

L'Europe au quotidien

cycle 3

▶ avec cédérom

- Catherine **Morvan**
- Guylaine **Rossi**

L'Europe au quotidien

cycle 3

▶ avec cédérom

- Catherine **Morvan**
- Guylaine **Rossi**

auQuotidien
collection dirigée par Françoise Pétreault

S C É R É N
[CNDP-CRDP]

Morvan, Catherine

Rossi, Guylaine

L'Europe au quotidien: cycle 3 – Catherine Morvan, Guylaine Rossi – Première édition – Rennes: CRDP de l'académie de Rennes, 2012 – 1 vol. (128 p.): ill. ; 29 cm – (Au quotidien, ISSN 1770-3026).

Bibliogr. p. 125 – ISBN: 978-2-86634-442-9

Dewey: 372.891

Motbis: Europe/Union européenne

Remerciements à Mme Jeanne-Françoise HUTIN et à la Maison de l'Europe de Rennes.

La collection Au quotidien est pilotée par le CRDP de l'académie de Dijon

Directrice de publication: Anne BILAK

Directrice de collection: Françoise PÉTREAULT

Responsable éditoriale: Hélène AUDARD

Relecture: Céline FRANCO

Conception graphique de la couverture: Isabelle BEAUQUIS & Isabelle DURAND

Mise en page: Marie-Pierre LEHÉRISSEY, Athina VAMVASSAKI

Graphisme, illustrations: Athina VAMVASSAKI

© SCÉRÉN – CRDP de l'académie de Rennes 2012

92, rue d'Antrain – CS 20620

35706 – Rennes cedex 7

ISSN: 1770-3026

ISBN: 978-2-86634-442-9

Dépôt légal: avril 2012

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Sommaire

Introduction..	5
Aide à la mise en œuvre	9
Les modalités de travail	9
Les rituels.	10
Les jeux	12
Les cahiers de suivi de l'élève	14
L'utilisation des TICE.	17
Les partenariats européens.	18
Séquence 1 : comment est née l'Union européenne?	21
Séance 1 – Europe: une légende.	23
Séance 2 – La reconstruction de l'Europe.. . . .	28
Séance 3 – Un voyage dans le temps: les hommes de paix.	33
Séance 4 – L'élargissement de l'Union européenne.. . . .	39
Séance 5 – Lecture d'une œuvre: <i>Ruinennacht</i> de Karl Hofer	43
Séquence 2 : qu'est-ce que l'Union européenne?	47
Séance 1 – Des paysages variés	49
Séance 2 – Construction de la fiche d'identité.	54
Séance 3 – Fiche d'identité d'un pays de l'Union européenne	59
Séance 4 – L'Union européenne en chiffres.	65
Séance 5 – Atelier d'écriture: des mots venus d'ailleurs	71
Séquence 3 : comment fonctionne l'Union européenne? À quoi sert-elle?.. . . .	75
Séance 1 – Les actions de l'Union européenne	78
Séance 2 – L'adhésion à l'Union européenne	82
Séance 3 – Le parcours d'une directive européenne	86
Séance 4 – Le vote des directives et l'application des lois	90
Séance 5 – Création poétique: des mots pour dire l'Europe	94
Séquence 4 : qu'est-ce qu'être européen ou européenne aujourd'hui?	101
Séance 1 – Kaléidoscope des symboles de l'union	103
Séance 2 – La journée de l'Union européenne.	107
Séance 3 – Le drapeau de l'Union européenne	110
Séance 4 – L'hymne européen.. . . .	114
Séance 5 – Un hymne pour l'école.	119
Références..	125
Contenus du cédérom	127

Introduction

À travers le Cadre européen de l'enseignement des langues, le Conseil de l'Europe transmet son objectif : « parvenir à une plus grande unité parmi ses membres. » Différentes actions d'échanges et de partenariats, financés par l'Europe, permettent aux peuples de se rapprocher, mais peu de classes en bénéficient.

Un travail construit dans le cadre de projets eTwinning ou Comenius a servi de base à l'écriture de cet ouvrage *L'Europe au quotidien*. Les situations proposées peuvent être mises en œuvre pour elles-mêmes, mais gagneront à être développées dans le cours usuel de la classe et d'un projet d'échanges européen. Imprégnation et répétition sont moteurs d'apprentissage, elles contribuent à la mise en place d'un climat favorable à l'ouverture sur l'Europe et aiguïsent la curiosité des élèves pour mieux connaître des réalités territoriales et communiquer avec nos voisins européens.

C'est cela apprendre et vivre l'Europe au quotidien.

LES SÉQUENCES

Un parti pris pluridisciplinaire

Cet ouvrage composé de quatre séquences pluridisciplinaires permet de construire des connaissances sur l'Europe non seulement à partir des disciplines qui y sont étroitement liées plus directement, comme l'histoire et l'instruction civique, mais aussi à partir des mathématiques, des arts et de la culture et du français, qui décline tout au long de l'ouvrage en lecture et écriture.

Organisation des séquences

Séquence 1 : comment est née l'Union européenne ?

Séquence 2 : qu'est-ce que l'Union européenne ?

Séquence 3 : comment fonctionne l'Union européenne ? À quoi sert-elle ?

Séquence 4 : qu'est-ce qu'être européen ou européenne aujourd'hui ?

Chaque séquence est présentée à l'enseignant. Le sens du chapitre est proposé dans une courte introduction. Les compétences du socle commun travaillées y figurent ainsi que des connaissances complémentaires qui permettront à l'enseignant de mieux maîtriser le sujet. Pour finir un récapitulatif des séances par séquence permet d'intégrer aisément ces activités dans la programmation de classe et de cycle.

Les séances sont toutes construites sur un même déroulé :

- un temps rituel, pour la mise en activité, qui reprend des éléments de la séance précédente et motive l'élève à entrer dans un nouvel apprentissage ;
- un temps de recherche au cours duquel les élèves se questionnent, collaborent, se documentent, créent...
- une validation, qui permet de synthétiser et de structurer les nouvelles connaissances ;
- une évaluation, phase essentielle à partir de laquelle l'élève identifie ses connaissances et ses progrès et l'enseignant repère les difficultés et réussites de chacun.

Cet ouvrage s'adresse aux enseignants expérimentés en charge de l'enseignement de la géographie et de l'instruction civique et à tous ceux qui souhaitent intégrer la transversalité des apprentissages dans leur pratique professionnelle. Des séances, très détaillées, intéresseront particulièrement les enseignants débutants. Les activités proposées ont été testées dans des classes de cycle 3 du CE2 au CM2.

Aux objectifs spécifiques, lors de chaque séance, viennent s'ajouter trois préoccupations essentielles en lien avec le socle des compétences :

- enrichir le lexique des élèves ;
- différencier l'enseignement pour que chacun se sente concerné et ne soit pas laissé sur le bord du chemin de la connaissance ;
- rendre chaque élève lucide et responsable de ses apprentissages.

Présentation des outils

Afin d'impliquer l'élève acteur dans ses apprentissages, nous avons privilégié des situations de jeux et d'échanges. Pour favoriser des dispositifs propices à l'autonomie et l'esprit d'initiative, nous avons créé des fiches d'aide à la mise en œuvre. Les différentes activités qui y sont proposées concernent des moments qui doivent devenir familiers pour les élèves ou être des fils conducteurs mémoire qui donnent sens aux apprentissages.

Ces fiches abordent les thèmes suivants : les modalités de travail, les rituels, la présentation des jeux, leurs règles et les enjeux pour les élèves, les modalités de travail, et présentent deux cahiers de suivi de l'élève : le cahier d'aventures culturelles, outil personnel de référence en histoire des arts, et le passeport de l'élève européen seront complétés au fil de l'année scolaire ou du cycle 3, selon les choix pédagogiques de l'équipe enseignante.

Répartition des contenus

Dans le livre

- Descriptif des séquences et des séances ;
- prolongements proposés ;
- exemples de fiches élèves.

