

SLICE PROJECT

Systeme Ludique d'Initiation
à la Citoyenneté Européenne

RÉENCHANTER L'EUROPE GRÂCE À
SES JEUNES CITOYENS
UN TERRAIN DE JEU OÙ ILS SERONT LES HÉROS
DE LEUR CITOYENNETÉ EUROPÉENNE ACTIVE

PROPOSITION DE JUMELAGE SLICE ENTRE LES VILLES DE PARIS ET DE BERLIN

*Construction scolaire d'un nouvel imaginaire collectif social, culturel, corporel et sportif faisant appel à l'empathie comme support de dialogues interculturels portés sur le Web par des porte-paroles linguistiques, avatars compagnons émotionnels ludiques, représentant les élèves en classes jumelées européennes dans un apprentissage mixte terrains et Web.
Création d'un personnage citoyen européen « mosaïque »*



UNIS DANS LA DIVERSITÉ

SLICE est un projet éducatif et culturel d'apprentissage à la citoyenneté européenne destiné à des enfants scolarisés, entre 7 et 12 ans, évoluant dans un univers pluriculturel européen. L'objectif est de créer des classes jumelées entre pays, autour d'un programme commun d'éducation ludique inédit alliant sport, théâtre corporel, jeux de rôles et jeux de connaissance pratiqués en classes et complétés sur le Web. SLICE mettra en place des outils numériques pour créer, dans un premier temps, une tribune d'échanges de 'SMS+ vidéo'. L'action des enfants distants sera en effet visualisée sur leurs PC par l'intermédiaire d'avatars compagnons émotionnels personnels porte-paroles qui agiront en leur lieu et place. Ceux-ci joueront entre eux comme au théâtre, commandés en gestes et en paroles par le choix des enfants (clic d'écran) sur des propositions d'expressions verbales identiques en sens dans chaque langue et en adéquation avec leurs vécus live ou différés. Elles seront suggérées en avance sur l'action en cours par un logiciel qui prédira le suivi des dialogues choisis. Ces phrases seront puisées dans un corpus bilingue mémorisé dans une base de données interactionnelle et classées par thèmes SLICE. La base alimentera une Interface Empathique Homme Machine gestionnaire des mises en relations et de l'élaboration d'une conduite accompagnée bienveillante des enfants dans leurs réflexions et leurs réalisations communes mettant en valeur leur intelligence émotionnelle individuelle et collective. Des jeux éducatifs web issus de programmes TV européens compléteront l'apprentissage corporel dans deux projets : Création d'un personnage citoyen mosaïque européen dans une comédie musicale bilingue- Pratique du sport coopératif.

Le cadre : Le parcours se fera en classes jumelées deux par deux entre pays. Il se développera durant les quatre dernières années d'enseignement du cycle primaire CE1/2- CM1/2 et la première année de collège. Ce parcours pédagogique s'effectuera, pour la France, dans le cadre du socle commun de connaissances, de compétences et de culture de l'éducation nationale.

Il comportera deux programmes coordonnés. Le premier SCSSP* se concentrera sur l'apprentissage de l'expression corporelle et théâtrale, vecteur de représentation quasi universel dans chacune des classes, le second SLICE éduc* portera sur l'emploi d'outils numériques (conduite accompagnée d'aide à la réflexion). L'aspect ludique de l'apprentissage donnera envie de jouer et gagner le but étant la création d'un personnage citoyen européen. L'ensemble sera conçu par un consortium européen d'études.

Après la découverte de l'Europe géographique, de ses capitales et légendes en première année du cycle, les enseignants du parcours éducatif SLICE et de son adaptation aux rythmes scolaires existants choisiront en deuxième année, certains élèves pour former des délégués de classes ambassadeurs, binômes binationaux qui apprendront à dialoguer entre eux puis dynamiseront les actions de leurs classes respectives grâce aux outils interactifs Web. En 4 ans chaque élève pourra être ambassadeur.

