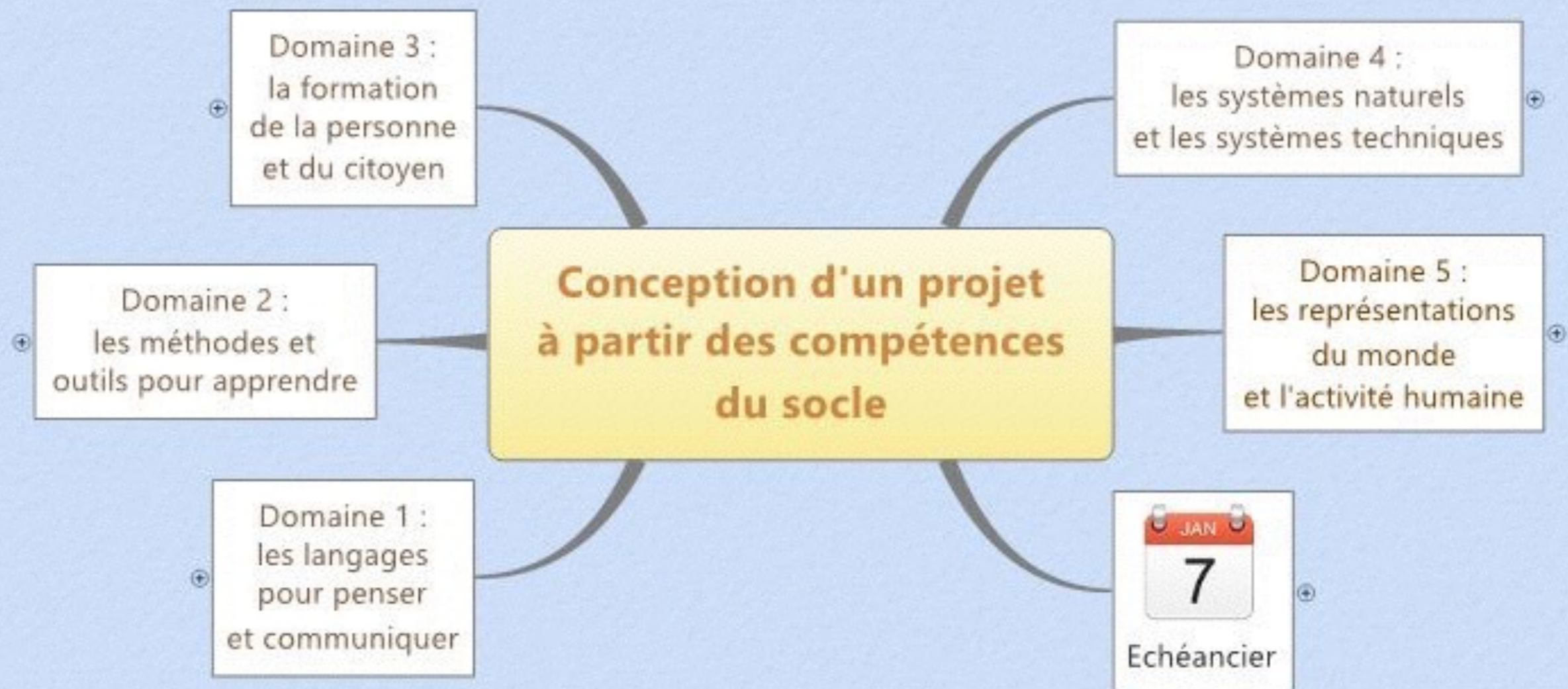
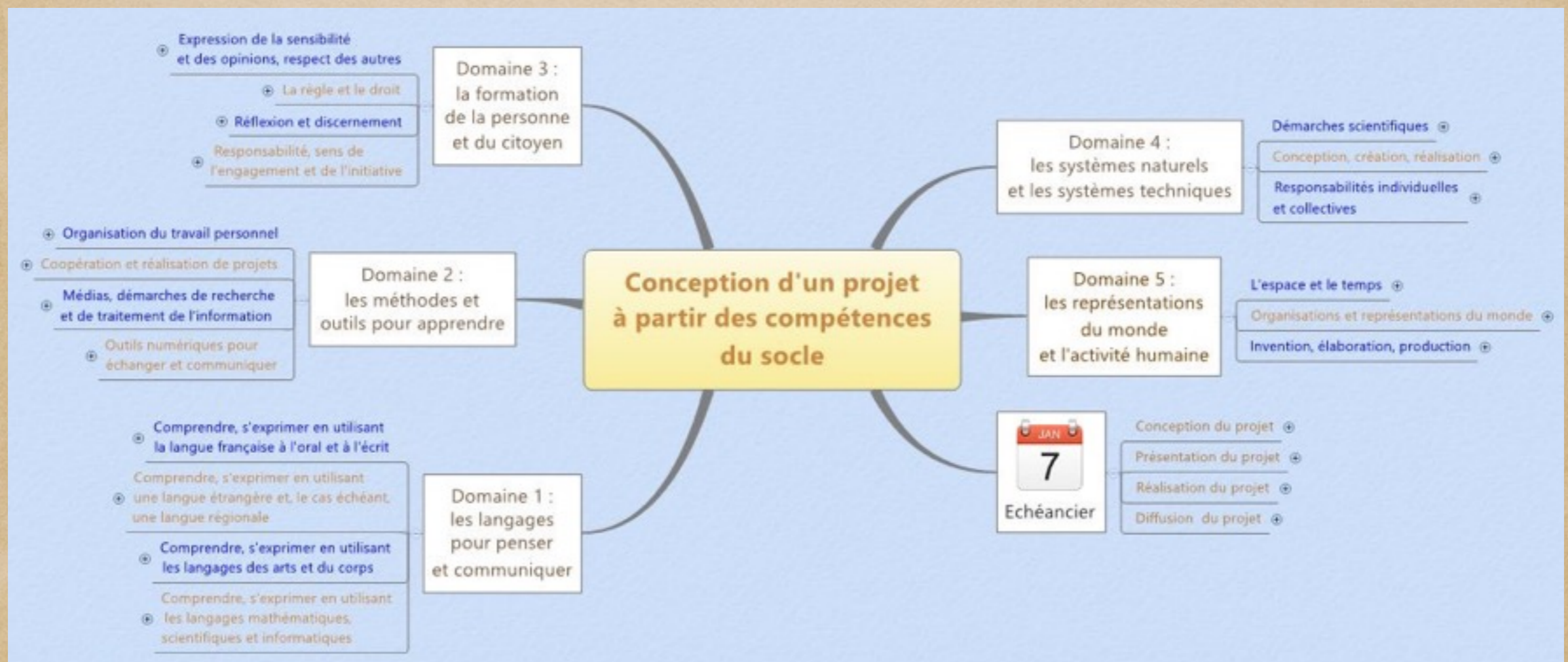


