

<b>Cycle 1</b> <b>PS/MS</b> <b>19 élèves</b>	<b>KidSmart – Le monde animal et végétal</b>	École primaire Jules Verne 85250 – CHAVAGNES EN PAILLERS
--	--	---

**Résumé du projet :** Un projet scientifique est né de l'observation des différents animaux à demeure dans la classe (un élevage d'escargots), ou accueillis temporairement. Pour mettre en mémoire les fiches d'identité réalisées dans ce cadre, une production multimédia a été créée. Une suite a été donnée avec le support des plantes.

**Mots clés libres :** Animaux - Plantes - Découverte scientifique

### **Domaines d'activités :**

1. Découvrir le monde (du vivant).
2. Le langage au cœur des apprentissages.

**Durée de réalisation du projet :** Projet en cours sur toute l'année.  
La réalisation multimédia a été produite sur environ quinze séances de 20 minutes.

### **Compétences visées**

- Reconnaître les manifestations de la vie animale et végétale : croissance, nutrition, locomotion, reproduction.
- Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal et d'un végétal.
- Dire ce que l'on fait, ou ce que fait l'animal.
- Rappeler un événement qui a été vécu collectivement en se faisant comprendre.
- Dicter un texte à un adulte.

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

- Utiliser le clavier, la souris, le micro.
- Utiliser un appareil photo numérique.
- Consulter un document à l'écran.

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

1. Organisation et entretien d'un élevage ou d'une culture.
2. Observation des manifestations de la vie animale et végétale, avec prise de photos.
3. Réalisation des fiches d'identité : description des animaux (dictée à l'adulte).
4. Réalisation d'un quizz.
5. Création d'un support multimédia (avec le logiciel Didapages) pour garder en mémoire l'ensemble du travail.

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

- L'appareil photo numérique.
- Les logiciels Didapages, Audacity (traitement du son), Photofiltre (traitement de l'image).

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

- Les enfants peuvent avoir du texte, des images et du son en simultané.
- S'enregistrer avec l'ordinateur et pouvoir s'écouter aussitôt.
- Garder en mémoire ce qui est vécu collectivement auprès des différents animaux et le revivre à tous moments.