

académie
Besançon



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Jura

éducation
nationale
jeunesse
vie associative



Évaluer par compétences

Maîtrise de la langue

Principaux éléments de mathématiques

Culture scientifique

Culture humaniste

Cycles 1-2-3

Exemples et propositions

Membres du groupe de travail (stagiaires) :

- Blandine BUTEZ , école de Baverans – PS/MS
- Dominique FELLA, école des Commards – MS/GS
- Emilie FERNEZ, école Pointelin – TPS/PS
- Gaëlle GARNIER, école de Choisey – CM1/CM2
- Anne MATHEY, école Wilson - CP
- Sandrine ROY, école Wilson – CE1

Formateurs impliqués dans le stage (CPC des 3 circonscriptions de Dole) :

- Martine BORDRON
- Jérôme BIRO, Fabienne HECHINGER, Stéphane LASCAUX

Appui technique : Philippe DUCREUX, Animateur TICE

Responsable : Thierry PHILIPPE – IEN Dole 2

Préface

Evaluer par compétences

Ce n'est pas parce que les choses nous semblent inaccessibles que nous n'osons pas, c'est parce que nous n'osons pas qu'elles nous semblent inaccessibles (SENEQUE)

Quelques lignes pour fixer le cadre dans lequel les professeurs des écoles impliqués dans le stage « évaluer par compétences » ont situé leur travail de réflexion, expérimentation et propositions.

Travailler par compétences

« Chaque grande compétence du socle est conçue comme une combinaison de connaissances fondamentales pour notre temps, de capacités à les mettre en œuvre dans des situations variées mais aussi d'attitudes indispensables tout au long de la vie, comme l'ouverture aux autres, le goût de la recherche de la vérité, le respect de soi et d'autrui, la curiosité et la créativité ». (Décret N° 2006-830 du 11-7-2006, B.O n° 29 du 20 juillet 2006 – Encart)

Autrement dit : avoir acquis ou construit une compétence, c'est pouvoir « **mobiliser diverses ressources cognitives pour faire face à une situation** » (PERRENOUD - 1999).

Il faut entendre par ressources cognitives aussi bien des savoirs (connaissances) que des savoir-faire (capacités) ou des savoir-être (attitudes). Précisons bien entendu que la connaissance ne s'oppose en aucun cas à la compétence :

- Elle en fait partie intégrante.
- Elle en est un des éléments constitutifs.
- Elle peut la précéder : la possession ou l'acquisition de connaissances est nécessaire pour aborder une situation complexe.
- Elle en est un des effets : la construction d'une compétence conduit à l'acquisition de connaissances.

La notion de mobilisation est particulièrement importante :

Devant une situation complexe, un problème, un obstacle à franchir, ce pouvoir de rassembler et de mettre en relation des éléments dispersés de savoirs et de savoir-faire n'est pas donné. Il se construit. Chez certains élèves, cette capacité, ce pouvoir-faire, semble rapidement installée. Pour d'autres, elle ne peut être que le résultat d'un apprentissage construit.

La mobilisation des ressources doit donc être un objet explicite d'enseignement.

On veillera bien sûr à ne pas enseigner comme si tous les élèves devaient acquérir en même temps ou au même rythme, et selon les mêmes procédures, les capacités qui sont en jeu dans ces processus complexes.

Quelques conséquences concrètes s'imposent pour le travail en classe : travailler sur des situations problèmes ; travailler par projets ; travailler sur des obstacles ; travailler en différenciation ; travailler en ateliers.

Ces formes de travail s'appliqueront aussi bien à des **moments d'apprentissage** ou d'entraînement qu'à des **situations d'évaluation**.

Repenser la notion de programme

Le socle commun de connaissances et de compétences nous dit ce que les élèves doivent apprendre, les programmes nous disent ce que nous devons enseigner.

Le socle commun définit les compétences nécessaires à l'exercice de la citoyenneté.

Les programmes d'enseignement donnent la matière sur laquelle se construisent ces compétences.

Le socle commun reprend à son compte le cadre de référence commun aux pays de l'Union européenne.

Les programmes nationaux assurent en France l'unité de la culture transmise par l'école de la République : culture et savoirs communs, culture et savoirs partagés.

Socle commun et programme ne s'opposent pas, ils se complètent.

Le changement profond à opérer, ce n'est pas de jeter le programme aux orties, c'est de privilégier, dans ce qui se joue entre les deux, l'entrée par le socle, c'est-à-dire se centrer sur l'élève engagé dans la **construction des compétences** à travers des **activités programmées** et non sur les objectifs d'enseignement.

Le professeur n'a pas à « boucler son programme » ; il doit travailler sur l'ensemble des compétences en puisant la matière de son enseignement dans le programme.

Là est peut-être la révolution qui s'opère.

Un travail ambitieux

Le socle commun ne définit pas un savoir minimum dont se contenter, mais l'ensemble des compétences qu'il faut au minimum construire pour exercer pleinement sa citoyenneté.

Travailler dans la logique du socle commun, c'est se donner, pour les élèves, **une quadruple et forte ambition** :

Répondre à l'obligation de travailler sur la totalité des connaissances et des compétences des sept piliers du socle

S'efforcer de conduire chacun, quel que soit son niveau, au maximum de ce qu'il peut produire.

Engager un travail sur le développement d'attitudes constructives chez les élèves, susciter le désir et le besoin de savoir et d'agir.

Faire de l'évaluation un levier pour l'apprentissage et pour la réussite.

Des procédures d'évaluation renouvelées

Evaluer pour apprendre

Evaluer pour mieux faire apprendre et non enseigner pour évaluer : si c'est souvent la seconde logique qui est à l'œuvre dans les pratiques d'enseignement, c'est pourtant bien la première qui devrait prévaloir et guider l'enseignant.

Les temps d'évaluation sont à penser et à construire comme des temps d'apprentissage.

Evaluer pour réduire la difficulté scolaire

Le lien indissociable à établir entre évaluation et apprentissage prend tout son sens si on le rapporte à l'exigence éthique qu'aucune pratique d'évaluation ne vienne contribuer à renforcer l'échec. Toute pratique d'évaluation doit être pensée en réponse à la question : dans quelle mesure et à quelles conditions le dispositif mis en place peut-il favoriser les progrès de tous les élèves, et notamment de ceux qui rencontrent des difficultés dans leurs apprentissages.

Quelques principes régissent l'évaluation des compétences : ils sont bien entendu cohérents avec les aspects pédagogiques de l'enseignement par compétences évoqués plus haut.

L'évaluation se fait de préférence en situation :

Résolution de situations problèmes et/ou répétition de performances dans des situations différentes, situations de transfert... Il importe que l'évaluateur respecte les caractéristiques inhérentes à la notion même de compétence, laquelle ne se réduit pas à la somme de ses composantes.

Cependant : dans la réalité quotidienne de la classe et des apprentissages, les phases décontextualisées donnent lieu à la vérification régulière des acquisitions partielles des élèves : outils dont ils doivent être dotés en amont pour affronter la complexité d'une situation, d'un problème, d'un obstacle à franchir ; outils explicitement construits dans la résolution de problème ou le franchissement d'obstacle.

Les procédures à mettre en œuvre pour ces moments de vérification ne se limitent pas aux exercices collectifs : le caractère sommatif n'exclut ni la différenciation, ni l'explicitation orale. Par exemple, la vérification de l'acquisition de connaissances en histoire, en géographie, en sciences, en instruction civique, peut se faire dans le cadre d'ateliers de lecture.

L'évaluation se fait dans la durée

De même que la construction de la compétence se fait selon un processus de développement à travers des activités programmées, son évaluation est une œuvre continue sur la durée d'un cycle.

L'évaluation se fait souvent dans un cadre transdisciplinaire ou interdisciplinaire

On peut ainsi, par exemple, prendre en compte la part de la musique, de l'architecture ou des sports collectifs dans la découverte de situations de symétrie porteuses de sens.

L'évaluation est indissociable du processus d'apprentissage

La plupart des situations d'évaluation doivent être aussi des situations d'apprentissage et d'enseignement : le temps consacré aux contrôles, par ailleurs non obligatoires, de fin de période ou de fin de trimestre doit s'en trouver sérieusement réduit.

L'évaluation se fait de façon différenciée

Tous les élèves n'ont pas nécessairement à être évalués en même temps dans les mêmes situations et/ou sur les mêmes épreuves.

L'évaluateur n'ayant pas vocation à classer les élèves entre eux et les procédures utilisées devant être cohérentes avec les pratiques d'enseignement, il faut aller au bout de la logique d'une pédagogie différenciée.

L'évaluation doit tendre à l'objectivité

Les études de docimologie ont clairement montré que les systèmes de notation en usage à l'école sont fortement empreints des facteurs qui nuisent à l'objectivité : arbitraire, effets Pygmalion, groupements à la moyenne, ou division a priori des classes en plusieurs groupes...

De même, la seule observation des élèves en situation ne peut à elle seule prétendre à l'objectivité.

On proposera donc les éléments de réflexion suivants : l'évaluation doit tendre à l'objectivité ; l'objectivité n'est pas donnée, elle se construit dans ce qui se joue entre un objet (ce qu'on évalue) et deux sujets : le maître et l'élève ; la construction de l'objectivité suppose l'élimination dans les procédures et les outils de tout ce qui relèverait de l'arbitraire, du préjugé, de l'opacité, de l'affectivité.

Tendre vers l'objectivité consistera à procéder à des observations ou des épreuves spécifiques construites.

La pratique nécessairement dominante dans l'évaluation des compétences de l'observation de l'élève en situation suppose et implique des guides d'observation (grilles ...).

Enfin, l'évaluation par compétences conduit naturellement à l'abandon de la notation chiffrée classique.

L'évaluateur n'exclut pas dans les phases sommatives le constat d'un score (nombre de réussites effectives par rapport au nombre de réussites attendues), mais il s'interdit la comparaison de notes ramenées à une unité de mesure et conduisant à des calculs de moyennes.

Toutes ces données sont présentes dans l'important travail réalisé par les stagiaires durant cette année scolaire 2011/2012. Elles ne sont pas explicitement rappelées à chaque page, mais elles irriguent cette recherche (et expérimentation) de situations porteuses de sens et propres à développer chez les élèves des attitudes positives face à l'apprentissage.

Puisse ce travail, sous quelque forme que ce soit, se poursuivre, s'élargir et s'étendre pour enrichir les outils mis à disposition des maîtres et des formateurs...

Thierry PHILIPPE

IEN – DOLE 2

Responsable du groupe départemental « évaluation par compétences »

Sommaire

Introduction	9
Mode d'emploi.....	11
Cycle 1.....	14
Tableau synoptique- Cycle 1.....	15
<u>Compétence 1 : Maîtrise de la langue</u>	17
Projet PS « Je bouge, je dis... »	18
Projet MS « Viens chez moi, j'habite... ».....	22
Projet GS « Jeu des saisons »	28
<u>Compétence 3 : Principaux éléments de mathématiques</u>	33
Projet MS « Mon trésor de problèmes ».....	34
Projet GS « Et si on habillait des problèmes ?»	39
<u>Compétence 3 : ...Culture scientifique et technologique</u>	44
Projet MS -GS « La vie dans le compost – Composter pour planter »	45
Cycle 2.....	52
Tableau synoptique- Cycle 2.....	53
<u>Compétence 1 : Maîtrise de la langue</u>	55
Projet CP « Le conseil de coopération»	56
Projet CE1 « Les masques d'émotion ».....	61
<u>Compétence 3 : Principaux éléments de mathématiques</u>	67
Projet CP-CE1 «Atelier de problèmes : Je cherche, tu cherches... nous cherchons ! ».....	68
<u>Compétence 3 : ...Culture scientifique et technologique</u>	73
Projet CP-CE1 « Trier pour jouer... »	74
<u>Compétence 5 : Culture humaniste</u>	82
Projet CP-CE1 «Le corps dans tous ses états »	83

Cycle 3	89
Tableau synoptique- Cycle 3	90
Compétence 1 : Maîtrise de la langue	91
Projet CM1-CM2 : « Mes bagages à mots »	92
Compétence 3 : Principaux éléments de mathématiques...	102
Projet CM1-CM2 « Défi mathématiques : C'est moi qui l'ai fait ! »	103
Compétence 3 : ... Culture scientifique et technologique	109
Projet CM1-CM2 « Je trie, je récupère, je transforme... »	110
Compétence 5 : Culture humaniste	126
Projet CM1-CM2 « Le doublage »	127
Conclusion	135

Introduction

Les travaux présentés dans ce document sont le fruit d'une réflexion et d'expériences sur la concrétisation de l'articulation entre le socle commun de connaissances et de compétences et les programmes.

Ils ont pour objet d'apporter plusieurs illustrations de ce que peut être une évaluation par compétence dans les trois cycles de l'école primaire.

Ils répondent à une triple ambition :

- Constituer des outils de réflexion et d'expérimentation qui pourront être réinvestis en classe
- Proposer des programmations d'activités pour construire et développer des compétences
- Construire des outils d'aide à l'évaluation par compétences

Les documents ont été élaborés progressivement en parcourant quatre étapes clés :

1. Un travail de réflexion sur les principaux concepts et leur définition :

Deux définitions de la compétence ont été retenues par le groupe :

« Une compétence est un ensemble intégré et fonctionnel de savoirs, savoir-faire savoir-être et savoir-devenir qui permettront, face à une catégorie de situations, de s'adapter, de résoudre des problèmes et de réaliser des projets. » *Marc Romainville, université de Namur.*

« Une compétence est une combinaison de connaissances, d'aptitudes (capacités) et d'attitudes appropriées à une situation donnée. Les compétences clés sont celles qui fondent l'épanouissement personnel, l'inclusion sociale, la citoyenneté et l'emploi. » Définition du parlement européen adoptée en 2006.

Définition de l'évaluation par compétence :

Evaluer c'est mettre en valeur... L'option indissociable d'un travail sur le développement des compétences pour la réussite de tous est celle d'une évaluation positive, c'est-à-dire constructive.

Evaluer par compétence c'est évaluer dans la durée (tout au long des séquences d'apprentissage, à des moments clés) de façon différenciée, le plus souvent dans la transdisciplinarité. C'est procéder en respectant l'alternance de situations réelles complexes, de situations construites plus ou moins complexes (selon ce qui est visé et en fonction des élèves concernés) et de moments de vérification des apprentissages réalisés. C'est chercher dans tous les cas à mettre en œuvre des procédures qui donnent du sens à l'acte d'évaluer : évaluer pour faire apprendre, et non enseigner pour évaluer.

2. Un travail d'élaboration de projets et/ou de situations porteurs de sens

La démarche du groupe a été la suivante :

- Choix d'une compétence, référée pour les trois cycles aux intitulés du palier 2 du LPC
- Choix d'un domaine et d'un item, en utilisant pour les cycles non concernés par l'ensemble des compétences du LPC les correspondances entre socle, programmes, banque d'items construits par le groupe départemental chargé de l'évaluation, et items du livret scolaire numérique
- Analyse de l'item, lequel fonctionne comme une compétence : explicitation des termes, définition des connaissances, des capacités et attitudes en jeu, avec une insistance particulière sur ces dernières (travail sur le sens)
- Définition du projet : situation(s) complexe(s) et programmation d'activités

3. Travail d'expérimentation en classe

Les enseignants du groupe ont mis en œuvre concrètement les projets dans leur classe. Quelques travaux d'élèves sont d'ailleurs proposés en annexe.

4. Travail d'analyse

Les productions des élèves ont été analysées. Un retour a été fait sur les pratiques de classe, sur les observations, sur les obstacles rencontrés. Des propositions de remédiation ont été avancées (Cf. : tableaux synoptiques).

La question d'une nouvelle médiation a conduit à une réflexion sur les conditions mêmes de l'approche des situations, c'est-à-dire celle de l'outillage en amont dont ont besoin certains élèves (pédagogie différenciée par anticipation).

« Si l'on veut sérieusement évaluer des compétences à l'école, il faut tester non seulement le stock de ressources, mais la capacité de les mettre en synergie en situation complexe. Il faut donc confronter l'élève à de telles situations, qui seraient un peu équivalent, pour l'éducation de base, des situations de travail dans une formation professionnelle. »

Philippe Perrenoud

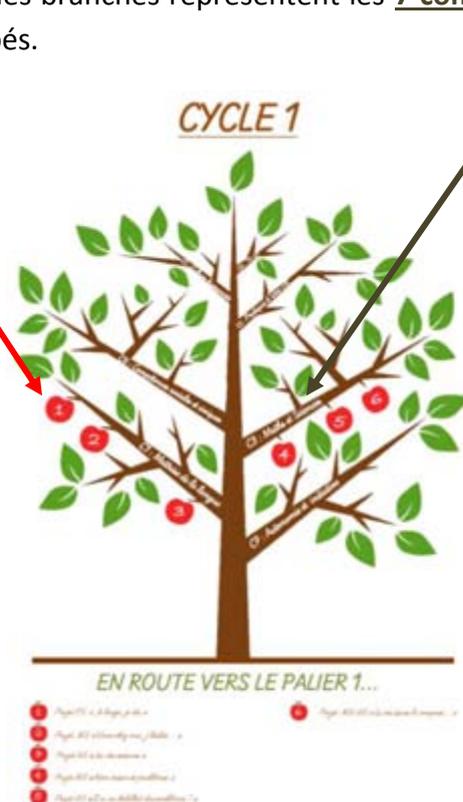
Mode d'emploi

Pour la partie théorique, se référer à la préface et à l'introduction.

Ce document a été organisé par cycle mais chaque projet a été conçu pour être transférable sur les autres cycles.

Pour chaque cycle, l'organisation est la suivante :

- Tout d'abord, un arbre dont les branches représentent les **7 compétences du socle commun** et les pommes les **projets** développés.

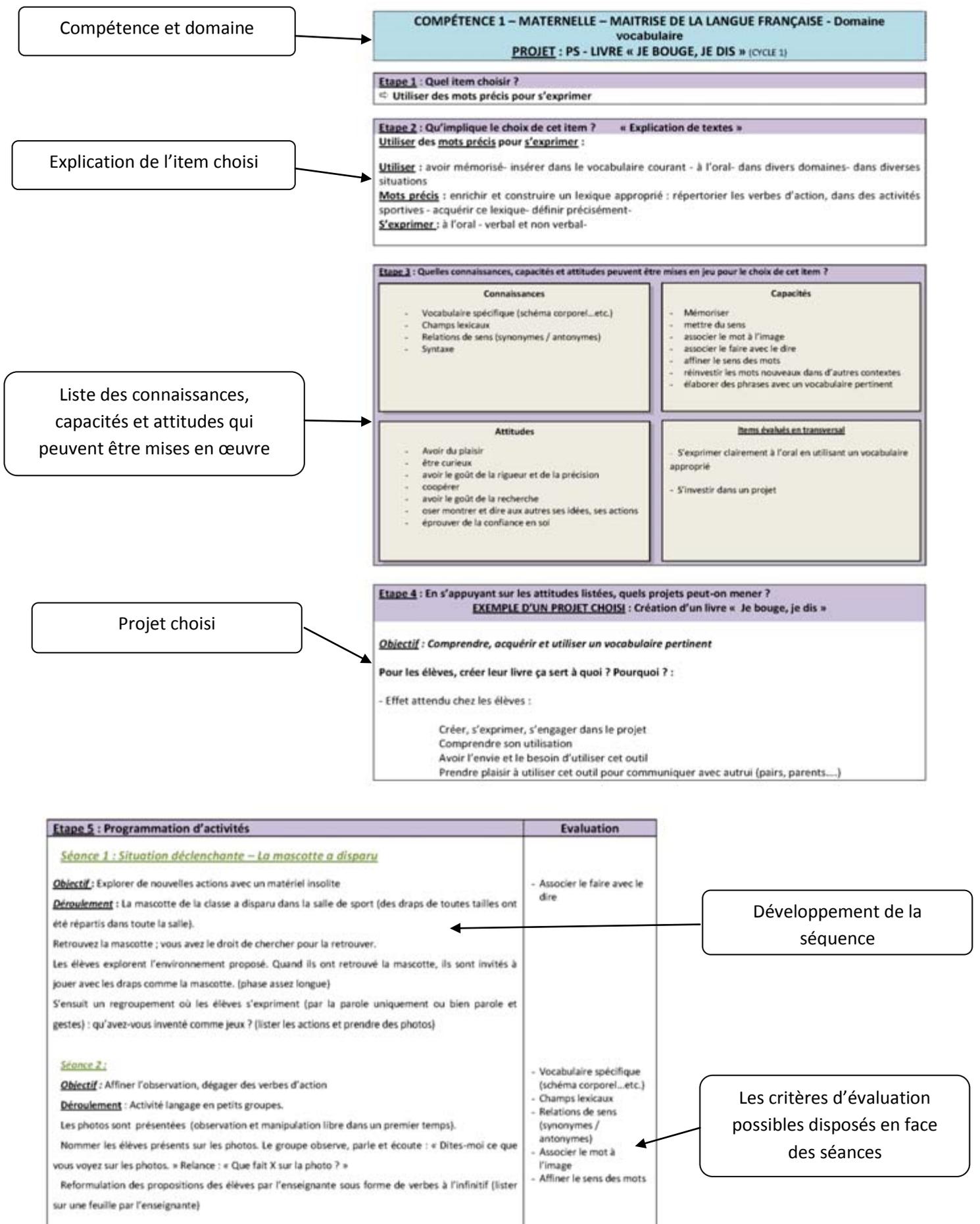


- Ensuite un tableau synoptique qui donne une vision globale des **projets** et de leurs **variables** ;

TABLEAU SYNOPTIQUE - CYCLE 1

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p>Cycle 1 : MS/GS.</p> <p>Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques.</p> <p>Item : résoudre des problèmes portant sur les quantités.</p>	<p>Projet : « mon trésor de problème »/ « défi math »</p> <p>Les types de problèmes : Distribution Comparaison Réunion Partage Augmentation</p>	<p>1/ Les problèmes de distribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de distribuer la même quantité à chaque personne ou objet. • Etre capable de représenter à l'écrit la manipulation. 	<p>1/ Les problèmes de distribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quantité d'objets à distribuer et de personnes à qui donner. <p>2/ Les problèmes de comparaison :</p>	<p>1/ Les problèmes de distribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler le terme à terme, en manipulation et à l'écrit. • Distribution fictive ou réelle. <p>2/ Les problèmes de comparaison :</p>

- Puis, chaque projet est développé de la manière suivante :



- À la suite de chaque projet, des outils de validation des compétences sont proposés :
 - Pour les cycles 1 et 2, des grilles élaborées à partir des fiches **DPE**. Ces **Documents Périodiques d'Évaluation** ont été élaborés par le groupe départemental « évaluation » en 2010. Ces fiches font le lien entre le socle commun et les programmes dès le cycle 1. Elles ont été transmises par voie électronique aux écoles de certaines circonscriptions. Elles sont disponibles auprès des Inspections de Dole.

Document Périodique d'Évaluation – Cycle 1

COMPÉTENCE 1 : LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE	
Domaine : Dire	Évaluation
Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action liés à la vie quotidienne	X
Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	X
Formuler une description de façon compréhensible	X
Formuler une question de façon compréhensible	X
Raconter un épisode inconnu à l'interlocuteur de façon compréhensible	
Raconter une histoire inventée de façon compréhensible	
Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	X
Dire de mémoire un poème, une comptine	

- Pour les cycles 2 et 3, des extraits du Livret Personnel de Compétences (Paliers 1 et 2) ont été renseignés.

LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCES

PALIER 1 • COMPÉTENCE 1 • LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

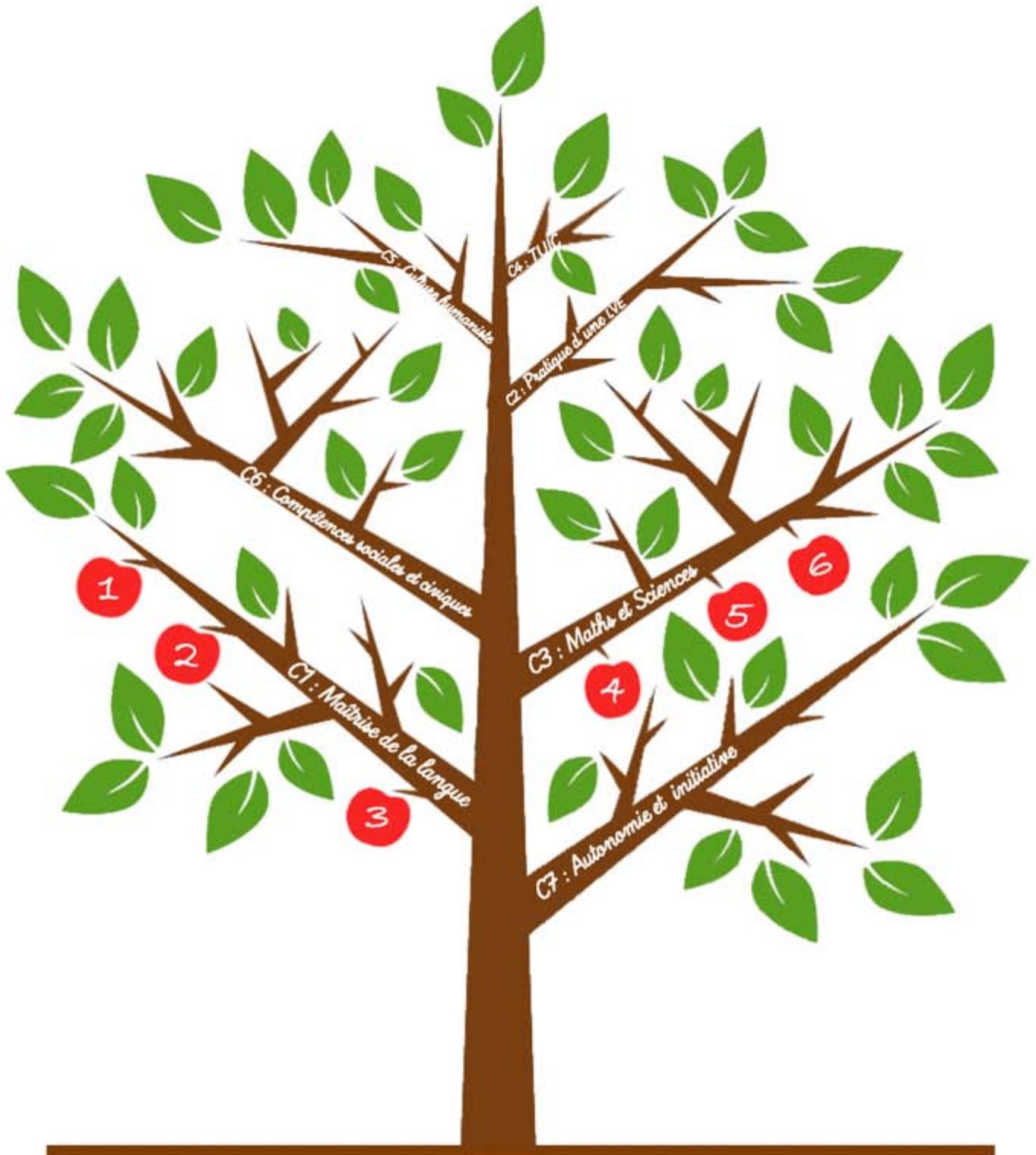
DIRE	DATE
► S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié	X
► Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication	X
► Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts	
LIRE	
► Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus	
► Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptés à son âge	
► Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple	
► Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court	
► Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions	
ÉCRIRE	
► Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée	
► Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court	
► Écrire de manière autonome un texte de cinq à dix lignes	
ÉTUDE DE LA LANGUE - VOCABULAIRE	
► Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
► Donner des synonymes	X
► Trouver un mot de sens opposé	X
► Regrouper des mots par familles	
► Commencer à utiliser l'ordre alphabétique	

PALIER 2 • COMPÉTENCE 5 • LA CULTURE HUMANISTE

AVANCER DES REPERES RELATIFS DU TEMPS ET DE L'ESPACE	DATE
► Identifier les périodes de l'histoire ou programme	
► Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	X
► Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	
► Comprendre une ou deux questions liées au développement durable et agir en conséquence (l'eau dans la commune, la réduction et le recyclage des déchets)	
AVANCER DES REPERES LITTÉRAIRES	
► Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	
► Établir des liens entre les textes lus	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
► Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	
PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS	
► Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	
► Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées	X
► Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	
► Intégrer de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique, repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
► Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	

La compétence 5 est validée au palier 2 le :

CYCLE 1



EN ROUTE VERS LE PALIER 1...

- 1 *Projet PS: « Le rouge, je dis »*
- 2 *Projet MS « Viens chez moi, j'habite... »*
- 3 *Projet GS « Jeu des saisons »*
- 4 *Projet MS « Mon trésor de problèmes »*
- 5 *Projet GS « Et si on habitait des problèmes ? »*

- 6 *Projet MS-GS « La vie dans le compost... »*

TABLEAU SYNOPTIQUE – CYCLE 1

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p><i>Cycle 1 : MS/GS.</i></p> <p><i>Compétence 3 :</i> les principaux éléments de mathématiques.</p> <p><i>Item :</i> résoudre des problèmes portant sur les quantités.</p>	<p><i>Projet :</i> « mon trésor de problème »/ « défi math »</p> <p><i>Les types de problèmes :</i> Distribution Comparaison Réunion Partage Augmentation Diminution</p>	<p><i>1/ Les problèmes de distribution :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de distribuer la même quantité à chaque personne ou objet. • Etre capable de représenter à l'écrit la manipulation. <hr/> <p><i>2/Les problèmes de comparaison :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de comparer des collections. • Etre capable de représenter à l'écrit la manipulation. <hr/> <p><i>3/ Les problèmes de partage équitable :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de partager une collection en parts égales. • Etre capable de représenter à l'écrit la manipulation. <hr/> <p><i>4/ Problèmes de réunion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de réunir deux collections différentes ou pas et pouvoir en donner la quantité. • Etre capable de représenter à l'écrit la manipulation. <hr/> <p><i>5/ Les problèmes de diminution et d'augmentation :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Critère d'évaluation : être capable de savoir la quantité d'objets dans une collection ayant une transformation (augmentation ou diminution) 	<p><i>1/ Les problèmes de distribution :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quantité d'objets à distribuer et de personnes à qui donner. <hr/> <p><i>2/Les problèmes de comparaison :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'écart des collections. • Le terme à terme autorisé ou pas. <hr/> <p><i>3/ Les problèmes de partage équitable :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec reste ou pas • la quantité de la collection • le nombre de part donné ou pas. <hr/> <p><i>4/ Problèmes de réunion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nombre d'objets par collection • Collections identiques ou pas. <hr/> <p><i>5/ Les problèmes de diminution et d'augmentation.</i></p> <p>En nombre.</p>	<p><i>1/ Les problèmes de distribution :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler le terme à terme, en manipulation et à l'écrit. • Distribution fictive ou réelle. <hr/> <p><i>2/Les problèmes de comparaison :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler le terme à terme • Aide avec outils (représentations de la quantité) <hr/> <p><i>3/ Les problèmes de partage équitable :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler la distribution. <hr/> <p><i>4/ Problèmes de réunion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se servir d'outil tel que « le livre à compter », R Brissiaud. • Décomposer les nombres <hr/> <p><i>5/ Les problèmes de diminution et d'augmentation.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les outils d'aide • Dénombrement • Décomposition.

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p><i>Cycle 1 :</i> PS</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</p>	<p><i>Projet :</i> Le livre « je bouge, je dis ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Associer un vocabulaire précis à une action précise. • Nommer les actions (verbe). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le matériel : refaire l'action avec un matériel différent (carton, balle, ballon, cerceau, foulard...). • Augmenter ou diminuer la quantité d'actions possibles : matériel individuel ou collectif (le collectif favorisant la quantité d'actions possibles). 	<ul style="list-style-type: none"> • Refaire l'action dans un autre lieu plus propice aux échanges langagiers, à la concentration (le coin regroupement) • Support langagier : revivre l'action, la faire revivre et décrire ce que fait le camarade au lieu d'utiliser une photographie.
<p><i>Cycle 1 :</i> MS</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</p>	<p><i>Projet :</i> « Viens chez moi, j'habite... »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler en se faisant comprendre une description ou une question. • Nommer avec exactitude un objet, une action, une personne. • Raconter en se faisant comprendre un épisode vécu (fabrication des maisons). • Prendre l'initiative de poser des questions. 	<p>En fonction des compétences langagières des élèves, proposer à certains élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lister les matériaux utilisés. • Décrire les étapes de construction. • Décrire dans l'ordre chronologique les étapes de construction. <p>Certains pourront effectuer les trois étapes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des photos pour étayer la description et construire la chronologie. • Etayage par un pair.
<p><i>Cycle 1 :</i> GS</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</p>	<p><i>Projet :</i> « L'album-jeu des saisons »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer avec exactitude une plante, un animal du jardin de l'école. • Catégoriser. • Réinvestir des acquisitions antérieures (activité jardinage). 	<ul style="list-style-type: none"> • Simplifier avec la quantité d'images-mots à trier. • Complexifier avec la présence d'intrus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide de documentaires ou imagiers des saisons.
<p><i>Cycle 1 :</i> MS-GS</p> <p><i>Compétence 3 :</i> Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique.</p> <p><i>Item :</i> Découvrir des relations entre les êtres vivants et leur environnement et réinvestir les acquis à l'oral ou par le dessin</p>	<p><i>Projet :</i> « La vie dans le compost – Composter pour planter »</p>	<p>MS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer ce qui se passe dans le compost • Dessiner l'évolution du compost • Formuler ses observations • Approche d'une démarche scientifique <p>GS</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier le champ lexical autour du compost • Définir un déchet, l'environnement • Rendre compte des relations entre les êtres vivants et leur environnement • Approche d'une démarche scientifique 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>À la place du dessin :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Coloriage des couches du compost, des petites bêtes - À partir d'une image, donner à certains élèves des critères d'observation - Placer des « intrus » dans le dessin à retrouver 	<ul style="list-style-type: none"> • Garder l'image de la chaîne du compost sous les yeux pour remettre en ordre les images • Revenir au compost de l'école pour comparer les photos sur le terrain

Compétence 1

Maîtrise de la langue

COMPÉTENCE 1 – MATERNELLE – MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE – Domaine vocabulaire

PROJET : PS – LIVRE « JE BOUGE, JE DIS » (CYCLE 1)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Utiliser des mots précis pour s'exprimer

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Utiliser des mots précis pour s'exprimer :

Utiliser : avoir mémorisé- insérer dans le vocabulaire courant – à l'oral- dans divers domaines- dans diverses situations

Mots précis : enrichir et construire un lexique approprié : répertorier les verbes d'action, dans des activités sportives – acquérir ce lexique- définir précisément-

S'exprimer : à l'oral – verbal et non verbal-

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Vocabulaire spécifique (schéma corporel...etc.)
- Champs lexicaux
- Relations de sens (synonymes / antonymes)
- Syntaxe

Capacités

- Mémoriser
- mettre du sens
- associer le mot à l'image
- associer le faire avec le dire
- affiner le sens des mots
- réinvestir les mots nouveaux dans d'autres contextes
- élaborer des phrases avec un vocabulaire pertinent

Attitudes

- Avoir du plaisir
- être curieux
- avoir le goût de la rigueur et de la précision
- coopérer
- avoir le goût de la recherche
- oser montrer et dire aux autres ses idées, ses actions
- éprouver de la confiance en soi

Items évalués en transversal

- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié
- S'investir dans un projet

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : Création d'un livre « Je bouge, je dis »

Objectif : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent

Pour les élèves, créer leur livre ça sert à quoi ? Pourquoi ? :

- Effet attendu chez les élèves :

Créer, s'exprimer, s'engager dans le projet

Comprendre son utilisation

Avoir l'envie et le besoin d'utiliser cet outil

Prendre plaisir à utiliser cet outil pour communiquer avec autrui (pairs, parents...)

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p><u>Séance 1 : Situation déclenchante – La mascotte a disparu</u></p> <p>Objectif : Explorer de nouvelles actions avec un matériel insolite</p> <p>Déroulement : La mascotte de la classe a disparu dans la salle de sport (des draps de toutes tailles ont été répartis dans toute la salle). Retrouvez la mascotte ; vous avez le droit de chercher pour la retrouver. Les élèves explorent l'environnement proposé. Quand ils ont retrouvé la mascotte, ils sont invités à jouer avec les draps comme la mascotte. (phase assez longue) S'ensuit un regroupement où les élèves s'expriment (par la parole uniquement ou bien parole et gestes) : qu'avez-vous inventé comme jeux ? (lister les actions et prendre des photos)</p> <p><u>Séance 2 :</u></p> <p>Objectif : Affiner l'observation, dégager des verbes d'action</p> <p>Déroulement : Activité langage en petits groupes. Les photos sont présentées (observation et manipulation libre dans un premier temps). Nommer les élèves présents sur les photos. Le groupe observe, parle et écoute : « Dites-moi ce que vous voyez sur les photos. » Relance : « Que fait X sur la photo ? » Reformulation des propositions des élèves par l'enseignante sous forme de verbes à l'infinitif (lister sur une feuille par l'enseignante)</p> <p><u>Séance 3 :</u></p> <p>Objectif : S'approprier les différentes actions</p> <p>Déroulement : Demander aux élèves de reproduire de mémoire toutes les actions trouvées. Pour faire face aux oublis présenter la nécessité de conserver des traces pour mémoriser plus facilement ; garder les traces des actions que l'on sait faire et que l'on sait nommer. Dans un premier temps les élèves reproduisent leurs actions « préférées » en situation puis essayent de reproduire des actions tirées au sort (photos).</p> <p><u>Séance 4 :</u></p> <p>Objectif : Evaluer la capacité à associer un vocabulaire précis à une action précise</p> <p>Déroulement : Un élève tire au hasard une photo, il doit dire quelle action est représentée. Les autres élèves (qui n'ont pas vu la photo) doivent la réaliser. Nécessité pour l'élève « chef d'orchestre » d'être très précis dans sa description.</p> <p><u>Séance 5 :</u></p> <p>Objectif : Appropriation de l'outil livre « je bouge, je dis »</p> <p>Déroulement : Travail en groupe classe. L'enseignant donne à chaque élève son livre « je bouge, je dis ». Les élèves le manipulent, ils l'ouvrent, ils s'expriment. Le livre va être rapporté à la maison. L'enseignant questionne les élèves : « Vous allez expliquer à vos parents ce que vous avez fait en sport. Qu'allez-vous leur dire ? ». Certains élèves à l'aide du livre vont s'exprimer, les autres participent en répétant les actions.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Associer le faire avec le dire - Vocabulaire spécifique (schéma corporel...etc.) - Champs lexicaux - Relations de sens (synonymes / antonymes) - Associer le mot à l'image - Affiner le sens des mots - Champs lexicaux - Relations de sens (synonymes / antonymes) - Vocabulaire spécifique (schéma corporel...etc.) - Champs lexicaux - Syntaxe - Mémoriser - Associer le mot à l'image - Affiner le sens des mots - Elaborer des phrases avec un vocabulaire pertinent - Vocabulaire spécifique (schéma corporel...etc.) - Champs lexicaux - Syntaxe - Mémoriser - Mettre du sens - Elaborer des phrases avec un vocabulaire pertinent

Séance 6 : Réinvestissement

Objectif : Réinvestir le vocabulaire en variant le matériel en vue d'une représentation face à un public.

Déroulement : Possibilité d'utiliser des chaises, des cartons, des foulards... en situation.

Séance 7-Transfert :

Objectif : Réinvestir par le corps un vocabulaire spécifique (les verbes d'action)

Déroulement : Activités d'expression corporelle. (L'activité a été préparée au préalable en classe)

Présentation à d'autres élèves de mimes en groupe pour faire deviner des actions du répertoire (sans matériel) sur de la musique. L'action à effectuer est indiquée **oralement** par l'enseignant avant le passage sur scène.

Les spectateurs ont le répertoire à disposition et doivent valider leur proposition à l'appui de la photo. La réponse est confirmée ou infirmée par les PS.

Prolongement : Réalisation d'un spectacle possible.

- Champs lexicaux
- Relations de sens (synonymes / antonymes)
- Syntaxe
- Mémoriser
- Associer le faire avec le dire

- Mémoriser
- Mettre du sens
- Réinvestir les mots nouveaux dans d'autres contextes

Tout au long de la séquence :

- Avoir du plaisir
- être curieux
- avoir le goût de la rigueur et de la précision
- coopérer
- avoir le goût de la recherche
- oser montrer et dire aux autres ses idées, ses actions
- éprouver de la confiance en soi
- S'investir dans un projet
- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié

COMPÉTENCE 1 : LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE	
Domaine : Dire	Evaluation
Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action liés à la vie quotidienne	X
Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	X
Formuler une description de façon compréhensible	X
Formuler une question de façon compréhensible	X
Raconter un épisode inconnu à l'interlocuteur de façon compréhensible	
Raconter une histoire inventée de façon compréhensible	
Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	X
Dire de mémoire un poème, une comptine	
Domaine : Lire	
Différencier les sons	
Distinguer les syllabes d'un mot prononcé	
Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés	
Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet	
Mettre en relation des sons et des lettres	
Connaître quelques textes du patrimoine	
Domaine : Écrire	
Produire les premières traces graphiques	
Maîtriser le geste graphique	
Copier en écriture cursive des petits mots simples préalablement étudiés	
Ecrire son prénom en écriture cursive	
Identifier les principales fonctions de l'écrit	
Prononcer un énoncé oral qui puisse être écrit par un adulte	
Domaine : Étude de la langue : Vocabulaire	
Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
Réinvestir à l'oral le vocabulaire acquis dans différents domaines	X
Découvrir quelques relations de sens entre les mots	X

COMPETENCE 1 –MATERNELLE –MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DOMAINE VOCABULAIRE

PROJET : EXPOSITION : « VIENS CHEZ MOI J’HABITE... » (MS)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Utiliser des mots précis pour s’exprimer.

Etape 2 : Qu’implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Utiliser : dire/redire (prononciation audible et compréhensible), réinvestir en contexte

Mots précis : nommer les choses avec le vocabulaire exact (ex : yourte et tipi au lieu de « tente »)

S’exprimer : dire, décrire, raconter oralement ce qui a été vu et/ou vécu, participer à un échange verbal

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

Vocabulaire spécifique dans les domaines suivants :
habitat, habitant, matériaux, vêtements, formes...
Syntaxe
Vocabulaire de l’espace
Vocabulaire de la chronologie

Capacités

Mémoriser quelques mots
Comprendre, mettre du sens
Associer image/mot
Réinvestir les mots nouveaux dans un autre contexte
Préciser son expression
Formuler une description ou une question en se faisant comprendre

Attitudes

Etre curieux
Oser montrer et dire aux autres ses actions
Communiquer avec précisions ses découvertes
Prendre plaisir à jouer avec les mots
Avoir le goût de la recherche
Ecouter les autres

Items évalués en transversal

Maîtrise de la langue : domaine du Dire

S’appropriier le langage : échanger, s’exprimer, comprendre, expliquer...

Découverte du monde

Les objets, la matière, le vivant, l’espace
Se représenter un environnement proche et lointain

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Concevoir et réaliser des actions à visées expressives et artistiques (imaginer, créer...)

Etape 4 : En s’appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D’UN PROJET CHOISI : Exposition : « viens chez moi j’habite... »

Objectifs :

- S’engager dans un projet
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent
- Garder en mémoire le vocabulaire des habitats en les créant et en réalisant des affiches pour une exposition à l’intention des parents

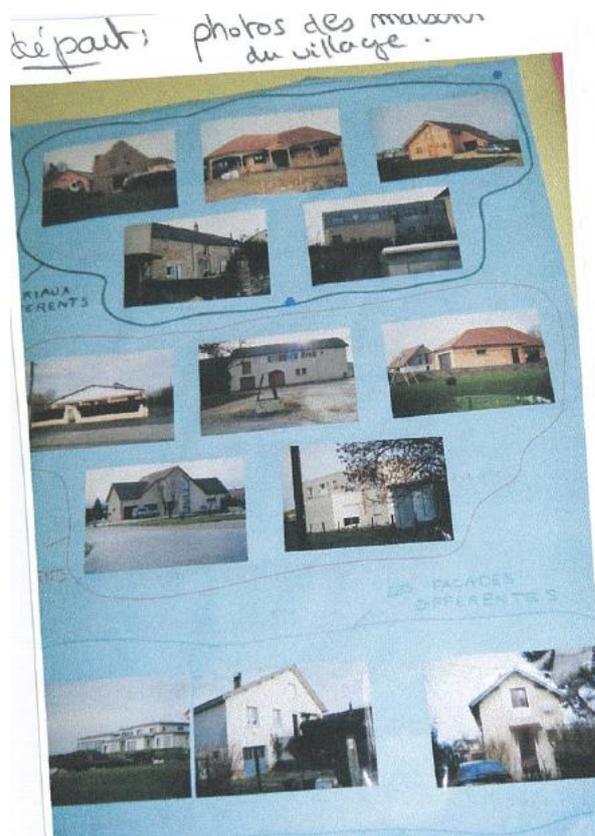
Pour les élèves, ce projet sert à quoi ?

- S’engager dans un projet que l’on a compris
- S’exprimer en utilisant des mots nouveaux
- Utiliser avec plaisir des outils que l’on a construit pour communiquer avec ses camarades, les parents...

Séance 1 : Situation déclenchante : sortie dans le village

Objectif : Faire observer les élèves, faire rechercher des termes précis

Déroulement : Sortie dans le village pour observer les différences et les points communs entre les maisons. L'attention des élèves est portée sur la comparaison de ces maisons en commentant en cherchant des explications.
Prise de photos.



Formuler, en se faisant comprendre une description ou une question

Repérer des propriétés simples

Séance 2 : Situation de tri et de classement

Objectif : Enrichir le vocabulaire
Rechercher des critères de classification, développer le langage d'évocation

Déroulement : Observation des photos, tri puis classement par rapport aux :

- matériaux (pierre/ parpaing/ brique/ bois).
- formes des toits : 2 pans/ 4 pans/ sans pan.
- formes des façades et ouvertures : (émergence du vocabulaire de géométrie et du graphisme ainsi que le vocabulaire de comparaison : plus grand que, plus petit, pareil...)
- ajouts de différents mots (véranda, pergola, balcon,...)

Observation et description des maisons inhabitées (mairie, salle des fêtes, école)

Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace

Comparer, trier, classer selon un critère (donné ou non)

Nommer avec exactitude un objet, une personne

Séance 3 : situation de recherche, documentation

Objectif : Evoquer un vocabulaire spécifique

Déroulement : Présentation d'albums et documentaires à feuilleter.
Observation et description des maisons du monde.
Emergence du vocabulaire spécifique.

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent

Observer un livre d'images et traduire en mots ses observations

Séance 4 : construction d'un outil de stockage

Objectif : Créer un outil de stockage
Rechercher et enrichir le vocabulaire

Déroulement : 10 maisons tirées des albums sont choisies pour leur spécificité et présentées aux élèves.

Chacun en choisit une (igloo/ tipi/ yourte/ chalet/ immeuble/ maison troglodytique et en terre/ roulotte/maison traditionnelle/paillote/maison flottante et sur pilotis.)

Puis les élèves doivent chercher des documents en rapport avec leur choix ou non chez eux (en liaison avec le projet d'école) ou dans ceux présents en classe

Séance 5 : Mise en commun

Objectif : réinvestir le vocabulaire appris

Déroulement : Présentation des documents aux pairs, dans la classe voisine
Réinvestissement du vocabulaire.

NB : sur plusieurs séances, selon les documents fournis

Séance 6 : Construction de maisons en 3D

Objectif : prendre du recul face à ses émotions vécues en mettant des mots, en jouant des rôles

Déroulement : Chaque enfant (ou groupe de 2 à 3) construit sa maison avec des matériaux récupérés représentant symboliquement les matériaux réels (exemple : du sucre en morceau pour les blocs de glace de l'igloo).

