

## SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Cycle 2	<b>KIDSMART - CEDEROM DOCUMENTAIRE</b>	Ecole Maternelle Bourg St Sauveur BOURG ST SAUVEUR–ILE D'YEU Niveau : GS
---------	--------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

### Résumé du projet :

Suite à la classe de découverte, il s'agit de réaliser un cédérom à partir de fiches documentaires sur les animaux pour que chaque élève en garde la mémoire.

### Domaines d'activité

- Le langage au cœur des apprentissages: en situation, langage d'évocation et fonction de l'écrit.
- Découvrir le monde : les animaux de la ferme.

### Compétences visées

- Développer le langage
- Reconnaître les manifestations de la vie animale (développement, alimentation, morphologie...)
- Réaliser un schéma à partir d'une photo
- Approche du texte documentaire (fiche d'identité des animaux)

### Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Parler devant un micro branché sur l'ordinateur
- Utilisation d'un appareil numérique
- Manipulation de la souris pour naviguer sur un CD-ROM
- Utilisation d'un traitement de texte

### Déroulement des activités

1. Classe de découverte à la ferme:
  - photos numériques
  - nourrir les animaux et mieux les connaître
2. A l'école :
  - Par groupe, travailler sur un animal en particulier : le mouton, la vache, le poney, le canard, le lapin, la poule
  - Faire les textes, les schémas, puis les taper et les numériser
  - Enregistrement par les enfants des cris des animaux sur l'ordinateur
  - Avec toutes ces ressources numériques, réaliser un CDROM

### Prolongements

Se servir d'un logiciel (Clic 3.0) pour créer des jeux de puzzle, d'association, de lecture en utilisant et adaptant les ressources numériques produites précédemment.