

Activité 1 : Brise-Glace : « L'Appel de l'Océan" (Qui est-ce ?)

Objectif : Se présenter de manière ludique, briser la glace et apprendre à connaître les partenaires à travers une enquête.

Consigne

1. **Sur le Twinboard**, crée ta fiche d'identité rigolote avec ton prénom, ton âge, et 3 indices personnels (ex: passion pour le judo, couleur préférée, aliment détesté, animal préféré).
2. Choisis un animal marin qui ressemble à ton caractère. Enregistre un court message sans donner ton prénom, mais en donnant un indice qui fait le lien avec l'étape 1.
Message : "Bonjour ! Je suis une tortue de mer. Je suis calme et j'adore dessiner sur le sable avec mes nageoires. Ma carapace est verte. Qui suis-je ? »
3. **Sur le Digipad**, dépose ta vidéo dans la partie de ton pays avec un **numéro ou un pseudo**.

Étape 3 : sur un mur collaboratif Digipad organisé par pays, on y dépose toutes les vidéos de tous les élèves.

On titre chaque vidéo par un numéro pour que le prénom reste secret.

Étape 4 : L'Enquête

- **Action :** Les élèves fonctionnent par binômes binationaux. L'élève français n°1 analyse les vidéos des élèves espagnol n°1 et portugais n°1 pour retrouver leurs identités sur les Twinboards et répondre sur le digital

Step 2 : Choose a sea animal that matches your personality.

Record a short message **without saying your name**, but give **one clue** linked to your identity card.

Example message:

"Hello! I am a sea turtle. I am calm and I love drawing on the sand with my flippers. My shell is green. Who am I?"

Then on the Digipad, upload your video in your country's section and give it a **number or a nickname** to keep your identity secret.

Step 3 : guess who I am

Students work in **international groups**.

For example, French student no. 1 watches the videos created by Spanish student no. 1 and Portuguese student no. 1, matches the clues with the Twinboards, and submits their answers digitally.

2. Etat des Lieux : « De ma Rivière à l'Océan

Objectif : Prendre conscience que la pollution locale impacte l'océan global.

- **Reportage photo :** Demandez aux élèves de collecter et photographier tous les déchets plastiques qu'ils utilisent en une journée à l'école.
- Les élèves prennent en photos des signes de pollution (déchets plastiques etc).
- Création d'une carte interactive (outil : **Genially** ou **Google My Maps**) où chaque partenaire place ses photos pour montrer que la pollution est un problème partout, de la source à la mer.

2. The Call of the Ocean” (

Objective:

Understand that local pollution has an impact on the global ocean.

Photo task:

Collect and photograph all the plastic waste you use during one school day at school.

Take photos of visible signs of pollution (plastic waste, litter, etc.).

Interactive map creation (*tools: Genially or Google My Maps*):

Upload your photos to the shared map. Each partner places their photos to show that pollution is a problem everywhere, from inland areas to the ocean.

-

3. "Agir Ensemble »

A. Le Dictionnaire Multilingue de l'Océan : création d'un lexique commun de 15 mots clés sur l'environnement.

Utilisez un **Google Slide** partagé.

- Chaque équipe internationale :
 - L'équipe 1 choisit 15 mots clés (Océan, Pollution, Corail, Baleine, etc.).
 - L'équipe 2 illustre les 15 mots,
 - L'équipe 3 les traduit dans toutes les langues du projet
 - Retour à l'équipe 1 qui réalise un enregistrement audio de la prononciation.

Production finale : un livre numérique : Sur chaque page, on trouve : le dessin, le mot en anglais, le mot dans la langue des partenaire avec des fichiers audio pour la prononciation.

Outil : BookCreator. C'est l'outil idéal pour combiner dessins, texte multilingue et enregistrements audio dans un livre consultable en ligne.

B. Le "Défi des Éco-Gestes »

Action : Lancement de la semaine "Zéro Plastique".

Les élèves lancent des défis écologiques concrets aux partenaires (ex: "Zéro plastique le semaine du») : Du 1er mars au 5 avril, organiser votre propre événement et le faire figurer sur la carte mondiale de *Zero Waste Day* : Enregistrez dès aujourd'hui les activités et événements organisés autour de la Journée

Les élèves s'engagent à n'utiliser que des boîtes, des gourdes ou des emballages réutilisables (tissu).

-Phase 2 (Numérique - Wakelet) : Consigne : « Chaque jour, postez une photo d'une alternative durable (gourde, vrac, emballage cire d'abeille). Ajoutez un court paragraphe expliquant pourquoi cette alternative est plus écologique (énergie grise, recyclabilité). »

-Phase 3 (Bilan) : Création d'un graphique simple (dans Wakelet) montrant la réduction du nombre de plastiques à usage unique.

Outil : Wakelet. C'est un outil de curation où chaque pays peut ajouter des "preuves" (photos, notes, liens) pour montrer que le défi a été relevé.

C. Création d'une Mascotte Commune

Action : Dessin d'une créature fantastique protectrice qui "protège les océans".

Pays A : tête ; Pays B : corps ; Pays C : membres.

On assemble le tout numériquement pour créer la **Mascotte eTwinning**.

Outil : Aggie.io (dessin collaboratif en direct) ou **Whiteboard.fi**. Les élèves dessinent ensemble en temps réel sur la même page.

