

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Cycle 1	MOTRICITE ET LANGAGE	École Charlotte MENANTEAU PEAULT Niveau : PS/MS/GS
----------------	-----------------------------	---

Résumé du projet :

A partir de l'album « La chasse à l'ours » de Mickaël Rosen, création d'un diaporama illustrant les étapes du récit en mettant en jeu langage et motricité.

Domaines d'activité :

- Langage au cœur des apprentissages
- Agir et s'exprimer avec son corps
- Découverte du monde – structuration de l'espace
- La voix et l'écoute

Compétences visées

- Comprendre une histoire et le manifester en reformulant la trame narrative de l'histoire.
- Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense.
- Mémoriser de courtes phrases et jouer de sa voix pour les enregistrer.
- Adapter ses gestes aux contraintes matérielles.
- Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps et sa voix.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Utiliser la souris et le clavier écrire les textes.
- Enregistrer des paroles et des sons.
- Utiliser un appareil photo numérique.

Déroulement des activités (les étapes)

- 1 - Découverte de l'album « La chasse à l'ours » de Mickaël Rosen.
- 2 - Reformulation dans les propres mots des élèves de la trame narrative (travail sur les personnages, le problème posé et sa résolution, la situation finale).
- 3 - Identification des différentes étapes du récit à travailler.
- 4 - Choix des éléments de motricité à mettre en scène.
- 5 - Choix du matériel d'EPS utile à la mise en scène.
- 6 - Mémorisation :
 - des textes par les GS (à la suite d'exercices divers dans le domaine de la langue) ;
 - des actions par les MS ;
 - des onomatopées par les PS.
- 7 - Photographie des différentes scènes mimées.
- 8 - Enregistrement des textes.
- 9 - Ecriture des textes sur l'ordinateur.

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

- 1 – MCK3 (traitement de création de pages web)
- 2 – Audacity (traitement du son)
- 3 – Photofiltre (traitement de l'image)
- 4 – Appareil photo numérique

Le plus des outils informatiques. Ils nous ont permis :

- 1 – de réaliser un produit multimédia associant textes, images et sons ;
- 2 – de travailler la diction et l'écoute de façon plus pertinente ;
- 3 – d'identifier et corriger plus aisément nos divers comportements tout au long du projet.

Ce qu'en pense l'enseignant :

Au travers de ce projet, nous avons pu aborder les domaines d'activité de façon ludique à la grande satisfaction des élèves qui se sont impliqués d'autant plus volontiers.

A cette occasion, nous avons combiné motricité et maîtrise des langages en donnant beaucoup de sens à nos apprentissages, tout en développant particulièrement la mémorisation (textuelle et corporelle) et la diction.