

## SCENARIO PEDAGOGIQUE

Cycle 1

Ecole maternelle Clemenceau

PS1 / PS2

### Résumé du projet :

Après avoir constitué un catalogue exhaustif sous forme d'imagier des instruments disponibles dans l'école, les enfants seront amenés à travers des jeux multimédias d'association, de puzzles et de diaporamas à :

- Identifier et reconnaître les noms, les sons et les instruments.
- Varier leurs gestes musicaux
- Reproduire et reconnaître des séquences sonores ou rythmiques complexes.

Ce travail sera finalisé par la création d'un CD Rom souvenir pour chaque enfant participant ainsi que pour les deux autres classes de l'école moyenne et grande section.

### Domaines d'activité :

- le langage au cœur des apprentissages
- Imaginer, sentir, créer
- Vivre ensemble
- Découvrir le monde

### Compétences visées :

*Le langage au cœur des apprentissages :* Acquérir un vocabulaire spécifique (musique et informatique). Articuler de façon intelligible des mots complexes. Expliquer, verbaliser un geste.

*Imaginer, sentir, créer :* Découvrir des bruits, des sons, des instruments. Créer une phrase rythmique simple. Marquer un tempo à l'aide d'un instrument sur un air connu (comptine, farandole napolitaine). Créer, inventer des sons différents en explorant la palette des gestes possibles. Ecouter et reproduire un son ou un rythme.

*Vivre ensemble :* Ecouter l'autre. Aider les plus petits à naviguer dans les programmes utilisés. Montrer à ses parents pendant le temps de l'accueil les nouveautés produites. Partager le temps devant l'ordinateur, prêter la souris. Respecter et prendre soin du matériel fragile.

*Découvrir le monde :* Connaître et utiliser les différents éléments mis à disposition ainsi que leurs fonctions. Se repérer sur un écran. Naviguer dans un CD Rom, un jeu ou un diaporama.

### Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I) :

- Maîtrise des premiers éléments de base
- Savoir éteindre / allumer l'écran
- Manipuler la souris et le clavier
- Ouvrir un fichier
- Naviguer dans un document
- Respecter le matériel
- Utiliser CD, logiciel
- Utiliser le vocabulaire spécifique à l'informatique
- Utiliser un appareil photo numérique
- Savoir gérer le temps (à tour de rôle)

- S'entraider, attendre son tour
- Enregistrer des sons, des mots, les réécouter et se corriger
- Articuler soigneusement les mots pendant les enregistrements (prendre conscience de l'importance d'une diction claire pour communiquer)

### **Déroulement des activités** (les étapes)

#### **A) Identifier, nommer, reconnaître**

1) Exploration, des instruments en salle de jeux. ( 5 instruments différents pour chaque séquence).

- Identifier, nommer, produire des sons, écouter.
- Jouer d'un instrument tout en se déplaçant dans l'espace (marche puis danse)
- Marquer des tempi variés.

2) Photographier les instruments

3) Enregistrer leurs noms

4) Enregistrer les sons produits

5) Réalisation de 4 diaporamas rassemblant les images, les noms et les sons des instruments.

6) Elaboration de puzzles jeux d'association noms / instruments ; sons / instruments (avec clic3.0)

7) évaluation des connaissances (clic3.0)

#### **B) Explorer, créer, produire des sons différents.**

1) En salle de jeux, trouver différentes manières de jouer d'un même instrument.

2) Faire entendre, à tour de rôle ce que l'on a créé.

3) Enregistrer les différentes productions sonores.

4) Construction d'un diaporama didactique rassemblant les différentes techniques utilisées.

5) Elaboration de jeux d'association. EX : Avec le tambourin, je peux taper fort avec la mailloche/ gratter / frapper alternativement avec mes deux mains le tambourin posé au sol.

6) Evaluation des connaissances

#### **A) Reproduire, créer de courtes séquences musicales**

1) Suivre un tempo

2) Reproduire un rythme

3) Inventer un rythme que les autres reproduisent à l'identique

4) Retrouver après écoute les instruments utilisés pour jouer (2 puis trois enfants cachés derrière un drap)

5) Elaboration d'un jeu d'association complexe. Ecouter 2 puis 3 instruments jouant simultanément ou l'un après l'autre puis effectuer le bon choix parmi trois images d'instruments proposées.

6) Reproduire une courte séquence sonore en cliquant dans le bon ordre sur les bons instruments (*malheureusement, la maîtresse n'a toujours pas trouvé le logiciel adapté à cette activité !!! ben alors les conseiller TICE quoi vous faites ????? 😊*)

7) Evaluation

### **Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s) :**

Appareil photo numérique – Micro

Audacity – Photofiltre – Xnview – Powerpoint – Clic 3.0

### **Le plus du (des) outil(s) informatique(s) :**

- Favorise les échanges langagiers entre enfants
- Favorise la coopération
- Facilite l'apprentissage d'un vocabulaire complexe
- Prolonge et consolide les acquisitions
- Les produits finis sont beaux et valorisants
- Permet de communiquer agréablement aux parents ce que l'on est en train d'apprendre en classe
- Facilite l'évaluation qui reste ludique
- Implique les enfants, les parents et l'enseignant dans un projet commun

### **Ce qu'en pense l'enseignante :**

C'est un plus dans les apprentissages.

Plaisir d'un résultat valorisant (les diaporamas sont particulièrement esthétiques et mettent en valeur les productions des enfants)

Implication des enfants même les plus discrets qui en oublient leur timidité pour s'enregistrer ou prendre des photos.

Consolide et diversifie la pédagogie de projet.

Implique de nombreux partenaires qui s'intéressent au projet ce qui enrichit échanges et projets.

### **Ce que pensent les enfants :**

Ils aiment jouer avec cet outil, le trouvent beau. L'ergonomie de l'ensemble est bien adaptée aux petits. Ils prennent plaisir à jouer, à se voir ou voir leurs camarades en photos, à se rappeler l'activité de la veille.

Les enfants s'amuse en apprenant, collaborent, partagent, aident les plus petits ou les plus malhabiles.

### **Ce que pensent les parents :**

Certains collaborent régulièrement, d'autres ponctuellement, d'autres restent spectateurs intéressés et bienveillants.

J'ai reçu une aide parentale pour le montage et la mise en route de l'appareil.

Pour la résolution d'un problème lié à la réalisation du premier diaporama également.

Certains se sont proposés pour m'aider à graver le CD rom quand il sera finalisé.

D'autres s'inscrivent sur un tableau de participation (même ceux « qui n'y connaissent rien ») et animent l'atelier pendant le temps de l'accueil (30mn le matin)

Tous viennent voir les diaporamas qui marquent des événements particuliers (anniversaires, Noël, fêtes d'école, sorties...)

Quelques uns découvrent l'ordinateur AVEC leurs enfants, ils sont incités à aller plus loin dans le cadre de l'espace multi-média mis à disposition par la ville.

Le projet est vécu comme intéressant et ludique pour leurs enfants.

*Béatrice Le Flaec, février 2006*