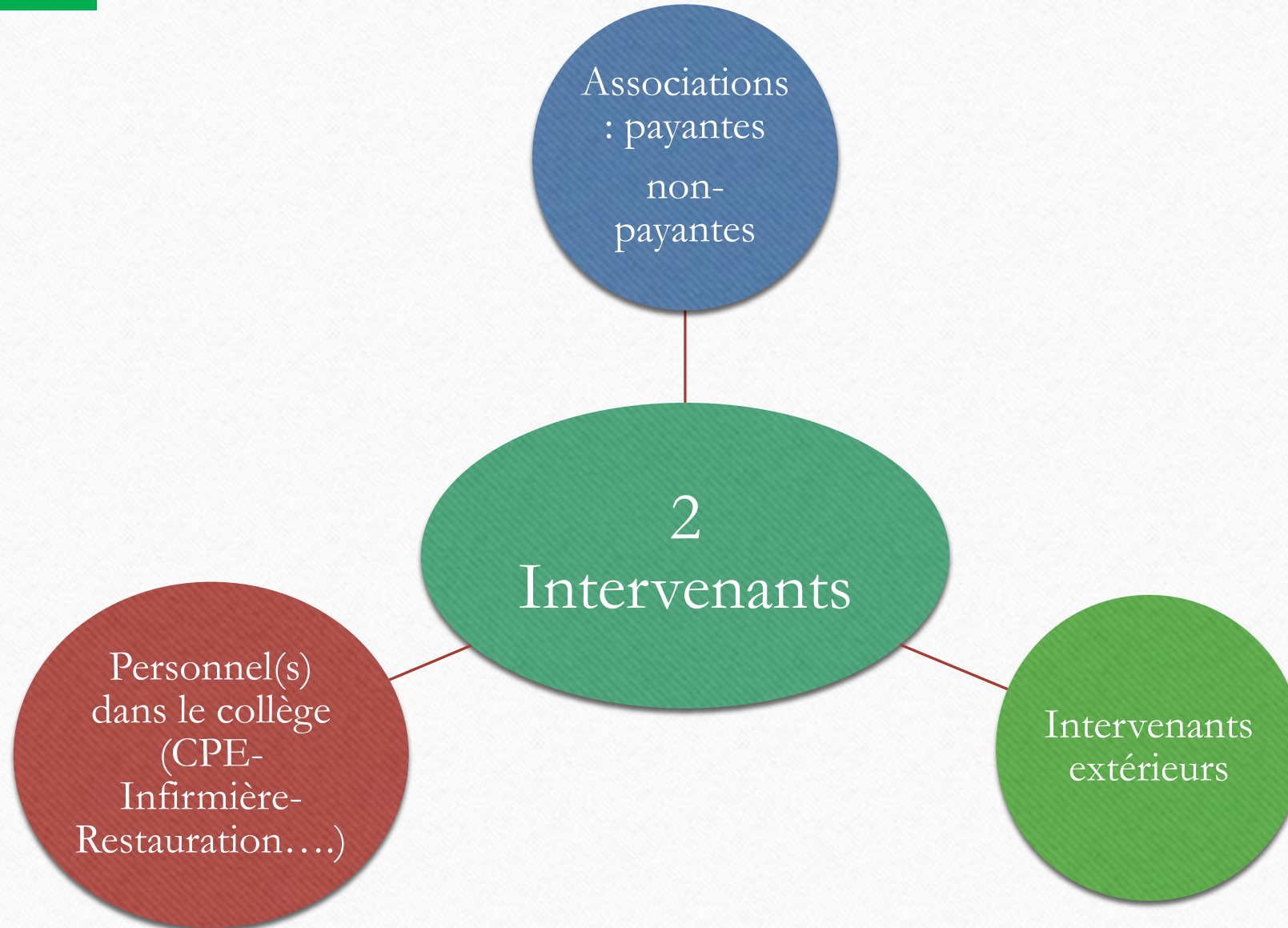
Contribution aux différents parcours

Organisation temporelle et spatiale

Moyens mobilisés (y compris outils numériques)

