



Résumé des chapitres des e-jumelages d'Apréli@

Le déroulé des chapitres suit le cheminement suivant:

Les élèves

1. sélectionnent le type d'informations dont ils ont besoin pour réaliser le chapitre
2. en font la demande à leurs partenaires
3. lisent et trient les informations qu'ils reçoivent
4. rassemblent des informations qu'ils considèrent particulièrement utiles pour comparer avec leur expérience personnelle
5. au besoin demandent des clarifications et compléments d'information à leurs partenaires
6. reçoivent, lisent et trient ces informations
7. composent leur chapitre numérique pour le carnet de voyage
8. l'envoient à leurs partenaires pour validation
9. reçoivent le chapitre de leurs partenaires pour validation
10. reçoivent leur propre chapitre avec corrections des contenus s'ils sont erronés
11. corrigent et peaufinent leur chapitre
12. le postent dans leur espace web
13. extraient ce qu'ils vont utiliser / afficher dans leur classe / école / communauté
14. finalisent la dernière étape (affiche, jeu, fiche, etc) de production et la réalisent (postent leur affiche, jouent le jeu, etc)

La production finale et sa validation par la classe partenaire sont une partie importante du processus

Les matériels qui se trouvent sur le site web constituent un accompagnement détaillé pour l'enseignant. Comme ils sont des ressources éducatives libres, ils peuvent être modifiés pour subvenir au besoin de la classe et aux besoins identifiés par les enseignants partenaires lors de leur préparation.

Il est néanmoins important de conserver trois aspects fondamentaux des e-jumelages

- la pédagogie active
- les échanges significatifs entre deux classes
- le respect des engagements pris avec la classe et l'enseignant partenaires

Le travail pour les e-jumelages ne s'ajoute pas au travail ordinaire de la classe, mais s'y intègre. C'est pourquoi, dans ce tableau, les sections suivantes ne sont remplies pour aucun des chapitres :

Programmes scolaires du pays	Matières scolaires visées	• •	
	Objectifs pédagogiques	• •	

C'est aux enseignants des divers pays de

- décider quels aspects du curriculum dans leur pays seront les mieux servis par le chapitre en question et quels objectifs ils permettent de remplir
- compléter ces sections du tableau.



Chapitre		0	1
		Qui est qui ?	La classe, l'école de nos partenaires
Objectif		Apprendre à connaître la classe partenaire en associant une image et un texte (courrier)	Apprendre à connaître la classe et l'école de la classe partenaire et à contraster les expériences des partenaires avec les siennes.
Production finale		<p>A la fin de ce chapitre, les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • composeront un document électronique présentant la classe partenaire. Ce document associera les photos des élèves à un court paragraphe les présentant et sera placé dans le dossier de l'école dans la DropBox. • produiront un tableau d'affichage pour leur classe présentant les partenaires de la classe, photos et textes. Ce travail d'affichage pourra être photographié numériquement et la photo placée dans la DropBox pour être placée sur la page de l'école dans le Wiki Apréli@. 	<p>A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes</p> <ul style="list-style-type: none"> • composera un document électronique La classe, l'école de nos partenaires contenant des textes, des images, présentant la classe et l'école de leurs partenaires, en insistant particulièrement sur les différences qui existent avec les leurs. • produira une affiche sur la classe et l'école partenaires, qui sera placée dans le bureau du directeur de leur école.
Détails		Il s'agit d'une activité ludique qui permet aux élèves de commencer à découvrir leurs partenaires. Elle doit donc se réaliser rapidement et permettre de démarrer le chapitre qui a été sélectionné par les partenaires pour le prochain échange	<p>Pour réaliser ce chapitre, les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • suivront la démarche décrite dans la fiche « <i>La classe, l'école de nos partenaires</i> » • commenceront à découvrir les conditions scolaires de leurs partenaires, les lieux importants, les acteurs, l'organisation pédagogique et administrative.
Objectifs pédagogiques généraux		Développer la précision dans l'expression écrite pour un public réel	Les élèves apprennent à collecter, trier, comparer et classer des informations et à faire une présentation contrastée de deux systèmes
Objectifs pédagogiques spécifiques		<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • apprendre à se présenter convenablement • améliorer ses compétences en matière d'expression écrite • apprendre à travailler collaborativement 	<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • découvrir la classe de leurs partenaires, les acteurs de l'école, l'organisation de la classe, du temps scolaire, les modalités pédagogiques et éducatives et les comparer avec les leurs. • apprendre à comparer et contraster. • apprendre à accepter et apprécier les différences
Objectifs pédagogiques informatiques		<ul style="list-style-type: none"> • accéder aux documents envoyés par leur partenaires • prendre une photo numérique 	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser des outils multimédias (texte et photos) pour présenter la classe et l'école des partenaires.
Résultats attendus		<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'introduction bien rédigée et bien présentée des membres de la classe partenaire, dans l'espace web • Une ou deux affiches bien rédigée(s) et bien présentée(s) sur les murs de la classe 	<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le chapitre 1 du Carnet de Voyage Numérique La classe, l'école de nos partenaires bien rédigé et bien présenté, dans l'espace web • Une ou deux affiches bien rédigée(s) et bien présentée(s) sur les murs du bureau du directeur de l'école.
Programmes scolaires du pays	Matières scolaires visées	• •	
	Objectifs pédagogiques	• •	



