

<p>Cycle 1 PS/MS 30 élèves</p>	<p><b>KidSmart - Cahier de sciences numérique</b></p>	<p>École Primaire Rue de l'Atlantique 85 400 Saint Maixent sur Vie</p>
--	---	--

**Résumé du projet :** Projet visant à valoriser les activités liées à la découverte du monde menées en classe en créant un cahier de sciences numérique qui sera évolutif (possibilité de le compléter et de revenir sur les observations), interactif (l'élève sera amené à agir par des questions, des jeux...) et auto-évaluatif. Ce cahier sera également un support permettant la communication entre les enfants et les parents.

### **Mots clés libres**

sciences – découvrir le monde – expériences - cahier numérique (ou multimédia)

### **Domaines d'activités**

1. Découvrir le monde
2. Le langage au coeur des apprentissages

### **Compétences visées**

- compétences dans le domaine sensoriel  
être capable de décrire, de comparer et de classer des perceptions simples élémentaires (exemple : couleur et goût des pommes et des différentes expériences culinaires, couleurs et consistance des différents produits utilisés pour la découverte des bulles ...)
- compétences dans le domaine du vivant  
être capable de retrouver l'ordre des étapes du développement d'un végétal  
être capable de reconnaître des manifestations de la vie végétale, les relier à de grandes fonctions (exemple: germination des graines et développement de la plante...)
- compétences dans le domaine de la matière et des objets  
être capable de reconnaître, de désigner et d'utiliser des objets ou des matières (exemple : reconnaître, nommer et utiliser les différents produits nécessaire aux expériences sur les bulles ...)
- compétences dans le domaine du langage  
*langage de communication* : participer à un échange collectif / *langage en situation* : dire ce que l'on fait / *langage d'évocation* : rappeler en se faisant comprendre un événement

### **Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école**

- s'approprier un environnement informatique de travail
- créer, produire, traiter, exploiter des données
- s'informer, se documenter

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

1. activités scientifiques : questionnement, mise en place des expériences,
2. suivi des expériences : observations, prises de photos, dessin, commentaires...,
3. confrontation des représentations, constatation, structuration des acquis,
4. utilisation d'un logiciel (Didapages) pour valoriser les données collectées,
5. mise en place d'atelier de réinvestissement (utilisation du cahier...),
6. communication aux enfants et aux familles (mise en ligne des cahiers, CDRom).

### Exemple d'une expérience menée dans la classe

- Suite à la lecture d'un album «Les aventures d'une petite bulle rouge» de Lela Mari, les élèves se sont posés des questions sur cette bulle : «Où voit-on des bulles ? Comment les fabriquer ? Quels produits utilisés ?...».
- Deux types d'expériences ont été mises en place :
  - fabrication de mélanges pour mettre en évidence la nécessité d'utiliser du liquide vaisselle pour obtenir des bulles de bonne qualité ( mélanges proposés par l'enseignant),
  - réalisation d'une recette de fabrication de produit à bulles et utilisation par les élèves.
- Retour sur les expériences grâce aux commentaires des photos, à la réalisation d'une affiche.
- Utilisation du logiciel Didapages par l'enseignant pour valoriser les données collectées : choix des photos, mise page, diaporamas, animations, exercices interactifs...
- Mise en place d'ateliers permettant aux élèves de consulter le cahier et de réaliser les exercices de réinvestissement proposés.
- Mise en ligne du cahier de sciences numériques, réalisation de CDRom pour les familles non connectées et mise à disposition de l'ordinateur de la classe pour les familles non équipées (sur le temps d'accueil du matin par exemple).

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

- matériels : 1 station KidSmart dans la classe, appareil photonumérique
- logiciels : Didapages, Windows Movie Maker, Super

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

- outil permettant d'obtenir un cahier évolutif et interactif avec une possibilité d'auto-évaluation,
- outil permettant la communication par le biais du langage en situation pendant les premières étapes et le langage d'évocation lors de la découverte du cahier,
- outil permettant de varier et d'adapter les situations d'apprentissages,
- outil permettant d'améliorer la valorisation des activités et la liaison école/famille.

Scénario proposé par Brigitte DORY  
Mai 2007