Séance 7 : Présentation des maquettes

Objectif : Présenter sa construction à ses camarades
Utiliser un vocabulaire spécifique sur les étapes de construction
S'exprimer clairement



Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue

Justifier un acte, un refus ou une préférence

Prendre sa place dans des échanges collectifs

Formuler une description de façon compréhensible

Utiliser des mots précis pour s'exprimer

Utiliser différentes techniques et supports ; les mobiliser et les combiner

Fabriquer des objets simples Imaginer, créer Découvrir les objets, la matière

Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité

Se repérer dans le temps des actions effectuées

Découvrir les relations entre les êtres vivants et leur environnement

Réinvestir les acquis à l'oral ou par le dessin ou le collage

Séance 8 : Création d' affiches

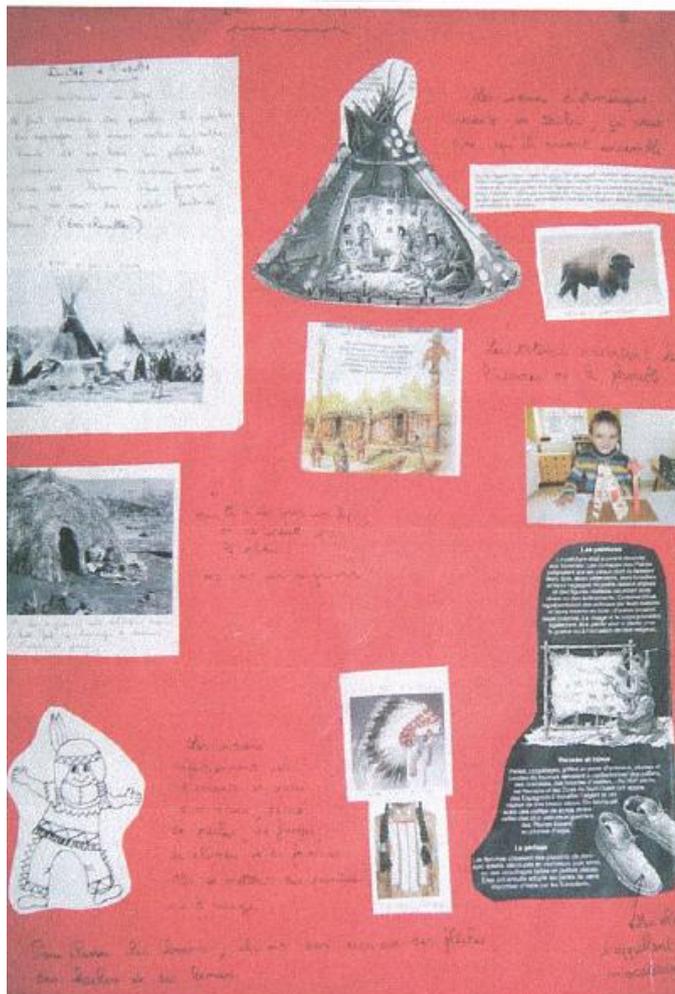
Objectif : Créer une affiche
Evaluer les acquis en vocabulaire

Déroulement : Réalisation d'une affiche du type d'habitat et de l'environnement
Utilisation des documents trouvés dans l'étape précédente
Dictée à l'adulte

Séance 9 : Présentation des affiches

Objectif : Repérer sur un planisphère les différentes localisations des habitats choisis
Evaluer les acquis en vocabulaire et de l'expression claire et précise

Déroulement : Présentation de l'affiche à d'autres d'élèves



Séance 10 : Portes ouvertes de l'école/exposition des travaux d'élèves

Objectif : Présenter les travaux aux parents

Déroulement : l'exposition est variée et comporte :

- les photographies du village
- les maisons construites par les élèves
- les affiches fabriquées par les élèves
- la localisation sur planisphère
- des travaux d'arts plastiques (vêtements d'inuit, d'indienne : découpage de différentes matières, collage, ...)
- des chansons (« J'habite une maison citrouille », « Le grand cerf »...)
- langage sur les métiers : maçon, couvreur, architecte, plombier...
- frise chronologique sur la construction d'une maison.

Etablir des liens entre les textes entendus

Se repérer dans un espace représenté

Découvrir et utiliser des croquis et des schémas simples

S'impliquer dans un projet jusqu'au bout

COMPÉTENCE 1 : LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE	
Domaine : Dire	Evaluation
Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action liés à la vie quotidienne	X
Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	X
Formuler une description de façon compréhensible	X
Formuler une question de façon compréhensible	X
Raconter un épisode inconnu à l'interlocuteur de façon compréhensible	X
Raconter une histoire inventée de façon compréhensible	
Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	X
Dire de mémoire un poème, une comptine	X
Domaine : Lire	
Différencier les sons	
Distinguer les syllabes d'un mot prononcé	
Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés	
Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet	
Mettre en relation des sons et des lettres	
Connaître quelques textes du patrimoine	
Domaine : Écrire	
Produire les premières traces graphiques	
Maîtriser le geste graphique	
Copier en écriture cursive des petits mots simples préalablement étudiés	
Ecrire son prénom en écriture cursive	
Identifier les principales fonctions de l'écrit	
Prononcer un énoncé oral qui puisse être écrit par un adulte	X
Domaine : Étude de la langue : Vocabulaire	
Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
Réinvestir à l'oral le vocabulaire acquis dans différents domaines	X
Découvrir quelques relations de sens entre les mots	X

COMPÉTENCE 3 : La culture scientifique et technologique	
Domaine : pratiquer une démarche scientifique ou technologique	Evaluation
Observer, manipuler pour découvrir des matériaux usuels	X
S'interroger, questionner , premiers pas vers une démarche d'investigation	X
Dire les résultats d'une observation	X
Domaine : maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante	
Connaître l'usage et le fonctionnement d'objets techniques simples	
Fabriquer des objets simples	X
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur des matériaux divers	X
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur différentes manifestations de la vie	
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur les différentes parties du corps	
Connaître et appliquer des règles d'hygiène, de nutrition, de santé.	
Domaine : Environnement et développement durable	
Découvrir des relations entre les êtres vivants et leur environnement et réinvestir les acquis à l'oral ou par le dessin	X

COMPETENCE 1 –MATERNELLE –MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE
DOMAINE VOCABULAIRE
PROJET : LE JEU DES SAISONS (GS)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Utiliser des mots précis pour s'exprimer.

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Utiliser : dire/redire (prononciation audible et compréhensible), réinvestir en contexte

Mots précis : nommer les choses avec le vocabulaire exact (ex : yourte et tipi au lieu de « tente »)

S'exprimer : dire, décrire, raconter oralement ce qui a été vu et/ou vécu, participer à un échange verbal

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

Vocabulaire spécifique : oiseaux, insectes, plantes
Syntaxe
Vocabulaire du temps : chronologie et météo

Capacités

Mémoriser quelques mots
Comprendre, mettre du sens
Associer les images de saisons aux mots
Réinvestir les mots nouveaux dans un autre contexte :
le jardin

Attitudes

Etre curieux
Montrer et expliquer aux autres ses choix
Avoir le goût de la recherche
Ecouter les autres
Donner son avis
Prendre plaisir à jouer

Items évalués en transversal

Maîtrise de la langue : domaine de l'écrit

Légender les images

Découverte du monde : le monde du vivant

Découvrir le vivant en fonction des saisons (insectes, oiseaux, plantes)

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : Le jeu des saisons

Objectifs : S'approprier un vocabulaire précis et le réinvestir dans un jeu

Pour les élèves, faire une exposition ça sert à quoi ? Pourquoi ?

Avoir le besoin de créer

S'engager dans un projet

Avoir le plaisir d'utiliser avec d'autres un jeu que l'on a créé

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p>Séance 1 : Situation déclenchante « Les élèves de GS veulent partager ce qu'ils ont appris sur le jardin avec les élèves de CP. De quelle manière peuvent-ils s'y prendre ? L'idée de créer un jeu est retenue ».</p> <p>Matériel : Images, photographies d'animaux, d'insectes et de plantes que les élèves ont déjà eu l'occasion d'observer : Quatre plans de la cour de l'école représentant chacun une saison</p> <p>Objectif : Regrouper les images en fonction des saisons Remarques : une image peut correspondre à plusieurs saisons : Exemple pour l'été : le perce oreille, le papillon, le haricot vert, la pomme de terre... Réinvestir un vocabulaire précis et spécifique</p> <p>Déroulement : Les élèves forment une ronde autour des 4 tables. Ils ont les images dans la main. Ils doivent nommer et placer les images au bon endroit sur un des plans « saisons en justifiant leur choix.</p>	<p>Participer aux activités</p> <p>Nommer avec exactitude ce que l'on voit sur la photo/l'image</p> <p>Trier, classer selon le critère saison</p> <p>Justifier un point de vue</p>
<p>Séance 2 : Légender des images</p> <p>Objectif : Laisser une trace écrite sur les images du jeu</p> <p>Déroulement : Travail réalisé en petits groupes de 4 ou 5 élèves Chaque élève dispose d'une image et de son étiquette : mot qu'il doit recopier sur une autre étiquette et qu'il doit coller en bas de l'image</p> <div data-bbox="459 1003 849 1310" data-label="Image"> </div>	<p>Recopier des mots</p> <p>Trier, classer selon 2 critères : saison et catégorie</p> <p>Echanger</p> <p>Réinvestir le vocabulaire appris dans un contexte ludique</p>
<p>Séance 3 : Construction du matériel pour le jeu</p> <p>Objectif : S'engager dans le projet et réinvestir le vocabulaire appris</p> <p>Déroulement : Collectivement, autour des 4 plans des saisons, les élèves doivent choisir 2 catégories parmi les oiseaux, les insectes et les plantes qui correspondent à la saison. Ils doivent choisir aussi une carte intruse pour chaque catégorie. Les cartes choisies sont reproduites à petite échelle et collées sur le plan. Cela servira de correction à la fin d'une partie. Les cartes originales servent pour jouer</p> <div data-bbox="512 1697 842 2110" data-label="Image"> </div> <p>Exemple de carte intruse pour la saison de l'automne</p>	<p>Utiliser des connecteurs de temps</p> <p>Coopérer</p> <p>Donner son point de vue</p> <p>Ecouter les autres</p>

Séance 4 : Construction des règles du jeu

Objectif : Organiser et finaliser le jeu

Déroulement : (2 propositions)

Proposition 1

Les règles sont déterminées de façon collective.

Les élèves sont répartis en groupes

Ils disposent du matériel suivant :

-un plan de saison avec au verso une image qui symbolise la saison

-les images à placer sur le plan

-des images « intruses » pour chaque catégorie

Chaque joueur doit ensuite reconnaître à quelle catégorie appartient sa ou ses cartes

Proposition 2

En petits groupes, les élèves collent l'image référente à la catégorie choisie (à savoir 2 par plateau de jeu)



Reformuler des règles

Mener un projet à son terme

COMPÉTENCE 1 : LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE	
Domaine : Dire	Evaluation
Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action liés à la vie quotidienne	X
Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	
Formuler une description de façon compréhensible	
Formuler une question de façon compréhensible	
Raconter un épisode inconnu à l'interlocuteur de façon compréhensible	
Raconter une histoire inventée de façon compréhensible	
Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	X
Dire de mémoire un poème, une comptine	
Domaine : Lire	
Différencier les sons	
Distinguer les syllabes d'un mot prononcé	
Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés	
Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet	
Mettre en relation des sons et des lettres	
Connaître quelques textes du patrimoine	
Domaine : Écrire	
Produire les premières traces graphiques	X
Maîtriser le geste graphique	X
Copier en écriture cursive des petits mots simples préalablement étudiés	X
Ecrire son prénom en écriture cursive	
Identifier les principales fonctions de l'écrit	
Prononcer un énoncé oral qui puisse être écrit par un adulte	
Domaine : Étude de la langue : Vocabulaire	
Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
Réinvestir à l'oral le vocabulaire acquis dans différents domaines	X
Découvrir quelques relations de sens entre les mots	

COMPÉTENCE 3 : La culture scientifique et technologique	
<i>Domaine : pratiquer une démarche scientifique ou technologique</i>	Evaluation
Observer, manipuler pour découvrir des matériaux usuels	
S'interroger, questionner , premiers pas vers une démarche d'investigation	X
Dire les résultats d'une observation	X
<i>Domaine : maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante</i>	
Connaître l'usage et le fonctionnement d'objets techniques simples	
Fabriquer des objets simples	
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur des matériaux divers	
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur différentes manifestations de la vie	X
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur les différentes parties du corps	
Connaître et appliquer des règles d'hygiène, de nutrition, de santé.	
<i>Domaine : Environnement et développement durable</i>	
Découvrir des relations entre les êtres vivants et leur environnement et réinvestir les acquis à l'oral ou par le dessin	X

Compétence 3
Principaux éléments
de mathématiques...

COMPETENCE 3 – MATERNELLE – LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE MATHEMATIQUES

PROJET : « MON TRÉSOR DE PROBLÈMES » (MS)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Résoudre des problèmes portant sur les quantités

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Résoudre : élaborer des stratégies/essayer/manipuler/comparer/verbaliser/percevoir les quantités/faire des traces écrites (avec schémas ou chiffres)

Problème : des situations concrètes/ typologie des problèmes/situations problèmes : comparaison, augmentation, réunion, distribution, partage...

Quantités : perception globale/perception numérique/représentation des quantités avec les doigts/les constellations/les chiffres...

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mis en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

Constellation
Chiffres
Nombres jusqu'à 10
Représentation des chiffres, des nombres sur les doigts
Vocabulaire adapté : moins que, autant que...

Capacités

Comprendre le problème/la problématique
Prendre des informations
Trier les informations (reconnaître celles qui sont importantes pour résoudre le problème)
Manipuler
Comparer
Verbaliser/ reformuler/réinvestir...
Trouver les stratégies

Attitudes

Goût du défi de l'enjeu
Persévérer
Accepter l'erreur
Accepter plusieurs résolutions
Contribuer au travail de groupe
Coopérer

Items évalués en transversal

Maîtrise de la langue : s'exprimer, échanger

Pratique d'activités physiques : distribuer le matériel de sport/ compter les points ou objets ramenés lors des jeux collectifs

Devenir élève : Coopérer, devenir autonome prendre des initiatives...

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : Mon trésor de problèmes

Objectif : travailler la résolution de problème en MS sur les quantités de 0 à 5 au minimum (de 5 à 10)

Pour les élèves, un livre à problèmes ça sert à quoi ? Pourquoi ? :

Effet attendu chez les élèves :

- Garder les traces écrites des résolutions et des stratégies des problèmes faits en classe
- Consulter avec plaisir (se raconter les problèmes qu'on a fait...)
- S'aider du document « Mon trésor de problèmes » pour résoudre des problèmes de même type en classe
- S'aider d'un codage simple pour transcrire une stratégie de problème (cf. Annexe)
- Compléter et enrichir « Mon trésor à problèmes » par d'autres types de problèmes

Séance 1 : problème de distribution : « Les 3 petits cochons »

Situation déclenchante : « J'ai 3 petits cochons, il faut donner une maison à chacun »



Objectif : Trouver des stratégies de distribution

Matériel : chaque élève a 3 cochons et les maisons (20) sont sur une table éloignée. L'élève doit se déplacer pour aller chercher ses maisons.

Déroulement : Les élèves connaissent le conte.

La classe est organisée en ateliers et un groupe (5 ou 6) de niveau hétérogène travaille le problème avec le maître.

Après le temps de recherche et de manipulation, les élèves dessinent leurs stratégies sur une feuille blanche.

Remarque :

Il est possible de complexifier le problème : augmenter le nombre de cochons ou limiter les déplacements...

Séance 2 : Mise en commun et découverte des stratégies des autres

Déroulement : On compare les différents résultats : on regroupe les mêmes stratégies et on les fait expliquer par les élèves.

Séance 3 : Symbolisation

Objectif : Comment symboliser l'énoncé du problème et les stratégies utilisées ?

Déroulement : L'enseignant demande comment on peut dessiner rapidement et simplement les cochons et les maisons ? Certains enfants proposent des ronds pour les cochons et des triangles pour les maisons...

Compréhension du problème
Manipuler
Trouver des stratégies
Accepter l'erreur
Autonomie : oser prendre une initiative

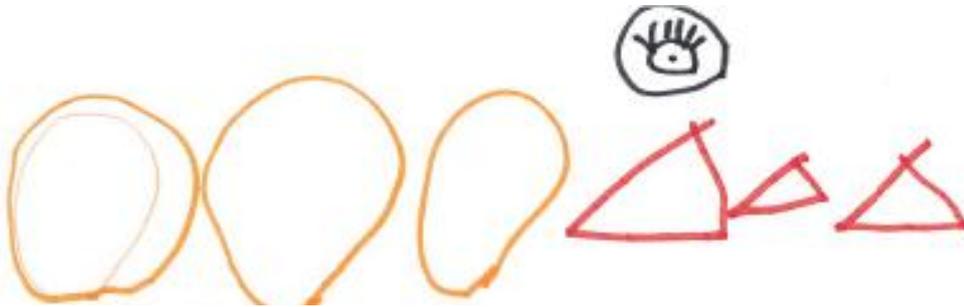
Prise de parole/respect et écoute de l'autre
Verbalisation/
Vocabulaire adapté

Compréhension d'une ou des stratégie(s)
Connaissance des nombres
Schématiser

Pour les stratégies employées, la maîtresse demande aussi comment on fait ?

Exemples des propositions des enfants :

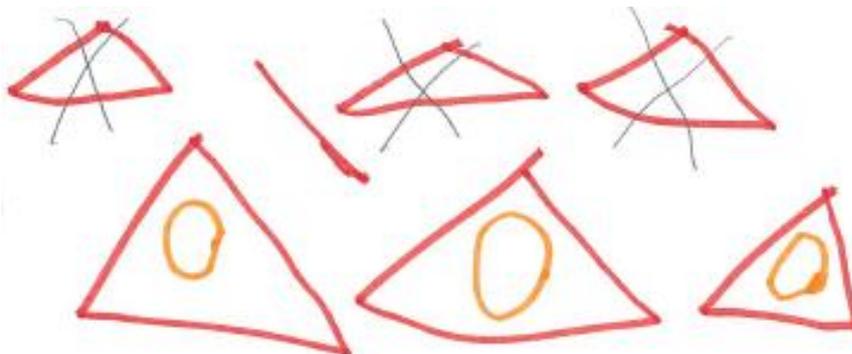
2- «Moi j'ai vu qu'il y avait 3 cochons... » = Perception globale symbolisée par le dessin d'un œil :



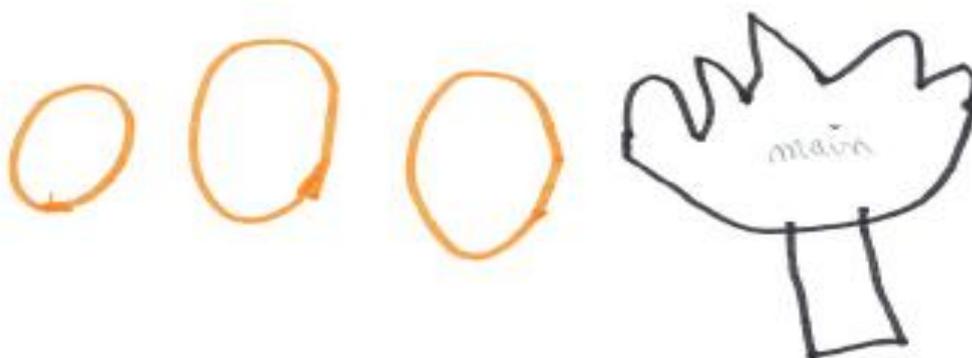
2- « J'ai ramené un par un... » = algorithme – terme à terme :



3- « J'ai ramené plein de maisons et j'ai mis un cochon dans chaque, puis j'ai rapporté les autres.... » :



4- « Moi j'ai compté les cochons... » = symbole du chiffre : les doigts de la main



Séance 4 : Mise en place du livre : « Mon trésor de problèmes »

Objectif : construire un outil de référence, une mémoire des problèmes faits en classe avec les différentes stratégies pour les résoudre

L'enseignant demande comment on peut se souvenir des problèmes ? Et comment on a fait pour les résoudre ? Le tableau est effacé ! On voudrait aussi les montrer aux parents, aux correspondants... Comment faire ?

⇒ **Création d'un livre / d'un classeur dans lequel on mettrait tous les problèmes que l'on a fait**

Remarques : Ce document de référence pour la classe se construit progressivement et s'enrichit d'autres problèmes (les 6 types de problèmes portant sur la quantité)

Les élèves peuvent consulter le livre à volonté pour le plaisir de refaire les problèmes déjà faits. Ils peuvent aussi l'utiliser pour s'aider à répondre à d'autres problèmes.

Proposition de mise forme :

Une page avec la situation problème (photos, dessins...)

Une page avec une feuille blanche (Velléda ou plastique sur laquelle on peut écrire et effacer)

Une page avec la réponse du problème et les 3 façons de résoudre ce problème (les symboles).

Autres situations de problèmes à partir de la vie de classe :

Problème de distribution : fabrication de pochettes surprises qui seront des lots d'une tombola. Dans chaque pochette, il peut y avoir 3, 4 ou 5 objets...

Problème de comparaison : peut le goûter, on compare le nombre de biscuits dans un paquet au nombre d'enfants dans la classe.

Problème de partage : à partir de situations en EPS pour partager le matériel (les élèves font un partage équitable des cônes, des cerceaux...)

Problèmes de réunion : après une sortie en forêt, on organise une collecte automnale que l'on réunit pour faire l'arbre automne dans la classe

Problème d'augmentation : « Greli-grelo » : un enfant met un certain nombre de cailloux (moins de 5) dans une des mains de l'adulte, il compte à haute voix. Un autre enfant fait de même dans l'autre main. Le maître rassemble ses deux mains et tout le monde dit « greli-grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ? »

Problème de diminution : « le calendrier de l'avent » Chaque jour, un élève ouvre une case du calendrier et récupère l'objet surprise : combien de cases reste-t-il ?

2- « Le bus » Le bus scolaire arrive déjà avec 1 enfant. Au premier arrêt deux enfants montent et au deuxième arrêt un enfant descend. Combien reste-t-il d'enfants dans le bus ?

*Problèmes tirés du manuel : Apprentissages numériques et résolution de problèmes Ermel GS Editions

COMPÉTENCE 3 : LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES	
Domaine : Nombres et calculs	Evaluation
Mémoriser et dire la suite des nombres jusqu'à 10	X
Mémoriser et dire la suite des nombres jusqu'à 30	
Résoudre des situations de comparaison, d'appariement	X
Résoudre des problèmes portant sur des quantités.	X
Associer le nom de nombres connus à leur écriture chiffrée	X
Domaine : géométrie	
Se repérer dans l'espace d'une page	
Nommer et dessiner un rond	
Nommer et dessiner un triangle, un carré	
Domaine : grandeurs et mesures	
Repérer des propriétés simples	
Comparer et ranger des objets selon leur forme et leur taille	
Comparer et ranger des objets selon leur masse ou leur contenance	
Classer des objets selon leur forme et leur taille	
Domaine : Organisation et gestion des données	
Lire et utiliser un tableau à double entrée	
Lire et utiliser un calendrier	
Repérer des données sur une ligne orientée	

COMPETENCE 3-MATERNELLE- LES PRINCIPAUX ELEMENTS MATHÉMATIQUES

PROJET : « Et si on habillait des problèmes ? »

REALISER UN DEFI MATHÉMATIQUES A PARTIR D'UN LIVRE A PROBLEMES- GS

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Résoudre des problèmes portant sur les quantités

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Résoudre : élaborer des stratégies/essayer/manipuler/comparer/verbaliser/percevoir les quantités/faire des traces écrites (avec schémas ou chiffres)

Problème : des situations concrètes/ typologie des problèmes/situations problèmes : comparaison, augmentation, réunion, distribution, partage...

Quantités : perception globale/perception numérique/représentation des quantités avec les doigts/les constellations/les chiffres...

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

Constellation
Chiffres
Nombres jusqu'à 30
Représentation des chiffres, des nombres sur les doigts
Vocabulaire adapté : moins que, autant que....

Capacités

Comprendre le problème/la problématique
Prendre des informations
Trier les informations (reconnaître celles qui sont importantes pour résoudre le problème)
Manipuler /Comparer les collections...
Verbaliser/ reformuler/réinvestir...
Trouver des stratégies

Attitudes

Goût du défi de l'enjeu
Persévérer
Accepter l'erreur
Accepter plusieurs résolutions
Contribuer au travail de groupe
Coopérer

Items évalués en transversal

Maîtrise de la langue : s'exprimer, échanger
Mémoriser les comptines numériques

Devenir élève : Coopérer, devenir autonome prendre des initiatives, participation à l'organisation des ateliers : nombre de crayons, matériel nécessaire...

Découvrir le monde: travailler la suite des nombres dans des situations concrètes : le calendrier, les jeux (déplacement sur une piste chiffrée...)

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : « Et si on habillait des problèmes ? »

Objectif du projet :

Travailler la résolution de problème en GS sur les quantités de 0 à 30

Mettre les élèves en situation de résoudre des problèmes différents selon une typologie de problèmes : distribution, comparaison, partage, réunion, augmentation...

Pour les élèves, un défi mathématique ca sert à quoi ?

C'est un moyen de résoudre des problèmes avec beaucoup de plaisir.

C'est relever le défi à plusieurs pour résoudre le plus grand nombre de problèmes

L'organisation matérielle du projet :

Pour mettre en œuvre le défi, il faut s'exercer un peu avant d'où l'idée de créer un livre de problèmes : un document dans lequel on regroupe tous les problèmes faits en classe (une mémoire des problèmes). Par la suite, les élèves devront « rhabiller » ces problèmes pour en créer de nouveaux qui serviront au défi mathématique.

Mise en œuvre du défi mathématique

Phase 1 : se confronter et travailler la typologie de problèmes qui seront dans le défi mathématique

Exemple : Problème de partage

Séance 1 : présentation du problème et situation déclenchante :

C'est l'hiver et il faut préparer les mangeoires pour les oiseaux.