Modalités d'évaluation  
- du projet :  
- des élèves :

## 2 Intervenants



# 3 Outils

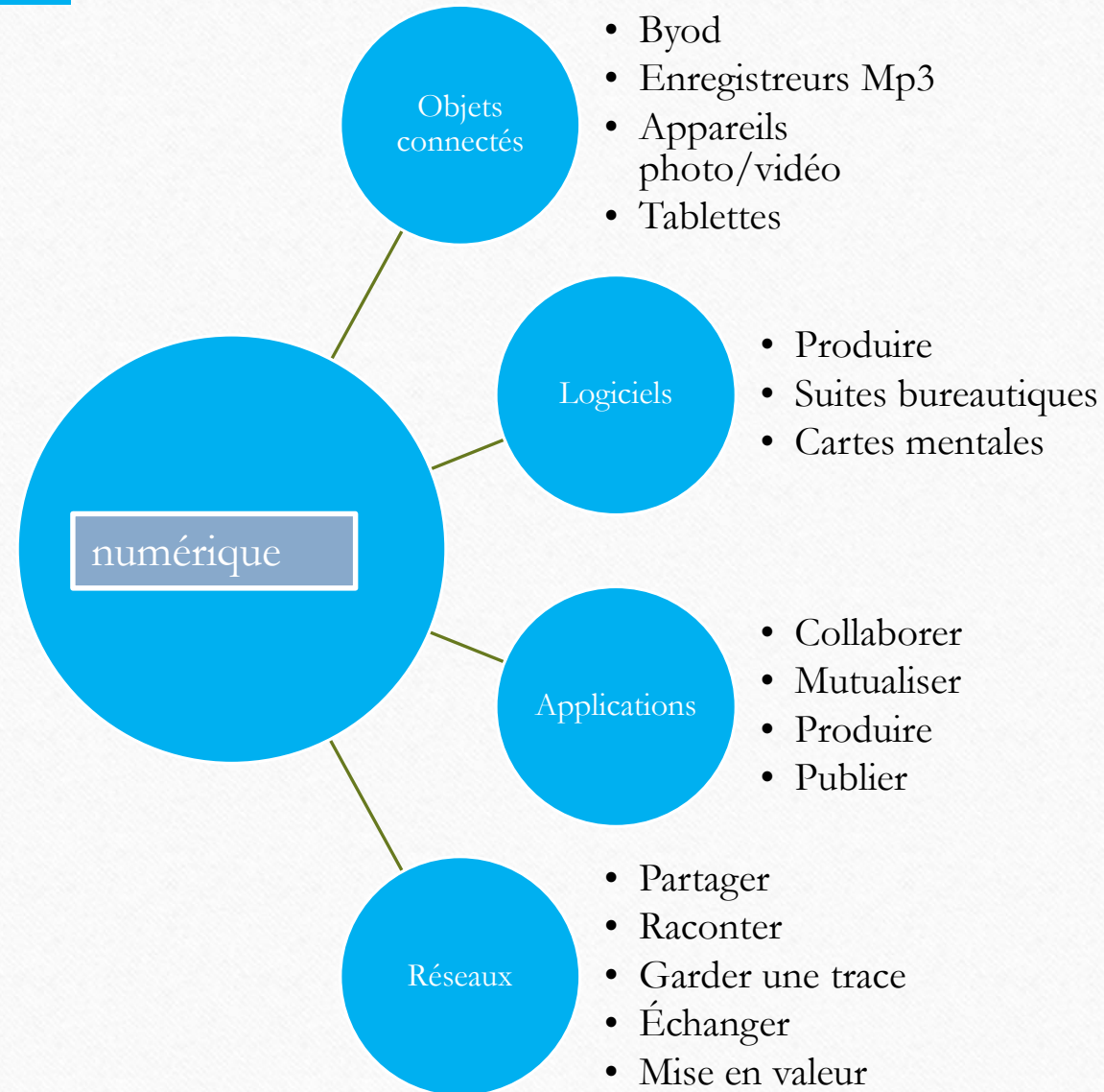
Ce sont bien les élèves qui sont amenés à produire avec les outils présentés ici, et non les enseignants.

