

JEU-CONCOURS ELV/EPS/NUMERIQUE 2024/2025



Le jeu-concours est ouvert !

Let's get moving in different environments !

*

Lasst uns uns in unterschiedlichen Umgebungen bewegen !

*

Kom op: binnen en buiten, overal bewegen !

*

Ruszajmy się w różnorodnych środowiskach !

Se déplacer à l'école par des moyens de locomotion douce, se déplacer sur les temps informels pour être mieux mobilisé sur les temps d'apprentissage, se déplacer dans l'eau, se déplacer dans la cour de récréation ou sur la voie publique, se déplacer en milieu inconnu, se déplacer à tout moment de la journée, c'est adopter un mode de vie physiquement actif, bon pour sa santé. Cette capacité physique sollicite des compétences physiques pour se rendre d'un point A à un point B, le développement de compétences cognitives pour comprendre le fonctionnement de son corps, l'entraide au service d'un collectif et le sentiment de plaisir. L'ensemble construit la personne, le citoyen de demain dans sa dimension durable.

Les missions LVE-EPS-Numérique attendent des écoles, des classes :

- une lecture physique traduite par des temps moteurs effectifs ;
- une dimension numérique par un scénario pensé et lisible dans sa perception visuelle qui met en jeu les compétences spécifiques du CRCN ;
- une communication bien établie dans la langue anglophone ou germanique ou néerlandaise ou polonaise ;

tout en s'appuyant sur un environnement varié de proximité (cour de récréation, corridor actif, APQ, piscine, domicile-école, sorties « cyclo »...).

Let's go ! Lasst uns gehen ! Laten we gaan ! Chodźmy !

➤ Ce concours est organisé par :

- La mission départementale pour le Numérique Éducatif 62
- La mission Éducation Physique et Sportive 62
- La mission Langues Vivantes et Relations Internationales 62

➤ Votre production peut être illustrée par des images réalisées lors de séances d'enseignement de l'EPS, de rencontres sportives (inter-classes ou inter-écoles) ou de classes transplantées et doit être disponible en ligne via un lien sur la plateforme TUBES (cf. tutoriels).

Règlement

↪ Le jeu-concours est ouvert à toutes les écoles et à tous les niveaux de classe (de la maternelle à la sixième). La liaison école-collège est particulièrement adaptée pour la réalisation d'un projet commun en langue (anglais, allemand, néerlandais, polonais).

↪ Chaque vidéo n'excédera pas 2 minutes.

↪ Lors de l'appréciation de chaque production, le jury se basera sur les critères suivants :

Relation avec le thème	Illustration d'une ou plusieurs valeurs en lien avec le thème de l'année
	Pertinence du scénario (la vidéo raconte une histoire et répond à une pédagogie de projet)
EPS	Temps moteur effectif
	Contenu susceptible de contribuer à un mode de vie physiquement actif
Compétences en langue	Cycle 1 ou cycle 2 ou cycles 1 + 2 : 3 activités langagières mobilisées
	Cycle 3 ou cycles 1 + 3 ou cycles 2 + 3 : 5 activités langagières mobilisées
Aspects techniques	Qualité sonore de la production
	Qualité visuelle de la production
	Respect de la durée maximale (2 min)
Aspects numériques	Adéquation des contenus au niveau des élèves et en lien avec le Cadre de Référence des Compétences Numériques
	Perception de l'usage du Numérique éducatif par les élèves
Implication des élèves	Participation active des élèves (en partie ou classe entière)
Ressenti	Impact sur l'auditeur/spectateur (plaisir, émotion)
	Impact sur l'auditeur/spectateur (originalité)

↪ Suite à votre inscription vous recevrez un mail **début mars** à l'adresse académique de l'école et/ou des participants pour vous inviter à nous communiquer le lien vers votre vidéo

↩ La date limite de communication des liens est fixée au :

23 avril 2025

↩ Quatre productions seront primées : cycle 1, cycle 2, cycle 3, multicycles.

↩ Trois productions pourront recevoir une mention spéciale « coup de cœur ».

↩ Dans le cadre de ce jeu-concours, vous devez vous assurer de posséder les autorisations nécessaires (droit à l'image, droit d'utiliser des œuvres...).

↩ Le jury sera constitué de Madame la Directrice académique adjointe (Présidente du jury), des inspecteurs de l'Éducation nationale chargés des missions Langues Vivantes, EPS, Numérique Éducatif, Égalité filles-garçons, des conseillers pédagogiques départementaux EPS, Langues vivantes et Numérique Éducatif, des ERUN et de membres du Groupe de Travail Départemental Langues Vivantes.

↩ Des supports d'apprentissage sont disponibles sur le site ESPACE62 (<https://espace62.site.ac-lille.fr/langues-vivantes-relations-internationales/>) de la DSDEN 62 et sur les sites de circonscription.

↩ Vous trouverez des tutoriels ici :

- Mise en ligne sur TUBES [LIEN](#)
- Utilisation de Pod Educ [LIEN](#)

↩ Vous pouvez solliciter les ERUN des circonscriptions pour vous aider sur le volet numérique mais aussi sur toutes les étapes du projet (juridique, technique et/ou matériel).

Pour participer :

Pour participer vous devez compléter le formulaire d'inscription **avant le 01/03/24** à cette adresse :

https://eduline.ac-lille.fr/enquetes_en_ligne/342844?lang=fr

NB. une inscription vaut pour une production réalisée dans le cadre de ce concours. Si votre établissement produit plusieurs travaux, il vous faudra procéder à une inscription par réalisation.

Quelques conseils :

- Pour filmer, vous pouvez utiliser un caméscope, un appareil photo numérique, une tablette, un smartphone.
- Pensez à orienter votre appareil dans le format paysage (écran horizontal).
- Pensez à une captation sonore de qualité. Vous pouvez utiliser un micro externe, faire un doublage son, ...
- Les conseillers pédagogiques peuvent également être sollicités.
- La production attendue est une vidéo au format MP4.
- Pensez à renommer votre vidéo ainsi : école_commune_niveau_enseignant
- L'important est que les élèves prennent plaisir à s'exprimer, physiquement, numériquement et linguistiquement !