Dans le cédérom

- Matériel pour préparer les jeux et leur règle ;
- outils individuels des élèves (fiches élèves, documents supports) ;
- références artistiques et culturelles au service des mises en œuvre proposées ;
- fonds de cartes ;
- photographies de sites emblématiques des 27 pays de l'Union européenne.

Le détail des images et des documents est précisé p. 127-128.

LES TEXTES DE RÉFÉRENCE

Programmes du cycle 3

Les programmes de 2008 précisent les connaissances à aborder en lien avec l'Europe ou l'Union européenne.

Langue vivante

Les connaissances sur les modes de vie du pays viennent favoriser la compréhension d'autres façons d'être et d'agir.

Histoire

La construction européenne.

Géographie

Le territoire français dans l'Union européenne :

- les grands types de paysages ;
- les frontières de la France et les pays de l'Union européenne.

Les Français dans le contexte européen :

- la répartition de la population sur le territoire national et en Europe ;
- les principales villes en France et en Europe.

Se déplacer en France et en Europe.

Instruction civique

En relation avec l'étude de l'histoire et de la géographie, l'instruction civique permet aux élèves d'identifier et de comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne, notamment la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen. Au cours du cycle des approfondissements, les élèves étudient plus particulièrement les sujets suivants : [...] L'Union européenne et la francophonie : le drapeau, l'hymne européen, la diversité des cultures et le sens du projet politique de la construction européenne, la communauté de langues et de cultures composée par l'ensemble des pays francophones (en relation avec le programme de géographie).

Socle commun des connaissances et des compétences

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques (palier 2, fin du CM2) :

Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles.

- Identifier sur des cartes, à différentes échelles, des espaces et des lieux.
- Savoir utiliser des cartes à différentes échelles pour situer les repères géographiques étudiés.
- Savoir utiliser les principaux termes du vocabulaire spécifique lié aux notions et aux espaces étudiés.

Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne.

- Comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs (notamment la déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789), des symboles de la République française.
- Connaître les traits constitutifs de la nation française (caractéristiques du territoire, étapes de son unification, règles d'acquisition de la nationalité française, langue nationale).
- Connaître l'Union européenne et la francophonie (le drapeau, l'hymne européen, la diversité des cultures et le sens du projet politique de la construction européenne ; la communauté des langues et des cultures composée par l'ensemble des pays francophones).

Le cadre européen commun de référence pour les langues

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) est le fruit de plusieurs années de recherche linguistique menée par des experts des États membres du Conseil de l'Europe. Publié en 2001, il constitue une approche nouvelle qui a pour but de repenser les objectifs et les méthodes d'enseignement des langues et, surtout, il fournit une base commune pour la conception de programmes, de diplômes et de certificats. En ce sens, il est susceptible de favoriser la mobilité éducative et professionnelle.

Ce n'est ni un manuel ni un référentiel de langues. Le cadre est un outil conçu pour répondre à l'objectif général du Conseil de l'Europe qui est de « parvenir à une plus grande unité parmi ses membres » et d'atteindre ce but par « l'adoption d'une démarche commune dans le domaine culturel ». L'objectif est d'abord politique : asseoir la stabilité européenne en luttant contre la « xénophobie » et veiller au bon fonctionnement de la démocratie. Les langues et les cultures peuvent y contribuer par une meilleure connaissance des autres.

Aide à la mise en œuvre

Les fiches qui suivent concernent des activités que l'on trouve en fil rouge tout au long de l'ouvrage ou d'autres qui feront l'objet de rituels.

LES MODALITÉS DE TRAVAIL

L'hétérogénéité que l'on rencontre dans les classes oblige les enseignants à la gérer au mieux pour que tous les élèves apprennent.

Dans cet ouvrage, de nombreuses activités sont proposées sous forme de travail de groupe. Voici les idées principales qui sous-tendent ces modalités de travail :

1. Le travail de groupe ne peut être efficace que si l'élève fait un point sur ce qu'il sait en début de séance ou sur ce qu'il a appris en fin de séance. Un temps de travail individuel réflexif est indispensable.

2. Le travail de groupe est efficace si les conditions sont réunies pour que les confrontations entre élèves fassent apparaître des désaccords ou des différences, que les élèves soient capables de discuter. Le travail en binôme peut être une situation intermédiaire au cours de laquelle l'élève doit s'appuyer sur ce qu'il sait pour échanger avec son camarade, le verbaliser, rendre concrète sa pensée mais aussi s'adapter, transformer ses connaissances ou son mode de réflexion au contact d'un pair.

3. Ainsi préparé, le travail de groupe pourra être une situation d'apprentissage très riche, d'autant plus que l'on s'accorde à dire « que les enfants apprennent plus de leurs camarades que des formateurs » (Évelyne Charmeux, 2007).

Il reste important de le structurer en donnant des rôles précis aux élèves pour que chacun se sente investi et responsable :

- l'académicien vérifie l'orthographe en cas de doute ;
 - le secrétaire complète les affiches ;
 - le rapporteur lit le résultat du travail du groupe ;
 - le modérateur veille à ce que chacun se soit exprimé pendant la phase d'échanges.
 - le gardien du temps peut utiliser un sablier ou un chronomètre pour gérer les différentes phases du groupe (échanges, recherche de phrases pour la mise en commun).
- Dans les groupes de quatre, cette tâche revient au rapporteur.

4. La constitution des groupes sera le plus souvent hétérogène, dans la mesure où le pari est fait que les élèves apprennent de leurs différences. Mais dans certains cas, il sera conseillé de différencier le travail en constituant un groupe de besoin qui fonctionnera en remédiation : *a posteriori*, l'enseignant se rend compte que certains élèves

n'ont pas compris et finit la séance en travaillant à la reconstruction de la leçon avec eux. L'enseignant prévoit que certains élèves auront des soucis lors d'une phase de la séance et au lieu de les laisser travailler seuls, les regroupe pour guider leur travail : aide méthodologique, aide à la chronologie des actions, aide à l'écriture (syntaxe, vocabulaire, orthographe lexicale et grammaticale). Ce groupe de besoin peut aussi être une anticipation. *A priori*, l'enseignant anticipe les difficultés et propose à un groupe une activité préparatoire à la séance.

LES RITUELS

Ces situations ritualisées permettent d'amorcer les séances d'une manière dynamique et de mettre l'élève dans une situation connue et sécurisante, propice aux apprentissages.

Les furets

C'est un procédé qui permet de mobiliser les connaissances des élèves de manière ludique et rapide. C'est un jeu de question-réponse en chaîne. Il conviendra d'organiser le groupe en cercle. En général, l'enseignant pose la première question à un élève. L'élève répond puis pose à son tour une question à son voisin qui répond puis pose une nouvelle question...

Le furet des pays de l'Union européenne

Enseignant : Clémence, connais-tu un pays de l'Union européenne ?

Clémence : Slovaquie.

Le voisin à sa gauche prend la suite en proposant un pays qui n'a pas été cité, et ainsi de suite.

Le furet des capitales

Enseignant : Quelle est la capitale de l'Estonie, Charles ?

Charles : Tallinn. Quelle est la capitale de l'Allemagne, Jeanne ?

Etc.

Variantes du furet

Une étiquette « capitale » et une étiquette « pays » tournent dans la ronde en sens opposés. Lorsque l'enseignant frappe des mains, la circulation des étiquettes s'arrête. Exemple : Tom est en possession de la carte « pays » ; il nomme un pays de l'Union européenne de son choix : Grèce. Aliénor détient la carte « capitale » ; elle nomme la capitale de la Grèce : Athènes.

Un nouveau tour peut commencer. Pour rendre le jeu plus actif, on peut augmenter le nombre de couples de cartes circulant dans la ronde ou disposer les élèves

en deux rondes. Un élève par ronde peut être désigné pour valider les réponses après vérification sur le tableau des capitales.

