

Le projet **IT IS YOUR TURN**, réalisé en 2015-2016 avec 2 enseignantes de Slovaquie et d'Arménie. Ce projet a été récompensé du label de qualité national et du label de qualité européen.

Objectif :

L'objectif du projet était de faire créer des jeux aux élèves (jeux de société et applications) pour apprendre et réviser l'anglais en s'amusant.

Le résultat de ce projet est un magazine en ligne publié sur le site *Madmagz*. Le magazine propose 2 jeux de société (les pièces sont à imprimer pour pouvoir jouer) et 8 applications pour jouer en ligne.

32 élèves français, slovaques et arméniens ont rejoint le projet et ont permis la réussite de cette collaboration !

Innovation pédagogique et créativité :

Notre projet nous a permis de mettre en œuvre plusieurs stratégies pédagogiques au fil des différentes activités que nous avons menées, des premiers stades jusqu'à la réalisation de notre magazine. Les apprentissages et les méthodes choisies ont été ciblés et variés.

Nous nous sommes d'abord penchées sur la découverte des pays partenaires. Il était important que les élèves en sachent plus sur les élèves avec qui nous allions collaborer.

Nous avons très vite formé des trinômes afin que les élèves puissent échanger de manière plus personnelle avec 1 élève de chaque pays.

Tout au long du projet, les élèves ont ensuite travaillé successivement en groupes et parfois individuellement selon le type d'activités menées (recherches, mises en commun, échanges d'idées, échanges de messages sur le blog avec l'ensemble des partenaires ou messages personnels sur le mur de leur « correspondant » ...). Un élève slovaque a même créé un groupe Facebook portant le nom du projet pour varier encore les modes d'échange.

Nous avons également privilégié la communication « physique » grâce à l'outil de visio-conférence et à l'envoi de paquets afin que toute la collaboration ne soit pas que dématérialisée !

Nous avons vraiment tenté de varier les approches pour cultiver l'intérêt de nos élèves:

- nos élèves ont été amenés à présenter leur environnement,
- mais ils ont aussi dû faire des recherches sur nos partenaires (nous avons par exemple à l'occasion de Noël élaboré 2 *padlets* pour présenter Noël en Slovaquie et en Arménie), et l'école Slovaque a réalisé un poster sur la France.

Et bien entendu, nous avons réalisé ensemble certaines étapes : l'envoi de cartes et de cadeaux, la réalisation des logos et le vote qui en a découlé, les publications de recettes, la réalisation d'un *padlet* commun sur leur vision de l'avenir, l'élaboration des cartes jeux ...

Intégration dans les programmes :

L'objectif premier au travers de ce projet était de permettre aux élèves de communiquer avec des élèves d'autres pays en utilisant l'anglais. Mener ce projet a créé des besoins de communication soulignant l'importance de la maîtrise de l'anglais pour communiquer avec des jeunes même si ces derniers ne vivent pas dans un pays anglophone. Donc IT IS YOUR TURN leur a permis de développer leurs compétences langagières.

L'utilisation de l'ordinateur, du Twinspace, de différents sites, outils et de différents logiciels a également eu un impact positif non négligeable sur leurs compétences en informatique.

La transdisciplinarité de notre projet s'est étendue à l'intégration des programmes d'histoire et de géographie. Les élèves ont dû situer les pays partenaires et chercher de nombreuses informations pour réaliser leur poster. Il a également été question de la situation très instable en Arménie quand nos partenaires nous ont appris que leur pays était impliqué dans la guerre entre l'Azerbaïdjan et Nagorno Karabakh et qu'ils ne pouvaient donc pas s'impliquer autant que ce qu'ils l'auraient souhaité dans notre projet.

Les arts plastiques ont également eu une part significative car les élèves ont créé des logos et réalisé les dessins pour le couvercle des deux boîtes de nos jeux de société. Dans cette phase là, la professeur d'arts plastiques et ses classes de SEGPA nous ont beaucoup aidés.

Les élèves ont donc pu valider de nombreux items appartenant aux différents domaines du socle :

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

ex : travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, coopérer/ Apprendre à gérer un projet individuel ou collectif/ Utiliser des outils numériques dans une démarche de projet/ créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre/ Utiliser les espaces collaboratifs et apprendre à communiquer

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

ex : S'engager, savoir prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets.

Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine

ex : s'approprier, de façon directe ou indirecte, des œuvres littéraires et artistiques appartenant au patrimoine national et mondial/ Dans le cadre de projets collectifs, prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer.

Communication entre les écoles partenaires :

L'outil de communication, d'échange et de collaboration principal a été le Twinspace du projet. Les élèves se le sont appropriés assez rapidement, ils ont su se repérer et naviguer dans les différentes sections.

Nous avons également communiqué par courrier papier notamment à l'occasion de Noël et de Pâques: les élèves ont envoyé à leur "correspondant de projet" dans chaque pays une carte de vœux. Nous nous sommes également envoyés des cadeaux (produits typiques de nos régions). Les élèves ont vraiment apprécié de recevoir quelque chose "en vrai"! C'est d'ailleurs à leur initiative que nous l'avons refait pour Pâques!!

Sasha, un élève Slovaque, a créé un groupe Facebook pour prolonger la communication en dehors du projet.

