

PRESENTATION DU PROJET "RACONTER L'HISTOIRE DU FAIT NUCLEAIRE EN PF", COLLEGE MACO TEVANE

I. UN PROJET A L'ANNEE ET INTERDISCIPLINAIRE

Ce projet interdisciplinaire concernant les professeurs de 3ème, s'est effectué en trois temps:

- Sortie pédagogique au théâtre des 2 classes de 3ème en septembre: "Les chamignons de Paris", Cie du Caméléon
- Rallye réalisé fin octobre par les élèves de 3ème sur le thème du "fait nucléaire en PF" proposé aux classes de 4ème et 3ème collège et SEGPA
- Réalisation de la production numérique par les élèves de la classe 3C1 (période 4 et 5) afin de la présenter au concours "Raconte l'histoire de la Polynésie"

DISCIPLINES	COMPETENCES	THEMES ABORDES
Français	-Proposer, de manière autonome, sa compréhension d'un texte littéraire en s'appuyant sur des analyses précises et en mobilisant ses connaissances linguistiques et culturelles -Rédiger des réponses développées et argumentées -Exprimer une impression, un avis, une opinion de manière raisonnée, en respectant les formes d'un oral codifié et socialisé	-Le nucléaire en Polynésie française : chronologie -Les conséquences du nucléaire : argumentation
Tahitien	-Comprendre les points essentiels d'un document oral -Écrire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples (et-mais-parce que)	-L'association « Moururoa 'e tātou » -Les risques sur les atolls
SP	-Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté	-Organisation et transformation de la matière -L'énergie et ses conversions

	-Mettre en œuvre un raisonnement logique simple	
Musique	-Chanter et interpréter -Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création -Écouter, comparer, construire une culture musicale commune -Explorer, imaginer, créer et produire -Échanger, partager, argumenter et débattre	-Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées -Interpréter un projet devant les autres élèves et présenter les choix artistiques effectués
Arts plastiques	• expérimenter, produire, créer. • Mettre en œuvre un projet artistique. • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	-Transformation de la matière, qualités physiques des matériaux. -Le dispositif de représentation -La création, la matérialité, le statut, la signification des images.
Documentation	-maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication -compétences sociales et civiques -autonomie et initiative dans les recherches	-chercher et sélectionner les informations demandées -repérer les informations dans des textes -rédiger un texte bref et cohérent
HG	-Construire des repères historiques : situer et contextualiser le fait nucléaire -Construire des repères géographiques : nommer, localiser et caractériser notre espace proche, l'emboîter à l'échelle nationale et mondiale -Coopérer et mutualiser : élaborer dans des groupes de travail des questions pour le rallye, utiliser l'outil numérique -Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués : s'interroger sur le sujet, s'informer et vérifier les sources, exercer son esprit critique	-Les logiques bipolaires du monde durant la guerre froide -L'affirmation de la puissance française dans le monde sous la République gaullienne

II. LE SUIVI DU TRAVAIL COLLABORATIF DES ELEVES: LE CARNET DE BORD

NOM DU GROUPE ABSENCE DE	
DATE	
ETAPE 1 DU PROJET: -définir le projet -quels sont vos besoins? -quelles sont vos contraintes?	
TRAVAIL REALISE -l'histoire s'appuie sur des faits réels: inscrivez les dates et événements que vous allez utiliser. -Quel est le début? Quelle est la fin? -Où l'action se passe-t-elle? -Quels sont les personnages? -Quel est l'événement qui va déclencher l'histoire? Quelles sont les causes et conséquences de l'événement?	
CE QUE L'ON DOIT FAIRE LA SEANCE PROCHAINE	

REMARQUES ENSEIGANTS ET EVALUATION ETAPE	Compétence 1. Se repérer dans le temps
	Compétence 2. Se repérer dans l'espace
	Compétence 4. S'informer dans le monde du numérique
	Compétences 7. Coopérer et mutualiser