

Décoder la Belgique

Patricia Fernandez
Lire et Ecrire Bruxelles

Le matériel utilisé

- 10 PC connectés à Internet
- Un traitement de texte (ici : Microsoft Word)
- Un projecteur
- Une plastifieuse
- L'outil pédagogique « Le vote communal » de Cultures et Santé: <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/outils-education-permanente/item/465-le-vote-communal-version-2018.html>
- Le site <http://www.levotepourtous.be/la-belgique>
- Le site <http://vivreenbelgique.be/10-institutions-belges>
- Le site des 19 communes de Bruxelles : <http://be.brussels/a-propos-de-la-region/les-communes-de-la-region-de-bruxelles-capitale>
- Wikipédia: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Belgique>
- Le site du Service public fédéral Intérieur : <https://ibz.be/>

Les compétences travaillées

Les compétences informatiques

- Initiation au jeu de cartes du « Matériel au Virtuel » <https://www.du-materiel-au-virtuel.be/>
- Créer une carte mentale avec Freemind (cf. Règles du jeu)
- Créer un diaporama avec PowerPoint (cf. Règles du jeu)
- Utiliser Paint pour intégrer le titre dans la carte
- Traitement de texte (Word) :
 - Créer un fichier Word
 - Enregistrer-sous
 - Nommer son fichier
 - Encoder un texte, le mettre en page et en forme, notamment : liste à puces, gras, couleurs
 - Sélectionner du texte ou une image
 - Redimensionner l'image
 - Introduire du texte dans une image, le positionner, l'agrandir et l'écraser

- Copier/coller
- Garder la mise en forme
- Insérer un tableau
- Transformer un tableau d'un fichier A4 en A3
- Appliquer des bordures à un tableau (inférieures et supérieures)
- Copier/coller une image dans un tableau et la redimensionner
- Insérer une image en arrière fond
- Utiliser les outils de dessin, l'insertion de formes et de WordArt
- Convertir un document .docx en .pdf
- Protéger un document
- Changer l'orientation portrait/paysage
- Créer un logo
- Créer un modèle
- Imprimer en recto/verso
- Internet :
 - Lancer un navigateur
 - Utiliser un moteur de recherches (Google)
 - Utiliser les bons mots-clé
 - Apprécier la crédibilité d'un site
 - Utiliser l'outil de recherche d'un site
 - Chercher des définitions dans un dictionnaire en ligne
 - Le droit à l'image, les droits d'usages
 - Enregistrer une image sous

Les compétences linguistiques

- Faire émerger une insatisfaction « juste et injuste » utilisation à l'oral du vocabulaire adéquat
- Déconstruire des représentations (oral)
- Se présenter aux autres (oral)
- Rédiger une charte de bonne conduite
- Lire et comprendre un texte
- Résumer un texte lu
- Structurer un texte
- Construire et rédiger une question à partir d'une phrase
- Découvrir les différents types de questions (choix multiples etc.)
- Utiliser les pronoms interrogatifs
- Répondre correctement à une question
- Formuler une réponse en adéquation avec une question (inversion du verbe)
- Formuler et rédiger une question pour éviter les réponses « oui » ou « non » (question ouverte ou fermée)

- Créer des questions pour avoir une réponse précise
- Conjuguer le verbe être et avoir
- Rédiger des textes pour le blog (atelier ECLER)
- Adapter une règle de jeu existante pour créer leur propre règle de jeu
- Formuler et créer un slogan
- Formuler et écrire le titre de leur jeu
- Écouter et comprendre le journal télévisé en français
- Lire et comprendre un article de journal (Le Métro, La Libre Belgique, Le Soir ...)
- Utiliser des homophones
- Alimenter un répertoire avec les nouveaux mots de vocabulaire liés à la thématique et au projet jeu
- Savoir justifier sa réponse
- Rechercher des mots dans un dictionnaire papier
- Oser prendre la parole en public pour présenter son projet (oral)
- Faire émerger des connaissances sur un thème
- Aborder 4 temps de conjugaison (présent, imparfait, futur et le passé composé)
- Les déterminants
- Le genre et le nombre

Les compétences mathématiques

- Lire des chiffres
- Savoir ce qu'est une superficie, un pourcentage, les minutes (sablier)
- Comprendre le principe et créer un sablier (temps) d'épaisseur de sables différents afin d'avoir un sablier de 2, 4 ou 5 minutes.