La conduite accompagnée bienveillante : Plus précisément, chaque binôme se découvrira dans un dialogue empathique notamment dans ses passions hors cadre scolaire. Chaque membre se fera ensuite porte-voix de l'autre vis-à-vis de ses propres camarades dans le cadre de réalisations communes. Puis, partant de jeux sur la citoyenneté européenne et d'une conduite accompagnée Web ('Nudging': management incitatif doux) SLICE animera une réflexion commune de tous les élèves en partant d'exercices corporels vécus dans des thèmes théâtraux mettant en scène l'imaginaire collectif. Ceci mènera à la réalisation d'une comédie musicale bilingue dont le héros sera un personnage citoyen européen 'mosaïque' et à des tournois sportifs 'coopératifs' équitables. Des dons d'ordinateurs seront effectués chez des binômes n'en possédant pas pour dialoguer.

La communication: Dans le cadre de la tribune d'échange, SLICE générera des propositions de dialogues liées à un corpus bilingue. Le logiciel suivra, de façon prédictive le contenu des événements thématiques sujets aux dialogues en live et suggèrera des éléments de phrases pour faciliter le lancement de 'SMS+ que les élèves seraient susceptibles de construire. En fonction du sens du message qu'il voudra transmettre, un élève sélectionnera certaines de ces phrases les plus pertinentes, par clic, pour composer et envoyer un SMS+ via son avatar qui 'l'agira' dans la langue de son ami. Au cours du dialogue, SLICE générera des propositions de phrases en continu et affinera ainsi leur sens en fonction des événements dans la durée (suivi d'actions guidé).

Les rencontres: Chaque membre d'un binôme et chaque classe apprendront aussi la langue de l'autre en sélectionnant cette fois des phrases de SMS+ dans cette langue et non dans la leur pour compléter l'enseignement scolaire lors des manifestations.

LES 4 ETAPES : Utilisation de SCSSP* (Social Cultural Sportive and Spirit Programme) terrain et SLICE éduc* (Web)

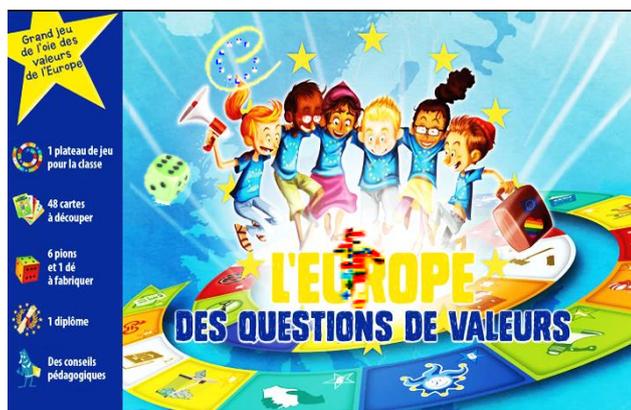
← Apprentissage mixte : Interaction entre les activités numériques et corporelles du CE1 au CM2 →

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <p>1- programme SCSSP à partir de CE1
Jeux et réflexion sur l'Europe et ses valeurs dans chaque classe jumelée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Premières applications corporelles et théâtrales (mise en scène des thèmes dégagés dans des jeux européens présentés en classe et menant à des exercices corporels (coopétition sportive) et théâtraux (Jeux de rôles sur la découverte d'un personnage citoyen européen dans chaque classe) | <p>2- Formation des binômes ambassadeurs à partir de CE2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rencontres sur une plateforme de communication Web interactive, par avatars porte-paroles. Programme SLICE éduc complément de SCSSP - Utilisation d'un logiciel de conduite accompagnée des élèves pour les aider par la réflexion à la création de projets | <p>3- Rencontre entre les classes en visio-conférences et sur les terrains scolaires en CM1/2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse commune des projets (analyse chorale) - Théâtre forum avec les parents - Élaboration finale d'un citoyen personnage européen 'mosaïque' - Écriture finale et assemblage d'une comédie musicale bilingue et de son héros citoyen européen | <p>4- Administration des deux projets :
Répétitions commune et représentations de la comédie musicale bilingue dans les villes partenaires – Tournois sportifs coopératifs inter classe jumelées</p> |
|--|--|--|---|

PREMIÈRE EXPERIMENTATION ENVISAGÉE : Présence de SLICE dans la coopération bilatérale Berlin / Paris