Ces jeux peuvent être proposés en langue vivante étrangère.

} *Remarques*

} Il est possible de procéder à des éliminations. Il est aussi envisageable qu'un élève endosse le rôle d'arbitre, il disposera alors des listes relatives aux connaissances vérifiées.

L'ardoise

Procédé La Martinière

Cela permet d'évaluer les acquis des élèves rapidement. Le maître pose une question fermée, les élèves y répondent par un oui/non ou par un mot. Au signal de l'enseignant, les élèves lèvent leurs ardoises ou comparent avec leur voisin.

Support pour la prise de notes

Diverses consignes peuvent permettre cette utilisation :

- relever un mot important dans le texte (jusqu'à trois), cela permet d'élaborer une liste de mots qui permettra de constituer un lexique pour la production d'un écrit en cours de séance ;
- relever un mot incompris dans le texte, cela permet d'avoir rapidement une idée de la difficulté de compréhension ;
- écrire un mot ou une phrase courte par rapport au ressenti face à un texte, une affiche, une œuvre d'art, etc. ;
- jeux d'orthographe : anagrammes, pendus... en fonction des mots du glossaire.

Moyen pour mutualiser

Quand des élèves n'ont pas d'idées, échanger son ardoise avec son voisin ; l'élève peut prendre ou donner de l'information.

Variante au tableau blanc interactif (TBI)

Lorsque l'activité est scénarisée au TBI, la question est posée à l'ensemble des élèves. Pendant qu'ils répondent sur l'ardoise, un élève se déplace au tableau pour valider. Cette interactivité dynamise le groupe, chaque enfant a pour objectif de noter sa réponse avant l'enregistrement de la validation.

Les petits papiers

L'utilisation d'une feuille de format A7 ou A8 (feuille A4 pliée en 4 ou en 8) offre à chaque élève un temps de réflexion individuelle qui prépare aux échanges collectifs. Il peut être demandé aux élèves de noter un ou plusieurs mots pour constituer des listes lexicales. Dans d'autres occasions, on pourra demander des productions plus élaborées (représentations initiales, définitions, ressentis).

Variante 1

Un mot est écrit au tableau ; chaque élève dispose d'un petit papier sur lequel il écrit ce que ce mot signifie pour lui. Il peut y associer un dessin.

L'enseignant soumet au groupe les différentes propositions qui sont comparées et argumentées. Il inscrit au tableau les éléments validés pour élaborer une définition. Un élève vérifie dans le dictionnaire, ce qui permet de compléter la définition de la classe si nécessaire.

Le groupe rédige une phrase en contextualisant le mot. Définition et phrase contextualisée sont recopiées sur la feuille « répertoire » du classeur-outil.

Variante 2

Les élèves répondent à une question sur une feuille de papier. Les propositions sont débattues avec le voisin, puis une écriture négociée est faite sur une feuille de couleur différente.

Variante 3

Les écrits intermédiaires : il est parfois nécessaire de faire une pause dans le travail collectif pour que chaque élève se recentre sur ses connaissances. Ces écrits peuvent être rédigés sur des « petits papiers », qui seront ensuite jetés ou gardés. Ces traces auront alors un statut particulier de connaissances personnelles intermédiaires, en cours d'apprentissage. L'élève mesure ainsi ses progrès. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de corriger cet écrit, qui reste brut, le but de l'enseignant étant de rendre l'élève responsable de ses apprentissages, l'apprenant essayant de tendre à des écrits de plus en plus corrects.

Variante 4

La situation, une fois bien comprise des élèves, peut être faite en groupe et ainsi permet de proposer plusieurs mots d'un même corpus (sens ou formation lexicale) :

- recherche individuelle ;
- comparaison à quatre ;
- rédaction négociée de la trace écrite ;
- présentation au groupe classe.

L'enseignant peut ainsi se libérer pour travailler avec un groupe d'élèves plus fragiles.

LES JEUX

Les apprentissages proposés dans *L'Europe au quotidien* se font souvent au travers de situations ludiques, qui peuvent être partie prenante de la séance ou être présentées en complément pour faciliter la mémorisation. Cette fiche technique permet une visualisation claire des différents types de jeux.

Jeux utilisés au cours des séances

Jeu coopératif «La reconstruction de l'Europe» (séquence 1).

Jeu de 7 familles «Mais que fait l'Union européenne?» (séquence 3).

Jeu de plateau «Adhérer à l'Union européenne» (séquence 3).

La règle des jeux et les recommandations pour leur mise en œuvre sont précisées dans les séquences. Le matériel de jeu est disponible sur le cédérom.

Jeux complémentaires

Jeux de cartes (capitales, drapeaux).

Jeux de plateau (capitales, drapeaux, localisation, carte de L'Union européenne).

Jeu «Qui es-tu?» (interview sur l'identité de l'élève citoyen européen).

Il est fortement recommandé de les utiliser régulièrement pour mémoriser de façon durable. Ces jeux peuvent être proposés à différents moments de l'année, avec la classe entière, en atelier, en aide personnalisée. Ils permettent de renforcer les connaissances des élèves sur l'Union européenne ainsi que leurs compétences en langue vivante étrangère.

Différentes versions d'un même jeu sont proposées : jeux de *memory*, jeux de question-réponse et jeu de plateau, afin de varier l'activité, en travaillant toujours la même compétence.

Quatre thèmes sont développés :

Séquence 1 : les capitales.

Séquence 2 : la localisation des pays.

Séquence 3 : l'interview (uniquement en langue vivante).

Séquence 4 : les drapeaux.

Pour plusieurs jeux, une version en anglais est proposée et permettra de lier ces activités à l'apprentissage d'une langue vivante. Elle peut être déclinée en espagnol ou en allemand, par exemple.

Conseils concernant la fabrication

Imprimer et plastifier les plateaux et les cartes de jeux sur un support légèrement cartonné pour assurer la longévité du matériel.

Pour les cartes imprimées en recto/verso, il est nécessaire de choisir un papier épais afin de ne pas voir l'impression par transparence.

Il faut prévoir une fiche récapitulative des réponses à disposition pour permettre de vérifier les réponses.

Dans le cédérom sont proposés les documents permettant de construire les jeux, les règles, les formulations en langue vivante, ainsi qu'une piste de préparation d'une séance de langue vivante à partir du jeu «Qui es-tu?».

LES CAHIERS DE SUIVI DE L'ÉLÈVE

Le cahier d'aventures culturelles

Objectifs

Découvrir la diversité culturelle des arts et des hommes.

Constituer des outils propres à la mémorisation.

Compétences travaillées

Identifier les œuvres étudiées par leur titre, le nom de l'artiste, le courant artistique, l'époque à laquelle cette œuvre a été créée, d'autres artistes contemporains.

Mobiliser ses connaissances pour parler de façon sensible d'œuvres d'art.

Échanger des impressions dans un esprit de dialogue.

Rédiger des textes courts.

Avoir une pratique plastique.

Présentation de l'outil

Il s'agit de créer un outil personnel de référence en histoire des arts, qui se construira au fil du temps, au fur et à mesure des lectures d'œuvres (cf. séquence 1, séance 5). En début de cahier, il sera proposé un tableau présentant les différents domaines artistiques et leur signification. Un tableau sommaire, croisant les périodes historiques et les domaines artistiques, permettra de répertorier toutes les œuvres étudiées.

Matériel

Collectif

Des œuvres d'arts en affiche ou projetées (TBI ou vidéoprojecteur).

Individuel

Pages formatées.

