

SCENARIO PEDAGOGIQUE

Cycles 1 et 2	<i>Bien vivre la récréation</i>	Ecole Jacques Prévert Fougeré Niveaux : PS-MS-GS-CP (27 élèves)
---------------	---------------------------------	---

Résumé du projet :

Les règles de vie sur la cour bien que déjà connues ne sont pas toujours respectées. L'idée est donc venue de les élaborer de façon plus ludique afin de construire un outil interactif qui pourra être consulté dès que nécessaire. Il s'est agi d'élaborer un CD ROM interactif.

Domaines d'activités :

- Vivre ensemble : comprendre et s'appropriier les règles du groupe.
- Découvrir le monde : repérages dans l'espace.
- Langage au coeur des apprentissages.

Compétences visées :

- Respecter les règles de la vie commune.
- Décrire et représenter simplement un environnement proche.
- Suivre un parcours décrit oralement, décrire ou représenter un parcours simple.
- Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité (en représentant, en manipulant).
- Dire ce que l'on peut ou doit faire.
- Rappeler une règle.
- Produire des textes par la dictée à l'adulte.
- Enregistrer des textes de façon audible en contrôlant la vitesse et le débit.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I) :

- Utiliser le clavier et la souris.
- Utiliser un appareil photo numérique.
- Enregistrer des sons.

Déroulement des activités :

- 1- Dessin collectif du plan de l'école au tableau (GS).
- 2- Présentation de ce dessin aux enfants de CP.
- 3- Appropriation par la reprise individuelle de ce plan par chaque élève.
- 4- Construction collective de la maquette de l'école.
- 5- Appropriation de cette maquette en imaginant des déplacements, des mises en scène (ex : un enfant de CP se rend à la BCD / l'enfant assis sur le banc vert va jouer dans le bac à sable).
- 6- Photographies numériques de la maquette et des différents sites de la cour.
- 7- Dictées des textes (règles de vie) à l'adulte.
- 8- enregistrements des textes.
- 9- Mise en forme par l'enseignante.

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

- Ordinateur, appareil photo numérique, micro.
- Logiciels : Photofiltre, Audacity, MCK3.

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

- Favoriser les échanges.
- Comprendre l'enjeu.
- Se mettre en situation de défi personnel (parler le mieux possible).
- L'outil informatique facilite la mise en mémoire des documents utiles à la réalisation d'un projet à long terme.

Ce qu'en pense l'enseignante :

Compétences techniques personnelles améliorées : le contrat « Opération Kidsmart » en Vendée offre des temps de formation (18 heures) et un suivi personnalisé par l'équipe TICE.

École publique Jacques Prévert de Fougeré
Bien vivre la récréation
PS-MS-GS-CP (27 élèves)