Objectif : s'approprier le problème et schématiser une réponse

Consigne : Chaque groupe aura 20 graines mais pour que tout le monde participe il faut partager de façon à ce que tout le monde ait le même nombre de graines.
Combien chaque élève aura-t-il de graines ?

Déroulement :

Toute la classe résout le même problème et chaque groupe possède une boîte avec 20 graines. Chaque élève a une feuille sur laquelle il pourra dessiner sa réponse. En fin de séance, après un temps de recherche, chacun dit ce qu'il a fait et dessine sur sa feuille. Le groupe doit se mettre d'accord sur la ou les démarches la/les plus appropriée(s) pour résoudre le problème et le présenter aux autres élèves.



Remarque : il est possible aussi d'individualiser davantage le premier temps de recherche en donnant à chaque enfant une boîte de 20 graines et 4 personnages (Play-mobil) pour que chacun s'essaie au partage avant de dessiner sa solution sur la feuille et de comparer avec ses camarades.

Séance 2 : Restitution

Objectif : Reformuler la stratégie choisie par le groupe

Déroulement : Tous les élèves sont regroupés. Le rapporteur de chaque groupe présente les dessins et explique la stratégie du groupe.
En fin de séance, on valide la ou les stratégies.



Comprendre la problématique
Chercher des stratégies
Coopérer contribuer au travail de groupe
schématiser

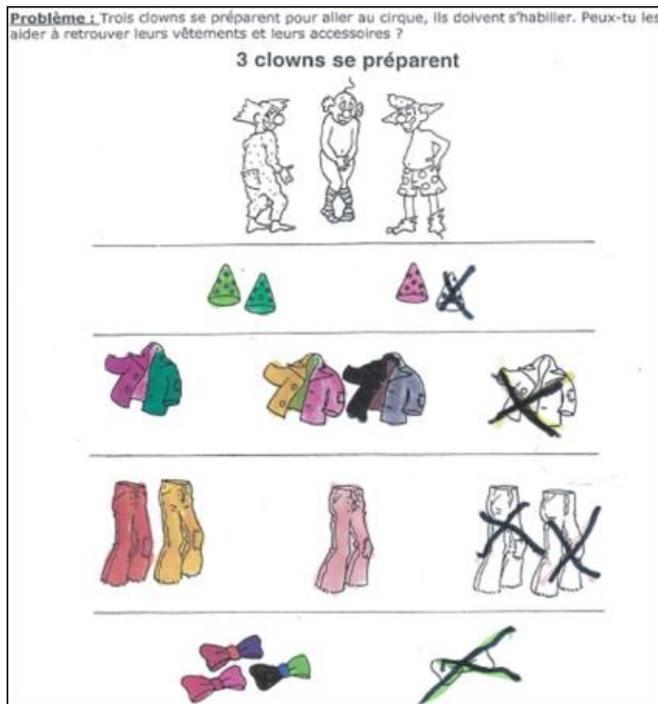
Reformuler/verbaliser la ou les stratégies
S'approprier des stratégies

Situations de problèmes possibles à partir de la typologie suivante :

Problèmes de distribution : Y en-a-t-il assez pour tout le monde ?

Support : *J'apprends les maths* de BRISSIAUD page 78 « Les 3 clowns » et Mathoeuf pour les élèves en difficulté

Consigne : Trois clowns se préparent pour aller au cirque, ils doivent s'habiller. Peux-tu les aider à retrouver leurs vêtements et leurs accessoires ? Dessine la réponse du problème



Problèmes de comparaison

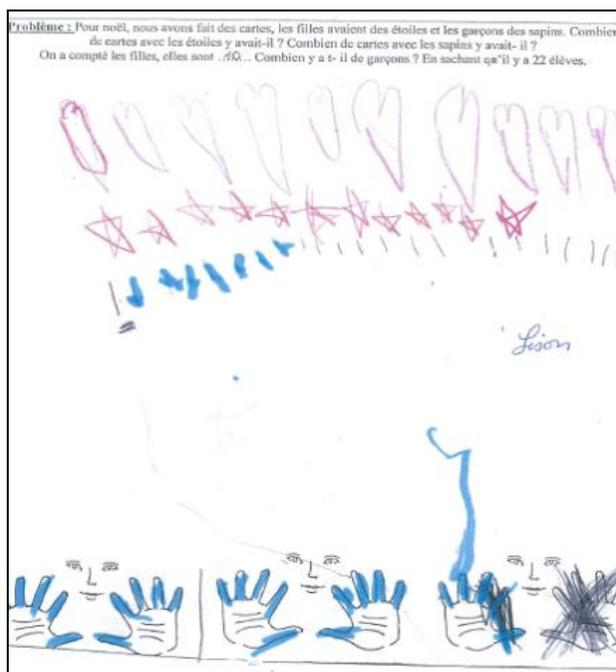
Support : Vie de classe

Problème : Pour Noël, nous avons confectionné des cartes. Les filles avaient des étoiles et les garçons des sapins.

Combien de cartes avec des étoiles y avait-il ? Et combien de cartes avec des sapins y avait-il ?

On a compté les filles elles sont dix, combien y a-t-il de garçons ?

Consigne : Dessine la réponse du problème



Problèmes de réunion : Mettre ensemble et coopérer

Support : vie de classe (les anniversaires, les bonbons...)

Problème : Pour l'anniversaire d'Hugo, le maître prend 4 bougies jaunes et 2 bougies bleues.

Quel âge va avoir Hugo ?

Consigne : dessine la réponse du problème



Problèmes d'augmentation : Ai-je assez de gommettes ?

Support : Fichier : J'apprends les maths de BRISSIAUD Page 63

Consigne :

1-Mettre des gommettes sur le sapin sachant qu'au départ une quantité de gommettes est déjà donnée. Il faut trouver le nombre manquant de gommettes.

2-Laisser une trace de la stratégie utilisée pour la réponse : colorier les doigts, s'aider de la frise

Exemple : On va mettre 11 boules sur le sapin, 3 sont déjà mises. Combien manquent-ils de boules ?

A l'aide des représentations de mains et d'une frise numérique qui va jusqu'à 11, les enfants doivent donner leur réponse.



Phase 2 : Regroupement des problèmes résolus, classés selon la typologie dans le classeur : « Mon trésor de problèmes »

Phase 3 : Chaque groupe choisit un type de problème et propose un nouvel habillage pour le défi mathématique après validation du maître.

Phase 4 : Mise en œuvre du défi mathématique. Chaque groupe propose aux autres le problème qu'il a habillé. Le groupe qui finit le premier avec la réponse juste arrête le jeu et gagne 1 point.

	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3
Problème 1		1	0
Problème 2			
Problème 3			

COMPÉTENCE 3 : LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES	
Domaine : Nombres et calculs	Evaluation
Mémoriser et dire la suite des nombres jusqu'à 10	X
Mémoriser et dire la suite des nombres jusqu'à 30	X
Résoudre des situations de comparaison, d'appariement	X
Résoudre des problèmes portant sur des quantités.	X
Associer le nom de nombres connus à leur écriture chiffrée	X
Domaine : géométrie	
Se repérer dans l'espace d'une page	
Nommer et dessiner un rond	
Nommer et dessiner un triangle, un carré	
Domaine : grandeurs et mesures	
Repérer des propriétés simples	
Comparer et ranger des objets selon leur forme et leur taille	
Comparer et ranger des objets selon leur masse ou leur contenance	
Classer des objets selon leur forme et leur taille	
Domaine : Organisation et gestion des données	
Lire et utiliser un tableau à double entrée	X
Lire et utiliser un calendrier	
Repérer des données sur une ligne orientée	

Compétence 3
Culture scientifique

COMPÉTENCE 3 – PALIER 1 – LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE –

Domaine : Environnement et développement durable.

PROJET : LA VIE DANS LE COMPOST- COMPOSTER POUR PLANTER (CYCLE 1)

Etape 1 : Quel item choisir ?

Découvrir des relations entre les êtres vivants et leur environnement et **réinvestir** les acquis à l'oral ou par le dessin

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Découvrir : observer, se questionner, expérimenter.

Relation : interaction, interdépendance.

Le vivant : naissance, croissance, reproduction.

Environnement : l'endroit dans lequel un être vivant vit.

Réinvestir : comprendre, redire, reproduire.

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Définir l'environnement/ un déchet
- Connaître les relations entre les êtres vivants et leur environnement
- Identifier différents types de déchets
- Connaître les étapes de dégradation des déchets
- Approche de la notion de cycle
- Champ lexical autour du compost (animaux et déchets organiques).
- Repérer les caractéristiques d'un milieu : le compost

Capacités

- Démarche scientifique : observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.
- Comparer / trier
- Schématiser
- Verbaliser / Reformuler

Attitudes

- Prendre conscience de l'importance des relations entre les êtres vivants et leur environnement
- Prendre conscience du cycle de vie
- Sens de l'observation
- S'engager dans une action
- Echanger
- Communiquer

Items évalués en transversal

- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Interroger pour comprendre
- Repérer les caractéristiques d'un milieu
- Développement végétal

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : Créer un compost pour planter.

Objectif : prendre conscience de l'interdépendance entre les êtres vivants et leur milieu.

Pour les élèves, pourquoi ?

- Devenir éco citoyen : réduire la quantité de déchets qui vont à l'incinérateur (bac gris)
- Appréhender la démarche d'expérimentation.
- Faire le lien avec le quotidien.
- Avoir un comportement responsable.

Situation déclenchante :

Objectifs :

- Constaté l'existence d'un compost.
- Emettre des hypothèses autour du compost.
- Comprendre l'utilité du compost.
- Vouloir en faire pour le jardin de l'école.

Déroulement :

Etape 1 : constatation

- Visite d'un jardin.



Démarche scientifique :
observer,
questionner,
formuler des hypothèses,
expérimenter,
argumenter, restituer
ses résultats, valider
des hypothèses.

- Emmener les élèves vers le compost, les élèves ne savent pas ce que c'est.



Prendre conscience
de son
environnement

- *Question* : « C'est quoi ce tas dans le coin du jardin ? »
- Observation du compost : selon les élèves, qu'est-ce ? qu'est-ce qu'il y a dedans ? A quoi ça sert ?



Verbaliser /
Reformuler



- Il y a des épluchures, où met-on les épluchures à la maison ? Pourquoi le jardinier ne les met-il pas dans la poubelle ? Le jardinier répond : « C'est pour faire de la bonne terre pour que les plantes poussent bien, pour leur donner à manger. »
- Autre question au jardinier : « Que mettez-vous dedans ? »
- Le maître propose : « Est-ce que vous voulez en faire un pour notre jardin ? »

Verbaliser /
Reformuler

Identifier différents
types de déchets

Etape 2 : trace écrite de leur observation.

- Chaque élève a un cahier d'observation : « le cahier du bon jardinier », il y aura des photos et des dessins d'observation.
- Chaque élève dessine le compost qu'il a observé, l'enseignant le légende.

Expérimentation :

Objectif :

- Vérifier les dires du jardinier en comparant ce que les parents mettent dans leur compost et en faisant des expériences
- Appréhender la démarche d'expérimentation.
- Faire un compost.
- Réaliser des dessins d'observation.

Déroulement :

Etape 1 : émettre des hypothèses.

- Qu'est-ce que le jardinier met dans son compost ?
- Qu'est-ce que vos parents mettent dans leur compost ?
- Que pouvons-nous mettre dans notre compost ?
- Comment s'appelle ce que l'on met dans le compost ? (notion de déchet avec la définition)
- Pourquoi ne mettrions-nous pas d'autres déchets comme du plastique ou du papier ?
- Noter ce qu'ils ont dit. Leur demander d'emmener de chez eux ce qu'ils vont mettre dans le compost.

Définir ce qu'est un
déchet

Définir
l'environnement

Comparer / trier

Etape 2 : expérimentation.

Chaque jour, les élèves emmènent des déchets, ils les jettent dans le compost.
Si l'école n'est pas doté de terre, faire la même expérience dans un lombricomposteur.

S'engager dans une
action
Champ lexical autour
du déchet.

Etape 3 : observation.

- Une fois par mois, les élèves observent l'évolution du compost.
- Une photo est prise.
- Le compost est remué.
- Un prélèvement est fait dans des boîtes transparentes, les élèves observent le contenu des boîtes.
- Sur une double page du cahier : les élèves dessinent leurs observations, l'enseignant légende, ils collent la photo.
- *Leurs observations :*
 - La couche superficielle du compost : évolution de la dégradation des déchets/ les petites bêtes.
 - Les prélèvements : évolution de la dégradation des déchets et les petites bêtes.

A l'occasion de leurs découvertes : des documentaires et albums seront lus.



Ver à compost



Araignée



Cloporte

BILAN :

Objectif :

Valider les connaissances.
Faire ressortir l'interdépendance entre les êtres vivants et leur milieu.
Prise de conscience de la réduction des déchets par ce geste éco-citoyen.
Dessiner le recyclage d'un déchet végétal (avec l'intervention des animaux)

Déroulement :

Etape 1 : bilan des observations

Après quelques mois d'observation :
Il y aura deux types de déchets : ceux dégradés (épluchures, marc de café) et ceux qui ne se sont pas dégradés (plastiques).



Papier



Sac plastique

Suite aux observations, on va en déduire le rôle des petites bêtes : décomposeur de matière et en conclure qu'il y a des déchets qu'on ne doit pas mettre dans le compost.

Etape 2 : Création de deux affiches

- Ce qu'on met dans le compost.
- Le recyclage d'un déchet végétal.



Connaitre les relations entre les êtres vivants et leur environnement

Champ lexical autour du déchet.

Etape 3 : le recyclage d'un déchet végétal.

Remettre dans l'ordre chronologique les photos du compost prise à chaque observation.



Déchets récents non décomposés



Déchets en partie décomposés



Déchets décomposés : compost mûr



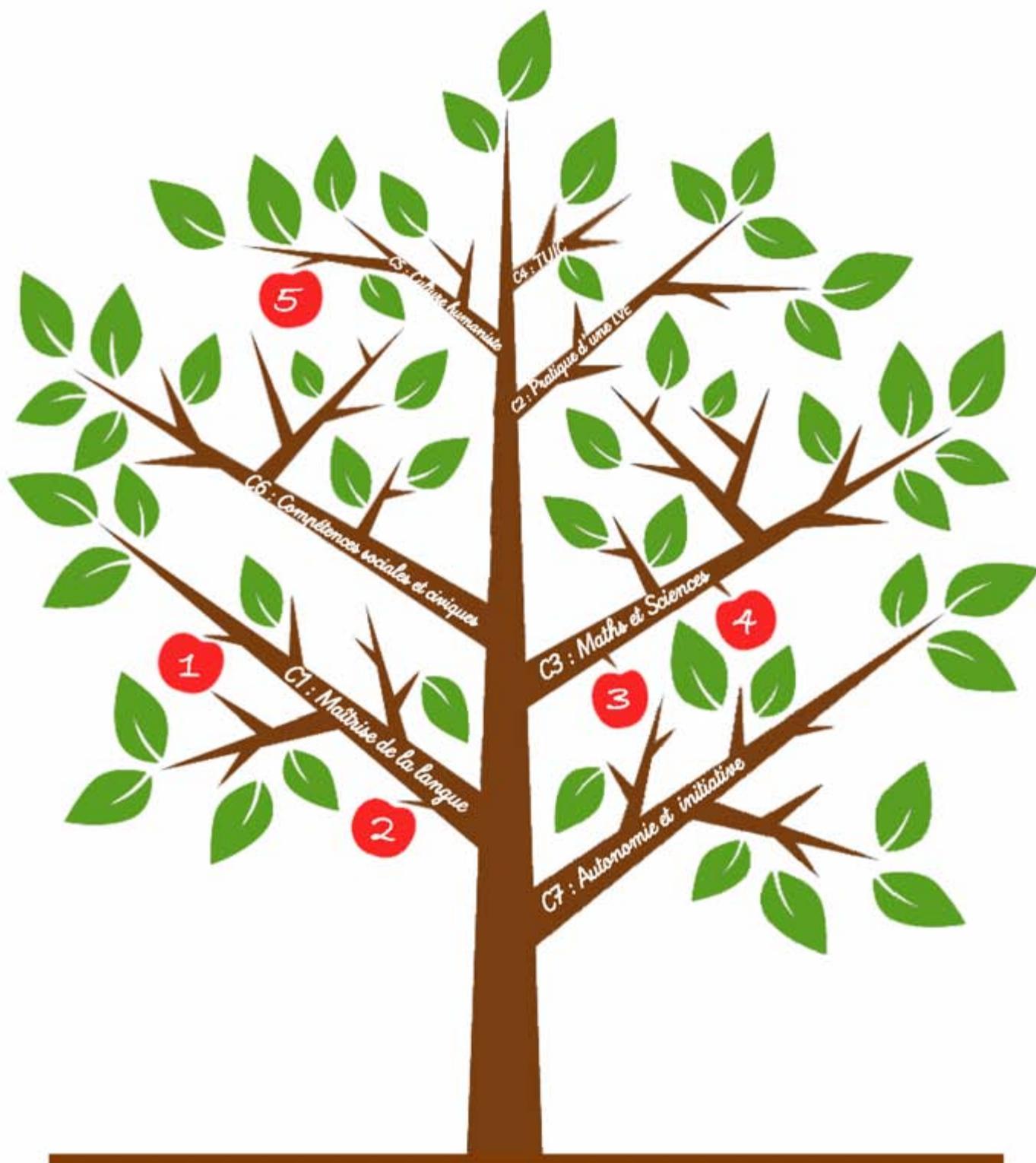
Compost utilisé pour les semis



Cycle terminé : une nouvelle plante pousse

COMPÉTENCE 3 : LA CULTURE SCIENTIFIQUE	
<i>Domaine : pratiquer une démarche scientifique ou technologique</i>	Evaluation
Observer, manipuler pour découvrir des matériaux usuels	
S'interroger, questionner, premiers pas vers une démarche d'investigation	X
Dire les résultats d'une observation	X
<i>Domaine : maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante</i>	
Connaître l'usage et le fonctionnement d'objets techniques simples	X
Fabriquer des objets simples	
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur des matériaux divers	
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur différentes manifestations de la vie	X
Réinvestir en situation les connaissances acquises sur les différentes parties du corps	
Connaître et appliquer des règles d'hygiène, de nutrition, de santé.	X
<i>Domaine : Environnement et développement durable</i>	
Découvrir des relations entre les êtres vivants et leur environnement et réinvestir les acquis à l'oral ou par le dessin	X

CYCLE 2



PALIER 1

- 1 *Projet CP: « Le conseil de coopération »*
- 2 *Projet CE1 « Les masques d'émotion »*
- 3 *Projet CP-CE1 « Atelier de problèmes : Je cherche, tu cherches... nous cherchons ! »*
- 4 *Projet CP-CE1 « Trier pour jouer... »*
- 5 *Projet CP-CE1 « Le corps dans tous ses états »*

TABLEAU SYNOPTIQUE – CYCLE 2

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p><i>Cycle 2 :</i> CP</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</p>	<p><i>Projet :</i> « Le conseil de coopération. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. • S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis. • S'engager dans un débat, en acceptant les règles et en tirant un changement d'attitudes pour une meilleure vie de classe. • Nommer avec précision ses émotions, ses ressentis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour les élèves réservés : mise en place d'une boîte à mots. • Etayage de l'adulte : aider au cheminement des verbalisations/ sécuriser l'élève. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de supports écrits : albums/ débats philosophiques... • Utilisation de supports vidéo : visionnage de situations conflictuelles.
<p><i>Cycle 2 :</i> CE1</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</p>	<p><i>Projet :</i> « Les masques d'émotions. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. • S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis. • Nommer avec précision les émotions, les ressentis ainsi les expressions et comportements engendrés par ces émotions. • Se mettre en scène ; jouer un rôle. • Dire de mémoire de façon expressive des textes courts écrits par les élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selon les niveaux en lecture : adapter les albums supports. • Selon les niveaux en écriture : créer des groupes hétérogènes. • Créer des accessoires qui sécurisent l'élève timide (cape d'invisibilité, lunettes, chapeau, masque...) • Possibilité d'avoir un souffleur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide avec support : lecture de saynètes/ mettre en scène des histoires connues des élèves.
<p><i>Cycle 2 :</i> CP/CE1</p> <p><i>Compétence 3</i> Les principaux éléments mathématiques.</p> <p><i>Item :</i> résoudre des problèmes relevant de l'addition, la soustraction et la multiplication.</p>	<p><i>Projet :</i> « Les procédures de résolution des problèmes »</p> <p><i>Problèmes relevant de :</i> l'addition, la soustraction et de la multiplication.</p>	<p><i>Pour tous les types de problèmes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de mettre en place une procédure permettant la résolution du problème. 	<p><i>Pour tous les types de problèmes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La taille des nombres • La relation entre les nombres • Les unités employées (monnaie, unités de mesure) • Le contexte • La syntaxe • Etayage de l'adulte (oralisation des étapes de résolution). 	<p><i>Pour tous les types de problèmes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler sur le sens des opérations • Les compléments à 5 et 10 • Les outils de représentation des nombres • Décomposition des nombres • Les suites numériques • Compréhension de l'énoncé • Schématisation et manipulation.

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p><i>Cycle 2 :</i> CP-CE1</p> <p><i>Compétence 3 :</i> La culture scientifique et technologique.</p> <p><i>Item :</i> Prendre conscience des enjeux de la protection de l'environnement et du développement durable et agir en conséquence</p>	<p><i>Projet :</i> « Trier pour jouer »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Démarche scientifique • Champ lexical autour du déchet • Classer / Trier / Comparer • Recycler 	<ul style="list-style-type: none"> • Etayage de l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des jeux construits ou existants sur le tri des déchets : <ul style="list-style-type: none"> - « Sauvons la planète » (Internet) - Jeu de 7 familles - Malette ...
<p><i>Cycle 2 :</i> CP-CE1</p> <p><i>Compétence 3 :</i> La culture humaniste</p> <p><i>Item :</i> Mobiliser et combiner différentes techniques</p>	<p><i>Projet :</i> « Le corps dans tous ses états»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Précision des tracés • Précision du geste • Soins • Respect des consignes • Imagination / créativité • Persévérance 	<ul style="list-style-type: none"> • Découpage par l'adulte • Simplification des contours 	<ul style="list-style-type: none"> • Séances de tenue des outils (crayons, pinceaux, ciseaux..) et leur utilisation

Compétence 1

Maîtrise de la langue

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Utiliser des mots précis pour s'exprimer.

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Utiliser : avoir mémorisé / insérer dans le vocabulaire courant / à l'écrit et à l'oral / dans divers domaines / dans diverses situations

Mots précis : enrichir et construire un lexique approprié à l'expression des émotions et des sentiments / acquérir ce lexique / définir précisément

S'exprimer : à l'oral et à l'écrit / verbal et non verbal

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Vocabulaire spécifique
- Vocabulaire lexical
- Syntaxe

Capacités

- Mémoriser
- Comprendre, mettre du sens
- Associer le mot avec son image mentale
- Associer expression avec situation
- Analyser un mot nouveau
- Regrouper des mots
- Affiner le sens des mots
- Réinvestir les mots nouveaux dans d'autres contextes
- S'exprimer clairement
- Syntaxe correcte

Attitudes

- Avoir du plaisir
- Avoir le goût de la rigueur, de la précision
- Coopérer pour prendre une décision
- Oser prendre la parole
- Exprimer des émotions et des sentiments (verbal et non verbal) en s'adressant à une personne précise
- Rester dans le sujet

Items évalués en transversal

- Avoir confiance en soi
- Avoir un comportement responsable : respecter les autres et les règles de vie collective (écouter...)
- Contrôler ses émotions
- Soutenir une écoute prolongée

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : CONSEIL DE COOPERATION

Objectif : par l'intermédiaire du conseil de coopération, l'élève va enrichir un lexique approprié.