Chapitre		2	3
		Les jeux de nos partenaires	Les plats préférés de nos partenaires
Objectif		Apprendre à connaître et à apprécier les jeux auxquels jouent les élèves de la classe partenaire dans différents environnements, et les présenter à d'autres.	Apprendre à connaître et présenter les habitudes alimentaires des élèves de la classe partenaire.
Production finale		<p>A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • produira un document électronique sous la forme de fiches d'instruction pour jouer aux jeux de la classes partenaire. • se servira des fiche pour inviter les membres d'autres classes de leur école à prendre part à un des jeux. <p>ATTENTION : s'assurer que les enfants ne courent aucun danger</p>	<p>A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes</p> <ul style="list-style-type: none"> • produira un livret de cuisine électronique Les plats préférés de nos amis du / de la < Pays >. En plus des recettes, ce livret contiendra des indications sur les circonstances dans lesquelles ces plats sont dégustés. • Si les fonds de l'école le permettent, ce livret pourrait être reproduit pour être vendu aux parents et aux membres de la communauté en général
Détails		<p>Pour réaliser ce chapitre, les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • suivront la démarche décrite dans la fiche « <i>Les jeux de nos partenaires</i> » • commenceront à découvrir les coutumes, les traditions de leurs partenaires, ainsi que de nouveaux jeux. Ils pourront associer ces jeux à la culture locale, et aussi aux questions de santé, pour les jeux « physiques ». 	<p>Pour réaliser ce chapitre, les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • suivront la démarche décrite dans la fiche « <i>Les plats préférés de nos partenaires</i> » • découvriront ainsi les coutumes, les traditions de leurs partenaires, ainsi que de nouveaux aliments et de nouvelles recettes. Ils pourront associer la cuisine à l'histoire et ou aux célébrations locales, mais aussi aux questions d'équilibre alimentaire, de faim, en lien avec l'OMD 1 : <i>réduire l'extrême pauvreté et la faim</i>
Objectifs pédagogiques généraux		<p>Les élèves apprennent à</p> <ul style="list-style-type: none"> • collecter, comparer et classer des informations • écrire de manière précise pour que d'autres puissent jouer à de nouveau jeux. 	<p>Les élèves apprennent</p> <ul style="list-style-type: none"> • collecter, comparer et classer des informations • écrire des recettes suivant les conventions des livres de cuisine.
Objectifs pédagogiques spécifiques		<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • découvrir les jeux de leurs partenaires, les comparer avec les leurs • découvrir des liens entre les jeux, le mode de vie, le développement social et physique • renforcer des connaissances acquises dans d'autres disciplines, telles que les mathématiques (ex : jeu de l'awélé), l'éducation physique et sportive, l'histoire, la géographie, le français (<i>Donner des instructions, Intégrer le vocabulaire adéquat ...</i>) 	<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • découvrir les habitudes alimentaires de leurs partenaires, les comparer avec les leurs • découvrir des liens entre la cuisine, le mode de vie et le développement social • renforcer des connaissances acquises dans d'autres disciplines, telles que les mathématiques, les sciences et vie de la terre, l'histoire, la géographie, le français (<i>Donner des instructions..</i>)
Objectifs pédagogiques informatiques		<ul style="list-style-type: none"> • faire des recherches sur internet • saisir, modifier et corriger un texte • utiliser des listes à puces 	<ul style="list-style-type: none"> • rechercher des recettes de cuisine sur Internet pour vérifier leur présentation • utiliser des outils multimédias (textes, listes à puces et photos) pour présenter les plats ou la réalisation de recettes
Résultats attendus		<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La collection de fiches de jeux constituant le chapitre 3 du Carnet de Voyage Numérique Les jeux de nos partenaires bien rédigées et bien présentées, dans l'espace web • des photos des séances d'initiation aux nouveaux jeux dans différentes classes de l'école et ou le centre communautaire 	<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La collection de fiches de recettes de cuisine constituant le chapitre 4 du Carnet de Voyage Numérique Les repas préférés de nos amis du / de la < Pays > bien rédigées et bien présentées, dans l'espace web • (si on décide de faire ça) un carnet de recette de cuisine disponible pour la communauté.
Programmes scolaires du pays	Matières scolaires visées	• •	
	Objectifs pédagogiques	• •	