Proposition de mise en œuvre

Chaque œuvre étudiée fait l'objet d'une double page, dont la base est soulignée par les différentes périodes historiques et le côté gauche permet de repérer les différents domaines artistiques. Chaque double page présente divers travaux en lien avec l'œuvre. Il ne s'agit pas de travailler toutes les propositions, mais plutôt de les prendre comme pistes de travail selon vos aspirations. Sur toutes les doubles pages : reproduction de l'œuvre, titre et nom de l'artiste. Puis au choix :

– en rédaction : listes de mots évoqués par l'œuvre, phrase autour du ressenti, texte descriptif, texte d'invention, utilisation du vocabulaire plastique... ;



– en arts plastiques : découvrir le cartel de l'œuvre (titre, artiste, date de création, lieux d'exposition), croquis des lignes forces, travail sur les couleurs, reproduction d'un détail de l'œuvre... ;

- en histoire des arts: recherche des faits historiques en lien ou en parallèle avec l'œuvre, lien avec ses contemporains.

Ces rubriques sont renseignées lors de nouvelles rencontres avec un artiste ou d'une œuvre et au cours du programme d'histoire.



Exemples de doubles pages proposées dans cet ouvrage :

Ruinnennacht de Karl Hofer

FICHE ENSEIGNANT		KARL HOFER – LA NUIT DES DÉCEMBRES	
Arts de l'espace		Mis mots guerre, génocide, soviétique, marquée, exilé, témoignage, génocides, étranger, tristesse, usage, régime, crime, usage, famille, justice, dévotion, leur, lumière, incommensurable, maison, cabanon, prêche, destruction, nuit, reconstruction, bombardé, nuit	
Arts du langage			
Arts du quotidien			
Arts du son			
Arts du spectacle vivant	Karl Hofer (1878-1955) <i>Ruinnennacht (La Nuit des déceMBres)</i> 1947 Huile sur toile, 68 x 84 cm Allemagne	Contexte historique La Seconde Guerre mondiale - Grand-père de G. Rappaport. Lecture : Je suis des historiens vivants (Anne Frank), La nuit du 10/11/45, José Maullin, Le débarquement.	Contexte artistique Karl Hofer: <i>Masquarade (Masquerade)</i> 1932 - <i>Homme dans les ruines (Homme in Ruines)</i> 1937 - <i>Femme dans les ruines (Frau in Ruines)</i> 1945. Publié : Arthur Rimbaud, <i>Le dormeur du val</i> .
Arts du visuel			
De la Préhistoire à l'Antiquité romaine		Le Moyen Âge 476-1492	Les Temps Modernes 1493-1789

KARL HOFER – LA NUIT DES DÉCEMBRES		
Calque		
Consigne d'une note		
<p><i>Je dis doucement</i> Douceur, Je dis : doucement. Je dis : doucement des mots Quand tu revois le soir du travail harassant Et que des mots s'accrochent Qui se donnent du temps. Car ce n'est dans le monde Et tout meurt sans soleil. Je dis : doucement. Présent aussi ! A des heures en noir de sortie du bourgeois. A des cirques, à de l'un dans les journées d'été, A des paysages de nuit. Je dis : doucement, présent aux heures d'amitié, A ces moments qui disent Le temps de la douceur venant pour tout de bon. Ce n'est tout seul, Qui pour durer s'installe.</p> <p style="text-align: right;">Guillevic</p>		
Réaction des élèves		
Les Temps Modernes 1493-1789	Le XIX ^e siècle	Le XX ^e siècle et notre époque

L'hymne européen

FICHE ENSEIGNANT		L'HYMNE EUROPÉEN	
Arts de l'espace		Mis mots 9 ^e Symphonie 4 ^e mouvement 1822 - 1824	
Arts du langage		d'après <i>Ode à la joie</i> 1795 Friedrich Schiller 1759-1805	
Arts du quotidien		Contexte historique Beethoven s'installe à Vienne, qui est la capitale de la musique occidentale. La Révolution française menace les monarchies européennes. Beethoven admire Bonaparte jusqu'à ce que celui-ci se déclare empereur. En 1815, l'empereur français est vaincu et le Congrès de Vienne redessine la carte de l'Europe. L'un de ce Congrès, Beethoven est invité à jouer devant les monarques européens. A cette époque, les compositeurs sont considérés comme des domestiques, mais Beethoven est le premier compositeur indépendant, libre de composer grâce à une rente venue par des amis et administrateurs. Il écrit la 9 ^e Symphonie au soir de France.	
Arts du son	Ludwig van Beethoven (1770-1827) 9 ^e Symphonie - 4 ^e mouvement 1822-1824	Contexte artistique Précurseur : Joseph Karl Stieler <i>Ludwig van Beethoven</i> (1820), Maison de Beethoven, Bonn (Allemagne); Ferdinand Waldmüller <i>Ludwig van Beethoven</i> (1821), Berlin (Allemagne); Posteur - Friedrich von Schiller <i>Ode à la joie</i> (1795) chanté dans le 4 ^e mouvement de la 9 ^e Symphonie de Beethoven; Johann Wolfgang von Goethe, <i>Mis culture et Histoires</i> voyage (1795) ont été chantés dans l'opus 112 de Beethoven (1815). Musicien : Antonie Kirchner, <i>100 Pages pour Pléiade</i> (2001); Vidéo : <i>Muséologie Opus 27</i> illustré <i>Mis culture et Histoires</i> voyage de Goethe (1828).	
Arts du spectacle vivant			
Arts du visuel	Portrait par Joseph Karl Stieler Bonn (Allemagne)		
De la Préhistoire à l'Antiquité romaine		Le Moyen Âge 476-1492	Les Temps Modernes 1493-1789

L'HYMNE EUROPÉEN		
Hymne de la classe		
Ode à la JOIE		
<p><i>Ôde la joie qui nous appelle Nous accueillent en sa clarté ! Ôde s'écrit sans son aide L'effacement et la beauté ! Plus de haïr sur la terre Qui renaisse le bonheur Mais les hommes sont des frères Quand la joie unit les cœurs. Peuples des cités lointaines Qui rayonnent chaque soir, Sentez-vous vos âmes proches D'un ardent et noble espoir ? Sentez-vous pour la justice ? Êtes-vous déjà vainqueurs Ah ! Qu'un hymne retentisse A vos cœurs unifiés nos cœurs, Si l'esprit vous illumine Parlez-moi de votre tour ; Dites-moi que tout change Vers la paix et vers l'amour. Dites-moi que la nature Ne sera que joie et fleurs, Et que la cité future Ouvrira le temps des pleurs.</i></p> <p style="text-align: right;">Jean Baudry (1^{er} couplet) Maurice Blanchot (2^e et 3^e couplets)</p>		
Impression musicale et texte.		
Les Temps Modernes 1493-1789	Le XIX ^e siècle	Le XX ^e siècle et notre époque

Le passeport de l'élève européen

Objectifs

- Développer l'autoévaluation des compétences linguistiques et culturelles.
- Valoriser et valider les apprentissages hors de l'école.
- Constituer une approche du portfolio européen des langues.

Compétences travaillées

- S'autoévaluer.
- S'impliquer dans un projet individuel.
- Prendre conscience de la diversité culturelle et linguistique.

Présentation de l'outil

Ce document s'inspire d'une proposition de maquette du « Passeport des langues pour jeunes apprenants » émanant de la division des politiques linguistiques du Conseil de

l'Europe. Aux compétences langagières s'ajoutent dans ce passeport pour l'Europe les compétences culturelles acquises durant le cycle 3.

Il s'agit de créer un outil personnel de référence permettant à l'enfant de découvrir son identité culturelle et linguistique et de valoriser ses apprentissages. Il sera renseigné en français et, pour certaines rubriques, dans la ou les langues parlées ou étudiées.

Matériel

Collectif

Pages du passeport projetées ou affichées en A3.

Individuel

Passeport format A3 plié en 2 ou A4 agrafé.

Proposition de mise en œuvre

Le passeport de l'élève européen permet aux enfants de mettre à jour leurs compétences acquises, de conserver des traces des activités menées en classe ou en dehors de l'école et de valoriser leur expérience individuelle.

Les élèves l'utilisent librement pour suivre leurs progrès, mais l'enseignant veillera à organiser des moments communs pour habituer les élèves à s'en servir et des moments individualisés pour accompagner l'éducation à l'autoévaluation.