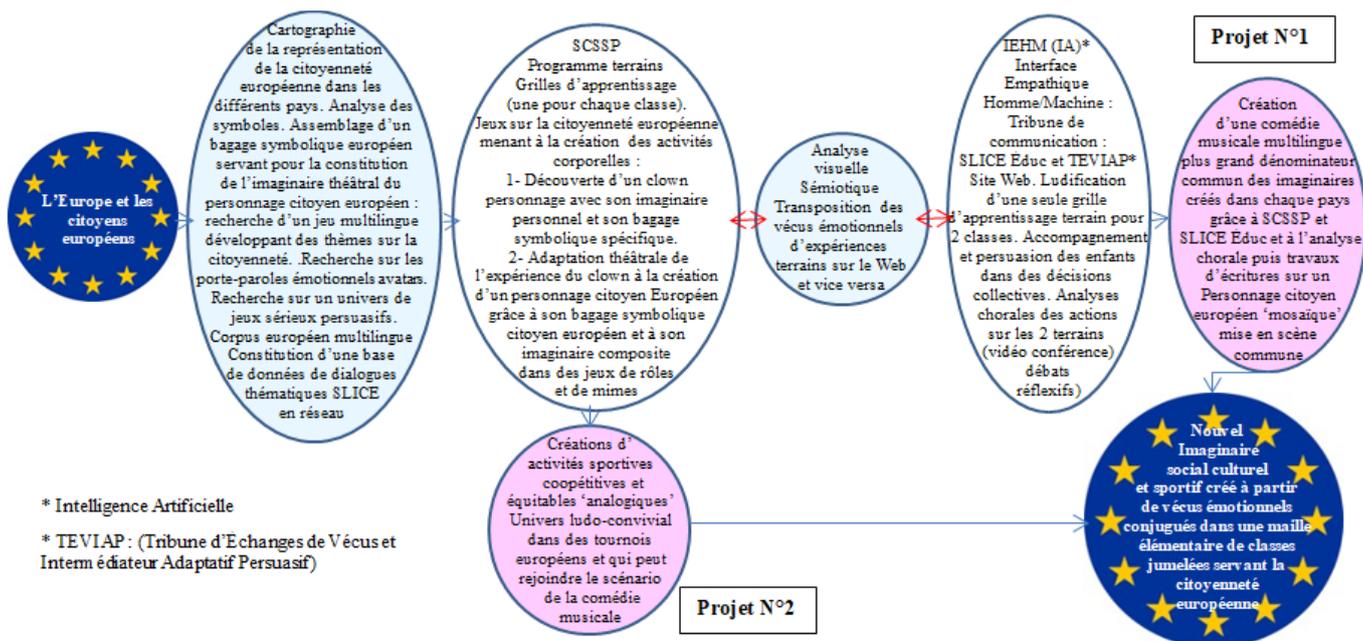
Une première expérimentation entre les villes de Paris et Berlin pourrait être rapidement envisagée sur les deux terrains scolaires en utilisant SCSSP basé par exemple sur le jeu : L'Europe des questions de valeurs*. Le dialogue spécifique SLICE éduc. nécessitant la construction des avatars porte-paroles linguistiques et de la conduite accompagnée serait remplacé dans un premier temps par la maîtrise de l'apprentissage des langues mis en place entre classes primaires des deux villes jumelées (accord Éducation nationale française et Sénat de Berlin). Ce début d'expérimentation terrains permettrait en effet un démarrage rapide du projet en laissant du temps pour effectuer en parallèle l'étude et la réalisation des avatars et de la conduite accompagnée. On en profiterait aussi pour préciser, par l'expérience terrain, le juste besoin d'accompagnement Web nécessaire. L'intégration de SLICE dans l'enseignement existant donnerait à celui-ci un thème d'actualité sur la citoyenneté européenne. Un support télévisuel spécialisé pourrait être un lien privilégié pour promouvoir le développement du projet SLICE en Europe.