Chapitre		4	5
		Autour de l'école de nos partenaires	Les fêtes dans le pays de nos partenaires
Objectif		Apprendre à identifier les éléments qui importent dans son environnement	Découvrir et présenter les fêtes et célébrations du pays des partenaires
Production finale		<p>A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes :</p> <ul style="list-style-type: none"> composera un document électronique sous la forme d'un reportage sur un aspect de L'environnement autour de l'école de nos partenaires contenant des textes, des images et expliquant en quoi et pourquoi cet aspect est important. Ce reportage pourra être imprimé et affiché dans d'autres classes de l'école et ou dans la communauté 	<p>A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes</p> <ul style="list-style-type: none"> composera un document électronique sous forme d'un calendrier et de fiches signalétiques sur Les fêtes du pays de la classe partenaire préparera Le calendrier des fêtes du pays de la classe partenaire, qui pourra être affiché dans la classe.
Détails		<p>Pour réaliser ce chapitre, les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> suiront la démarche décrite dans la fiche « <i>Autour de l'école de nos partenaires</i> » commenceront à découvrir ce que leurs partenaires considèrent comme important dans leur environnement et le comparer à leurs préoccupations. 	<p>Pour réaliser ce chapitre, les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> suiront la démarche décrite dans la fiche « <i>Les fêtes dans les pays de nos partenaires</i> » découvriront les coutumes, les traditions familiales, populaires, religieuses, locales, régionales ou nationales de leurs partenaires.
Objectifs pédagogiques généraux		<ul style="list-style-type: none"> sensibiliser les élèves à leur environnement écrire un reportage « scientifique », bien documenté et illustré de manière appropriée 	<ul style="list-style-type: none"> sensibiliser les enfants à des coutumes autres faire les liens entre les fêtes et leurs origines familiales, populaires, religieuses, locales, régionales ou nationales
Objectifs pédagogiques spécifiques		<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> identifier les éléments importants de l'environnement de leur école les présenter succinctement mais clairement en utilisant des illustrations appropriées interpréter correctement des données 	<p>Les élèves pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> découvrir les fêtes de leurs partenaires, les comparer avec les leurs découvrir des liens entre les fêtes, le mode de vie familial et social l'histoire et la culture renforcer des connaissances acquises dans d'autres disciplines, telles que l'histoire, la géographie, le français, l'éducation musicale et les arts plastiques
Objectifs pédagogiques informatiques		<ul style="list-style-type: none"> prendre et envoyer des photos numériques en pièce jointe manier un logiciel de traitement de texte ou, si plus avancé, un logiciel de présentation/diaporama et y incorporer des photos et des tableaux. 	<ul style="list-style-type: none"> rechercher des informations sur ces fêtes sur internet manier un tableau dans un logiciel de traitement de texte ou manier un tableur.
Résultats attendus		<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le chapitre 4 du Carnet de Voyage Numérique sous la forme d'un reportage Autour de l'école de nos partenaires bien rédigé, bien illustré et bien présenté, dans l'espace web si on le désire le reportage pourra être affiché dans différents endroits de l'école ou de la communauté 	<p>Les productions finales sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> dans l'espace web, le chapitre 5 du Carnet de Voyage Numérique Les fêtes dans les pays de nos partenaires sous la forme d'un calendrier et de fiches signalétiques bien rédigées et bien présentées, des photos des séances d'initiation aux nouveaux jeux dans différentes classes de l'école et / ou le centre communautaire
Programmes scolaires du pays	Matières scolaires visées	<ul style="list-style-type: none"> . . 	
	Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> . . 	