Pour les élèves, pourquoi ? :

- prendre la parole
- mettre un mot sur ses émotions
- donner son avis sur un thème particulier
- construire un lexique de mots
- réinvestir le capital mot dans les affichages
- Alimenter le livre mémoire
- s'engager dans la discussion, dans le débat
- donner du sens à la finalité de débattre, des mots pour régler les problèmes

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p style="text-align: center;"><u>Déroulement d'un conseil de coopération</u></p> <p><u>Etape 1 : Situation déclenchante</u></p> <p>Objectif : échanger sur un vécu relationnel à l'école et développer un vocabulaire spécifique à l'expression des sentiments. Exemple : le chagrin/ la violence/ la tristesse/ la douleur/ le malheur/ la solitude/ la confiance/ la tolérance/ la sympathie...</p> <p>Déroulement :</p> <p>-Bilan de la semaine passée à l'école : comment avons-nous vécu notre semaine ? Prise de parole à tour de rôle avec le bâton de parole, échange oral sur diverses expériences positives ou négatives, expression des sentiments, des émotions. L'enseignant prend note de quelques mots à connaître et à réutiliser.</p> <p>-Echange autour d'un thème proposé soit par les élèves ou l'enseignant : débat collectif sur ce thème. Le vocabulaire sera noté par l'enseignant et affiché dans la classe.</p> <p>Cf doc B : chaque mot étudié sera écrit dans un nuage le quel sera affiché. Les nuages rouges représentent les ressentis positifs, les bleus les ressentis négatifs.</p> <p>Doc B</p>  <p>Exemple de thèmes : la peur/ la mort/ la vie / l'amitié/ l'amour/ la violence/ la santé/ le handicap/ le respect/ l'hygiène/ la vieillesse...</p>	<p>Coopérer pour prendre une décision</p> <p>Oser prendre la parole</p> <p>Exprimer des émotions et des sentiments (verbal et non verbal) en s'adressant à une personne précise</p> <p>Avoir un comportement responsable : respecter les autres et les règles de vie collective (écouter...)</p> <p>Comprendre, mettre du sens</p> <p>Regrouper des mots</p> <p>Associer le mot avec son image mentale</p>

Etape 2 : Structuration

Objectif : mettre en image une situation. Faire dialoguer les personnages. Faire émerger le vocabulaire spécifique à la situation et laisser une trace écrite.

Déroulement :

- L'enseignant propose un thème. Celui-ci peut découler d'un album, d'un évènement vu aux informations nationales, d'un vécu à l'école ou au domicile.

- un échange autour de ce thème est lancé :

Les tours de parole sont régulés avec le bâton de parole.

-Représentation des scènes vécues par les élèves sous forme d'affichage avec des personnages qui s'expriment.

Exemple d'une situation conflictuelle : avec l'agresseur, la victime et le témoin.

Doc A.



- Le vocabulaire significatif au thème est sélectionné par les élèves. Les mots choisis seront affichés autour de la scène (doc A) sous forme de nuage.

Par exemple : beauté/ confiance/ impuissance...**Cf doc B**

Tout le vocabulaire et les illustrations seront recueillis dans un cahier de coopération.

Réinvestissement

Objectif : réinvestissement du vocabulaire et des expressions inscrits dans les nuages. Evolution des attitudes.

-Dans chaque conseil de coopération : les petits parleurs prennent la parole ; les sentiments sont de mieux en mieux exprimés ; les situations mieux décrites ; les problèmes sont résolus de plus en plus rapidement.

-Dans les comportements : évolution positive des relations au cours de l'année grâce à l'expression des sentiments et émotions envers autrui.

Associer expression avec situation

Rester dans le sujet

S'exprimer clairement.

Analyser un mot nouveau

Vocabulaire spécifique

Vocabulaire lexical

Syntaxe

Coopérer pour prendre une décision

Oser prendre la parole

Exprimer des émotions et des sentiments (verbal et non verbal) en s'adressant à une personne précise

1

PALIER 1 ► COMPÉTENCE 1 ► LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
► S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié	X
► Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication	X
► Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts	
LIRE	
► Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus	
► Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptés à son âge	
► Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple	
► Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court	
► Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions	
ÉCRIRE	
► Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée	
► Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court	
► Écrire de manière autonome un texte de cinq à dix lignes	
ÉTUDE DE LA LANGUE - VOCABULAIRE	
► Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
► Donner des synonymes	X
► Trouver un mot de sens opposé	X
► Regrouper des mots par familles	
► Commencer à utiliser l'ordre alphabétique	
ÉTUDE DE LA LANGUE - GRAMMAIRE	
► Identifier la phrase, le verbe, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif, le pronom personnel (sujet)	
► Repérer le verbe d'une phrase et son sujet	
► Conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ; conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif	
► Distinguer le présent du futur et du passé	
ÉTUDE DE LA LANGUE - ORTHOGRAPHE	
► Écrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres	
► Écrire sans erreur des mots mémorisés	
► Orthographier correctement des formes conjuguées, respecter l'accord entre le sujet et le verbe, ainsi que les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	

La compétence 1 est validée au palier 1 le :

1

PALIER 1 ▶ COMPÉTENCE 6 ▶ LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

CONNAÎTRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE	DATE
▶ Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française	
AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE	
▶ Respecter les autres et les règles de la vie collective	X
▶ Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles	
▶ Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe	X

La compétence 6 est validée au palier 1 le :

COMPÉTENCE 1 – PALIER 1 – MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE – Domaine Vocabulaire
PROJET : CRÉATION DE MASQUES D'ÉMOTIONS ET D'UN VISAGE MULTI ÉMOTIONNEL (CYCLE 2)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ **Utiliser des mots précis pour s'exprimer.**

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Utiliser : avoir mémorisé- insérer dans le vocabulaire courant- à l'écrit et à l'oral- dans divers domaines- dans diverses situations-

Mots précis : enrichir et construire un lexique approprié à l'expression des émotions et des sentiments- acquérir ce lexique- définir précisément-

S'exprimer : à l'oral et à l'écrit- verbal et non verbal-

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Vocabulaire spécifique
- Vocabulaire lexical
- Relations de forme (dérivés, familles...)
- Relations de sens (synonymes, antonymes...)
- Syntaxe

Capacités

- Mémoriser
- Comprendre, mettre du sens
- Associer le mot avec son image mentale
- Associer expression avec situation
- Analyser un mot nouveau
- Regrouper des mots
- Affiner le sens des mots
- Réinvestir les mots nouveaux dans d'autres contextes
- Catégoriser
- Jouer un rôle
- S'exprimer clairement

Attitudes

- Avoir du plaisir
- Etre curieux
- Avoir le goût de la rigueur, de la précision
- Contribuer au travail de groupe, coopérer
- Avoir le goût de la recherche
- Oser se mettre en scène
- Exprimer des émotions et des sentiments (verbal et non verbal)
- Adapter son comportement en fonction de son rôle (acteur ou spectateur)
- Rester dans le sujet

Items évalués en transversal

- Avoir confiance en soi
- Avoir un comportement responsable : respecter les autres et les règles de vie collective (écouter...)
- Contrôler ses émotions
- Soutenir une écoute prolongée

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI :

CREATION DE MASQUES D'EMOTIONS ET D'UN VISAGE MULTI EMOTIONNEL

Objectif : exprimer précisément ses émotions à travers la création de masques et du visage (outils de stockage), réinvestir le vocabulaire, gérer des situations conflictuelles.

Pour les élèves, pourquoi ? :

- Faire émerger le besoin de création/d'originalité/d'expression....
- S'engager dans le projet
- Comprendre son utilisation
- Avoir l'envie et le besoin d'utiliser ces outils
- Analyser les émotions : les comportements suscités, les identifier, les décrire (physique et moral)
- Identifier et maîtriser ses émotions
- Avoir des mots pour régler des situations conflictuelles

Etape 5 : Programmation d'activités

Evaluation

Etape 1 : Situation déclenchante

Objectif : faire émerger le besoin d'expression précise de ses émotions.

Déroulement :

- Mettre les élèves face à des situations conflictuelles nécessitant une expression précise de ses émotions :
- **Présentation de l'album :** Monstre qui rit, Monstre qui pleure ; Ed Emberley.



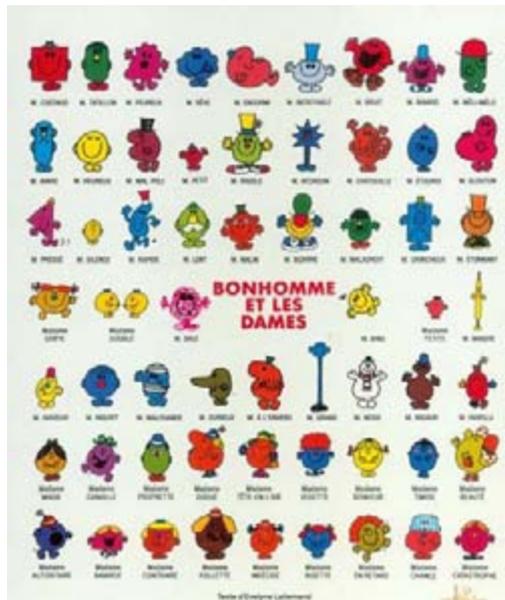
- **Présentation des masques de l'album :** évocation des émotions et des sentiments.

Etape 2 : Phase de recherche

Objectif : rechercher des termes précis

Déroulement :

En groupe de 3, les élèves lisent des albums sur le thème des émotions.



- Identifier les émotions vécues par les personnages des histoires.
- **Production d'une fiche de personnalité :** définir le caractère moral, les caractéristiques physiques, les expressions du visage, les attitudes corporelles en lien.

Etape 3 : Mise en commun

Objectif : évocation du vocabulaire spécifique.

Déroulement : Présentation au collectif.

Deux propositions :

Le groupe décrit le personnage à l'oral avec l'aide de la fiche de personnalité ; les autres dessinent ce personnage. Confrontation.

Comprendre, mettre du sens

Associer le mot avec son image mentale

Associer expression avec situation

Avoir le goût de la rigueur, de la précision

Contribuer au travail de groupe, coopérer

Analyser un mot nouveau

Oser se mettre en scène

Exprimer des émotions et des sentiments (verbal et non verbal)

Réinvestir les mots nouveaux dans d'autres contextes

Le groupe mime au collectif le personnage, le collectif doit trouver l'émotion, dire pourquoi, comment.

Etape 4 : Création du visage multi émotionnel cf. Annexe.

Objectif : Créer un outil de stockage du vocabulaire.

Déroulement : Création avec les élèves suite au vocabulaire répertorié en étape 3.

Etape 5 : Réinvestissement, dé-contextualisation

En arts visuels : créer des masques des émotions en s'aidant des outils de stockage.

En maîtrise de la langue : faire des devinettes des émotions.

Etape 6 : Réinvestissement, re-contextualisation

Objectifs : évaluation écrite et orale/ prendre du recul face à ses émotions vécues en mettant des mots, en jouant des rôles.

Déroulement :

Maitrise de la langue : par groupe de 3, écrire puis jouer des scénettes. Mise en scène de personnages exprimant leurs émotions.

Exprimer des émotions avec les masques, dans la vie quotidienne de classe.



Etape 7 : Transfert.

Description d'œuvres artistiques :



Le Cri, Munch (la peur)



Le Cri, Auguste Rodin (terreur)



La valse, Camille Claudel (l'amour)



Guernica, Picasso
(joie)



Colère de Saxophones, Arman (la colère)



Niki de Saint Phalle

Chopin, les Nocturnes (tristesse, mélancolie)...

Description d'œuvres littéraires : lecture suivie.

Description d'évènements historiques : les guerres / l'esclavage/ la Belle Epoque...

Jouer son rôle (acteur et spectateur)

S'exprimer clairement

Syntaxe correcte

Avoir du plaisir

Exprimer des émotions et des sentiments

Avoir le goût de la rigueur, de la précision

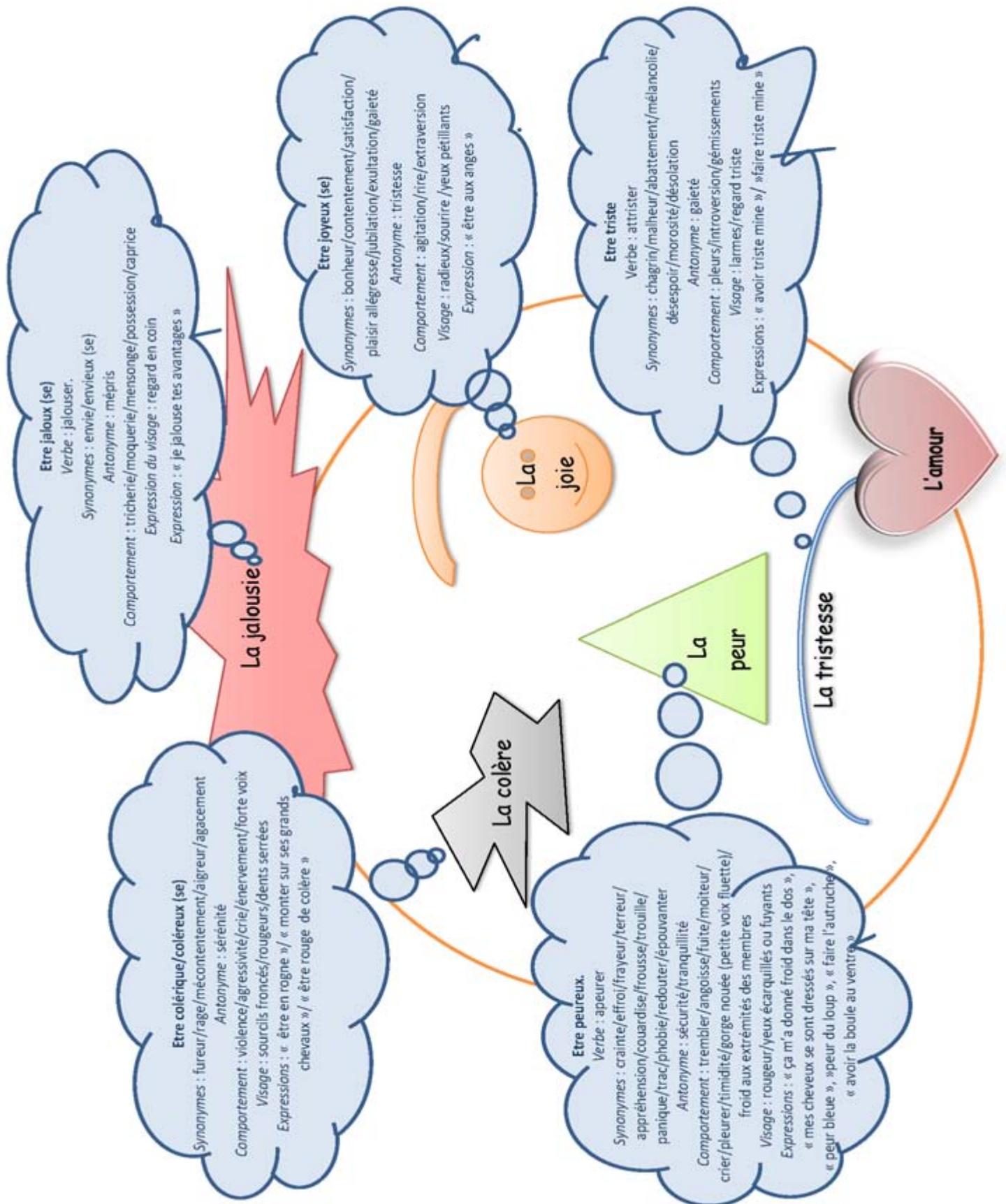
Vocabulaire spécifique

Vocabulaire lexical

Relations de forme (dérivés, familles...)

Relations de sens (synonymes, antonymes...)

Jouer son rôle.



1

PALIER 1 ► COMPÉTENCE 1 ► LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
► S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié	X
► Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication	X
► Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts	
LIRE	
► Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus	
► Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptés à son âge	
► Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple	
► Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court	X
► Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions	
ÉCRIRE	
► Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée	
► Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court	
► Écrire de manière autonome un texte de cinq à dix lignes	
ÉTUDE DE LA LANGUE - VOCABULAIRE	
► Utiliser des mots précis pour s'exprimer	X
► Donner des synonymes	X
► Trouver un mot de sens opposé	X
► Regrouper des mots par familles	X
► Commencer à utiliser l'ordre alphabétique	
ÉTUDE DE LA LANGUE - GRAMMAIRE	
► Identifier la phrase, le verbe, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif, le pronom personnel (sujet)	
► Repérer le verbe d'une phrase et son sujet	
► Conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ; conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif	
► Distinguer le présent du futur et du passé	
ÉTUDE DE LA LANGUE - ORTHOGRAPHE	
► Écrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres	
► Écrire sans erreur des mots mémorisés	
► Orthographier correctement des formes conjuguées, respecter l'accord entre le sujet et le verbe, ainsi que les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	

La compétence 1 est validée au palier 1 le :

COMPÉTENCE 5 : LA CULTURE HUMANISTE	
<i>Domaine : Avoir des repères relevant du temps et de l'espace</i>	Evaluation
Utiliser dans différents contextes les connaissances acquises sur les alternances et les cycles (jour/nuit, saisons, année)	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique du temps.	
Utiliser dans différents contextes les différentes unités de temps.	
Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.	
Utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés.	
Mesurer et comparer des durées.	
Montrer de la curiosité pour les traces du passé	
S'approprier les formes usuelles de représentation de l'espace	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique de l'espace.	
Se repérer et s'orienter dans son environnement proche.	
Représenter l'environnement proche.	
Repérer les caractéristiques d'un milieu familier pour les comparer avec un milieu différent	
<i>Domaine : Avoir des repères littéraires</i>	
Ecouter la lecture de textes littéraires, donner du sens et l'exprimer	X
Lire des œuvres du patrimoine et de la littérature pour les jeunes enfants	X
Etablir des liens entre les textes lus	
<i>Domaine : Lire et pratiquer différents langages</i>	
Utiliser des textes et documents de nature différente	X
Lire et utiliser des plans, des cartes	
Lire et utiliser des croquis, des schémas	
Lire et utiliser des frises chronologiques	
<i>Domaine : pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts</i>	
S'exprimer par la pratique du dessin.	X
S'exprimer par la pratique d'autres arts graphiques et plastiques.	X
Mobiliser et combiner différentes techniques	X
Observer, décrire, comparer des œuvres en utilisant un vocabulaire précis.	X
Exprimer ses impressions et émotions devant une œuvre d'art	X
Exprimer ses impressions et émotions à l'écoute d'une œuvre musicale	
Comparer des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.	
Chanter en portant attention à la qualité vocale.	
Respecter les exigences d'une expression musicale collective.	
Repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
Reconnaître les grandes familles d'instruments	

Compétence 3
Principaux éléments
de mathématiques...

COMPETENCE 3 – CYCLE 2 – LES PRINCIPAUX ELEMENTS MATHÉMATIQUES

PROJET : « *Je cherche, tu cherches, nous cherchons...* »

ATELIERS DE PROBLÈMES EN CLASSE DE CP-CE1

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Résoudre : élaborer des stratégies/essayer/manipuler/comparer/verbaliser/percevoir les quantités/faire des traces écrites (avec schémas ou chiffres)

Problème : Addition – Soustraction – Multiplication

Quantités : Passage à la dizaine (groupements et décomposition)

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Nombres jusqu'à 1000
- Sens des opérations
- Tables d'addition
- Connaître les groupements ou décompositions (par 10, par 100) (Compléments 5, 10, 100)
- Vocabulaire adapté

Capacités

- Comprendre le problème/la problématique
- Manipuler
- Comparer / Ranger / Encadrer
- Trier des informations
- Schématiser
- Verbaliser / Reformuler
- Trouver des stratégies

Attitudes

- Mettre du sens et du plaisir à l'enjeu
- Persévérer
- Accepter l'erreur
- Accepter plusieurs résolutions
- Contribuer au travail de groupe
- Coopérer
- Échanger

Items évalués en transversal

Compétence 1 : Maîtrise de la langue :

Dire : s'exprimer, échanger

Lire : lire et comprendre un énoncé, une consigne

Compétence 3 : les principaux éléments mathématiques

Nombre et calcul et organisation et gestion des données

La culture scientifique : pratiquer une démarche scientifique

Compétence 6 : Compétences sociales et civiques

Avoir un comportement responsable...

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : Atelier de problèmes : « *Je cherche, tu cherches, nous cherchons..* »

Objectif du projet :

-Travailler la résolution de problème en CP/CE1 sur des problèmes complexes numériques sous la forme d'ateliers

-Faire émerger le besoin de création/d'originalité....

-Garder à l'esprit la démarche d'expérimentation : situations complexes...

-Effet attendu chez les élèves : être davantage capable de rentrer dans une tâche complexe, sans appréhension avec le plaisir de chercher et d'essayer

Pour les élèves, ces ateliers de problèmes servent à quoi ?

C'est prendre plaisir à s'interroger, à chercher des réponses

Travailler à plusieurs pour trouver les bonnes réponses des problèmes donnés

Mise en œuvre des ateliers de problèmes sur une période

Remarque :

- Les problèmes ont été sélectionnés en fonction des critères suivants :
- la situation doit être motivante (en lien avec la vie de classe ou le vécu...)
 - La situation n'est pas forcément réelle (un conte...)
 - La situation donne envie d'être résolue (un défi...)

Les stratégies attendues sont : les dessins, la manipulation, le mime, les opérations ...

Séance 1 : Recherche par groupes autour du même problème

1-Problème : Sortie au cinéma

25 élèves de CE1 vont au cinéma pour la sortie de Noël.

Le prix de la place est de 3 euros par élève. Quel est le prix de la sortie ?

Variables possibles :

- données numériques plus simples ou plus complexes (15 élèves)
- ajouter des informations inutiles (séance à 15 heures)
- ajouter des étapes supplémentaires (3 élèves sont absents / 3 accompagnateurs...)

Objectif : s'approprier le problème et dessiner la solution sur une feuille

Déroulement :

Toute la classe résout le même problème : les groupes sont constitués de 3 ou 4 élèves...
 En fin de séance, après un temps de recherche, chacun dit ce qu'il a fait et dessine sur sa feuille.
 Le groupe doit se mettre d'accord sur la ou les démarches la/les plus appropriée(s) pour résoudre le problème et le présenter aux autres élèves du groupe.

Exemple de recherche :



Séance 2 : Restitution en classe

Objectifs : reformuler la stratégie choisie par le groupe
 Confronter les réponses, comparer les dessins

Déroulement : Tous les élèves sont regroupés. Le rapporteur de chaque groupe présente les dessins et explique la stratégie du groupe devant la classe puis, on valide ou pas la ou les stratégies.

Comprendre la problématique
 Manipuler
 Trier des informations
 Schématiser
 Trouver des stratégies

Reformuler et expliquer
 S'approprier des stratégies

Autres situations de problèmes possibles :

2-Problème : Sortie à la ferme

Un fermier a des poules et des lapins. En regardant tous les animaux, il voit 5 têtes et 16 pattes. Combien le fermier a-t-il de poules et de lapins ?

Variables :

-augmenter les quantités

-ajouter des informations inutiles (les oreilles...)

Exemples de recherche :



3-Problème : La monnaie

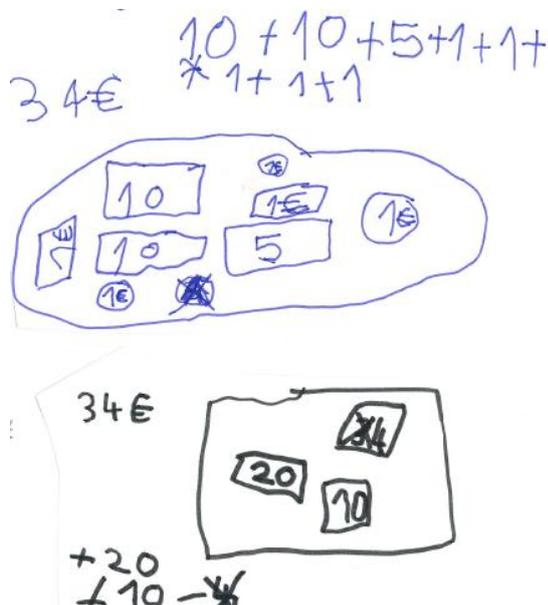
Emma a 34 euros. Dans son porte-monnaie, elle a beaucoup de pièces. Elle voudrait les échanger contre des billets. Dessine le porte-monnaie d'Emma à la fin de l'échange. Des pièces de monnaie ou billets en papier sont disponibles pour la manipulation.

Variables :

-augmenter le nombre de départ

-imposer des billets de 5

Exemple de recherche :

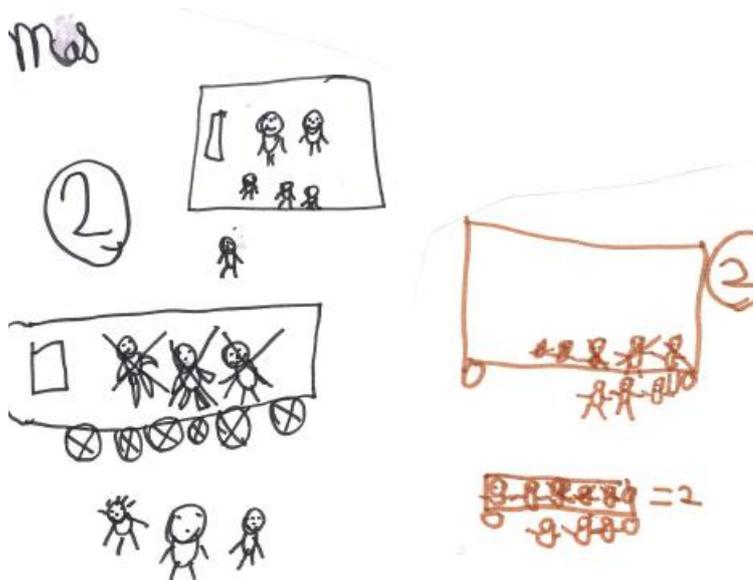


4-Problème : Le bus

Deux enfants montent dans un bus. A l'arrêt suivant cinq enfants les rejoignent. Au prochain arrêt, 3 descendent. Combien reste-t-il d'enfants dans le bus ?