Les élèves sont encouragés à explorer leur imagination pour la mise en page des recherches individuelles (ajouts d'éléments par pliages ou collages successifs, dans des enveloppes à secrets...); le format disponible peut ainsi être augmenté à loisir. Des pages personnalisées peuvent être ajoutées en fonction du projet de la classe ou de l'élève.



Éléments permettant un suivi en classe

Certaines pages peuvent être renseignées au fur et à mesure des séances de *L'Europe au quotidien* :

- séquence 1 : historique de l'Union européenne ;
- séquence 2 : les pays de l'Union européenne ;
- séquence 3 : l'adhésion des pays ;
- séquence 4 : symboles et éléments culturels.

D'autres pages sont à relier à des activités de classe :

- instruction civique : l'élève citoyen ;
- géographie : la France, les autres pays européens ;
- langues vivante.

L'enseignant trouvera des témoignages d'utilisation en suivant ce lien :

<http://elp-wsu.ecml.at/> (l'emploi du portfolio européen des langues, PEL, à l'échelle de l'établissement scolaire).

L'UTILISATION DES TICE

«La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et de l'Internet. Dès l'école primaire, une attitude de responsabilité dans l'utilisation de ces outils interactifs doit être visée» (extrait des programmes 2008).

Les outils informatiques font partie intégrante des séquences proposées en fonction des équipements disponibles dans les écoles : ordinateurs, scanners, tableau blanc interactif (TBI), vidéoprojecteurs, enregistreurs numériques... Le recours aux TICE est mentionné dans la présentation de chaque séquence.

Quelques utilisations possibles des outils de l'informatique et de la communication :

- présentation des jeux (plateaux, cartes...);
- présentation de documents supports (images, photos, vidéos...);
- mise en mémoire de la validation des séances (mutualisation de recherches, trace écrite collective, corrections...);
- accompagnement des rituels de mémorisation associés à l'ardoise;
- scénarios pour TBI;
- recherches documentaires (cédérom, Internet);
- productions des élèves : logiciels de traitement de texte, de présentation, de retouche d'image (*Photofiltre* ou *Paint*) et de son (*Audacity*).

La mise en œuvre de ces activités permet de valider les compétences du B2i École.

Extrait du référentiel, décembre 2011 : *B2i École, Compétence 4 du socle commun* :

Domaine		Item
1	S'approprier un environnement informatique de travail	Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques.
2	Adopter une attitude responsable	Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.
3	Créer, produire, traiter, exploiter des données	Produire un document numérique, texte, image, son.
		Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail.
4	S'informer, se documenter	Lire un document numérique.
		Chercher des informations par voie électronique.
		Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet.
5	Communiquer, échanger	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication.
		Découvrir différentes situations de communication.

LES PARTENARIATS EUROPÉENS

Les projets européens favorisent l'interdisciplinarité et impliquent élèves et enseignants dans un enseignement/apprentissage collaboratifs et dynamiques.

Comenius

Comenius est un programme d'échanges et de coopération entre les établissements scolaires en Europe, de la maternelle au lycée.

eTwinning

eTwinning fait partie du programme européen Comenius. C'est une opération de jumelage électronique entre établissements scolaires européens des premier et second degrés. Cette action offre «aux enseignants des trente et un pays participants la possibilité d'entrer en contact afin de mener des projets d'échanges à distance avec leurs élèves à l'aide des TICE [...]. eTwinning met à disposition des outils de communication et d'échange pour les projets, tous gratuits et sécurisés. Chaque pays qui participe à cette action est doté d'un bureau d'assistance national qui fournit un soutien pédagogique et technique aux enseignants inscrits.»

L'agence Europe-Éducation-Formation France (2E2F)

C'est un groupement d'intérêt public sous la tutelle de trois ministères : Enseignement supérieur et Recherche ; Éducation nationale, Jeunesse et Vie associative ; Travail, Emploi et Santé. L'agence assure la gestion des projets européens (notamment les partenariats scolaires, les bourses de formation pour les enseignants), organise des journées d'information et des ateliers et elle participe à la réflexion sur l'évolution du programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie.

<http://europe-education-formation.fr>

Les délégués académiques aux relations européennes et internationales (DAREIC)

Ils « assurent la coordination des activités académiques » dans le domaine des échanges de classes, du perfectionnement linguistique des enseignants, des appariements d'établissements. Ils proposent un accompagnement des projets des enseignants.

Des idées

La journée d'un écolier : l'emploi du temps, les activités périscolaires, l'alimentation, les récréations...

Journée de l'Europe: échanges autour de la création d'affiches, de logos, d'événements.

Encyclopédie des enfants, encyclopédie numérique sur l'écologie: échanges entre les écoles de problèmes et solutions concernant l'environnement (d'après l'idée originale de Matjaz Hancic, Slovénie).

L'histoire des familles à travers l'histoire: le mode de vie des familles (alimentation, scolarisation, jeux...) à partir d'interviews des grands parents et des parents. (d'après l'idée originale de Simon King, Royaume-Uni).

Écriture collaborative: à partir de la trame d'une histoire, plusieurs écoles proposent d'écrire chacune à leur tour un chapitre dans leur langue nationale (traduite ensuite dans la langue de communication). Les chapitres sont ensuite enregistrés dans la langue nationale et illustrés (d'après une idée originale de Matjaz Hancic, Slovénie).

Création d'un musée d'art numérique (Web European Cooperative Art Museum): exploration d'œuvres du patrimoine régional, national et européen en relation avec les périodes de l'histoire et les domaines artistiques, accompagnés de créations d'élèves (d'après une idée originale de Guylaine Rossi, France).

Compétences travaillées

Compétences en langue vivante étrangère

La participation à un partenariat européen favorise l'acquisition des compétences du niveau A1 du *Cadre européen commun de référence pour les langues*.

Comprendre	Écouter
	Lire
Parler	Prendre part à une conversation
	S'exprimer oralement en continu
Écrire	Écrire

Extrait du référentiel du *Cadre européen commun de référence pour les langues* (CECRL).

Compétences du B2i École

Les activités d'échange encouragent le recours aux TICE et permettent de valider la plupart des items du B2Ie.

Dans l'exemple ci-dessous, les compétences travaillées sont:

- Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques: utilisation du scanner, enregistrement du document, ouverture du dossier personnel;
- produire un texte: utilisation du traitement de texte et mise en forme du texte.



- création d'une image : scan d'un dessin, insertion d'une image et mise en couleur dans le logiciel *Photofiltre*, choix du format d'enregistrement, insertion du portrait dans une autre image (le cadre) ;
- création d'un document sonore : enregistrement et retouche de la présentation en anglais au moyen du logiciel *Audacity* ;
- production d'une présentation : insertion de texte, image et son.

Séquence 1 : comment est née l'Union européenne ?

La communauté européenne du charbon et de l'acier (CECA) est la première organisation communautaire au sein de l'Europe. Elle est née en 1951 de la volonté de deux hommes d'assurer une paix durable à la fin de la seconde guerre mondiale (Jean Monnet et Robert Schuman). De six pays en 1957 à vingt-sept aujourd'hui, l'Union Européenne a connu plusieurs vagues d'élargissements.

Cette séquence aborde l'Europe à travers des temps historiques clés, de sa naissance légendaire, à son idéologie d'ouverture contemporaine en passant par la compréhension du processus d'union faisant suite aux deux guerres.

La dernière séance est l'occasion d'amorcer l'élaboration du cahier d'ouverture culturelle, outil de référence en histoire des arts.

Objectif

Comprendre le contexte qui a conduit au rapprochement des pays membres de l'Union européenne.