Activité 4 : Les "éco-gestes" pour sauver l'océan.

- Utilisation de **Canva** pour créer des affiches ou des marque-pages communs. Par exemple, le slogan et l'illustration sont réalisés par équipe internationale
- Les affiches sont imprimées et affichées dans les deux écoles et partagées sur les réseaux sociaux de l'école.

Récapitulatif des outils par activité :

1. **Digipad / Flip** : Pour se présenter.
2. **Padlet (Carte)** : Pour l'état des lieux géographique.
3. **BookCreator** : Pour le dictionnaire audio.
4. **Wakelet** : Pour le suivi des défis éco-gestes.
5. **Aggie.io** : Pour la mascotte commune.

6. Canva / Artsteps : Pour la campagne finale.

XX

PROPOSITION DE KIT PEDAGOGIQUE :: « Gardiens de l'Océan »

Aujourd'hui, l'océan ne se limite pas aux côtes : il commence au pied de nos immeubles, dans nos cours d'écoles et au bord de nos rivières. Chaque déchet jeté est une future menace pour la biodiversité marine. Face à l'urgence du réchauffement climatique et de la pollution plastique, ce kit a été conçu pour transformer les élèves de spectateurs en **acteurs du changement**.

Ce kit composé de 3 activités indépendantes, propose une approche pédagogique innovante qui repose sur l'utilisation du numérique et l'apprentissage par l'action. Les élèves deviennent reporters (Genially), podcasters (BookCreator), influenceurs positifs (Wakelet) et designers engagés (Canva).

Il s'agit ici de proposer des activités concrètes, rapides à mettre en place et adaptées au rythme de la classe et permettre aux élèves de produire des contenus de qualité professionnelle dont ils peuvent être fiers.

Activité 1 : Reporter de ma Rivière :

Présentation : Les élèves deviennent des enquêteurs de terrain. Ils identifient que même loin des côtes, leurs actions ont un impact sur la mer via le réseau hydrographique.

Objectifs pédagogiques :

- Établir un lien de causalité entre mode de consommation et la pollution océanique globale
- Identifier les sources de pollution locales.
- Savoir localiser un point géographique sur une carte.

Déroulement :

-Phase 1 (Enquête) : Sortie au point d'eau le plus proche (rivière, canal etc) . Observation de la faune, de la flore et des traces des activités humaines.

Phase 2 (Collecte de données) : Utilisation de tablettes ou téléphones pour photographier les déchets plastiques. Consigne : "Prenez une photo du déchet et une photo de l'environnement global pour qu'on puisse le situer. »

Phase 3 (Numérique - Genially) : L'enseignant : prépare un Genially avec une image de fond (carte du quartier ou de la rivière). Les élèves : créent des boutons interactifs. Au clic, on voit la photo du déchet et un texte : "Trouvé par ... Ce plastique vient sans doute d'un emballage de goûter emporté par le vent + une brève analyse (matière supposée, durée de décomposition, etc).

Activité 2 : Le Lexique des Océans (Vocabulaire & Multimédia)

Objectif : S'approprier le vocabulaire scientifique et environnemental de manière créative.

Présentation : La création d'un dictionnaire numérique permet de transformer des mots complexes en concepts illustrés et expliqués par les élèves eux-mêmes.

Objectifs pédagogiques :

- Acquérir un lexique technique et en langue étrangère cible (biodiversité, acidification).
- S'initier à la mise en page d'un livre numérique.

Déroulement :

-Phase 1 (Recherche) : Travail par binôme sur dictionnaires ou internet (vidéos de l'IFREMER,

articles du CNRS). pour définir les 15 termes « experts ».

-Phase 2 (Illustration) : Chaque binôme choisit un mot, il cherche la traduction dans la langue cible (anglais) et réalise un dessin soigné.

-Phase 3 (Numérique - BookCreator) : Consigne : "Sur votre page, insérez votre dessin scanné, le mot en gros, sa traduction et créez un bouton audio. Chaque page doit fonctionner comme une fiche encyclopédique. Pour chaque mot, intégrez une image, la définition en français, la traduction anglaise et un enregistrement audio type 'Le saviez-vous ?' (format podcast court). »

Activité 3 : Le Défi "Zéro Déchet"

Objectif : Passer d'un constat passif à une action citoyenne concrète.

Présentation : Un défi d'une semaine pour changer les habitudes de consommation au sein de l'école (le moment du goûter).

Objectifs pédagogiques :

- Mesurer l'impact de ses choix de consommation.
- Collecter et traiter des données chiffrées.

Déroulement :

-Phase 1 (Le Défi) : Lancement de la semaine "Zéro Plastique". Les élèves s'engagent à n'utiliser que des boîtes, des gourdes ou des emballages réutilisables (tissu).

-Phase 2 (Numérique - Wakelet) : Consigne : « Chaque jour, postez une photo d'une alternative durable (gourde, vrac, emballage cire d'abeille). Ajoutez un court paragraphe expliquant pourquoi cette alternative est plus écologique (énergie grise, recyclabilité). »

-Phase 3 (Bilan) : Création d'un graphique simple (dans Wakelet) montrant la réduction du nombre de plastiques à usage unique.