Chapitre		6	7
		La communauté élargie de l'école partenaire	Ces petites bêtes qui nous embêtent tant !
Objectif		Permettre aux élèves de comprendre comment l'école de leurs partenaires s'intègre dans sa communauté et interagit avec elle	Permettre aux élèves d'apprendre à connaître certains des parasites qui affectent la santé des habitants dans le pays de leur école partenaire.
Production finale		A la fin de ce chapitre, les élèves pourront : <ul style="list-style-type: none"> composer un diaporama électronique comprenant textes, images, voire son et / ou vidéos présentant la communauté scolaire élargie de l'école partenaire. sélectionner des diapositives pour les reproduire en posters qui seront affichés dans le centre social de la communauté. 	A la fin de ce chapitre, chacune des deux classes pourra : <ul style="list-style-type: none"> composer un bestiaire (ou recueil de textes illustrés) médical électronique sur ces petites bêtes qui embêtent leurs partenaires. préparer une collection de cartes conceptuelles présentant des maladies, leurs causes, les cures possibles
Détails		Pour réaliser ce chapitre, les élèves : <ul style="list-style-type: none"> suivront la démarche décrite dans la fiche « <i>L'école de nos partenaires et ses partenaires</i> » commenceront ainsi à rassembler des informations sur les structures et acteurs qui, en agissant et interagissant avec l'école de leurs partenaires, contribuent à la réalisation des objectifs pédagogiques, éducatifs, culturels et sociaux de l'école. Les enseignants pourront faire le lien avec l'OMD 2 : assurer l'éducation primaire pour tous	Pour réaliser ce chapitre, les élèves <ul style="list-style-type: none"> suivront la démarche décrite dans la fiche « <i>Ces petites bêtes qui nous embêtent tant</i> » rassembleront des informations sur les « petites bêtes » qui empoisonnent la vie de leurs partenaires et provoquent des problèmes de santé de gravité diverse, allant de la simple gêne à des maladies graves, voire potentiellement mortelles. Les enseignants pourront faire le lien avec l'OMD 6 combattre le VIH/SIDA, le paludisme et les autres maladies
Objectifs pédagogiques généraux		<ul style="list-style-type: none"> comprendre les interactions entre l'école, la communauté et le tissu social qui entourent l'école découvrir les acteurs (individus ou collectifs) qui contribuent à la réalisation des objectifs pédagogiques, éducatifs, culturels et sociaux de l'école 	<ul style="list-style-type: none"> comprendre la relation entre parasites et maladies comparer les dangers sanitaires dans leur pays et celui de leurs partenaires
Objectifs pédagogiques spécifiques		Les élèves pourront : <ul style="list-style-type: none"> découvrir la communauté scolaire de leurs partenaires et la comparer avec la leur prendre conscience de sa richesse et de la diversité de cette communauté, ainsi que du rôle essentiel joué par les sociétés civiles dans les pays en développement renforcer les liens avec la communauté scolaire Les enseignants pourront établir des contacts pour enrichir la diversité de leurs ressources d'enseignement.	Les élèves pourront : <ul style="list-style-type: none"> découvrir des problèmes de santé qui affectent leurs partenaires et les comparer avec les leurs identifier des maladies transmises par des animaux découvrir l'existence de maladies en lien avec le climat, la situation géographique, les conditions de vie découvrir des règles d'hygiène, de prévention et de traitement
Objectifs pédagogiques informatiques		<ul style="list-style-type: none"> manipuler un logiciel de présentation intégrer des photos dans un diaporama 	<ul style="list-style-type: none"> rechercher sur Internet des informations sur ces maladies manipuler un logiciel de présentation
Résultats attendus		Les productions finales sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"> Le chapitre 6 du Carnet de Voyage Numérique sous la forme d'un diaporama présentant La communauté scolaire de l'école de nos partenaires bien rédigé, bien illustré et bien présenté, dans l'espace web une copie du diaporama sera présentée au chef de la communauté scolaire de l'école qui a préparé le diaporama si on le désire des posters tirés du diaporama pourront être affichés dans différents endroits de l'école ou de la communauté 	Les productions finales sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"> Le chapitre 7 du Carnet de Voyage Numérique sous la forme d'un bestiaire sur Ces petites bêtes qui embêtent tant nos partenaires ! bien rédigé, bien illustré et bien présenté, dans l'espace web une collection de cartes conceptuelles à afficher sur les murs de la classe, de l'école ou d'un endroit choisi dans la communauté
Programmes scolaires du pays	Matières scolaires visées	<ul style="list-style-type: none"> . . 	
	Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> . . 	