Récapitulatif des séances

Séance		Objectif
1	Europe : une légende	Connaître les limites de l'Europe ; distinguer l'Europe géographique et l'Union Européenne.
2	La reconstruction de l'Europe	Comprendre le début du processus d'Union européenne.
3	Un voyage dans le temps : des hommes de paix	Comprendre les enjeux pour garantir la paix et connaître les pères fondateurs de l'Union européenne.
4	L'élargissement de l'Union européenne	Connaître les étapes de la construction de l'Europe.
5	Lecture d'œuvre : <i>Ruinennacht</i> de Karl Hofer	Construire un outil de référence en histoire des arts.

Glossaire

Coopération, reconstruction, guerre, paix, traité, CECA, CEE, communauté, durable, précurseur, commerce, élargissement, adhésion, Jean Monnet, Robert Schuman, Europe, Union, continent, fondateurs, capitale.

Connaissances complémentaires

Dates repères

9 mai 1950 : déclaration de Robert Schuman devant la presse.

18 avril 1951 : création de la CECA (Communauté européenne du charbon et de l'acier).

25 mars 1957 : création de la CEE (Communauté économique européenne) et Euratom (Communauté européenne de l'énergie atomique).

1^{er} janvier 1973 : de l'Europe des Six à l'Europe des Neuf.

1^{er} janvier 1981 : une Europe à dix.

1^{er} janvier 1986 : l'Europe des Douze.

7 février 1992 : création de l'Union européenne, la CEE devient la CE (Communauté européenne).

1^{er} janvier 1995 : l'Europe des Quinze.

1^{er} mai 2004 : une Europe à vingt-cinq.

1^{er} janvier 2007 : une Europe à vingt-sept.

Source : <http://europa.eu/>

Activités transversales

Jeu de mémorisation.

Langue vivante : jeu de plateau, *memory*. Associer la capitale à son pays.

Cahier d'aventures culturelles : *Ruinennacht*, de Karl Hofer.

Passeport pour l'Europe.

Activités TICE

Séance 5 : traitement de texte, se documenter sur internet.

Compétences attendues en fin de palier 2 du socle commun

C1 S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis.

Lire des textes du patrimoine.

Répondre à des questions par une phrase.

Rédiger des textes courts.

Prendre la parole à bon et escient.

Argumenter.

Échanger des impressions.

C2 Connaître les capitales de l'Union européenne.

C3 Lire, interpréter et construire quelques représentations simples (tableaux).

C5 Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains de l'Europe.

Reconnaître et décrire des œuvres visuelles ou musicales : savoir les situer dans le temps, dans l'espace.

Connaître les éléments constitutifs de la création de l'Union européenne.

Avoir une pratique plastique.

Mobiliser ses connaissances pour parler de façon sensible d'œuvres d'art.

C6 Coopérer avec plusieurs camarades.

C7 S'impliquer dans un projet.

Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

SÉANCE 1 – EUROPE : UNE LÉGENDE

Durée

50 min.

Objectif

Connaître les limites de l'Europe.

Distinguer l'Europe géographique et l'Union européenne.

Compétences travaillées

Lire des textes du patrimoine.

Répondre à des questions par une phrase.

Rédiger des textes courts.

Lire et utiliser une carte.

Matériel

Maitre	Élèves
Planisphère. Carte physique de l'Europe. Carte politique de l'Union européenne.	Ardoise Fiche élève 1 – Une légende : Europe.

1. Mise en activité

Durée	Mode de travail	Consigne
10 min	Individuel et collectif.	Aujourd'hui, nous allons découvrir l'Europe. Vous en avez déjà entendu parler... Pour vous, qu'est-ce que c'est, l'Europe ?

Déroulement

Écriture individuelle sur ce qu'est l'Europe, sur l'ardoise, en commençant par « L'Europe, c'est... ».

Réponses attendues :

L'Europe, c'est un regroupement de pays.

L'Europe, c'est un continent.

L'Europe, c'est l'Union européenne.

Rôle de l'enseignant

Recueille au tableau toutes les propositions qui seront traitées lors de la fin de séance et donne l'enjeu de la séance. La suite permettra de faire le tri parmi les propositions faites.

2. Phase de recherche

Durée	Mode de travail	Consigne
20 min	Individuel et collectif.	Je vais vous lire une légende : la légende d'Europe. Écoutez bien, vous devrez écrire ensuite ce que vous avez compris.

Déroulement



Fiche élève 1 – Une légende : Europe

1. Affichage du planisphère.
2. Lecture orale du texte de la légende par l'enseignant.

La légende

Agénor, roi de Tyr [aujourd'hui au Liban], épousa Téléphassa, dont il eut quatre fils et une fille prénommée Europe.

Europe aimait passer du temps avec ses amies au bord de la mer.

Zeus, le roi des dieux et des hommes dans la mythologie grecque, l'y aperçut un jour.

Attiré par sa grande beauté, il s'avança et en tomba amoureux. Il décida de l'approcher en se métamorphosant en un superbe taureau blanc, aux cornes dorées en forme de fin croissant de lune.

Comme cet animal inspirait la douceur et la beauté, les jeunes femmes l'admirèrent, l'approchèrent avec confiance et l'entourèrent.

Alors le taureau blanc se coucha sur le sable et resta là sans bouger, attirant Europe qui osa s'asseoir sur son dos.

C'est alors qu'il se leva soudain et s'élança sur les flots, disparaissant rapidement de la vue des jeunes filles qui hurlèrent en vain. Il enleva la belle Europe des terres d'Orient pour aller vers l'Occident.

Europe s'agrippait aux cornes du taureau, ne se sentant aucunement effrayée ni menacée.

Il s'arrêta le lendemain sur les côtes de l'île de Crète, choisit un endroit calme près d'une source fraîche où poussent depuis des platanes toujours verts.

Il reprit alors sa forme humaine et se présenta à la princesse, qui s'éprit de lui. Ils eurent ensemble trois fils : Minos, Rhadamante et Surpédon.

D'après http://www.europaschool.net/francais/rubriques/decouverte/mythe_europe/mythe.html

3. Repérage sur le planisphère des lieux de l'enlèvement et de l'arrivée en Crète, terre d'Europe (parallèle entre Orient/Occident et Asie/Europe).

4. Rédaction individuelle.

« En deux ou trois phrases, écris ce que tu as compris de cette légende. Tu devras utiliser les mots : Europe, taureau, Zeus, Tyr, Crète. »

} *Mise en commun : corrigé*

} Zeus, le roi des Dieux se transforme en taureau pour enlever la belle Europe, fille du roi de Tyr. Il traverse les océans en ayant Europe sur son dos et arrive en Crète où il reprend sa forme humaine. De leur union naissent trois enfants.

Rôle de l'enseignant

S'assure de la participation de tous.

Sélectionne trois ou quatre propositions individuelles permettant de construire collectivement un écrit reprenant les personnages et les différents lieux de la légende.

Différenciation

L'enseignant accompagne un groupe de petits compreneurs (troisième lecture du texte, questionnement sur le vocabulaire, aide à la construction de phrases).

3. Validation

Durée	Mode de travail	Consigne
10 min	Oral collectif.	Vous allez maintenant regarder attentivement deux documents illustrés.

Rôle de l'enseignant

Rapproche la légende de la construction européenne (pièce) et explique que l'on dit que la princesse Europe a donné son nom au continent européen.

Repérer les limites du continent Europe à partir d'un planisphère des continents.

Déroulement



Fiche élève 1 – Une légende : Europe

1. Lecture des documents 1 et 2.



© Musée départemental Arles atlantique.
Cl. M. Lacanaud.

Document 1 – L'enlèvement d'Europe.

Musée départemental Arles atlantique. Cl. M. Lacanaud.

Faire verbaliser les élèves en reprenant les éléments de la légende lors de la description de la mosaïque (Byblos est une ville du Liban).

Document 2 – Pièce de monnaie grecque de 2 euros.



Avec le lancement de la monnaie européenne, la Grèce a choisi de marquer l'historicité de l'événement en frappant la pièce de 2 euros à l'effigie de la princesse Europe enlevée par Zeus, métamorphosé en taureau.

