



A L'USEP, Connectés nous Échangeons et Vivons des Jeux d'ici et d'ailleurs

CONTEXTE

En écho à leur participation à la 14^{ème} édition de l'Université d'été du numérique éducatif « LUDOVIA » à Ax-les-Thermes, la LIGUE de l'enseignement et l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré (USEP) se sont engagés dans une politique de mobilisation sur les enjeux de la société numérique grâce à des projets sportifs et associatifs avec la volonté de s'inscrire dans l'éducation AU et PAR le numérique.

Cette 2^{ème} édition de **Mondi@I-USEP** prend en compte les propositions des participants, des coordonnateurs régionaux de l'année dernière et de la réflexion du Groupe de Travail National.

OBJECTIFS

- Favoriser les échanges pour se rencontrer virtuellement et sportivement en partageant les différentes cultures et les valeurs de la République
- Contribuer à la mise en place des parcours éducatifs (Santé/Citoyen)
- Faire vivre aux enfants un projet collaboratif de dimension mondiale

PRESENTATION DE L'OPERATION

- Chaque région de l'hexagone ou territoire des outre-mer engage **4 classes minimum d'enfants licenciés du cycle 3 (CM1-CM2)**
- Les classes de chaque région ou territoire des outre-mer font partie d'une **équipe de MONDI@L USEP** qui relève des **défis via l'outil numérique « EDUTWIT »**. Chaque défi apportera des points à l'équipe mondiale (cf. chapitre organisation générale)
- L'opération nationale se terminera par un défi sportif

UN PARTI PRIS PEDAGOGIQUE POUR UNE EDUCATION AU ET PAR LE NUMERIQUE

Privilégier l'utilisation du numérique pour la mise en œuvre d'une rencontre sportive-associative

Faire vivre aux enfants un projet collaboratif de dimension mondiale:

- Les enfants coopèrent pour en élaborer les contenus (choix de jeux sportifs/associatifs) en lien avec d'autres territoires
- Ils gèrent les supports de communication (utilisation des différents périphériques et logiciels de traitement de données numériques (images, sons, textes)

Développer des capacités de communication spécifiques liées au format de cette rencontre:

- Les enfants communiquent grâce à des outils numériques: utilisation de micro blog, utilisation de EduTwit
- Ils communiquent à l'écrit par la production et l'échange de documents, de fiches de jeux, et d'informations: prise en compte des normes de l'écrit pour formuler, transcrire, etc.

UN PARTI PRIS PEDAGOGIQUE POUR UNE EDUCATION A LA CITOYENNETE

Eduquer à la citoyenneté:

- Les enfants accèdent à une meilleure « connaissance de soi » en s'exprimant à propos de leurs sensations ou de leurs émotions, en réfléchissant et en échangeant sur leurs pratiques et leur ressenti avec les autres
- Ils apprennent à respecter les autres et leur point de vue au moment des choix
- Ils sont amenés à découvrir d'autres cultures, à aborder quelques grands domaines culturels de l'environnement quotidien d'enfants du même âge dans les autres territoires et/ou régions connectés
- Ils testent les notions d'engagement et d'initiative dans un projet à long terme (créer leur espace d'échanges, le faire vivre et le mutualiser)
- Ils interagissent de façon constructive avec d'autres élèves pour confronter des réactions, des idées, des points de vue et développent leur esprit critique

Eduquer à l'ouverture sur le monde:

- Les enfants prennent conscience de la dimension géographique élargie dans un projet national
- Ils découvrent des espaces de plus en plus larges et de plus en plus lointains

UN PARTI PRIS PEDAGOGIQUE POUR UNE EDUCATION A LA SANTE

Eduquer à la santé:

- Faire acquérir aux élèves de bonnes habitudes d'hygiène de vie (évaluer la quantité et la qualité de son activité physique, alimentation équilibrée avant, pendant et après un effort physique)
- Organiser la prévention des « jeux dangereux ». C'est l'occasion de réfléchir avec les élèves sur ce qu'est un jeu... A quel moment un jeu devient-il dangereux? Quels jeux de cour de récréation peuvent-ils proposer ?

ORGANISATION GENERALE

En amont de la rencontre sportive-associative MONDI@L-USEP

* La composition des équipes:

- Une équipe de MONDI@L-USEP sera composée à minima de 4 classes de régions et territoires différents

* L'ouverture des comptes et des espaces EduTwit:

- Un mail de confirmation d'inscription est envoyé aux enseignants-animateurs USEP des classes inscrites accompagné d'un lien vers un tutoriel d'ouverture de compte EduTwit
- Présentation de l'action de l'équipe pédagogique, aux élèves et aux parents à l'aide du diaporama de présentation. Demande d'autorisation parentale pour le droit à l'image et à la voix
- Chaque équipe de **MONDI@L-USEP** disposera d'un **espace dédié à la communication EduTwit**

ORGANISATION GENERALE

En amont de la rencontre sportive-associative MONDI@L-USEP

* Les défis collectifs à réaliser:

- **JANVIER:** Présenter son association et poster une photo d'une rencontre USEP
- **FEVRIER:** Présentation d'un parent de l'association USEP
- **MARS:** Présenter un élément remarquable de son territoire (faune, flore, monument ou événement historique...)
- **AVRIL:** Participer à un débat associatif via EduTwit, Education à l'égalité sur le thème « Comment fait-on les équipes ? » + échanges de dessins papiers sur le thème lors de l'assemblée générale nationale par l'intermédiaire des délégués et/ou des coordonnateurs régionaux
- **MAI:** Poster un jeu traditionnel régional sur EduTwit
- **JUIN:** Participer à la rencontre sportive associative

Le jour de la rencontre sportive-associative MONDI@L-USEP: le 13 juin 2019

- **Recevoir virtuellement le témoin de l'autre territoire** pour commencer les ateliers de jeux
- Des ateliers de **jeux à pratiquer (quatre jeux proposés** pour l'équipe de MONDI@L-USEP et **de deux jeux libres** (jeu régional, jeu des outremer ou jeu pratiqué à ce moment de l'année) en respectant les trois temps et en s'inscrivant dans le cadre d'une rencontre sportive associative
- **Affichage** des dessins et présentation des régions et des territoires des outre-mer
- **Passer le témoin** à un autre territoire de façon virtuelle
- **Faire vivre aux enfants les trois temps** de la rencontre sportive-associative

Après la rencontre sportive-associative MONDI@L-USEP

- Organiser des temps réflexifs dans la classe (bilan, reportage, remerciements)

COMMUNICATION PARTAGEE

- Le visuel
- La banderole
- Des espaces EduTwit
- Le slogan de l'opération « **A L'USEP, Connectés nous Echangeons et Vivons des Jeux d'ici et d'ailleurs** »
- Le communiqué de presse commun
- L'espace dédié sur le site national de l'USEP

RESSOURCES

- Le guide pour la classe et l'enseignant
- Le guide pour le coordonnateur régional
- Le tutoriel d'ouverture de compte EduTwit
- Diaporama de présentation de MONDI@L-USEP
- La banque de Jeux Sportifs d'ici et d'ailleurs sur le site national USEP
- Des outils pour réfléchir collectivement sur la pratique sportive et associative autour du projet (remue-méninges, livret débat associatif, le guide la rencontre, le compteur d'APS)

Pourquoi s'engager dans l'opération nationale?



- **Fédération** : Contribuons, à chaque échelon, au rayonnement du mouvement
- **Sportive** : Promouvoir les activités physiques et sportives scolaires
- **Scolaire** : Jouons pleinement notre rôle, au sein de l'école publique
- **Mouvement** : Affichons la rencontre sportive-associative
- **Pédagogique** : Faisons rayonner notre expertise éducative

Le Comité Régional ou d'Outre-mer s'engage à :

- Dynamiser et coordonner son réseau pour faire vivre l'opération
- Communiquer localement sur l'opération nationale en utilisant le communiqué de presse « type »
- Participer à la revue de presse nationale sur l'évènement « MONDI@L-USEP » en renvoyant des articles
- **Gérer les inscriptions** des classes à engager
- Organiser la **rencontre sportive-associative régionale en respectant les trois temps** et s'inscrivant dans le cadre du **Tour du Monde en 24 heures**
- Justifier de la réalisation de la manifestation au plus tard **2 mois après**, via le tableur régional

L'USEP NATIONALE s'engage à :

- Fournir les outils de **présentation et de communication**: un diaporama de présentation de l'opération, un communiqué de presse, une page « type » pour la revue de presse, une lettre de présentation aux parents, une banderole
- Mettre à disposition des **outils pédagogiques** (Guide CLASSE et COORDONNATEUR, tutoriel EduTwit, réglette « Ici et Aill'Heure »)
- Créer **les espaces dédiés aux échanges** des équipes de MONDI@L-USEP
- Constituer **l'équipe de référents nationaux**
- Communiquer sur l'opération et l'inscrire dans le calendrier des opérations nationales
- Coordonner **les partenariats** avec la Ligue de l'Enseignement
- Apporter une **aide financière** via le contrat de développement régional ou d'outre-mer

Les classes USEPiennes participantes s'engagent à :

- Ouvrir un compte EduTwit et à le paramétrer
- Obtenir les autorisations parentales du droit à l'image et à la voix
- Echanger et réaliser les défis collectifs
- Pratiquer un module d'apprentissage des jeux sportifs
- S'impliquer dans la dimension « citoyenne et associative » de l'opération

PROCEDURES D'ENGAGEMENT

- Dépôt du dossier d'organisation de la rencontre sportive sur le tableur régional fin février pour validation par le national
- Au plus tard 2 mois après la rencontre, celle-ci est justifiée
- L'USEP national, valide la rencontre en fonction des critères suivants (cf. guide) :
 - Une communication avec les dénominations (ou mots-clés) : opération nationale et MONDI@L-USEP
 - Chaque AS USEP propose un jeu sportif ou traditionnel pour l'équipe MONDI@L-USEP
 - Réaliser les défis collectifs mensuels
 - **Organiser la rencontre sportive-associative régionale en respectant les trois temps et en s'inscrivant dans le cadre du Tour du Monde en 24 heures prévu le 13 juin 2019**