Proposition d'un outil
pour la construction
des projets interdisciplinaires





Conception d'un projet à partir des compétences du socle

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Connaissances et compétences associées - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - La règle et le droit - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Réflexion et discernement - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative - **Projet**

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Connaissances et compétences associées - Organisation du travail personnel - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Coopération et réalisation de projets - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Outils numériques pour échanger et communiquer - **Projet**

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Connaissances et compétences associées - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps - **Projet**
- Connaissances et compétences associées - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques - **Projet**

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Démarches scientifiques - Connaissances et compétences associées - **Projet**
- Conception, création, réalisation - Connaissances et compétences associées - **Projet**
- Responsabilités individuelles et collectives - Connaissances et compétences associées - **Projet**

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

- L'espace et le temps - Organisations et représentations du monde - Connaissances et compétences associées - **Projet**
- Invention, élaboration, production - Connaissances et compétences associées - **Projet**



Echéancier

- Conception du projet - Au niveau d'une classe
- Au niveau d'un cycle
- Au niveau d'une école
- Présentation du projet - Au x élèves
- Aux parents d'élèves
- A l'institution
- Dans la classe
- Réalisation du projet - Dans l'école
- En dehors de l'école
- Au niveau des classes
- Diffusion du projet - Dans l'école
- Vers la communauté scolaire
- Vers la zone Océan Indien

Inviter une classe à déjeuner

Domaine 3 :
la formation
de la personne
et du citoyen

Compétences
Projet
Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 4 :
les systèmes naturels
et les systèmes techniques

Responsabilités individuelles et collectives
Compétences
Projet

Domaine 2 :
les méthodes et
outils pour apprendre

Compétences
Projet
Coopération et réalisation de projets
Compétences
Projet
Outils numériques pour échanger et communiquer

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

L'espace et le temps
Compétences
Projet

Domaine 1 :
les langages
pour penser
et communiquer

Compétences
Projet
Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
Compétences
Projet
Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques



Echéancier

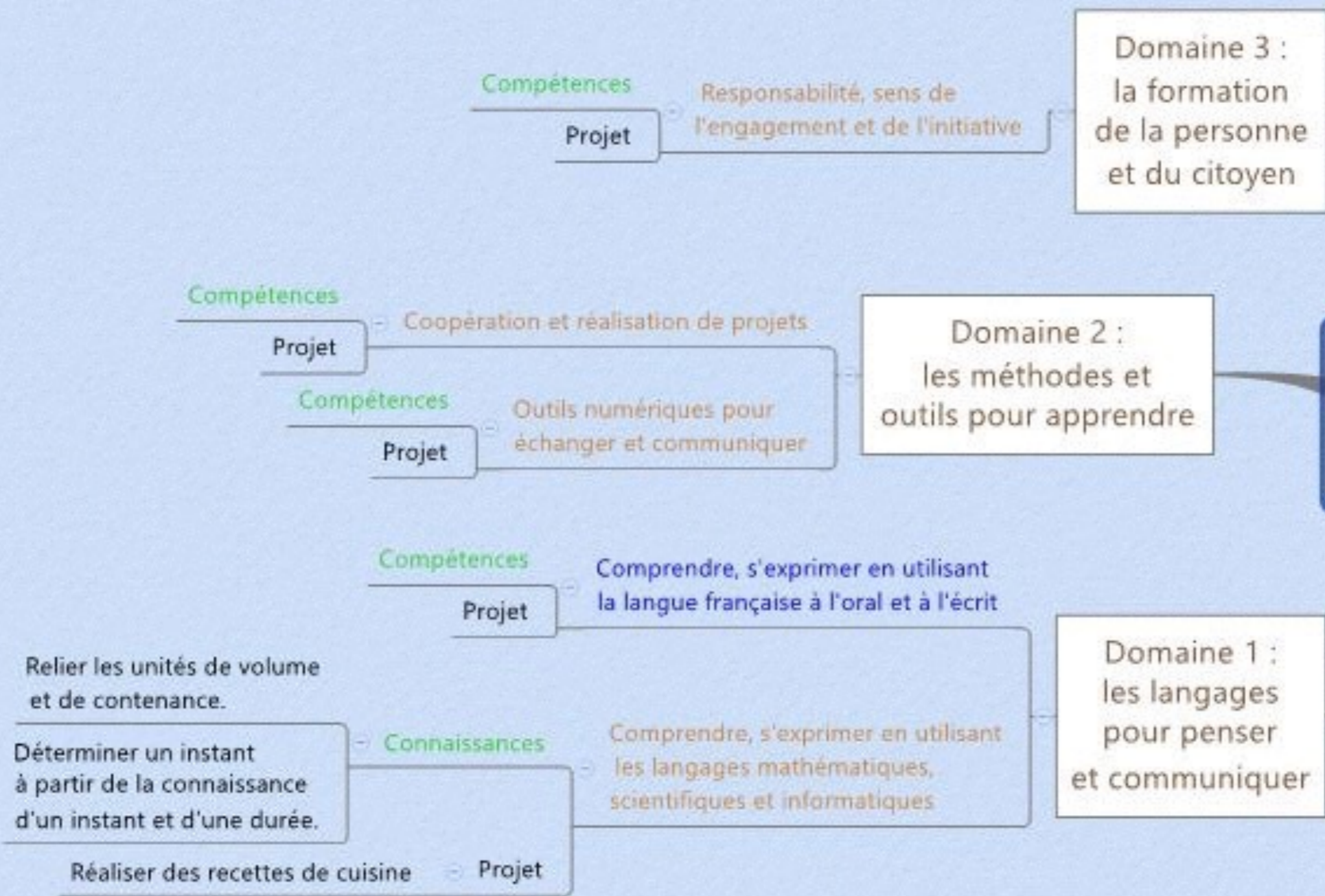
- Conception du projet - Au niveau d'une classe
- Présentation du projet - Au x élèves
Aux parents d'élèves
- Réalisation du projet - Dans l'école
- Diffusion du projet - Au niveau des classes

Relier les unités de volume et de contenance.

Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée.

Connaissances

Réaliser des recettes de cuisine - Projet



Inviter une classe à déjeuner

Jouer au jeu de la réussite

Echéancier

- Conception du projet ☉ Au niveau d'une classe
- Présentation du projet ☉ Au x élèves
- Réalisation du projet ☉ Dans la classe
- Diffusion du projet ☉ Au niveau des classes

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Connaissances et compétences associées

Reconnaissance des formes

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

La règle et le droit

Connaissances et compétences associées

Connaître et respecter une règle du jeu

Jouer au jeu de la réussite

Echéancier

Conception du projet @ Au niveau d'une classe

Présentation du projet @ Au x élèves

Réalisation du projet @ Dans la classe

Diffusion du projet @ Au niveau des classes

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant
les langages mathématiques,
scientifiques et informatiques

Connaissances et
compétences associées

Reconnaissance des formes

Évaluer et comparer des collections d'objets
avec des procédures numériques ou non numériques

- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet
ou d'une personne dans un jeu, dans une situation
organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Jouer au jeu de la réussite

Domaine 3 :
la formation
de la personne
et du citoyen

Connaissances et
compétences associées
Connaître et respecter
une règle du jeu

La règle et le droit

Echéanc

Domaine
les lan
pour p
et comm