Faire rappeler qui était Europe. Quel est son rapport avec la Grèce ?

2. Comparaison du territoire de l'Europe et de la carte politique de l'Union européenne. Cela permet de mettre en valeur les pays membres et de constater que tous les pays européens ne sont pas adhérents.

3. Retour aux propositions initiales des élèves.

- } L'Europe, c'est un continent composé de quarante-sept pays.
- } L'Union européenne, c'est un regroupement de vingt-sept pays.

4. Évaluation de la séance

Durée	Mode de travail	Activité	Consigne
10 min	Individuel.	Définitions à compléter.	Compléter le texte avec les mots proposés.

Déroulement



Fiche élève 1 – Une légende : Europe

- } *Corrigé du bilan*
- } L'Europe est un continent regroupant quarante-sept pays dont les limites sont :
 - à l'ouest l'océan Atlantique ;
 - au sud la mer Méditerranée ;
 - au nord l'océan glacial Arctique ;
 - à l'est une chaîne montagneuse l'Oural.
- } L'Union européenne est l'association de vingt-sept États européens dans les domaines économique et politique.

Rôle de l'enseignant

En fin de séance, bien marquer la différence entre Europe – continent et Union européenne.

5. Connaissances complémentaires

La problématique ci-dessous pourra être évoquée en fin de séance selon les classes. Aujourd'hui encore, les géographes se posent des questions sur l'identité de l'Europe. Pour certains, elle n'est qu'une petite péninsule très découpée d'un immense continent : l'Eurasie. Quant à ses limites, elles restent incertaines : à l'est, un massif ancien à peine marqué (Oural) et le fleuve éponyme la séparent de l'immense Sibérie. Au sud-est, la haute montagne caucasienne est autant un lien qu'une barrière (on retrouve les mêmes peuples sur les deux versants).

Europe est un mot qui désigne de nos jours un continent, mais qui existait déjà dans notre histoire depuis l'Antiquité. À l'heure où l'éventuelle entrée de la Turquie soulève bien des questions, il faut se rappeler que la civilisation de la Grèce antique concernait tout le bassin de la Méditerranée avec des « colonies » en Afrique et surtout en Asie (en particulier en Ionie, cité grecque située en Asie mineure).

Le détroit du Bosphore entre l'Europe et l'Asie



Fiche de la séance 1

Fiche élève 1 – Une légende : Europe

Prénom _____ Date _____

FICHE ELEVE 1 – UNE LÉGENDE : EUROPE

La légende

Agénor, roi de Tyr [aujourd'hui au Liban], épousa Téléphassa, dont il eut quatre fils et une fille prénommée Europe.

Europe aimait passer du temps avec ses amies au bord de la mer.

Zeus, le roi des Dieux et des Hommes dans la mythologie grecque, l'y aperçut un jour. Attiré par sa grande beauté, il s'avança et en tomba amoureux. Il décida de l'approcher et se métamorphosa en un superbe taureau blanc, aux cornes dorées en forme de fin croissant de lune.

Comme cet animal inspirait la douceur et la beauté, les jeunes femmes l'admirent, s'approchèrent avec confiance et l'entourèrent.

Alors le taureau blanc se coucha sur le sable et resta là sans bouger, attirant Europe qui osa s'asseoir sur son dos.

C'est alors qu'il se leva soudain et s'élança sur les flots, disparaissant rapidement de la vue des jeunes filles qui hurlèrent en vain. Il enleva la belle Europe des terres d'Orient pour aller vers l'Occident.

Europe s'agrippait aux cornes du taureau, ne se sentant aucunement effrayée ni menacée.

Il s'arrêta le lendemain sur les côtes de l'île de Crète, choisit un endroit calme près d'une source fraîche où poussaient depuis des platanes toujours verts.

Il reprit alors sa forme humaine et se présenta à la princesse, qui s'éprit de lui. Ils eurent ensemble trois fils : Minos, Rhadamante et Sarpédon.

D'après http://www.euroschool.net/francais/subriques/decouverte/mythe_europe/mythe.html

1. Rédaction


En deux ou trois phrases, écris ce que tu as compris de cette légende.

Tu devras utiliser les mots : Europe, taureau, Zeus, Tyr, Crète.


COMMENT EST NÉE L'UNION EUROPÉENNE ?

2. Résumé collectif de la légende

3. Lecture de documents



Document 1 - Enlèvement d'Europe.
Musée départemental Arles atlantique. Cl. M. Lacanau.



Document 2
Pièce de monnaie grecque de 2 euros.

4. Exercice bilan

Complète les définitions en utilisant les mots suivants : Europe, Arctique, Oural, Union européenne, sud, états, est, 47.

L'..... est un continent regroupant pays dont les limites sont :
à l'ouest l'océan Atlantique,
au la mer Méditerranée,
au nord l'océan glacial
à l'..... une chaîne montagneuse l'.....

L'..... est l'association de 27 européens dans les domaines économique et politique.

COMMENT EST NÉE L'UNION EUROPÉENNE ?

Références

Ressources produites par les institutions européennes

Les différentes institutions européennes éditent des brochures, livres (albums, bandes dessinées) et affiches. Cette documentation est téléchargeable ou à commander le plus souvent gratuitement à la librairie en ligne : bookshop.europa.eu ou sur les sites du Parlement européen, de la Commission européenne et du Conseil de l'Europe.

- Europa : ce site propose un espace enseignants à partir duquel il est possible de télécharger des brochures : europa.eu/teachers-corner/index_fr.htm
- *L'Europe sous la loupe*, dossier didactique, Commission européenne en Belgique.
- *L'Europe mon foyer*, Commission européenne en Belgique.
- *L'Europe au quotidien*, Parlement européen.
- Pascal Fontaine, *12 leçons pour l'Europe*, Commission européenne
- *À la découverte de l'Europe*, Commission européenne.
- *Unie dans la diversité*, Union européenne.

Bibliographie

- Maryse Clary, *Les paysages européens cycle 3*, Les dossiers Hachette, Hachette Éducation.
- « L'Europe a 50 ans », Dossier C'est pas sorcier, *Le Monde des ados*, n° 161, Fleurus Presse.
- *L'Union européenne 24*, Les docs des incollables, Play Bac.

Sitographie

Sites généralistes

- Site officiel de l'Union européenne (liens vers des jeux, photos...) : www.europa.fr
- Portail francophone d'information sur les questions européennes : www.touteurope.fr
- Statistiques concernant l'Union européenne : epp.eurostat.ec.europa.eu
- Fédération française des Maisons de l'Europe : maisons-europe.eu

Jeux

- Accès direct aux jeux du site europa : europa.eu/europago
- Jeu de la fédération des Maisons de l'Europe. Ce jeu permet de tester ses connaissances, il peut être proposé dans le cadre d'un échange avec une autre classe à l'aide de la visioconférence : ffme.paraschool.com
- Jeux pour tester ses connaissances (rubrique histoire-géographie) : ludo.curiosphere.tv
- Jeux géographiques sur l'Europe : www.toporopa.eu/fr
- Jeux autour de la journée européenne des langues : edl.ecml.at

Informations

- Europarl propose notamment une revue de presse concernant les activités du Parlement ainsi qu'un quiz : www.europarl.europa.eu/fr
- Journal en ligne sur la politique européenne en France : www.euractiv.fr

Pédagogie

- Le CRDP de l'académie de Dijon propose un dossier consacré à la journée de l'Europe comprenant de nombreuses ressources (pistes pédagogiques, liens...): www.ac-dijon.fr/crdp/-Journee-de-l-Europe-.html
- Le dossier « coin des enseignants » propose des documents téléchargeables et des liens : book.coe.int/FR
- Ressources pédagogiques du projet Eurêkol. À la fois pédagogique et ludique, il propose aux enseignants et aux élèves de l'école primaire (cycle 3) une manière originale d'aborder l'Europe à l'école : ec.europa.eu/france/activite/actions_ecoles/eurekol_fr.htm