Le mime peut-être une démarche de résolution

Exemples de recherche :



Autres problèmes niveau fin de CP / début CE1 :

- **La petite souris** : elle a volé 1 dent de lait à 12 enfants de la classe de Mme Chicot qui a 25 CE1. Combien d'enfants ont encore toutes leurs dents de lait.
- **la voyante** : Tu as 7 ans cette année, dans combien d'années auras-tu 10 ans ? 15 ans ? 20ans ?...
-
- **Le Petit Poucet** : Il met les bottes de sept lieues de l'ogre qui chausse du 45. Les bottes ont 23 pointures de plus que celle du Petit Poucet ? Quelle est la pointure du Petit Poucet ?

1

PALIER 1 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

NOMBRES ET CALCUL	DATE
► Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	
► Résoudre des problèmes de dénombrement	X
► Calculer : addition, soustraction, multiplication	X
► Diviser par 2 et par 5 dans le cas où le quotient exact est entier	
► Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5	
► Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples	
► Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication	X
► Utiliser les fonctions de base de la calculatrice	
GÉOMÉTRIE	
► Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement	
► Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels	
► Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle	
► Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs	
► Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage	
► Résoudre un problème géométrique	
GRANDEURS ET MESURES	
► Utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure	
► Être précis et soigneux dans les mesures et les calculs	
► Résoudre des problèmes de longueur et de masse	
ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES	
► Utiliser un tableau, un graphique	
► Organiser les données d'un énoncé	

La compétence 3 est validée au palier 1 le :

Compétence 3
Culture scientifique

COMPÉTENCE 3 – PALIER 1 – LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE –

Domaine : Environnement et développement durable.

PROJET : TRIER POUR JOUER... (CYCLE 2)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Prendre conscience des enjeux de la protection de l'environnement et du développement durable et agir en conséquence

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Prendre conscience des **enjeux** de la **protection** de l'environnement et du développement durable et agir en conséquence

Prendre conscience : observer, comprendre et se sentir concerné

Enjeux : Découvrir les relations entre les êtres vivants et l'environnement ainsi que la possibilité d'agir.

Protection : Préserver, trier, recycler, réutiliser.

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Définir l'environnement/ un déchet
- Connaître les relations entre les êtres vivants et leur environnement
- Identifier différents types de déchets
- Connaître le circuit des déchets
- Classer les divers déchets en fonction de leur devenir
- Champ lexical autour du déchet
- Symboles et logos environnementaux

Capacités

- Démarche scientifique : observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.
- Comparer / trier
- Schématiser
- Verbaliser / Reformuler

Attitudes

- Prendre conscience de son environnement
- Prendre conscience du rôle à jouer dans son environnement
- S'engager dans une action
- Coopérer
- Echanger
- Communiquer

Items évalués en transversal

- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Interroger pour comprendre
- Participer à un jeu rythmique, repérer des éléments musicaux caractéristiques simples
- Inventer et réaliser des instruments, des enchaînements à visée artistique ou expressive
- Repérer les caractéristiques d'un milieu

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : mettre en œuvre le tri des déchets à l'école.

Objectif : prendre conscience de l'importance du tri des déchets pour notre environnement.

Pour les élèves, pourquoi ?

- Faire partie et avoir un rôle dans son environnement.
- Appréhender la démarche d'expérimentation.
- Faire le lien avec le quotidien.
- Avoir un comportement responsable.

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p><u>Situation déclenchante :</u></p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constaté qu'il y a des déchets à l'école. • Observer les déchets de l'école. • S'interroger sur le devenir des déchets. • Définir ce qu'est un déchet. <p>Déroulement :</p> <p>Etape 1 : Constatation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se rendre compte qu'il y a des déchets dans la cour de l'école. • Les observer, les définir, définir ce qu'est un déchet. • Rechercher s'il y a d'autres déchets à l'école : dans la classe, à la cantine, à la garderie et aux abords de l'école. Les élèves vont en chercher à ces endroits. • Les observer, les définir. • Création d'affiche des déchets en fonction des lieux où on les a trouvés (coller les déchets sur l'affiche). <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="89 730 639 1144">  </div> <div data-bbox="663 730 1219 1144">  </div> </div> <p style="text-align: center;">Dans la cour</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="92 1301 663 1724">  </div> <div data-bbox="684 1301 1214 1724">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="293 1756 453 1787">Dans la classe.</div> <div data-bbox="874 1756 1015 1787">A la cantine.</div> </div> <p>Etape 2 : Que faire de ces déchets ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les faire s'interroger sur ce qu'on en fait. • Faire émerger les représentations initiales : individuellement, chaque élève a une feuille avec deux poubelles (bleue et grise) ainsi que des images de déchets à coller sur la poubelle dans laquelle ils mettraient ce déchet. • Mise en commun : émission d'hypothèses sur le tri. 	<p>Définir ce qu'est un déchet</p> <p><i>Démarche scientifique :</i> observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.</p> <p>Identifier différents types de déchets</p> <p>Prendre conscience de son environnement</p> <p><i>Démarche scientifique :</i> observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.</p> <p>Identifier différents types de déchets</p> <p>Classer les divers déchets en fonction de leur devenir</p> <p>Comparer / trier</p>

Le tri des déchets :

Objectif :

- Identifier les différents types de déchets.
- Classer les déchets en fonction de leur devenir.

Déroulement :

Etape 1 : Valider les hypothèses.

- Comment savoir quel est le bon tri ?

Plusieurs possibilités :

- Faire intervenir le SYDOM.
- Faire une recherche documentaire à partir de brochures du SYDOM.
- Aller observer les containers du quartier et les panneaux d'indications.



Bac gris.



Bac bleu.

Etape 2 : Tri des déchets.

Création d'affiches tri des déchets poubelle bleue et poubelle grise (coller les déchets de l'école au bon endroit).

Etape 3 : Catégoriser.

- Créer une affiche par bac dans laquelle on compartimente les types de déchets.

Pour le bac bleu : carton-papier/ bouteille plastique/ briques/ boîte de conserve/ papier aluminium.

Pour le bac gris : emballage de gouter/ déchets gras (mouillés ou sales)/ déchets organiques.

- Il restera le verre et les déchets spéciaux (cartouches d'encre/ déchets médicaux...)

Connaitre le circuit des déchets

Verbaliser / Reformuler

Démarche scientifique : observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.

Connaitre les relations entre les êtres vivants et leur environnement

Démarche scientifique : observer, questionner, formuler des hypothèses, expérimenter, argumenter, restituer ses résultats, valider des hypothèses.

Définir l'environnement
Connaitre les relations entre les êtres vivants et leur environnement

Champ lexical autour du déchet.

S'engager dans une action



L'électroménager.



Les pneus.



Déchets verts.



Le verre.



Le circuit des déchets et leur devenir.

Objectifs :

- Savoir où vont les déchets des poubelles.
- Définir le recyclage et son utilité.
- Prendre conscience de la quantité de déchets produits par les habitants.

Déroulement :

Etape 1 : Le trajet des déchets du bac gris.

- Lecture de l'album Le doudou des camions poubelles de Ati.
- Verbalisation sur le trajet des déchets du bac gris (de la poubelle à l'incinérateur)
- Remettre dans l'ordre les images séquentielles du circuit des déchets de la poubelle à l'incinérateur.

Etape 2 :

Collecter les déchets du bac bleu : chaque jour 1 élève emmène à l'école les déchets de la maison qui vont dans le bac bleu.

Discussion collective autour de cette collecte : chaque jour on constate une accumulation des déchets et les nuisances occasionnées.

Etape 3 :

On peut alors se demander ce qu'on peut faire de ces déchets ?
Où vont les déchets du bac bleu et que deviennent-ils ?
Emission d'hypothèses.

Etape 4 :

Visite d'un centre de tri du bac bleu.
Faire ressortir les intérêts du tri et du recyclage.
Définir le terme de recyclage : transformer pour faire de nouveau objet.



Les enjeux environnementaux du tri et du recyclage des déchets :

Objectifs :

Définir ce qu'est l'environnement.
Définir les relations entre être vivant et environnement.

Déroulement :

Etape 1 :

Une graine pousse-t-elle bien dans un tas d'ordures ?
Emission d'hypothèses.

Expérimentation :

Une graine dans un tas de déchets et une autre dans la terre. Au même endroit et même arrosage.

Restituer les résultats et validation des hypothèses.

Etape 2 :

Visionner un film d'animation sur les décharges à ciel ouvert : « WALL-E. »

Faire le bilan sur l'intérêt du tri et du recyclage des déchets, sur les relations entre êtres vivants et milieu.

A l'écrit à l'aide de 2 images : une décharge à ciel ouvert et un centre de tri, coller sous la bonne image les mots correspondants : pollution/ accumulation/ nuisances/ gaspillage/ tri/ recyclage/ préserver/ transformer/ environnement/ développement durable



Recyclage des déchets de l'école en instrument de musique.

Objectifs :

Inventer et réaliser des instruments à partir de déchets.

Déroulement :

Collecter des déchets de l'école pour fabriquer diverses sortes de maracas.

Exemple :

Avec des pots de yaourt ou des rouleaux de papier, les remplir d'emballages de goûter avec quelques grains de sable ou graines. Chaque maracas aura un son différent.



NB : La prise de conscience et l'engagement du respect de l'environnement seront évalués à long terme avec le jet et le tri des déchets de l'école.



COMPÉTENCE 3 : LA CULTURE SCIENTIFIQUE	
<i>Domaine : pratiquer une démarche scientifique ou technologique</i>	Evaluation
Observer, identifier, questionner , premiers pas vers une démarche d'investigation	X
Manipuler, découvrir et comprendre les premières expériences	X
Exprimer et exploiter les résultats d'une observation	X
Commencer à distinguer le savoir scientifique d'une opinion	X
<i>Domaine : maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante</i>	
Restituer en situation les connaissances acquises sur le monde du vivant (oral, dessin...)	
Restituer en situation les connaissances acquises sur la santé et l'hygiène (oral, dessin...)	X
Restituer en situation les connaissances acquises sur les états de la matière (oral, dessin...)	
Restituer en situation les connaissances acquises sur les objets techniques (oral, schéma, fabrication...)	
<i>Domaine : Environnement et développement durable</i>	
Utiliser les connaissances acquises dans des restitutions orales ou graphiques sur la relation entre les êtres vivants et leur environnement	X
Utiliser les connaissances acquises pour comprendre la nécessité de préserver l'environnement	X
S'impliquer dans des actions sur l'environnement	X

COMPÉTENCE 5 : LA CULTURE HUMANISTE	
<i>Domaine : Avoir des repères relevant du temps et de l'espace</i>	Evaluation
Utiliser dans différents contextes les connaissances acquises sur les alternances et les cycles (jour/nuit, saisons, année)	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique du temps.	
Utiliser dans différents contextes les différentes unités de temps.	
Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.	
Utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés.	
Mesurer et comparer des durées.	
Montrer de la curiosité pour les traces du passé	
S'approprier les formes usuelles de représentation de l'espace	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique de l'espace.	
Se repérer et s'orienter dans son environnement proche.	
Représenter l'environnement proche.	
Repérer les caractéristiques d'un milieu familier pour les comparer avec un milieu différent	
<i>Domaine : Avoir des repères littéraires</i>	
Ecouter la lecture de textes littéraires, donner du sens et l'exprimer	X
Lire des œuvres du patrimoine et de la littérature pour les jeunes enfants	X
Etablir des liens entre les textes lus	
<i>Domaine : Lire et pratiquer différents langages</i>	
Utiliser des textes et documents de nature différente	X
Lire et utiliser des plans, des cartes	
Lire et utiliser des croquis, des schémas	
Lire et utiliser des frises chronologiques	
<i>Domaine : pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts</i>	
S'exprimer par la pratique du dessin.	
S'exprimer par la pratique d'autres arts graphiques et plastiques.	X
Mobiliser et combiner différentes techniques	X
Observer, décrire, comparer des œuvres en utilisant un vocabulaire précis.	
Exprimer ses impressions et émotions devant une œuvre d'art	
Exprimer ses impressions et émotions à l'écoute d'une œuvre musicale	
Comparer des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.	
Chanter en portant attention à la qualité vocale.	
Respecter les exigences d'une expression musicale collective.	X
Repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	X
Reconnaître les grandes familles d'instruments	X

Compétence 5
Culture humaniste

COMPÉTENCE 5 – PALIER 1 – LA CULTURE HUMANISTE –
Domaine : pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts.
PROJET : EXPOSITION : LE CORPS DANS TOUS SES ÉTATS (CYCLE 2)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Mobiliser et combiner différentes techniques.

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Mobiliser : rassembler et utiliser.

Combiner : mélanger, associer.

Techniques : manière d'utiliser des outils et des matériaux.

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Connaitre les artistes et l'œuvre présentée.
- Vocabulaire : noms des matériaux, des outils, des techniques.

Attitudes

- Avoir un regard sensible à la création artistique.
- Avoir une liberté de création artistique.
- Oser l'originalité.
- S'engager dans un projet.
- Echanger.
- Communiquer.

Capacités

- S'exprimer par la pratique du dessin.
- S'exprimer par la pratique d'autres arts graphiques et plastiques.
- Observer, décrire, comparer des œuvres en utilisant un vocabulaire précis.
- Exprimer ses impressions et émotions devant une œuvre d'art.
- Créer.
- Imaginer.
- maitriser des techniques : couper/ coller/ assembler/ agrandir/ rétrécir....

Items évalués en transversal

- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Interroger pour comprendre

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : exposition : le corps dans tous ses états.

Objectif : développer la création artistique par la découverte et la combinaison de diverses techniques.

Pour les élèves, pourquoi ?

- Sensibiliser le regard des élèves : les œuvres, leur environnement, l'esthétisme.
- Pratiquer différentes opérations plastiques pour créer une production originale.
- S'investir dans un projet.
- Réaliser un projet jusqu'au bout et avec soin.
- Apprendre à s'exprimer plastiquement.

Situation déclenchante :**Objectif :**

- Créer un répertoire de silhouettes.

Déroulement :**Etape 1 : le jeu du sculpteur**

- Par binôme : un sculpteur et un modèle.
Le sculpteur sculpte son modèle en lui trouvant une position originale. Le modèle doit tenir la position. L'enseignant prend des photos.
Matériel : chaises, table...

Etape 2 : Création du répertoire

- A partir des photos de chaque modèle, les élèves tracent la silhouette de la photo choisie (soit en décalquant, ou en la dessinant)
- Les silhouettes sont répertoriées dans un carnet.

Les différentes opérations plastiques proposées :**Objectifs :**

- Découverte et appropriation de diverses techniques.
- Ouverture culturelle : découverte des œuvres artistiques en lien et des artistes.
- Appropriation du vocabulaire spécifique : techniques, matériaux, supports, outils.
- Décrire et dire sa manière de faire.
- Réalisation d'œuvres plastiques.

Nota Bene : Pour développer la créativité des élèves, l'enseignant pourra présenter les œuvres en fin de séance. S'il souhaite relancer, enrichir les réalisations, il peut choisir de les introduire en cours de séance. Il est possible également de présenter les œuvres au début de la séance et travailler « à la manière de... »

Etape 1 : Déformation.

- **Artistes référents :**



Salvador Dalí, « Persistance de la mémoire »



Edvard Munch, « Le cri »



Giacometti, « L'homme qui marche »



Picasso, « L'acrobate »

Les compétences sont évaluées tout au long de la séquence.

- Présentation de l'activité : verbalisation autour du mot déformation. Présentation des matériaux et outils à disposition (argile, pâte à modeler, découpage, collage, quadrillage, dessin, photocopie...).

Diverses possibilités :

- allonger, agrandir, rétrécir... une ou plusieurs parties du corps.

Etape 2 : Combinaison

Artistes référents :



Picasso « Jacqueline »



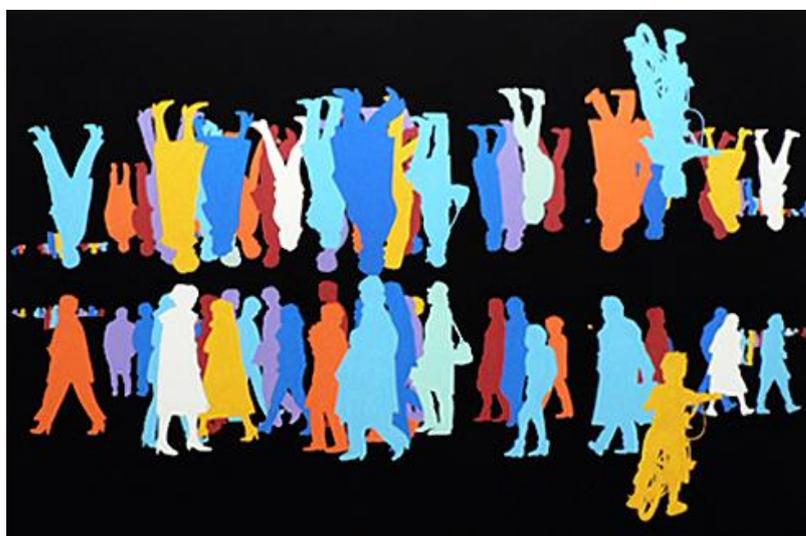
Max Ernst, « Dadaïsme »

Présentation de l'activité : Les élèves choisissent plusieurs silhouettes, découpent différentes parties de ces silhouettes puis en créent une nouvelle par assemblage.

Etape 3 : Reproduction

Symétrie – A partir de la silhouette d'un corps ou d'une partie du corps, plusieurs opérations plastiques possibles :

- Peinture + pliage
- Découpage et retournement
- Dessin avec ou sans quadrillage
- Calque



Gérard Fromanger

Plein / Vide – A partir de pâte à modeler ou d'argile, utiliser des emporte-pièces pour créer des silhouettes pleines et vides. On peut également réaliser un « piquage » : sur un tapis de mousse, on place son dessin et grâce à une petite pointe, on découpe la silhouette.



Utilisation possible de pochoirs (existants ou créés par découpage) :



Tableaux de Magritte

Etape 4 : Zoom

Sélectionner une partie du corps (à l'aide d'un petit cadre, d'une petite fenêtre papier) : les élèves reproduisent plusieurs fois cette partie en l'agrandissant.



Production d'élèves



Fernand Léger

Pistes : On peut travailler les couleurs complémentaires, les contrastes, les camaïeux, les dégradés...

Etape 5 : Mise en scène

Suivant différentes techniques (découpage, dessin, peinture, photographie...), les élèves donnent vie à leurs silhouettes.



Fernand Léger, « Les grands plongeurs noirs »

Production d'élèves



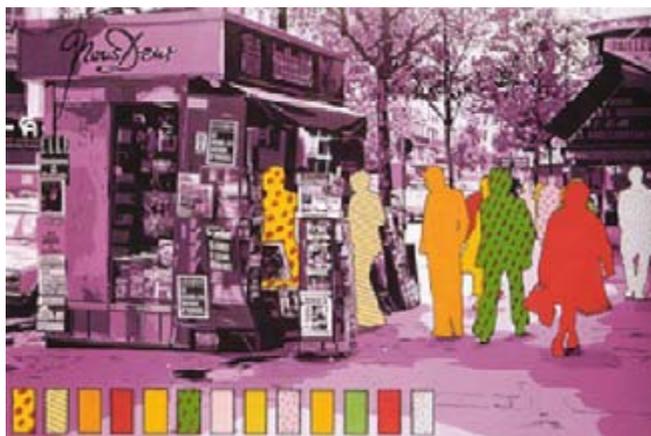
Keith Haring



Gérard Fromanger



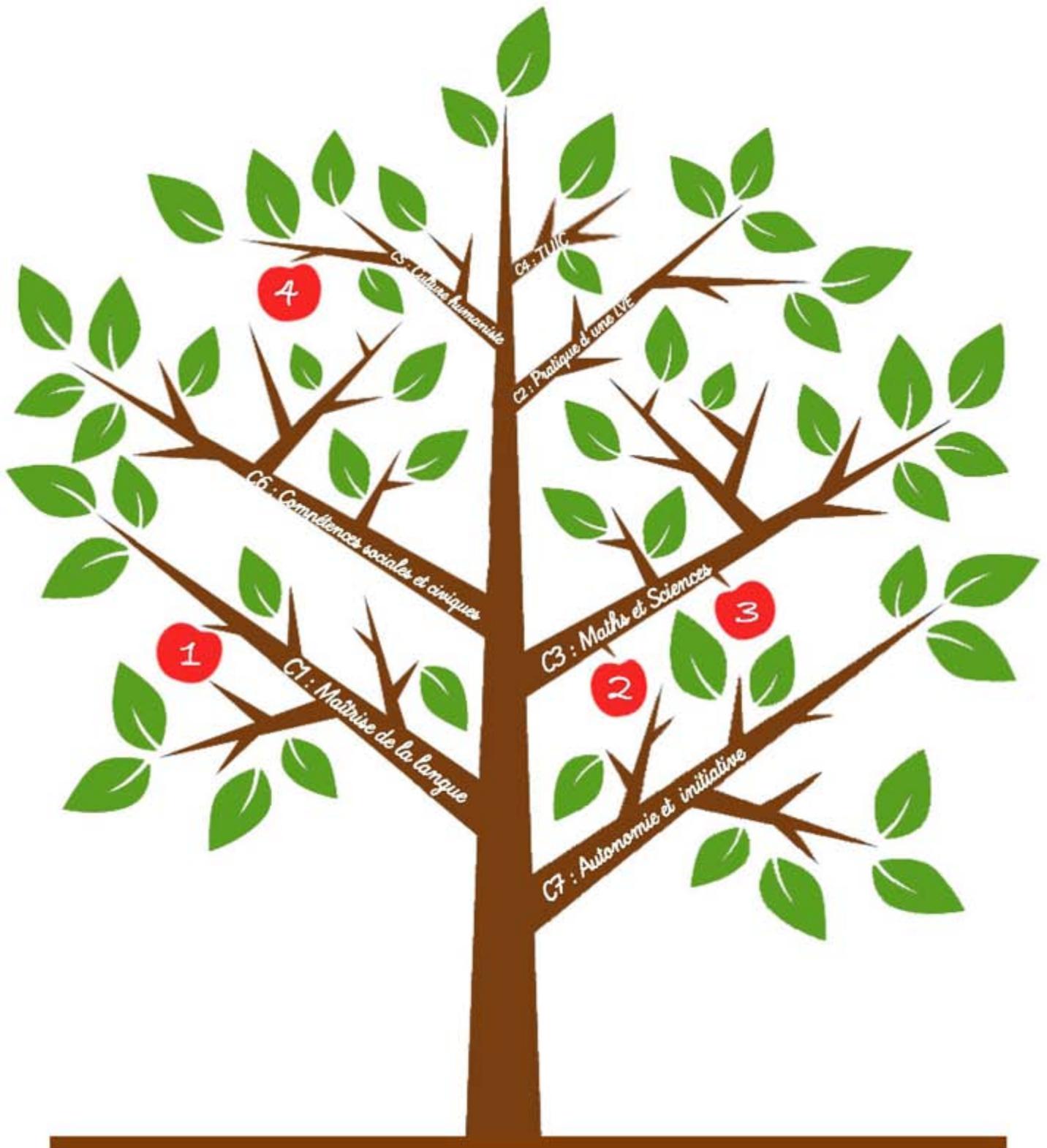
On peut également remplir les silhouettes à partir de motifs graphiques :



Gérard Fromanger

COMPÉTENCE 5 : LA CULTURE HUMANISTE	
<i>Domaine : Avoir des repères relevant du temps et de l'espace</i>	Evaluation
Utiliser dans différents contextes les connaissances acquises sur les alternances et les cycles (jour/nuit, saisons, année)	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique du temps.	
Utiliser dans différents contextes les différentes unités de temps.	
Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.	
Utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés.	
Mesurer et comparer des durées.	
Montrer de la curiosité pour les traces du passé	
S'approprier les formes usuelles de représentation de l'espace	
Utiliser dans différents contextes le vocabulaire spécifique de l'espace.	
Se repérer et s'orienter dans son environnement proche.	
Représenter l'environnement proche.	
Repérer les caractéristiques d'un milieu familier pour les comparer avec un milieu différent	
<i>Domaine : pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts</i>	
S'exprimer par la pratique du dessin.	X
S'exprimer par la pratique d'autres arts graphiques et plastiques.	X
Mobiliser et combiner différentes techniques	X
Observer, décrire, comparer des œuvres en utilisant un vocabulaire précis.	X
Exprimer ses impressions et émotions devant une œuvre d'art	X
Exprimer ses impressions et émotions à l'écoute d'une œuvre musicale	
Comparer des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.	
Chanter en portant attention à la qualité vocale.	
Respecter les exigences d'une expression musicale collective.	
Repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
Reconnaître les grandes familles d'instruments	