numériques

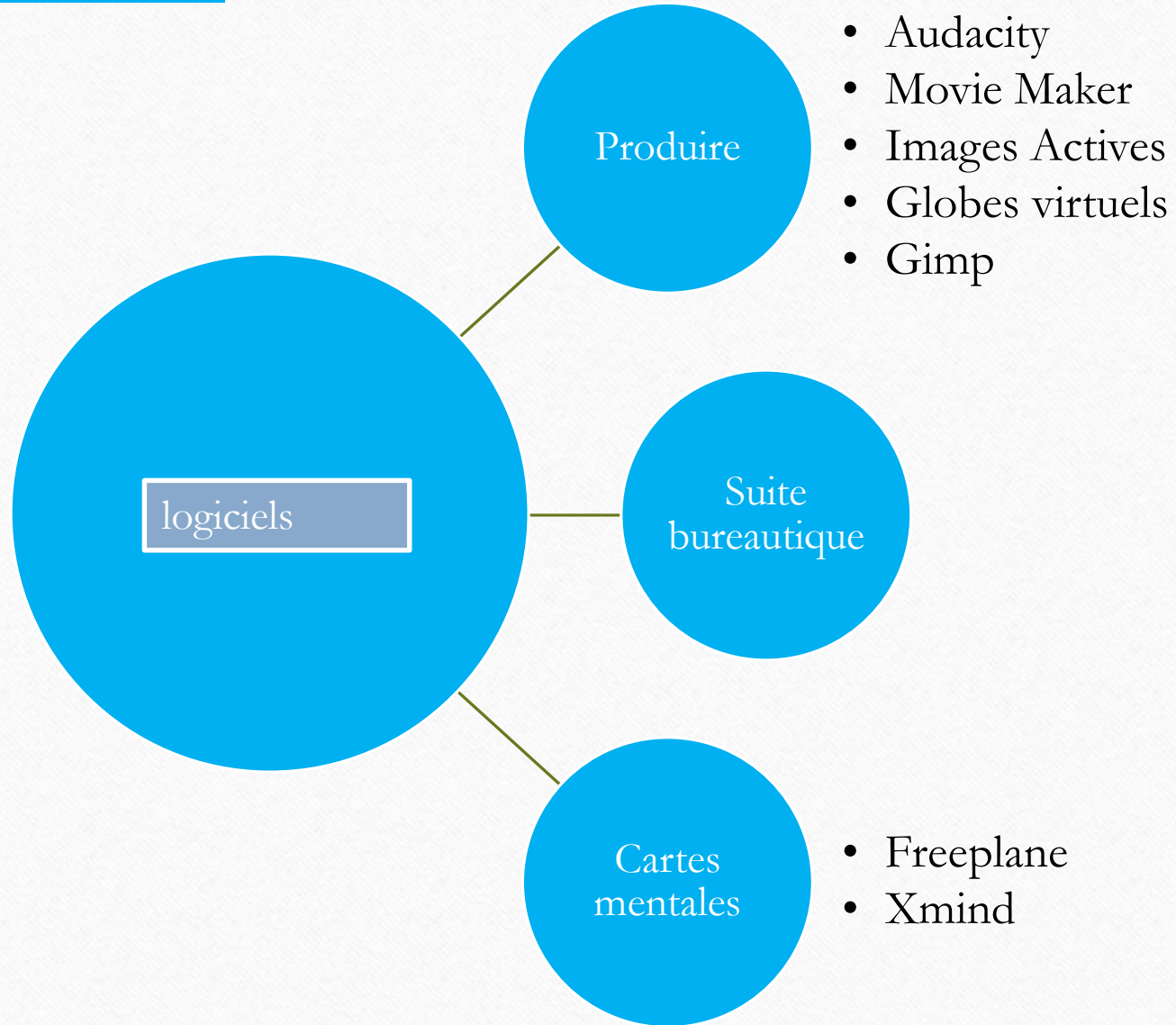
Quels outils pour produire ?