Documents audiovisuels

- Curiosphère, l'éducation en images proposée par France 5. Il suffit d'inscrire un mot-clé pour découvrir de courts documents (ex : mot-clé « Schuman », interview de J.-M. Gaillard sur l'un des « pères » fondateurs) : www.curiosphere.tv/
- Eureka, mascotte du site Europarl, explique l'Europe à partir de vidéos de 2 à 4 minutes ; mot-clé « eureka ». D'autres reportages sont disponibles à partir de mots clés spécifiques : www.europarltv.europa.eu/fr
- Communauté de sons et d'images de la communauté européenne : www.youtube.com/user/eutubefr
- Portail audiovisuel de la Commission européenne – banque audio, photos, vidéos : ec.europa.eu/avservices

Partenariat/formation

- Agence nationale en charge du programme européen pour l'Éducation et la Formation tout au long de la vie. Informations sur les programmes européens (Comenius pour l'enseignement scolaire : partenariats scolaires, bourses de formation continue...): www.europe-education-formation.fr
- eTwinning, plateforme gratuite et sécurisée qui permet des échanges entre classes européennes à l'aide des TICE : www.etwinning.fr
- Passeport et CV européens : europass.cedefop.europa.eu

Brochures

Brochures électroniques : europa.eu/teachers-corner/index_fr.htm

Commande de brochures :

www.strasbourg-europe.eu/commandez-vos-brochures,35778_fr.html

Contenus du cédérom

L'ensemble des documents supports aux activités signalés dans l'ouvrage par le pictogramme  est disponible sur le cédérom d'accompagnement.

Séquence 1 – Comment est née l'Union européenne ?
Fiche élève 1 – Une légende: Europe.
Carte – Le détroit du Bosphore.
Jeu – Devinettes des pays.
Matériel de jeu – « La reconstruction de l'Europe » : règle du jeu, plateau de jeu, cartes, fiche équipe.
Fiche élève 2 – Comment est née l'Union européenne ?
Fiche élève 3 – Les étapes de l'élargissement.
Œuvre – <i>Ruinennacht</i> .
Cahier d'aventures culturelles – <i>Ruinennacht</i>
Séquence 2 – Qu'est-ce que l'Union européenne ?
Modèle – Livret « pays »
Mode d'emploi pour la fabrication du livret
Drapeaux à colorier
Fiche élève 1 – Les paysages de l'Europe
Photos de paysages européens
Fiche récapitulative – Les ambassadeurs
Fiche élève 2 – Documents sur la France
Fiche élève 3 – Recherche documentaire
Fiche élève 4 – Fiche d'identité de la France (fiche élève et corrigé enseignant)
Fiche élève 5 – La population de l'Union européenne
Fiche élève 6 – La superficie de l'Union européenne
Fiche élève 7 – Les principaux fleuves de l'Union européenne
Fiche élève 8 – La densité des pays de l'Union européenne
Fiche élève 9 – Atelier d'écriture
Séquence 3 – Comment fonctionne l'Union européenne ?
Affiche de la journée de l'Europe 2011
Jeu de 7 familles
Fiche élève 1 – Les réalisations de l'Union européenne
Jeu de plateau – « Adhérer à l'Union européenne »
Fiche élève 2 – L'adhésion à l'Union européenne
Document – Dossier « Comment se prend une décision européenne ? »
Fiche élève 3 – Comment se prend une décision européenne ?
Affiches – « Domaines » et « Institutions »
Fiche élève 4 – Le rôle des institutions
Fiche élève 5 – Le vote des directives et l'application des lois
Fiche équipe – Bilan de la commission européenne
Fiche élève 6 – Poème « Si j'avais onze chapeaux... »
Fiche élève 7 – Écriture individuelle
Fiche d'écriture de groupe – Si j'avais 7 valises

Séquence 4 – Qu'est-ce qu'être européen ou européenne aujourd'hui ?
Les symboles de l'Europe
6 affiches de la journée de l'Europe
Fiche élève 1 – Mots croisés (niveaux 1 et 2)
Images – Les drapeaux de l'Union européenne
Fiche – Programme de construction (à découper, expert)
Fiches méthode – Utilisation d'un gabarit, d'un rapporteur
Œuvre – <i>Ode à la joie</i>
Image – Portrait de Beethoven
Cahier d'aventures culturelles – Hymne européen
Poème – <i>L'École</i>
Fiche élève 2 et fiche de groupe – Écriture de l'hymne de la classe
Outils
Document – Tableau récapitulatif des 28 pays
Carte politique de l'Union européenne (couleurs)
Cartes de localisation des 28 pays
Fonds de cartes : frontières, points pour capitales, initiales du pays, noms des pays + initiales des capitales, pays numérotés
Modèle – Passeport européen
Document – Bonjour dans les langues de l'Union européenne
28 drapeaux (couleurs et à colorier)
Mes aventures culturelles à travers l'histoire
Jeux complémentaires
Fiche – Présentation et règle des jeux
Document – Plateaux de jeu (français et anglais)
Jeux de <i>memory</i> – « Les capitales » (français et anglais)
Jeu de plateau – « Les capitales » (français et anglais)
Jeu de plateau – « Quel est ce pays ? » (français et anglais)
Jeu de plateau – « Où se trouve ce pays ? » (français et anglais)
Jeu – « Qui es-tu ? » (anglais)
Jeux de <i>memory</i> – « Les drapeaux » (français et anglais)
Jeux de questions-réponses « Les drapeaux » (français et anglais)
Photos
Photos de monuments ou sites remarquables des 28 pays de l'UE

Mode d'emploi

Pour les utilisateurs Macintosh

Lorsque vous cliquez sur l'icône du cédérom, son contenu s'affiche intégralement. Vous devez ensuite double-cliquer sur le fichier intitulé `index.htm` qui donne accès à la page d'accueil.

Pour les utilisateurs PC

Un programme auto-exécutable affiche directement la page d'accueil qui présente le menu du cédérom.



Achévé d'imprimer

L'Europe au quotidien propose des séquences pluridisciplinaires pour l'ensemble du cycle 3, permettant de construire des connaissances sur l'Europe non seulement à partir des disciplines qui y sont liées plus directement, comme l'histoire, la géographie et l'instruction civique, mais aussi à partir des mathématiques, des arts et de la culture, du français et des langues vivantes.

Aux objectifs spécifiques de chaque séance s'ajoutent trois préoccupations essentielles en lien avec le socle commun des compétences : enrichir le lexique des élèves, différencier son enseignement, rendre chaque élève acteur et responsable de ses apprentissages. Pour cela, les auteurs ont privilégié des situations de jeu et d'échange, qui gagneront à être développées dans le cours usuel de la classe ou d'un projet de partenariat européen.

Dans l'ouvrage, on trouvera le descriptif précis des séances, ainsi que des aides à la mise en œuvre : rituels, utilisation des TICE, présentation des jeux et des outils de suivi sur le cycle, modalités de travail.

Dans le cédérom sont rassemblés tous les outils nécessaires : cartes projetables et imprimables, fiches élèves, matériel de jeu, œuvres étudiées, informations et supports visuels sur l'Union européenne et les États membres.

- Catherine Morvan est conseillère pédagogique en Ille-et-Vilaine, après avoir été professeure des écoles maîtresse formatrice à l'IUFM de Bretagne.
- Guylaine Rossi est professeure des écoles. Elle a participé à différents partenariats eTwinning dans le cadre du programme européen Comenius.



«Au quotidien» propose des activités pédagogiques faciles à mettre en œuvre, pertinentes et efficaces, bien étayées du point de vue scientifique ou didactique. La collection aide les enseignants du primaire, débutants ou non, à se lancer dans des pratiques de classe, disciplinaires et transversales, qui leur étaient jusqu'alors problématiques.



ISSN 1770-3026

ISBN 978-2-86634-442-9

Réf. 350B8000

19 euros