

Secteur : *Enseignement scolaire*

Objectif principal du projet : *Echange de bonnes pratiques (Commande spéciale de la France, cf doc annexe)*

Acronyme du projet :

S.T.A.R.S & C.R.E.A.T.I.V.I.T.Y

**Skills Talents Aptitudes Responsibility Serendipity & Culture of Resilience
Entertaining Artistic Teams Illustrating Values with Innovative Tools for Youth**

[Compétences Talents Aptitudes Responsabilité Sérendipité & Culture de la résilience. Des équipes artistiques divertissantes illustrant les valeurs avec des outils innovants pour les jeunes]

Erasmus KA227-28E1A842

30 Juin 2021 – 30 juin 2023

Ecole coordinatrice : Collège du Fiumorbo

Enseignant français chef d'équipe et leader du projet : **Brigitte Collomb**

Enseignant polonais chef d'équipe : **Katarzyna Sopolińska**

Enseignant italien chef d'équipe : **Annunziata Favasuli**

Enseignant slovène chef d'équipe : **Božidarka Vivat**

(Chef d'équipe : de l'ensemble des enseignants impliqués dans le projet dans chaque pays ; projet pluridisciplinaire)

Résumé : "Skills Talents Aptitudes Responsibility Serendipity & Culture of Resilience Entertaining Artistic Teams Illustrating Values with Innovative Tools for Youth" est un projet d'échange de bonnes pratiques qui débutera le 30 juin 2021 et durera deux ans.

Le coordinateur du projet est la France, collège du Fium'Orbo, les autres pays sont [la Pologne, Szkoła Podstawowa nr 11 im](#), [l'Italie : Istituto Comprensivo Santorre di Santarosa Savigliano](#) et [la Slovénie, Prva osnovna sola Slovenj Gradec](#).

Ce projet inclusif impliquera une centaine d'élèves de 12 à 14 ans et vingt enseignants. L'objectif principal du projet est de stimuler la créativité dans tous les domaines possibles et la sensibilisation culturelle pour déclencher la résilience, l'action et la joie dans le contexte de la vie réelle. Les autres priorités du projet sont la valeur sociale et éducative du patrimoine européen et les pratiques numériques innovantes.

Nous avons également choisi ces sujets d'actualité pour les illustrer et les mettre en œuvre : l'égalité des sexes, le développement durable et l'amélioration des langues étrangères.

Afin de développer la créativité et l'esprit d'entreprise de nos élèves dans des environnements urbains et ruraux, nous avons décidé d'imaginer un jeu de rôle dans lequel les élèves seraient les employés de la très tendance "Stars & Creativity Entertainment Agency", dont les talents dans divers domaines artistiques, mais aussi techniques, numériques et journalistiques, seraient engagés par quatre villes et écoles lors de mobilités pour organiser un spectacle selon des thèmes particuliers, priorités de notre projet.

Le projet sera à la fois virtuel grâce à la plateforme eTwinning et réel lors des mobilités ; Après avoir été engagés par « Stars & Creativity Entertainment Agency », les élèves recevront avant chaque mobilité une " commande " précise pour un événement culturel, artistique et créatif réservé par la ville de la mobilité. Les élèves s'organiseront sur l'Espace virtuel eTwinning en équipes européennes et apprendront à chaque fois un nouveau processus de créativité pour répondre au défi et imaginer le programme de leur événement de divertissement ;(Challenge storming ; Clarification ; Synectique ; la roue de Deming...)

Ils feront connaissance avec l'association artistique qui les aidera localement et avec d'autres experts. Enfin, ils proposeront leur programme pour le spectacle sous une forme numérique et réelle à la ville en faisant la promotion de leurs talents de manière créative.

Au cours des mobilités, les élèves auront défini leur mission clairement ; ils seront encadrés par l'association et les enseignants qui leur proposeront un équilibre entre les activités d'apprentissage et de mise en œuvre artistique du processus basé sur la créativité. La créativité des élèves sera également mise à l'épreuve si quelque chose d'imprévisible se produit, ils devront alors être en mesure de surmonter le problème sous la direction de leurs enseignants afin de livrer leur spectacle final en temps voulu. Des vidéos pourront être tournées directement dans les lieux d'intérêt pour être projetés sur les murs lors de la représentation finale à l'aide de divers outils techniques ; des vidéos seront réalisées directement lors de la représentation finale ; artistiquement, les élèves pourront proposer des expositions, installations, films, chanson, danses, pièces de théâtre... le but sera de répondre à la commande de la ville, de coller au sujet, en combinant haute culture, pop culture, art informatique, projections... au gré de leur imagination et la sensibilité déclenchée par les magnifiques lieux visités.

La première mobilité aura lieu en Pologne et le défi sera "La Pologne artistique et créative à travers les âges". La deuxième mobilité aura lieu en Italie et le défi italien sera "M.A.D. pour l'Italie ! Musique, art et théâtre dans les itinéraires artistiques". Le troisième défi aura lieu en Slovénie et s'intitulera "Les lieux de l'UNESCO comme toile de fond pour une créativité disruptive". La dernière performance en Corse, France "Art durable pour la mer Méditerranée" sera spéciale, les étudiants seront expérimentés ; ils imagineront une forme d'art durable pour faire campagne pour la protection de la mer Méditerranée après avoir étudié la question en situation réelle avec des experts. Les représentations finales seront gérées avec l'association locale qui sera invitée à les compléter par des spectacles de ses étudiants. Les étudiants journalistes feront un reportage pour nos magazines.

Les résultats attendus seront : les vidéos de nos représentations durables, une méthodologie des processus de créativité utilisés; un guide pédagogique pour le travail éducatif dans les

villes et dans la nature ; nos magazines sur la mobilité avec notre représentation finale à l'intérieur, des témoignages d'élèves, des interviews, des articles pour parler de la mobilité et expliquer notre processus ; un glossaire de l'apprentissage basé sur l'art, la créativité, la ville et la nature ; des bulletins d'information sur la créativité, la volition, l'importance de l'art durable et du journalisme constructif pour agir en faveur du changement climatique.