non numériques

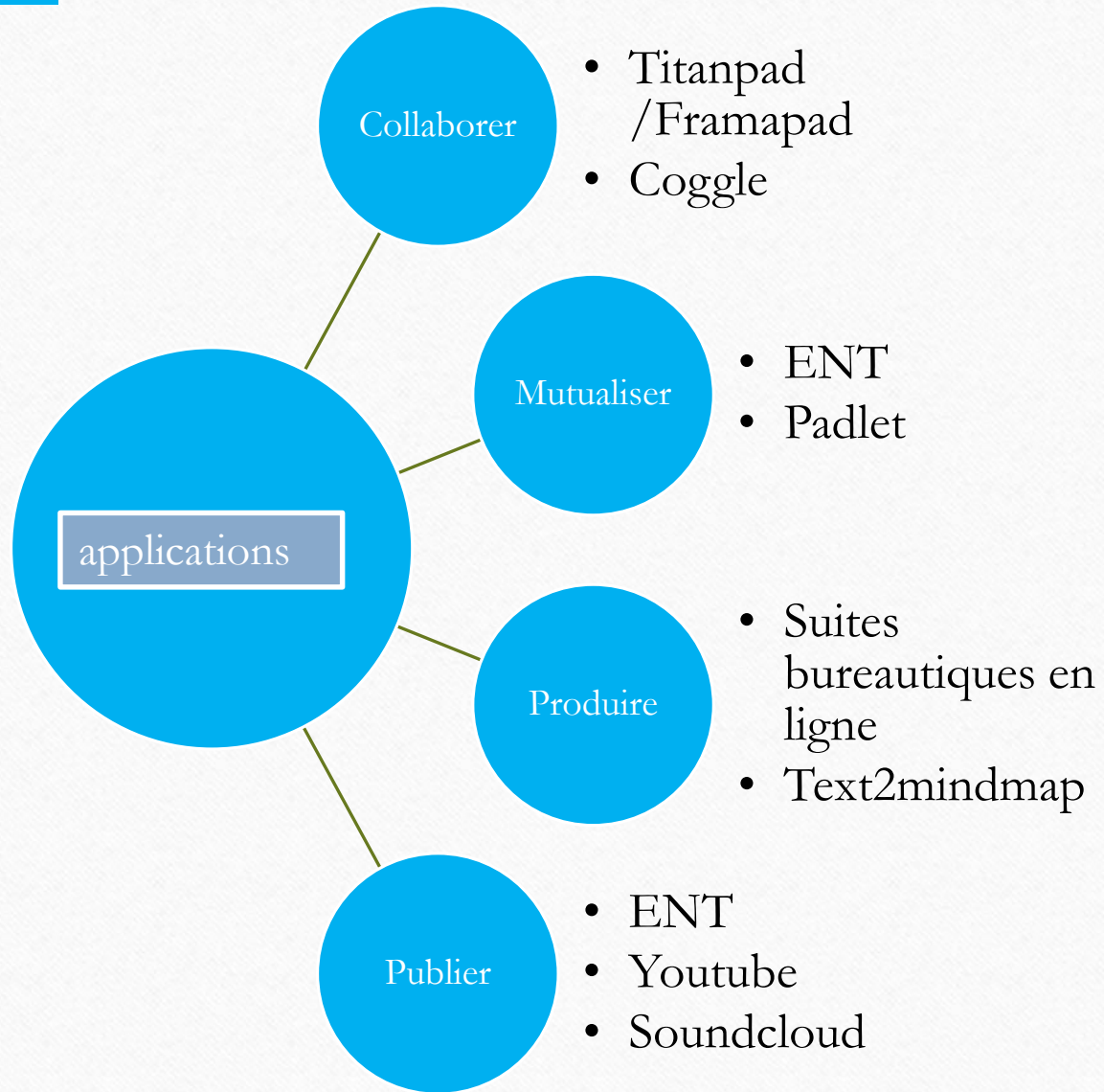
# 3 Outils numériques



# 3 Outils numériques

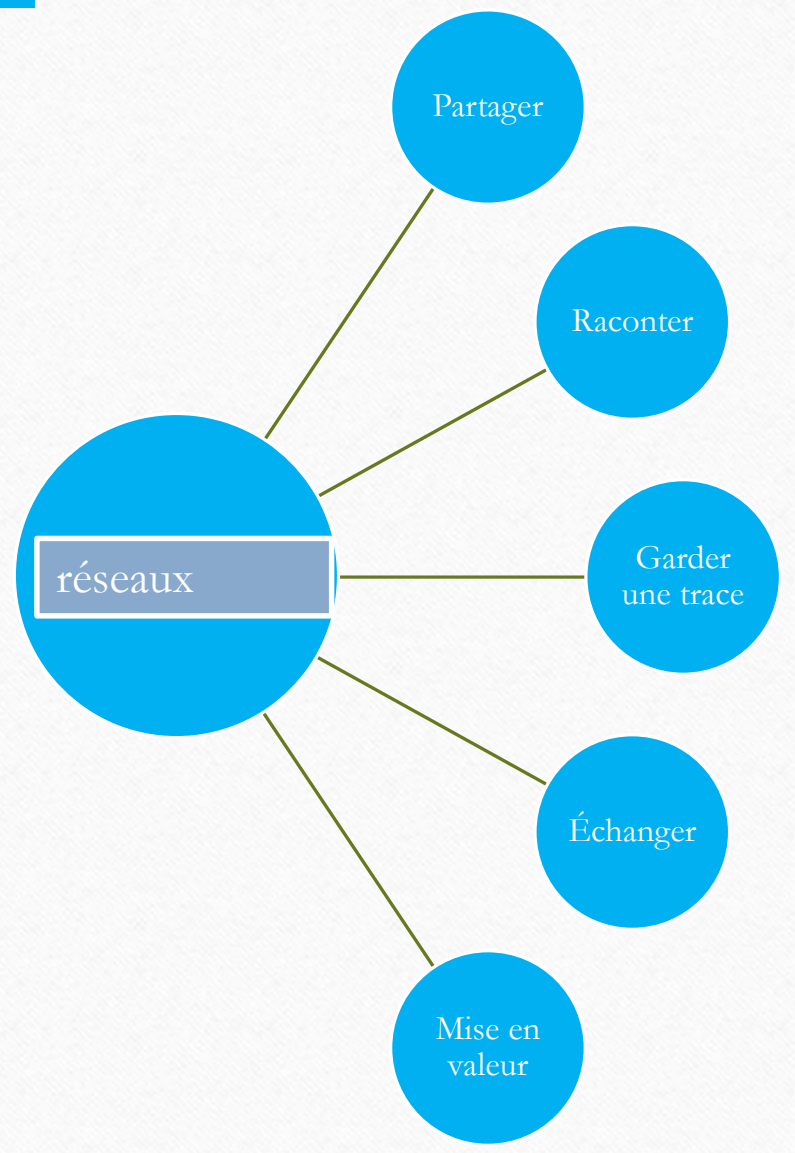


# 3 Outils numériques

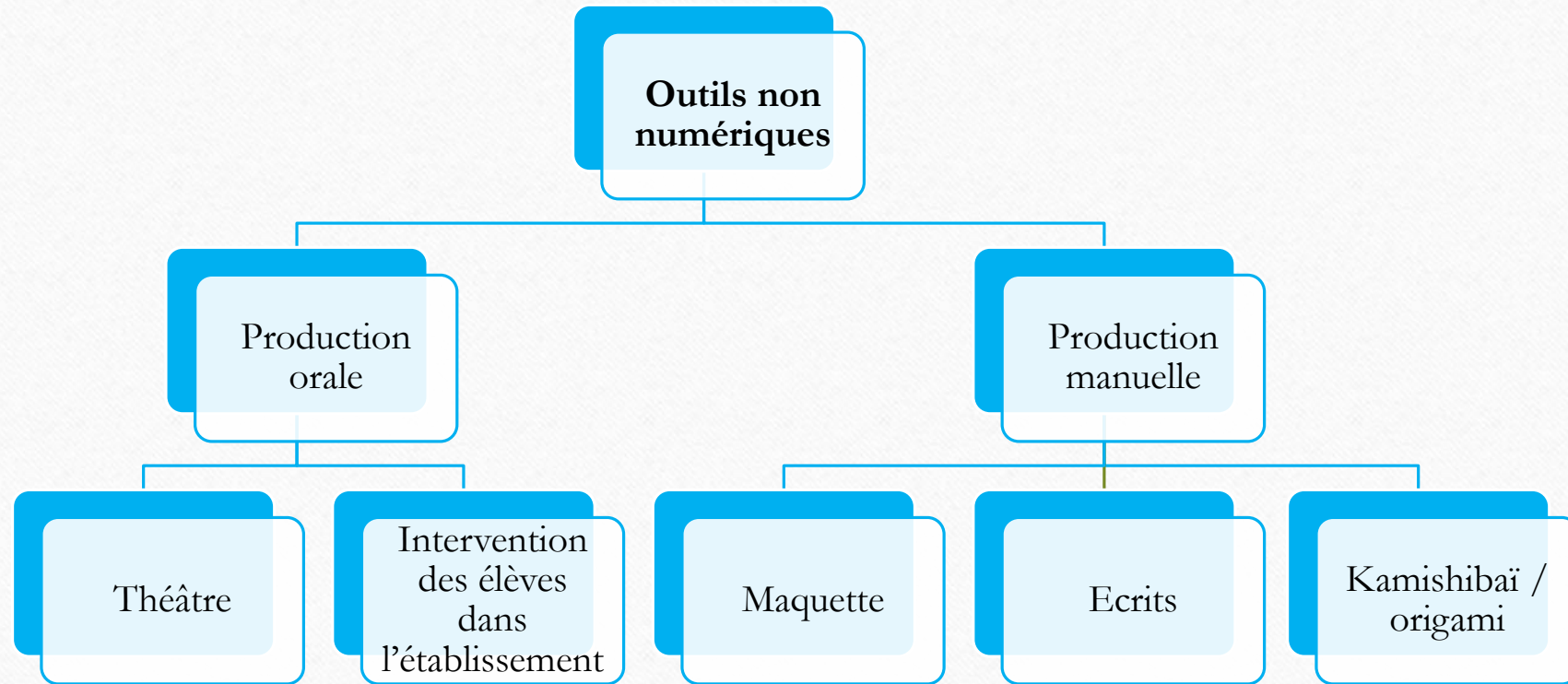




# 3 Outils numériques



# 3 Outils non numériques



## 4 Évaluation

Sera évaluée la démarche de l'élève **du début à la fin** de l'EPI par **compétences** :

- Travailler en groupe
- Situer
- Raconter
- Expliquer
- Lire et écrire

# 1 Organisation

Titre de l'EPI : Information, communication, citoyenneté

Type d'établissement : collège  
Niveau concerné : 3e  
Nombre d'élèves concernés :

Descriptif du projet : contextualiser des discours de propagande (par l'image et le son), porter un regard sur leurs différentes formes et donner aux élèves des outils de décodage

Disciplines  
- Histoire  
- Education Musicale  
- Arts Plastiques  
- Anglais

Connaissances du programme traitées

- Histoire
  - Sensibiliser les élèves à une forme de communication par l'image (supports, intentions, codes, émetteur du message / récepteur) dans un contexte historique (1914-1945)
- Ed. Musicale
  - Sensibiliser les élèves au rôle de la musique dans une histoire, acquérir des repères culturels
- Arts Plastiques
  - Faire le lien entre histoire des arts et histoire politique et sociale : sensibiliser les élèves au rapport entre l'art et le pouvoir
- Anglais
  - décrire/reformuler/synthétiser des informations
  - Exprimer son opinion, émettre un avis