CYCLE 3



PALIER 2

- 1 *Projet CM1-CM2 : « Mes bagages à mots »*
- 2 *Projet CM1-CM2 « Diff. mathématiques : C'est moi qui l'ai fait ! »*
- 3 *Projet CM1-CM2 « Je trie, je récupère, je transforme... »*
- 4 *Projet CM1-CM2 « Le doublage... »*

TABLEAU SYNOPTIQUE – CYCLE 3

Cycle/ niveau/ Compétence et item	Ce qui est fait	Critères d'observation	Différenciation	Remédiation
<p><i>Cycle 3 :</i> CM1/CM2</p> <p><i>Compétence 1 :</i> Maîtrise de la langue française.</p> <p><i>Item :</i> Gérer des outils de mémorisation et de réinvestissement.</p>	<p><i>Projet :</i> « Mes bagages à mots »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réinvestir des mots nouveaux dans un autre contexte. • Catégoriser. • Regrouper des mots. • Analyser un mot nouveau. • Mémoriser. • Affiner le sens des mots. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selon le niveau de langage : créer des groupes homogènes afin que l'enseignant puisse étayer. • Choisir pour certains élèves des champs lexicaux liés à leur vie quotidienne • Travailler sur certaines parties seulement (ex : uniquement les homonymes, les antonymes) 	
<p><i>Cycle 2 :</i> CM1/CM2</p> <p><i>Compétence 3</i> Les principaux éléments mathématiques.</p> <p><i>Item :</i> Résoudre des problèmes relevant des 4 opérations engageant une démarche à une ou plusieurs étape(s)</p>	<p><i>Projet :</i> « Défi maths – Construire des problèmes »</p> <p><i>Problèmes relevant de :</i> l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.</p>	<p><u><i>Etre capable de :</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trier et sélectionner des informations • Schématiser • Verbaliser / Reformuler / Argumenter • Elaborer des stratégies et expliciter les étapes intermédiaires de résolution • Contrôler la vraisemblance d'un résultat • Coopérer /échanger 	<p><i>Pour tous les types de problèmes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Orienter le choix du support • Aider à construire « l'histoire », le contexte • Etayage de l'adulte (oralisation des étapes de construction /résolution) • Aider à la compréhension du vocabulaire 	
<p><i>Cycle 3 :</i> CM1-CM2</p> <p><i>Compétence 3 :</i> Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique.</p> <p><i>Item :</i> Mobiliser ses connaissances pour agir sur l'environnement en tenant compte</p>	<p><i>Projet :</i> « Je trie, je récupère, je transforme... »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différents types de déchets • Connaître le circuit des déchets • Connaître les 3R : Réduire, Réutiliser, Recycler ainsi que le compostage • Savoir trier 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour la partie tri, la séquence comporte une grande part de manipulation : étayage possible de l'adulte et des pairs • Pour la partie réalisations des affiches : on peut repartir des photographies du centre de tri et du centre d'enfouissement 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des jeux construits ou existants sur le tri des déchets : <ul style="list-style-type: none"> - « Sauvons la planète » (Internet) - Jeu de 7 familles - Malette - Affiches construites par les élèves en donnant de nouveaux objets - ...
<p><i>Cycle 3 :</i> CM1-CM2</p> <p><i>Compétence 3 :</i> La culture humaniste</p> <p><i>Item :</i> Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive</p>	<p><i>Projet :</i> « Le doublage »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire le lien entre image et texte • Cohérence / chronologie d'une histoire • Utiliser la concordance des temps dans un récit • Utiliser un vocabulaire précis • Produire un texte ou un dialogue, orthographié correctement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Passer par l'oralisation, la théâtralisation • Utiliser un secrétaire ou l'aide de l'enseignant pour structurer les idées • S'entraîner, mémoriser en partie son texte en utilisant l'intonation juste afin de lire à haute voix 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir avec l'enseignant un dialogue à partir d'images fixes • Apporter une aide avec une liste de mots précis dans d'autres contextes (exemple : géographie – Le Pôle Nord pour Pingu)

Compétence 1

Maîtrise de la langue

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ **Gérer** des outils de mémorisation et de réinvestissement

Etape 2 : Qu’implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Gérer des outils de mémorisation et de réinvestissement :

Gérer : construction de l’outil qui doit être évolutif et utilisable dans différents domaines

Outils : formes variées (exemple : imagier (texte, images, photos) individuel sous forme de petit livre ou classeur)

Mémorisation : acquérir, comprendre des mots nouveaux à l’oral comme à l’écrit dans différents contextes (voir 6 à 8 fois le mot pour le retenir)

Réinvestissement : réutiliser les mots en décontextualisant et en recontextualisant

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Vocabulaire spécifique
- Vocabulaire lexical
- Relations de forme (dérivés, familles...) et de sens entre les mots (synonymes, antonymes...)

Capacités

- Mémoriser
- Comprendre / Mettre du sens
- Associer mot / image mentale
- Analyser un mot nouveau (observer préfixes...)
- Regrouper des mots
- Affiner le sens des mots
- Réinvestir les mots nouveaux dans un autre contexte
- Catégoriser

Attitudes

- Avoir du plaisir
- Susciter la curiosité
- Avoir le goût de la rigueur et de la précision
- Contribuer au travail de groupe /Coopérer
- Avoir le goût de la recherche

Items évalués en transversal (Exemple : personnage mystère)

Compétence 5 : La culture humaniste

Domaine : avoir des repères relevant du temps et de l’espace

Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (personnages)

Connaître et repérer les principaux caractères géographiques physiques et humains de la France / de l’Union Européenne

Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts

Reconnaître, décrire des œuvres préalablement étudiées

Donner du sens et exprimer ses émotions devant une œuvre d’art

Donner du sens et exprimer ses émotions à l’écoute d’une œuvre musicale

(Autres situations déclenchantes = Culture scientifique ou Compétences sociales et civiques)

Etape 4 : En s’appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D’UN PROJET CHOISI : CRÉATION DE MES BAGAGES À MOTS

Objectif : Construire un outil de stockage pour enrichir et réinvestir du vocabulaire.

Un outil visuel pour que les élèves puissent se repérer, qu’ils puissent aussi facilement le manipuler et l’utiliser dans tous les domaines de compétences.

Pour les élèves, construire des « bagages à mots » ça sert à quoi ? Pourquoi ? :

- Effet attendu chez les élèves :

S’engager dans l’élaboration (concevoir la catégorisation)

Comprendre son utilisation

Utilisation de ce support mémoire du travail

Persévérer, alimenter l’outil

Avoir l’envie et le besoin de l’utiliser

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p><u>Séance 1 : Situation déclenchante</u></p> <p>Objectif : Faire émerger le besoin de posséder un vocabulaire précis, spécifique pour un bagage commun.</p> <p>Déroulement : « Jeu de Kim ». A partir de photocopies de tableaux de rois en habit de sacre, les élèves doivent deviner l'identité d'un personnage mystère. Les images sont volontairement ressemblantes.</p> <div data-bbox="308 392 1037 716" style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Un élève possède une image A4 du « personnage mystère ». Les autres élèves reçoivent une image A5 de différents personnages historiques (dont une correspond au personnage mystère).</p> <p>L'élève qui a le personnage mystère décrit oralement l'image. A la fin de la description, le ou les élèves qui pensent avoir le portrait du personnage mystère accrochent leur image au tableau.</p> <p>Validation collective des images affichées. Puis confrontation avec le personnage mystère et mise en évidence du besoin de précision.</p> <p><u>Séance 2 : Situation de recherche</u></p> <p>Objectif : Construire un stock de mots :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire contemporain au personnage - Description physique (posture, coiffure...) <p>Déroulement : Le maître met à la disposition des élèves des documents de référence (manuels d'histoire, dictionnaires, encyclopédie, corpus de textes extraits de la littérature...) et recherche possible sur Internet.</p> <p><u>Séance 3 : Ebauche des fiches lexicales</u></p> <p>Objectif : Définir les critères de classification de l'outil</p> <p>Déroulement : Mise en commun des mots trouvés et classement induit suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - champ lexical du portrait physique et moral - champ lexical de la période historique concernée– illustrations, imagiers – (moyens de locomotion, habitations, habillement, us et coutumes...) - champ lexical de l'habillement - champ lexical de la description de lieu <p><u>Séance 4 : Construction de la fiche « champ lexical du portrait » (cf. Annexe)</u></p> <p>Objectif : Organiser plus précisément la fiche « champ lexical du portrait »</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent organiser la fiche en deux parties (portrait physique / portrait moral)</p> <p><u>Séance 5 : Construction d'une fiche mot – Exemple choisi par l'enseignant (tous les mots ne se prêtent pas à ce travail) : la tête (cf. Annexe)</u></p> <p>Objectif : Travailler de façon précise un mot ciblé de la fiche « champ lexical du portrait ».</p> <p>Déroulement : Chercher à l'aide des différents dictionnaires tous les mots qui ont un lien (relation de forme et de sens) avec le mot « tête ». Mise en commun de tous les mots. Les élèves (par groupe) se mettent d'accord sur différents critères de classification pour la fiche mot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir du plaisir • Susciter la curiosité • Contribuer au travail de groupe / Coopérer • Avoir le goût de la recherche • Regrouper des mots • Affiner le sens des mots • Contribuer au travail de groupe / Coopérer • Catégoriser • Analyser un mot nouveau (observer préfixes...) • Comprendre / Mettre du sens • Associer mot / image mentale • Connaître les relations de forme (dérivés, familles...) et de sens entre les mots (synonymes, antonymes...) • Contribuer au travail de groupe / Coopérer • Analyser un mot nouveau (observer préfixes...)

Séance 6 – Jeux de langue (ou activité quotidienne voir « Un jour, un mot » et « Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école » de Renée Léon)

Objectif : S'entraîner et s'approprier les fiches de l'outil « mes bagages à mots »

Exemple : Activités autour de la définition d'un mot

☐ Découverte d'un mot par un jeu de question-réponse/jeu de devinettes (cartes-images)

☐ Compléter un mot à partir de sa définition

CU _ _ _ _ _ : Famille d'instruments à laquelle appartient le cor,

la trompette, le tuba...

Exemple : Activités autour de la polysémie

☐ *Jeu de devinette :* Préparer une pioche : mots courants polysémiques écrits sur des petits carrés de papier pliés en quatre chaîne/carte/feuille/mousse/souris/place/plage/lame/glace...

Les élèves placés en groupes (2 à 4), tirent un mot dans la pioche. L'activité consiste à inventer, pour ce mot, une devinette qui intègre au moins deux sens différents :

**♪ Fait de la musique et accroche les feuilles de papier
Le trombone**

☐ *Au pied de la lettre :* sens propre – sens figuré *Albums de Alain Le Saux*

A partir d'une banque d'expressions (connues/trouvées dans des documents/sur Internet...), créer de nouveaux dessins

☉ Ma maîtresse a dit qu'il fallait bien **posséder la langue** française

☉ Maman m'a dit que son amie Yvette était vraiment **chouette**

☐ *Associer un mot et une image* en évitant le piège de l'homonymie

Ex : pain



et pin



Exemple : Activités autour du champ lexical

☐ Jeu du marabout du sens

Donner un mot de départ, chaque élève doit rapidement trouver un mot qui entretient une relation sémantique avec le mot donné

☐ Jeu du mur du silence

Ecrire un mot au tableau, les élèves viennent écrire, à tour de rôle, d'autres mots que le mot de base leur suggère en explicitant pourquoi

Exemple : Activités autour de la formation des mots

☐ La composition, c'est-à-dire la juxtaposition de 2 mots réunis ou non par un trait d'union ou une préposition : chaise longue, perce-neige, moulin à café, arc-en-ciel : jouer/manipuler ces éléments

☐ Batimo, situations d'apprentissage pour acquérir du vocabulaire en manipulant préfixes, suffixes et radicaux CM

Exemple : Activités autour des synonymes et des antonymes

☐ Jeu oral à la chaîne (maquiller/maquillage/démaquiller)

☐ Jeux de paires : Memory/domino/loto

☐ « Je dirais même plus ... » à la manière des Dupont et Dupond

Support : albums de Tintin, Hergé

- Bilan : Le panier de mots (10mn)

Tous les mots étudiés sont mis régulièrement dans une boîte à mots (par les élèves – TUIC). Tous les jours, un élève tire un mot du panier. Le maître demande ensuite à l'ensemble de la classe ou à différents groupes :

D'écrire une phrase contenant ce mot

De donner la définition de ce mot

De donner un synonyme et/ou un antonyme

De trouver le plus de mots possibles faisant partie du champ lexical

De trouver des mots de la même famille

Remarque : Grâce aux différents jeux de langue, les fiches peuvent être enrichies.

• Comprendre / Mettre du sens

• Associer mot / image mentale

• Connaître les relations de forme (dérivés, familles...) et de sens entre les mots (synonymes, antonymes...)

• Mémoriser

• Avoir du plaisir
• Susciter la curiosité

• Réinvestir les mots nouveaux en contexte

Séance 7 – Réinvestissement :

Objectif : Réinvestir en contexte

Déroulement :

Exemple 1 : A partir d'un tableau, choisir un personnage secondaire (Exemple : Le tableau du Sacre de Napoléon par David)

Produire la description romancée d'un personnage de la même période historique en utilisant l'outil de stockage.



Exemple 2 : A partir du personnage d'un texte, d'un album, d'un conte... créer le portrait d'un personnage « opposé » (le petit chaperon noir, le loup sentimental, le grand méchant cochon, le chat empoté, Barbe Rose ...)

Séance 8-Transfert :

Objectif : Construire de nouvelles fiches dans d'autres domaines de compétences

Autres situations déclenchantes :

Exemple 1 : Culture Humaniste –Domaine Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts

A partir d'un extrait musical (Le vol du bourdon- Rimsky-Korsakov) -> Vocabulaire spécifique à la musique + Description de lieu / saisons + Sentiments

Exemple 2 : Maîtrise de la langue

A partir d'un corpus de texte (Ex : portraits / Tirade des nez...) -> Portrait physique et moral + habillement (ou autres selon les textes)

Exemple 3 : Culture Humaniste – Géographie

A partir de photographies de paysage ->Vocabulaire spécifique à la géographie (ex : le relief) + Description de lieu / de paysage



Exemple 4 : Culture scientifique et technologique + Maîtrise de la langue

A partir d'un article de journal concernant l'éruption d'un volcan ->Vocabulaire spécifique aux sciences (ex : les volcans) + Journal +...



http://44.svt.free.fr/jpg/volcanologie_3.htm

- Mémoriser
- **Connaître et mémoriser** les principaux repères chronologiques (personnages)
- **Reconnaître, décrire** des œuvres préalablement étudiées
- Avoir du plaisir
- Avoir le goût de la rigueur et de la précision
- Réinvestir les mots nouveaux dans un autre contexte

Connaissances :

- Vocabulaire spécifique
- Vocabulaire lexical

Dans d'autres séquences :

Connaître et repérer les principaux caractères géographiques physiques et humains de la France / de l'Union Européenne

Donner du sens et exprimer ses émotions devant une œuvre d'art

Donner du sens et exprimer ses émotions à l'écoute d'une œuvre musicale

+ **Culture scientifique**
+ **Compétences sociales et civiques**

Exemple 5 : Compétences civiques et sociales

A partir du tableau de Georges de la Tour « Le tricheur à l'as de carreau » -> Vocabulaire spécifique à la peinture +Portrait physique et moral + sentiments + Vocabulaire spécifique au respect de soi et des autres



Exemple 6 : Culture Humaniste –Domaine Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts

A partir d'une affiche art déco (Cassandre, Le Normandie –Affiche de 1935) -> La navigation (peut-être renforcé en histoire Grandes découvertes) + sentiments en lien avec l'actualité ou l'histoire (Costa Concordia / Titanic)



Exemple 7 : Culture Humaniste – Histoire

A partir d'une photographie de classe fin 19^{ème} / début 20^{ème} ->Vocabulaire de la classe/de l'école + La vie fin 19^{ème} (J.Ferry)



Exemple 8 : Principaux éléments de mathématiques

A partir d'un tableau de Kandinsky ou Klee ->Vocabulaire spécifique à la peinture + Vocabulaire spécifique à la géométrie



LE PORTRAIT

RECHE 1

PORTRAIT PHYSIQUE
Le corps humain

La tête :

Les cheveux : brun, châtain, blond, frisé, chauve, crépu, bouclés, lisses, ondulés, raides, courts, longs, épais, une calvitie...

Le visage :

Nez : long, fin, crochu

Bouche / dents : fines, minces, bien dessinées, épaisses, ourlées, rouges comme des cerises

Sourire : éclatant, triste, forcé, carnassier

Yeux : couleurs, formes (ronds, allongés, bridés, globuleux), expression (vifs, tristes)

Teint : pâle, blême, blanc

Voix :

Grave, aigue, forte, discrète, cavernreuse, enrrouée...

Aspect physique général :

Vieux, âgé, jeune, beau, élégant, charmant, laid, affreux, horrible, vilain, monstrueux, répugnant,

La silhouette :

Svelte, mince, gros, fin, cambré, élané, voûté, droit, gringalet, menu, musclé

La taille :

Petit, grand, minuscule, immense, moyen, gigantesque, ...

PORTRAIT MORAL

Quelques expressions et clichés :

Les dents du bonheur (dents écartées),
Une mine patibulaire (visage qui inquiète),
Des oreilles en chou-fleur,
Des yeux de merlan frit,
Le sourire de la Joconde,
Le nez de Cléopâtre,
Le nez de Cyrano :



Le nez de Pinocchio :



Caractère :

Méchant, féroce, gentil, doux, calme, nerveux, courageux, paresseux...

Sentiments :

Heureux, malheureux, jaloux, triste, joyeux, amoureux...

Les détails particuliers et accessoires :

moustaches, barbes, lunettes, lorgnons, fossettes, grains de beauté, mouche, taches de rousseur, vernus, poireaux, cicatrices, balafres, perruques, maquillage



TÊTE

Les différents sens du mot :

- Sens 1 :** Extrémité supérieure du corps humain, boîte crânienne
Sens 2 : Visage, expression, physionomie.
Sens 3 : Ensemble des facultés intellectuelles, esprit, cerveau.
Sens 4 : Personne qui dirige.

...

Terme générique

Le corps humain

Synonymes :

caboche	crâne	visage
binette	bobine	figure
esprit	poire	caillou
bouille	face	gueule
trogne	trombine	ciboulot

Homonymes :

LaTêt = fleuve côtier des P.O.
Le Têt = Nouvel an vietnamien
Tete = ville du Mozambique

Étymologie:

Du latin *testa* (« pot en terre cuite »), et par extension tout objet en terre cuite d'où « cruche », « amphore », « pot », puis « crâne ». C'est ainsi que, par dérision, les Romains nommaient la tête. En latin classique, la partie du corps de l'homme et des animaux qui porte les yeux et la bouche est dénommée caput (chef / couvre-chef / capital).

Mots de la même famille :

Têtard
Têtu
Têtière
Entêtê
Entêtement
Êtêter

Registre de langue :

Précieux : Le chef.
Soutenu : La tête
Courant : La figure
Familier : La bobine, la bouille, la binette, la caboche, la bille.
Argotique : La gueule, la tronche, la trombine, la margoulette.

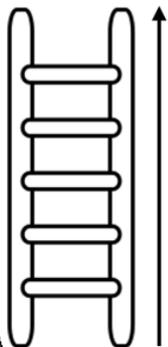
Préfixes, Suffixes :

Mots composés :

Tête-à-queue
Tête-à-tête
Tête-bêche
tête-de-loup

Contraires :

Echelle d'intensité :



Expressions :

Se creuser la tête
Avoir une bonne tête
Perdre la tête
Ne pas avoir de tête
Faire la tête
Gagner d'une tête
Être tombé sur la tête
Garder la tête froide
Être une tête brûlée
Réfléchir à tête reposée
Tête de linotte
Tête en l'air
Donner sa tête à couper

PALIER 2 ▶ COMPÉTENCE 1 ▶ LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
▶ S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis	X
▶ Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'oral	X
▶ Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	X
▶ Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose	
LIRE	
▶ Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte	
▶ Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge	
▶ Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne	
▶ Dégager le thème d'un texte	
▶ Repérer dans un texte des informations explicites	
▶ Inférer des informations nouvelles (implicites)	
▶ Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue)	X
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre	
▶ Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)	X
▶ Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque	X
ÉCRIRE	
▶ Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée	
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit	X
▶ Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : VOCABULAIRE	
▶ Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	X
▶ Maîtriser quelques relations de sens entre les mots	X
▶ Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots	X
▶ Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : GRAMMAIRE	
▶ Distinguer les mots selon leur nature	
▶ Identifier les fonctions des mots dans la phrase	
▶ Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient	
ÉTUDE DE LA LANGUE : ORTHOGRAPHE	
▶ Maîtriser l'orthographe grammaticale	
▶ Maîtriser l'orthographe lexicale	X
▶ Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire	

La compétence 1 est validée au palier 2 le :

PALIER 2 ▶ COMPÉTENCE 5 ▶ LA CULTURE HUMANISTE

AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L'ESPACE	DATE
▶ Identifier les périodes de l'histoire au programme	
▶ Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	X
▶ Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	
▶ Comprendre une ou deux questions liées au développement durable et agir en conséquence (l'eau dans la commune, la réduction et le recyclage des déchets)	
AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES	
▶ Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	
▶ Établir des liens entre les textes lus	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
▶ Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	
PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS	
▶ Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	
▶ Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées	X
▶ Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	
▶ Interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
▶ Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	

La compétence 5 est validée au palier 2 le :

PALIER 2

COMPÉTENCE 4 LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Le niveau requis au palier 2 pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication est celui du brevet informatique et internet niveau école.

S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	DATE
▶ Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques	
ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE	
▶ Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus	
CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES	
▶ Produire un document numérique : texte, image, son	X
▶ Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail	X
S'INFORMER, SE DOCUMENTER	
▶ Lire un document numérique	X
▶ Chercher des informations par voie électronique	X
▶ Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet	
COMMUNIQUER, ÉCHANGER	
▶ Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	

La compétence 4 est validée au palier 2 le :

Compétence 3
Principaux éléments
de mathématiques...

COMPÉTENCE 3 – PALIER 2 – LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS MATHÉMATIQUES

PROJET : DÉFI MATHÉMATIQUE : « C'EST MOI QUI L'AI FAIT ! » (CYCLE 3)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Résoudre des problèmes relevant des 4 opérations

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Résoudre des problèmes relevant des 4 opérations

Résoudre : élaborer des stratégies/essayer/manipuler/comparer/verbaliser/faire des traces écrites (avec schémas ou chiffres)

Problèmes : Situations concrètes / Typologies de problèmes / Situations problèmes / Problèmes complexes

Opérations : Addition – Soustraction – Multiplication – Division (nombres entiers et décimaux)

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Nombres jusqu'au milliard
- Notions de multiples
- Les nombres décimaux
- Sens et techniques des 4 opérations
- Tables d'addition, de multiplication
- Connaître les groupements ou décompositions
- Vocabulaire adapté ...

Capacités

- Situer le problème
- Trier et sélectionner des informations
- Manipuler
- Schématiser
- Verbaliser / Reformuler / Argumenter
- Elaborer des stratégies et expliciter les étapes intermédiaires de résolution
- Contrôler la vraisemblance d'un résultat

Attitudes

- Mettre du sens et du plaisir à l'enjeu
- Persévérer
- Accepter l'erreur et se confronter à la difficulté
- Accepter plusieurs résolutions et des résultats multiples
- Contribuer au travail de groupe
- Coopérer /échanger
- Développer le goût de la rigueur et de la précision
- Construire l'autonomie

Items évalués en transversal

Compétence 1 : Maîtrise de la langue

- Dire : prendre part à 1 dialogue, justifier...
- Lire et comprendre un énoncé, une consigne

Compétence 3 : Les principaux éléments mathématiques et la culture scientifique et technologique

- Nombre et calcul ; nommer les nombres, techniques opératoires...
- Organisation et gestion des données : organiser des informations numériques
- Pratiquer une démarche scientifique...

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : « C'est moi qui l'ai fait ! »

MISE EN ŒUVRE D'UN DÉFI MATHÉMATIQUE

Objectif : Travailler la résolution de problème au cycle 3 sur des problèmes complexes numériques.

