

Cycle 2 10 CP-16 CE1	Les Animaux Fabuleux	École Primaire Victor HUGO 85250 - Saint Fulgent
--------------------------------	-----------------------------	---

Résumé

A partir d'un projet d'arts plastiques : *la réalisation d'animaux fabuleux*, des élèves de CP vont manipuler des syllabes, inventer des mots et créer une histoire.

Mots clés : discrimination auditive, créations, syllabes, mots, textes, B2i produire, Kidsmart CP

Domaines d'activités

- Domaine de la Langue
- Arts Visuels

Durée

Le projet a été réalisé sur un trimestre :

- Arts Plastiques : 5 séances
- Domaine de la Langue : 9 séances

Organisation de classe

Les CP ont travaillé par groupe de trois élèves en atelier pendant que les CE1 étaient en autonomie.

Compétences principales visées

Domaine de la Langue :

- Rappporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre
- Décomposer un mot en syllabes
- Ecrire de manière autonome un texte d'au moins cinq lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique
- Lire à haute voix un court passage en restituant correctement la courbe mélodique de la phrase (lecture préparée silencieusement)

Arts Visuels :

- Réaliser une œuvre en respectant une consigne donnée
- Utiliser le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement),

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Produire un texte sous traitement de texte
- Produire un son

Déroulement des activités (les étapes)

Avant de débiter les productions, une phase collective a été nécessaire afin de déterminer l'objet du projet et ses consignes (les élèves ne devaient pas choisir un animal d'une syllabe).

Production plastiques :

1- Chaque élève choisit et dessine son animal

Réaliser un animal centré sur une page blanche, puis écrire son nom au-dessous

2- Chaque élève choisit et dessine son deuxième animal

Réaliser un animal centré sur une page blanche, puis écrire son nom au-dessous

Maîtrise de la Langue :

3- Par groupe de trois, les élèves découpent en syllabes les deux noms d'animaux et composent le nom de l'animal fantastique avec le début du nom d'un animal et la fin d'un autre (on respectera le découpage en syllabes)

4- Chaque élève énonce le nom des animaux et des syllabes et les enregistre avec Audacity.

Production plastiques :

5- Dessin de l'animal fabuleux (on respectera dans ce dessin la formation de l'animal : le début et la fin en liaison avec le nom de cet animal).

Réalisation numérique :

6- Mise en page sous informatique (par le maître) à l'aide du logiciel Didapages :

- Insertion d'image
- Ecriture du nom
- Insertion des dessins et des voix (logiciel Audacity)

Prolongements possibles :

7- Production d'une histoire mettant en scène cet animal

Mise en page sous informatique à l'aide du logiciel Didapages :

- Recopier le texte
- Lire ce texte et enregistrer les élèves

8- Exercices d'entraînement réalisé par le maître : Lire le nom d'un animal fabuleux et retrouver le dessin correspondant.

Matériels utilisés :

- ordinateurs opération Kidsmart
- scanner
- Logiciels : Didapages, Audacity

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

Les élèves ont pu travailler la diction des syllabes : s'enregistrer, s'écouter, modifier leur enregistrement, redire... ..

Les productions plastiques ont pu être liées au son.

Le texte final de l'histoire a été saisi et mis en forme grâce à l'utilisation du traitement de texte.