Thématique

La propagande, forme extrême de communication politique

Contribution aux différents parcours

- Parcours d'éducation artistique et culturelle

Compétences visées et lien avec le socle

- Histoire :
  - Utiliser des outils numériques pour décoder le (s) message (s) d'une image (fixe/animée), développer l'esprit critique
  - Rédiger / partager (écriture collaborative) une description et une argumentation
- Ed. Musicale
  - Arranger/pasticher une bande son (montage audio)
- Anglais
  - Mobiliser des compétences linguistiques pour s'appropriier un document
- Arts Plastiques
  - Appréhension / Compréhension d'images fixes/animées (propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques)

Organisation temporelle et spatiale

- Histoire
  - 6 – 8 h de pratique (compétences) en salle informatique ou classe (+ cours pour les connaissances)
- Ed. Musicale
  - 3 – 4 h de pratique (compétences)
- Arts Plastiques
  - 3 – 4 h de pratique
- Anglais
  - 2 – 3 h de pratique

Moyens mobilisés (y compris outils numériques)

- Produire
  - Travail sur image : « Images Actives », « Gimp »
  - Travail sur bande sonore : « Audacity »
- Mutualiser
  - « Padlet »
- Carte mentale
  - « Freeplane » ou « Xmind »
- Publier
  - « ENT », site Internet du collège

Modalités d'évaluation

- du projet : chaque matière évalue le projet par l'acquisition des compétences qui lui sont propres (voir ci-dessus)
- des élèves :
  - Note orale (productions par groupes)
  - Note écrite individuelle et/ou groupe

# 1 Organisation

Titre de l'EPI : Transition écologique et développement durable

Type d'établissement : collège  
Niveau concerné : 4e  
Nombre d'élèves concernés :

Connaissances du programme traitées

Géographie :

- sensibiliser les élèves aux nouvelles formes d'organisation des espaces et des territoires que cette mondialisation provoque et aborder avec eux quelques-uns des problèmes qu'elle pose.
- prendre conscience des principaux types d'espaces et de paysages que l'urbanisation met en place, ce qui est l'occasion de les sensibiliser au vocabulaire de base de la géographie urbaine.

Technologie :

- des ressources limitées, à gérer et à renouveler ; la fabrication de systèmes d'énergie renouvelable ; le recyclage des matériaux.

SVT :

La planète Terre, l'environnement et l'action humaine :  
- Exploitation des ressources par l'être humain (eau, matériaux, ressources énergétiques, sol et biodiversité cultivée) modèle les paysages ; paysagisme et urbanisme (réhabilitation de sites industriels, les friches et jardins dans la ville...)

Organisation temporelle et spatiale :

Géographie :

2 à 3 heures de cours pour les connaissances,  
2 à 3 heures de pratique en salle informatique  
ou en classe pour les compétences.

Descriptif du projet : concevoir un projet de rénovation urbaine d'un quartier d'une ville existante (proche) ou imaginaire.  
Réalisation de panneaux pour décrire, expliquer le projet, de maquettes 3D en technologie (si équipement) ou si les compétences informatiques le permettent, un mini-site de présentation du projet de rénovation.

**Thématique :**  
**Habitat, architecture,**  
**urbanisme et transports**  
**en ville**

Contribution aux différents parcours :  
Chaque matière répond à la conception du projet de rénovation de son point de vue et des compétences listées :  
La géographie sert à se repérer dans l'espace, les SVT expliquent l'impact des hommes sur l'environnement, la technologie permet de représenter par la virtualité le projet.

Moyens mobilisés (y compris outils numériques)  
-Géoportail ou Édugéo,  
-Google Earth,  
-Logiciels de *mindmapping*,  
-Logiciels de CAO,  
-Imprimante 3D,  
-Salle informatique pour la géographie et les SVT  
-Panneaux de couleur

Disciplines

- Géographie
- SVT et/ou Technologie

Compétences visées et lien avec le socle

Géographie :

- Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles et différents modes de projection
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques

Technologie

- Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.

SVT

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.
- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfiques/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

Modalités d'évaluation

- du projet : chaque matière évalue le projet par l'acquisition des compétences qui lui sont propres (voir ci-dessus)
- des élèves : note finale sur la réalisation