

MAISON DE L'EUROPE DE RENNES ET DE HAUTE BRETAGNE

Animations autour de l'Union européenne



© Maison de l'Europe de Rennes et de Haute-Bretagne

La Maison de l'Europe de Rennes et Haute Bretagne - association loi 1901 - reconnue d'intérêt général, agréée Jeunesse et éducation populaire et disposant de l'agrément national « Association éducative complémentaire de l'enseignement public » propose aux établissements scolaires des interventions sur l'Europe adaptées à chaque niveau et aux programmes pédagogiques.

MAISON DE L'EUROPE DE RENNES ET DE HAUTE BRETAGNE

Animations autour de l'Union européenne

Nom de l'animation	Questions et échanges autour de la citoyenneté européenne avec la plateforme Kahoot (ou autres thèmes autour de l'Europe à la demande)
Nombre d'intervenants	1
Durée	1h30
Lieu	En classe (salle informatique ou autre)
Contenu	Questions quiz sur la plateforme «KAHOOT»
Modalités de l'animation	Proposition d'un quiz sur la plateforme «Kahoot». Chaque bonne réponse donne un nombre de points (selon la rapidité de réponse). Exemple de sujets abordés : histoire de l'UE, programme ERASMUS +, BREXIT, PAC, fonctionnement législatif européen, etc...
Matériel ou dispositions à fournir par l'établissement	Ordinateur - vidéo projecteur - écran - accès internet pour animateur ET participants (via ordinateur ou téléphone)
Objectifs pédagogiques	Approfondir ses connaissances sur l'Union européenne

Nom de l'animation	Jeu de rôle « Adoption d'une directive européenne »
Nombre d'intervenants	1
Durée	3h
Lieu	En classe
Contenu	Travail de mise en situation en plusieurs temps : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Répartition des élèves en plusieurs groupes : Le Parlement européen composé de différents groupes politiques (en proportions réelles), un groupe de ministres européens représentant chacun un pays (infos sur la politique du pays transmises), deux groupes de lobbyistes (pour/contre) ▪ Chaque groupe étudie le texte, reçoit la visite des lobbyistes et formule les 1^{ers} amendements ▪ 1^{re} navette parlementaire, 2^e étude des texte...jusqu'au vote du texte Le contenu du texte est tiré d'une directive véritablement proposée par la Commission sur «les fake news» ou «les droits d'auteur» ou «L'intelligence artificielle»
Modalités de l'animation	Jeu de rôle avec répartition des élèves en plusieurs groupes et débats encadrés
Matériel ou dispositions à fournir par l'établissement	3 salles dont une grande
Objectifs pédagogiques	Faire découvrir aux élèves le parcours d'un texte législatif depuis sa proposition jusqu'à son application dans les différents pays de l'UE
Prérequis	1 ^{ères} et terminales

Nom de l'animation	Puzzle géant autour de l'Europe
Nombre d'intervenants	1 à 2
Durée	1h30
Lieu	En classe
Contenu	Puzzle des pays de l'UE à reconstituer
Modalités de l'animation	Les élèves reconstruisent le puzzle de différentes façons (parce qu'ils reconnaissent le pays ou par date d'adhésion à l'UE) puis nomment les capitales, déposent les drapeaux et des symboles.
Objectifs pédagogiques	Visualiser l'Union européenne et ses pays