***JEU L'EUROPE DES QUESTIONS DE VALEURS DU CONSEIL DE L'EUROPE : UN DÉPART DU PROCESSUS D'APPRENTISSAGE EN CLASSE POUR LA CONSTRUCTION D'UN PERSONNAGE CITOYEN EUROPEEN**



Ce jeu éducatif propose un parcours en jeu de l'oise pour les élèves en fin de cycle primaire et début de cycle secondaire (8-12 ans) et des pages d'information pour préparer ou compléter leurs découvertes. Cela permettra de partager en classe une activité ludique tout en réfléchissant aux valeurs essentielles pour mieux vivre ensemble en société. Bien que ce jeu s'adapte aussi à des petits groupes à partir de 2 personnes, il a été conçu principalement pour des classes, sous la direction d'enseignants. Ce jeu est traduit en 10 langues. Il permettra de définir 6 valeurs citoyennes qui seront mises en forme pour être exploitées par thèmes dans le programme SCSSP terrain dans ses aspects théâtraux : Jeux clownsques, jeux de rôles, mine, chants.

SCHEMA SYNOPTIQUE SUR LE DEVELOPPEMENT DES DEUX PROJETS SLICE POUR UN NOUVEL IMAGINAIRE CREÉ PAR LES ENFANTS DE DEUX CLASSES JUMELÉES EUROPÉENNES



CONSTITUTION D'UN COMITE D'ORIENTATION ET DE REFLEXIONS SUR LE PROJET SLICE - 6 MOIS

Analyse collective : Remarques et suggestions sur les choix scientifiques et d'enseignements scolaires en partant des 4 étapes du projet, du schéma synoptique ci-dessus et du document de définition SLICE complet existant. Validation des lots de travaux suggérés dans le document de définition et recherche de partenaires scientifiques et industriels pouvant participer à ces lots de travaux. Partant de là, constitution d'un consortium d'étude et chiffrages financiers puis exécution des travaux conformément à un cahier des charges et des spécifications détaillées pour chaque lot. Sortie du prototype 1 : 2023, Sortie opérationnelle 2024.

PRINCIPE DU MAILLAGE DANS LE PROJET EUROPEEN SLICE : L2 + L3 = UNE MAILLE ÉLÉMENTAIRE



SOUTIENS DU PROJET SLICE

- **Madame Christine NORA** : ENS Paris. Création de la formation continue à l'école Polytechnique. Comité IEEE France.
- **Madame Sophie PRETOT** : Maître de conférences en droit de la famille- Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
- **Monsieur Nicolas SABOURET** Professeur en intelligence artificielle directeur du département 'interactions' au LIMSI CNRS et à Centrale SUPELEC
- **Monsieur Stéphane NATKIN** : Professeur émérite, fondateur et Directeur de l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques- Angoulême. Jeux sérieux pédagogiques et persuasifs.
- **AEDE France** Association Européenne De l'Éducation.
- **Monsieur Nicolas CHARBOIS** : Professeur certifié EPS- Collège Denis Diderot- 95170 Deuil La Barre.
- **Monsieur Raphaël TACCOEN** : Études préparatoires littéraires- Lycée Henri 4-Paris
- **SOKOL de PARIS** - Association sportive et culturelle-Paris

PRÉSENTATION DU CONCEPTEUR DU PROJET SLICE 4 expériences importantes pour la création du projet

André BASCOULERGUE

- **1979- 2003- Ingénieur diplômé en électronique (Conservatoire National des Arts et Métiers)**
Ingénieur d'études chef de projet, Chef de service commercial composants, Chef de produits études amont **SAT** Société Anonyme de Télécommunications puis **SAGEM** et **SAFRAN** (coordonnateur d'études pour le compte de la Délégation Générale de l'Armement).
- **1985-** Enseignant temps partiel **IUT Saint Denis** (Systèmes d'asservissements) détaché par SAT
- **1985-1990- 5 ans d'études temps partiel le soir en école professionnelle d'application à l'art du théâtre (travail sur l'expression corporelle, sur la création d'un personnage théâtral et clownesque, sur le mime et sur l'écriture)**
- **2000-....** Membre du Bureau Directeur de l'Association culturelle et sportive **SOKOL DE PARIS (Origine Tchèque)**
- **2002-2007-** Créateur de l'entreprise **CITESERVICE SA** (lauréat du concours des meilleures créations d'entreprises innovantes 2002– Région Ile de France)
- **2002-2003- Diplômé d'HEC Startup**
- **2010-...** Consultant **UFC QUE CHOISIR – ADC Paris Nord-Est**
- **2016- Conception du projet SLICE** - L'Europe comme nouveau terrain de jeux pour ses enfants.