Quant aux enseignantes, nous avons communiqué dans la section du Twinspace réservée aux enseignants ... Et nous avons également et surtout utilisé nos boîtes emails personnelles ainsi que l'outil visio-conférence du Twinspace.

Collaboration entre les écoles partenaires:

Notre collaboration a été de plusieurs natures.

- Les élèves ont collaboré au sein même de chaque établissement. Dans notre école, cette collaboration a grandi au fil du projet car au final, toutes mes classes ont créé une application qui figure dans notre magazine ! Nous avons beaucoup collaboré avec les classes de SEGPA (création du design des boîtes de jeux, la création de cartes jeux).

Les élèves se sont tous intéressés à ce que nous faisons et dès qu'il pouvait participer, ils étaient ravis. Ce côté flexible d'eTwinning est intéressant et très porteur !

- Il y a eu une collaboration efficace entre les enseignantes. J'ai surtout échangé avec Gabriela l'enseignante slovaque. Nous étions très souvent en contact pour discuter des différentes étapes et de l'avancée du projet.

La collaboration avec l'enseignante arménienne a été difficile sur la fin. La situation en Arménie explique cette coupure. Luiza m'a envoyé un long message très touchant expliquant leurs difficultés. Mais ses élèves ont continué à visiter le Twinspace et à envoyer des messages.

- La collaboration entre les élèves a bien sûr été essentielle! Il y a eu beaucoup d'échanges sur le Twinspace. Les élèves ont échangé en direct lors des quelques visio-conférences. Ils ont collaboré pour la réalisation de la section « Join the cake club », pour la réalisation des logos, et sur le 2ème jeu de société les élèves slovaques et français ont réalisé les cartes jeux.

Mes élèves de 4ème ont également collaboré avec les élèves slovaques en réalisant un *padlet* commun sur leur vision de l'avenir.

Utilisation des outils numériques :

Tous les élèves ont appris à utiliser le Twinspace de manière autonome: ils ont pu poster leur travail, enregistrer et stocker des documents, commenter le travail posté par les autres eTwinners et communiquer avec eux.

De plus, les élèves ont été amenés à utiliser différents sites et logiciels-outils afin de faire leurs recherches et de les présenter. Par exemple, nous avons beaucoup utilisé les traitements de texte pour réaliser nos cartes jeux et le site *learningapps* pour la création des applications.

Certains ont énormément acquis en autonomie et en prise d'initiatives dans le domaine informatique. D'autres ont montré qu'ils avaient déjà de bonnes connaissances et cela a donné confiance aux plus inexpérimentés.

Nous avons utilisé: Les différentes fonctionnalités du Twinspace, Youtube, Slidely, Thinglink, SurveyMonkey, Prezi, Padlet, Imageshack, Microsoft Word ou Open Office, Kizoa, Fotor, Dropbox, des Google docs, *learningapps*, Madmagz ...

Les élèves ont pris confiance en eux dans l'utilisation d'outils informatiques au fil du projet et étaient capables de mener une tâche de la recherche sur internet à la publication sur le Twinspace en passant par la présentation sur un document.

On a pu s'apercevoir en consultant l'espace membres que les élèves étaient nombreux à se connecter en dehors des heures de classe et ils ont même montré nos publications à leurs parents !

Résultats, impacts :

Une fois notre eMag finalisé, nous l'avons publié sur la page d'accueil de l'ENT de notre collège et les élèves et leurs parents ont pu aller le consulter. Nous avons eu des retours très positifs. Les élèves sont très fiers de leur investissement !

La principale du collège a été enchantée du résultat ! Elle avait déjà eu l'occasion de venir nous rendre visite au cours de nos ateliers eTwinning et elle s'est dite « bluffée » des opportunités qu'eTwinning pouvait offrir aux élèves ! Notre principale nous a toujours soutenus dans nos projets eTwinning.

Nous avons proposé à nos eTwinners un questionnaire "feedback" et la grande majorité des retours sont très positifs.

OUI, eTwinning et *IT IS YOUR TURN* ont apporté beaucoup à nos élèves et à nos écoles! Les élèves ont déjà demandé si on recommençait l'an prochain! Ils sont très contents d'avoir fait partie de cette aventure! Pour eux, eTwinning, c'est "apprendre sans vraiment réaliser qu'on apprend!" et avoir l'occasion de parler plus anglais.

L'apprentissage prend une autre dimension!

IT IS YOUR TURN a été une expérience positive de collaboration et de créativité et qui nous a montré une fois de plus qu'enseigner et apprendre en créant et en collaborant c'est plus attractif et cela fait évoluer les mentalités! Le résultat de notre projet en est une belle preuve!!

Un des moments les plus forts, c'est d'avoir regardé les élèves ravis de jouer aux jeux que nous avons créés en mêlant éclats de rire et réflexion pour trouver les bonnes réponses! Très souvent les élèves me demandaient « Madame, on va jouer aux jeux eTwinning aujourd'hui ?? » !

- Notre [calendrier](#) de projet :
- Notre [Twinspace](#) totalement public:
- Notre "[emag](#)" publié sur *Madmagz*:
- Présentations de nos 2 jeux de société [ici](#) et [là](#)