

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Cycle 1	Pour dessiner un poisson	<u>École primaire</u> 85590 LES EPESSES <u>Niveau</u> : PS/ MS /GS (24 élèves)
----------------	---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Résumé du projet : Dans le cadre d'un projet sur l'environnement, la classe a découvert la Sèvre Nantaise et constitué un aquarium. Ce scénario pédagogique décrit une séquence de 3 séances où le groupe de MS (9 élèves) a appris à dessiner un poisson. Il s'est agi aussi de garder la trace des étapes du dessin afin qu'ils se souviennent de la technique, de la chronologie et de quelques mots de vocabulaire pour mémoriser l'image du poisson.

Domaines d'activités :

- le regard et le geste
- découvrir le monde
- le langage au cœur de s apprentissages

Compétences visées

- repérer les caractéristiques propres d'un poisson : nageoires, queue, écailles.
- utiliser le dessin comme moyen de représentation en respectant les étapes nécessaires.
- utiliser le vocabulaire spécifique au poisson.
- Copier quelques mots en capitale d'imprimerie à l'aide de l'ordinateur.
- utiliser les indicateurs chronologiques.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- saisir quelques mots.
- utiliser la souris.
- comprendre la provenance d'une image numérique (appareil photo numérique).

Déroulement des activités (les étapes)

- 1) Observation et description des poissons dans l'aquarium ainsi que de photos documentaires pour repérer les éléments propres aux poissons. (séance de langage)
- 2-a) En petit groupe, dessin du poisson en se remémorant ses caractéristiques et en élaborant collectivement une démarche pertinente de dessin par confrontation des propositions des enfants: « par quoi commence-t-on ? » « par les nageoires » « mais on les accroche où les nageoires ? » ...
2-b) Au fur et à mesure de l'avancée du travail, photographies numériques des étapes des productions en cours. (séance de dessin)
- 3) Pour pouvoir à tout moment se remémorer la technique et avoir une trace à disposition dans la classe, les élèves disent ce qu'ils ont fait (voix enregistrées) et on légende chaque photo (traitement de texte avec modèles en capitales d'imprimerie).
- 4) Réalisation d'un jeu d'images séquentielles sur l'ordinateur de la classe, jeu qui d'une part est à disposition dans la classe et figurera plus tard sur le CD rom relatant le projet dans son ensemble pour diffusion à toutes les familles.

Les matériels utilisés :

Open office, PhotoFiltre, Audacity, MCK3, Clic 3.0

Le plus des outils informatiques :

Favoriser l'échange, déclencher une dynamique et un défi personnels.