Pour les élèves, un défi maths ? Pourquoi ? :

- Faire émerger le besoin de création/d'originalité...
- Garder à l'esprit la démarche d'expérimentation : situations complexes,
- Effet attendu chez les élèves : être plus capable de rentrer dans une tâche complexe, sans appréhension, le Plaisir de chercher/d'essayer...
- Des situations ou des projets ponctuels dans l'année scolaire (pas en continu)
- Améliorer la lecture des énoncés.

1-DESCRIPTION DES SITUATIONS :

Mettre les élèves face à des situations complexes

Définition de « complexe » :

- Problèmes numériques pour chercher
- La démarche est prioritaire
- Il n'y a pas toujours une solution unique
- Tous les éléments du problème ne se trouvent pas dans l'énoncé

Objectif : Résoudre des problèmes quantitatifs / numériques en utilisant différentes procédures (traces écrites : schémas, opérations... et d'autres stratégies : mimes, manipulation d'objets...)

Sens :

- ✓ La situation doit être motivante (en lien avec la vie de classe ou le vécu...)
- ✓ La situation n'est pas forcément réelle (un conte...)
- ✓ La situation donne envie d'être résolue (un défi...)

L'enseignant entraîne les élèves aux situations complexes qu'il collecte pour les utiliser ensuite pour le défi mathématique

2 – EXPÉRIMENTATION

Objectif :

- Améliorer la résolution de problèmes à travers la création/construction de problèmes
- S'approprier des démarches de résolution (stratégies)

Séance 1 : Situation déclenchante

Objectif :

- Créer un problème – Mettre en évidence le besoin d'une grille de construction

À partir d'un document écrit de la vie quotidienne (le prospectus), les élèves par groupe doivent créer un problème.

Lors de la mise en commun les difficultés apparaissent : manque d'informations, pas de question, situation trop facile....

Nécessité d'une grille pour se souvenir des remarques effectuées.

Séance 2 :

Objectif : Elaborer une grille d'aide à la construction de problèmes par les élèves à partir des critères sélectionnés.

FAIRE	OK
L'énoncé « raconte une histoire »	
Il y a les informations pour répondre au problème	
Tout le monde peut comprendre le vocabulaire du problème	
Il y a plusieurs calculs à faire, plusieurs étapes	
Les pronoms personnels représentent les bonnes personnes	
Il y a des informations supplémentaires inutiles	
Attention à l'orthographe	

Séance 3 et 4 (voir plus ...selon le travail de classe) :

Objectif : Analyser plusieurs types de problèmes méthodologiques.

Les élèves travaillent sur l'analyse d'énoncés :

- Travail de lecture d'informations (essentielles ou superflues) : énoncé, tableau, schéma, graphiques, dessins...
- Trouver les informations manquantes
- Reconnaître les informations superflues
- Trouver la question qui correspond à un énoncé

Pour chaque énoncé, souligne l'affirmation qui correspond à la question.

M. Dupont paie des impôts en trois versements.

1er versement 360 €.

2ème versement 360 €.

3ème versement 564 €.

Quelle somme a-t-il versée au bout des trois versements ?

- Travail intermédiaire sur la construction du problème
- Inventer une question pour un énoncé
- Reconstituer ou compléter un énoncé

Références des ouvrages utilisés pour ce travail :

Fiches à photocopier – Résolution de problèmes CM1 – Bordas

Fiches à photocopier – Résolution de problèmes CM2 – Bordas

Lecture et mathématiques cycle 3 – Scéren CRDP Languedoc Roussillon

Résolution de problèmes I – Lecture et compréhension d'énoncés - Editions Jocatop

Résolution de problèmes II – Approfondissement - Editions Jocatop

Séance 5 :

Objectif : Créer des problèmes divers relevant des quatre opérations, à partir d'écrits de la vie quotidienne

Déroulement :

Les groupes choisissent un support pour créer à nouveau des problèmes (facture, ticket de caisse, calendrier, prospectus, programme télé, carte géographique).

Chaque groupe produit un énoncé de problème lié à son document et en s'aidant de la grille.

L'enseignant passe dans les groupes afin d'observer, de guider...

Pour valider la cohérence du problème, chaque élève essaie de le résoudre.

Il dispose de 750€.
Pourra-t-il acheter tout ce qu'il a prévu ?
Si oui, combien d'argent lui restera-t-il ?

• Mettre du sens et du plaisir à l'enjeu

• Contribuer au travail de groupe

• Verbaliser / Reformuler / Argumenter



Séance 6 : Cette séance s'étale sur plusieurs jours pour pouvoir faire tourner les groupes.

Objectif : Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations

- Chaque groupe a produit un problème (environ 6 problèmes au total).
- Un groupe travaille avec l'enseignant sur un ou deux problèmes construits par les autres groupes. Le reste de la classe est en autonomie.
- Dans le groupe chaque élève résout individuellement le problème ce qui permet au maître d'évaluer la compréhension et les stratégies mises en œuvre.
- Les élèves du groupe confrontent ensuite leurs stratégies et leurs résultats. Ils se mettent d'accord et décident de la réponse définitive.
- Les autres problèmes seront résolus par le groupe en autonomie.

Chaque groupe va résoudre à tour de rôle les problèmes proposés par les autres groupes. Le problème est tout d'abord résolu individuellement par les élèves.

Chaque élève expose ensuite au groupe et au maître sa stratégie et son résultat. Le maître peut reformuler.

Le groupe se met ensuite d'accord sur la stratégie la plus efficace et sur le résultat correct. Une feuille est produite par le groupe et rendue au maître.

Pourra-t-il acheter tout ce qu'il a prévu ?

Oui, il pourra.

Si oui, combien d'argent lui restera-t-il ?

Il lui reste 310€ 85 centimes

249 €	750 €
+ 59 €	- 439,15 €
+ 40 €	<hr/>
39 €	310,85 €
30 €	
19,95 €	
2,20	
<hr/>	
439€ 15	

- Trier et sélectionner des informations
- Elaborer des stratégies et expliciter les étapes intermédiaires de résolution
- Accepter l'erreur et se confronter à la difficulté
- Accepter plusieurs résolutions et des résultats multiples
- Argumenter
- Coopérer /échanger
- Contrôler la vraisemblance d'un résultat

Les critères de réussite du défi mathématique :

- Problème résolu 2 points
- Résultat unique 1 point
- Problème non résolu 0 point

Bonus : 1 point supplémentaire, pour l'équipe qui a conçu un problème, chaque fois qu'un groupe échoue dans sa résolution.

Tableau pour les résultats en fin de défi quand tous les groupes sont passés :

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6
Problème 1	X	2	2	2	2	2
Problème 2	2	X	2	2	2	2
Problème 3	2	0	+ 2	2	0	2
Problème 4	1	2	2	X	2	2
Problème 5	2	2	0	0	+ 2	2
Problème 6	2	2	2	1	2	X
<i>TOTAL</i>	<i>9</i>	<i>8</i>	<i>10</i>	<i>7</i>	<i>10</i>	<i>10</i>

Connaissances :

Elles sont vérifiées selon les problèmes par l'enseignant à partir des brouillons individuels

2

PALIER 2 ▶ COMPÉTENCE 3 ▶ LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Les principaux éléments de mathématiques

NOMBRES ET CALCUL	DATE
▶ Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples	
▶ Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9	
▶ Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)	X
▶ Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur	
▶ Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations	
▶ Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat	X
▶ Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations	X
▶ Utiliser une calculatrice	
GÉOMÉTRIE	
▶ Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels	
▶ Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision	
▶ Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires	
▶ Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	
GRANDEURS ET MESURES	
▶ Utiliser des instruments de mesure	
▶ Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle	
▶ Utiliser les unités de mesures usuelles	
▶ Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions	
ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES	
▶ Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	X
▶ Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat	
▶ Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	

La compétence « principaux éléments de mathématiques » est validée au palier 2 le :

Compétence 3
Culture scientifique

COMPÉTENCE 3 – PALIER 2 – CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE –

Domaine Environnement et développement durable

PROJET : « JE TRIE, JE RÉCUPÈRE, JE TRANSFORME... » (CYCLE 3)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ Mobiliser ses connaissances pour agir sur l'environnement en tenant compte des exigences d'un développement durable

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Mobiliser ses connaissances pour **agir sur l'environnement** en tenant compte des **exigences** d'un **développement durable**

Mobiliser ses connaissances = répertorier et utiliser ses connaissances dans différents contextes.

Agir sur l'environnement = être conscient de l'impact de chaque geste sur le devenir de notre planète.

Exigences = impératifs, contraintes

Développement durable = un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs. (*Rapport Bruntland*)

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Identifier les différents types de déchets
- Connaître le circuit des déchets (de son école, de sa commune).
- Identifier et décrire différents circuits possibles pour les déchets (de son école, de sa commune).
- Savoir que les possibilités de recyclage et de réutilisation dépendent notamment du circuit et du processus de tri et d'autre part des capacités industrielles de traitement.
- Savoir trier.
- Vocabulaire spécifique
- Lire des symboles / des logos environnementaux

Attitudes

- Sens de l'observation
- Esprit critique
- Responsabilité face à l'environnement
- Coopérer

Capacités

- Pratiquer une démarche scientifique : Savoir observer, questionner,
- Formuler une hypothèse et la valider,
- Argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solution
- Exprimer et exploiter les résultats d'une recherche
- Trier des informations
- Schématiser

Items évalués en transversal

Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts

Citer dans les catégories de la création artistique : un auteur, une œuvre
Reconnaître, décrire des œuvres préalablement étudiées
Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelle et plastique
Inventer des œuvres plastiques

Domaine : Dire

Raconter, décrire, exposer oralement dans un vocabulaire approprié et précis
Prendre la parole devant les autres
Répondre à une question par une phrase complète et compréhensible à l'oral

Domaine : Lire

Lire un texte silencieusement avec aisance
Dégager le thème d'un texte documentaire en le reformulant

Domaine : écrire

Rédiger, en utilisant ses connaissances sur la langue, un compte rendu

Domaine : grandeurs et mesures

Utiliser les unités de mesure usuelles de masse

Domaine : Organisation et gestion des données

Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité

Domaine : Avoir un comportement responsable

Avoir conscience des enjeux de la protection de l'environnement et du développement durable et agir en conséquence

...

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : « JE TRIE, JE RÉCUPÈRE, JE TRANSFORME... »

Objectif : Définir un déchet et étudier son devenir en accentuant la notion de 2^{ème} vie d'un déchet à travers la production d'œuvres plastiques.

Pour les élèves, « Je trie, je récupère, je transforme » ça sert à quoi ? Pourquoi ? :

Effets attendus chez les élèves :

- Appréhender la démarche d'expérimentation
- Faire apparaître le besoin de création / d'originalité

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p>Projet basé sur l'album « Qui a pillé les poubelles ? » de Luan Alban – Grégoire Mabire d'après le travail d'Éric Tisserand – Formateur en SVT à l'IUFM d'Alsace</p> <hr/> <p>PHASE 1 : Prendre conscience du problème posé par les déchets</p> <p>Séance 1 : Situation d'entrée et émergence des représentations initiales</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> > Prélever des indices dans les illustrations de l'album, > Faire émerger les représentations initiales des élèves. <p>Temps 1 : Lecture du début de l'album</p> <p>DÉROULEMENT : L'enseignant fait lire les trois premières doubles pages.</p> <p>Temps 2 : Émergence des représentations initiales</p> <p>DÉROULEMENT : L'enseignant revient sur le début de l'histoire ; il demande aux élèves un résumé pour s'assurer de la bonne compréhension.</p> <p>À partir de l'illustration de la 2^e double page :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il demande aux élèves de la commenter ; - il fait ensuite émerger les représentations initiales des élèves sur le contenu des poubelles en général : « Que contiennent nos poubelles ? », « Pour vous, qu'est-ce qu'un déchet ? ». Ils peuvent rajouter également les questions qu'ils se posent. <p>Individuellement, chaque élève liste par écrit les déchets et essaie d'apporter une définition.</p> <p>Le bilan est fait collectivement.</p> <p>Temps 3 : Évaluation de l'importance des déchets produits</p> <p>DÉROULEMENT : Toujours en utilisant l'illustration de Georges apportant ses poubelles dans une brouette : L'enseignant fait pointer le volume des poubelles du pirate.</p> <p>Cela amène à faire prendre conscience des masses de déchets produits, de leur omniprésence dans notre vie (à l'école, à la maison...) et à dégager la notion d'encombrement des déchets ; le maître propose de peser le contenu de nos poubelles.</p> <p>Les élèves utilisent des balances pour peser la masse des poubelles de la classe chaque jour d'une semaine et notent les valeurs sur une affiche.</p> <p>Séance 2 : Prendre conscience du problème et le formuler</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> > prélever des indices dans les illustrations, > susciter le questionnement, > faire prendre conscience du problème. <p>Temps 1 : Évaluation de l'importance des déchets produits</p> <p>DÉROULEMENT : Les résultats des pesées sont exploités et confrontés à des chiffres issus de sources documentaires.</p> <p>Temps 2 : Les conséquences de l'accumulation des déchets</p> <p>DÉROULEMENT : L'enseignant utilise ensuite l'illustration de la 3^e double page (Georges découvrant les poubelles sur le trottoir) : il fait réagir les élèves à l'annonce de la grève des éboueurs. « Les éboueurs sont en grève. Est-ce grave ? Que se passe-t-il dans les rues du village ? »</p>	<p>Attitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sens de l'observation - Esprit critique - Responsabilité face à l'environnement - Coopérer <p>Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer une démarche scientifique : Savoir observer, questionner, - Formuler une hypothèse et la valider, - Argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solution - Exprimer et exploiter les résultats d'une recherche - Trier des informations - Schématiser <p>Ces attitudes et capacités peuvent être évaluées tout au long de la séance.</p> <p>Domaine : Dire Raconter, décrire, exposer oralement dans un vocabulaire approprié et précis</p> <p>Prendre la parole devant les autres</p> <p>Répondre à une question par une phrase complète et compréhensible à l'oral</p> <p>On peut évaluer le « Dire » tout au long de la séquence.</p> <p>Domaine : grandeurs et mesures Utiliser les unités de mesure usuelles de masse</p>

Les élèves constatent l'accumulation des déchets. Ils doivent être capables d'énoncer les conséquences de l'accumulation des déchets ; le maître lit alors les deux doubles pages suivantes en montrant les illustrations.

Puis le maître distribuera à chaque binôme un article sur une grande grève des éboueurs (Naples, Marseille...) en veillant à proposer aux élèves en difficulté les articles les plus faciles à lire.

Les élèves doivent s'attacher à :

- décrire avec précision la situation,
- trouver dans les articles les conséquences et les risques de la situation.

Que se passait-il avant ? Document d'histoire – L'élimination des déchets au fil du temps (*Exemple* : JDI N°6 – Février 2003)

Temps 3 : Bilan, formulation du problème scientifique et mise en situation de projet

DÉROULEMENT : L'enseignant revient sur ce qui a été abordé.

Les étapes précédentes ont permis de prendre conscience :

- que les déchets font partie de notre vie quotidienne,
- que nous en produisons de grandes quantités et une grande variété,
- que régulièrement, ils sont évacués de nos maisons et de nos villes,
- que dans le cas contraire, ils s'accumuleraient ce qui engendrerait des problèmes d'hygiène et esthétiques.

Il s'agit à présent de poser le problème du devenir de ces déchets.

« Comment traiter tous ces déchets ? Que pouvons-nous faire concrètement à l'école ? à la maison ? ».

Préciser que c'est pour prévenir et trier, pas pour traiter.

L'enseignant propose d'utiliser ce travail pour transmettre aux autres élèves et aux parents :

- Valoriser les déchets par une exposition d'arts
- Fabriquer des affiches informatives et ludiques
- Organiser un repas « 0 déchet » ...

Mais il précise que la priorité avant d'agir est de comprendre.

L'enseignant explique alors qu'il faut tout d'abord mieux comprendre ce que sont les déchets et de quoi sont faites nos poubelles.

PHASE 2 : S'informer et comprendre les problèmes posés par les déchets

Séance 3 : Trier les déchets et proposer des moyens de les traiter

Objectif :

- > Identifier et trier les déchets de nos poubelles : déterminer des critères de tri, les expliciter, discuter leur pertinence et leur validité ;
- > formuler des hypothèses concernant le traitement des déchets ;
- > relier les notions de tri et de traitement des déchets, afin de commencer à comprendre l'intérêt de trier.

Temps 1 : Tri

DÉROULEMENT : L'enseignant amène une poubelle reconstituée à chaque groupe.

De grands sacs poubelles noirs auront été disposés sur les tables. Les élèves sont libres de trier les contenus de leurs poubelles selon leurs propres critères. Les groupes opèrent leur tri sur la table. Les élèves notent sur une feuille les critères choisis.

Domaine : Lire

Lire un texte silencieusement avec aisance
Dégager le thème d'un texte documentaire en le reformulant

Domaine : Organisation et gestion des données

Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité

Domaine : Avoir un comportement responsable

Avoir conscience des enjeux de la protection de l'environnement et du développement durable et agir en conséquence

On peut évaluer ce domaine à de nombreuses reprises lors de cette séquence.

Une mise en commun est réalisée. Les différents tris sont comparés, critiqués, argumentés par les groupes. Une trace écrite est construite sous forme d'une affiche :

Chaque groupe se voit remettre des photographies ou étiquettes des produits qui figuraient dans sa poubelle, ainsi qu'une feuille.

Les élèves rédigent leur trace écrite. Les élèves présentent leurs résultats sous forme de tableau. Ils peuvent soit écrire les noms des déchets, soit coller les images correspondantes.

- Identifier les différents types de déchets

Temps 2 : Propositions pour traiter les déchets

DÉROULEMENT : L'enseignant revient à la situation de l'album. Il demande aux élèves : « Les éboueurs sont en grève. Les habitants du village croulent sous les déchets. Que peuvent-ils faire de ces déchets ? Proposez des solutions. »

Maintenant qu'ils ont bien vu de quoi étaient composées nos poubelles, on peut proposer des manières de traiter les déchets.

Les élèves proposent des solutions. L'enseignant demande quels verbes sont liés à ces solutions et les note au tableau. Il essaye d'aboutir aux verbes : « brûler, enterrer, réutiliser, composter, recycler ».

Temps 3 : Établissement du lien entre " trier " et " traiter "

DÉROULEMENT : L'enseignant revient à l'album. La mise en commun permet de revenir sur les solutions possibles dont le maître pourra faire la liste.

En conclusion, on précisera que le tri est fait en vue de réutiliser les déchets recyclables et de traiter ceux qui ne le sont pas.

Il fait lire les pages. Le débat interprétatif qui suit permet à l'enseignant de demander aux élèves si les solutions qu'ils avaient proposées (temps 1) sont utilisées par les villageois, et si apparaissent d'autres solutions... La mise en commun permet de revenir sur les solutions possibles dont l'enseignant pourra faire la liste.

En conclusion, on précisera que le tri est fait en vue de réutiliser les déchets recyclables et de traiter ceux qui ne le sont pas.

On arrive collectivement à la conclusion qu'on trie les déchets dans un but précis : cela permet ensuite de les traiter de façon adaptée. Pour mieux s'approprier la logique du tri, il est important de comprendre comment on traite les déchets. Il faut que les élèves vérifient leurs hypothèses.

Intervention du SYDOM (une demi-journée) :

Animation – Vive la prévention !

Jeu adapté aux élèves du cycle 3 ayant pour thème la réduction des déchets. Quatre ateliers seront proposés aux élèves : Les achats, les toxiques, la cuisine et la récupération.

Durée : 1h30

Séance 4 : Plusieurs moyens de traiter les déchets

Cette séance peut être remplacée par les visites du centre de tri de Lons et du centre d'enfouissement de Courlaoux (une demi-journée)

Objectif : Faire le lien entre le tri réalisé à l'école avec le travail effectué dans un centre de tri.

DÉROULEMENT : Les élèves pourront aller visiter un centre de tri pour voir « comment on fait dans la réalité ». Cette visite sera préparée en classe.

- Connaître le circuit des déchets (de son école, de sa commune).

- Savoir que les possibilités de recyclage et de réutilisation dépendent notamment du circuit et du processus de tri et d'autre part des capacités industrielles de traitement.

Avant la visite :

Les élèves par groupe de 3/5 rédigent au brouillon des questions (origine et quantité des déchets, tris effectués, modalités, devenir et valorisation...)

Le regroupement permet de faire la synthèse et de sélectionner les questions à conserver.

Pendant la visite : Chaque groupe d'élèves se voit confier une ou deux questions.

Ils doivent observer, interviewer, prendre des photos.

Après la visite : Chaque groupe établit un compte-rendu bref et clair, accompagné d'une ou deux photographies. Il le présente oralement.

L'enseignant introduit alors les documents sur le tri des déchets dans le village des élèves.

Tester plusieurs moyens de traiter les déchets

Objectifs :

- > Imaginer et concevoir quel traitement appliquer à quel déchet,
- > concevoir un protocole expérimental,
- > mettre en œuvre ce protocole,
- > établir un compte-rendu écrit.

Temps 1 : Proposition des moyens de vérification

DÉROULEMENT : L'enseignant demande aux élèves de récapituler leurs hypothèses.

Il demande aux élèves de proposer :

- Les objets à brûler, à enterrer, à composter, à réutiliser, à recycler,
- des moyens de vérifier ces hypothèses.

Temps 2 : Ateliers expérimentaux

DÉROULEMENT : Trois ateliers expérimentaux sont proposés.

Atelier Brûler Groupe 1	Atelier Composter Groupe 2	Atelier Enterrer Groupe 3
« Quels déchets proposez-vous de brûler ? Où allons-nous expérimenter ? Comment allons-nous faire ? »	« Quels déchets proposez-vous de composter ? Où allons-nous expérimenter ? Comment allons-nous faire ? »	« Quels déchets proposez-vous d'enterrer ? Où allons-nous expérimenter ? Comment allons-nous faire ? »

Remarque :

Les résultats de l'atelier « brûler » sont observables immédiatement.

Il n'en est rien pour les deux autres ateliers qui exigent d'attendre 4 à 8 semaines pour observer des résultats probants. Pour éviter ceci, il est possible d'anticiper, c'est-à-dire d'avoir préparé des composts et d'avoir enterré des déchets quelques semaines auparavant. L'avantage est que les élèves n'auront pas à attendre. L'inconvénient est que cela rend la démarche scientifique un peu artificielle. Le maître demandera aux élèves de rédiger un compte-rendu d'expérience :

Les déchets utilisés : les enfants notent les noms des déchets.

Le lieu de l'expérience : ils écrivent le lieu.

Comment nous avons fait : ils rédigent leur compte-rendu qui pourra être agrémenté de dessins ou de schémas + éventuellement, une photographie.

Nos résultats : Les élèves décrivent les résultats. Ils peuvent accompagner de dessins d'observation.

Domaine : écrire
Rédiger, en utilisant ses connaissances sur la langue, un compte rendu

Remarque :

Lors de l'exploitation des résultats, il sera important de faire : si le mode de traitement a permis d'éliminer complètement ou non le déchet ; Quelles ont été les conséquences de ce mode de traitement ; si le mode de traitement peut correspondre « pour de vrai » à une solution utilisée et à quelles conditions.

Ainsi par exemple pour l'atelier « brûler », l'enseignant amène les élèves à préciser :

- Que l'on peut brûler le papier, le bois, le plastique mais pas le verre, la terre cuite...
- Que brûler dégage des fumées qui peuvent être polluantes ;
- Que brûler libère de la chaleur qui peut se transformer en énergie.
- Que brûler « pour de vrai » est une solution pour certains matériaux, et qu'on le fait dans les usines d'incinération en traitant les fumées et en récupérant la chaleur pour la transformer en électricité.

On insistera sur le fait que ce que l'on brûle dans les usines d'incinération sert donc à la production d'énergie et que les fumées sont traitées, alors que ce que l'on brûle dans des lieux non adaptés ou sauvagement n'est pas une bonne solution parce que ne permet pas de récupérer la chaleur et de traiter les fumées.

Pour l'atelier « enterrer », l'enseignant amène les élèves à préciser :

- que certains déchets enterrés (débris végétaux, papier) se décomposent et d'autres non (plastique et verre)
- que contrairement à ce que les élèves croient souvent, certains déchets ne vont pas « disparaître » mais restent dans le sol et peuvent le polluer si on ne prend pas les précautions nécessaires ; en particulier quand il s'agit de déchets qui contiennent des substances polluantes.

Une manipulation simple consiste à faire tremper une feuille avec du texte écrit à l'encre dans de l'eau. L'encre se dissout dans l'eau. On montre ainsi que si on enterre un papier écrit ou imprimé, l'eau de pluie peut dissoudre l'encre qui passe dans le sol et le pollue. Enterrer ou enfouir « pour de vrai » nécessite donc des mesures de sécurité (protection du sol par des bâches étanches, récupération et traitement des liquides produits par la pluie passant dans les déchets). C'est une alternative utilisée pour les déchets qui ne peuvent pas être recyclés.

Intervention du SYDOM (1h30) :

Animation – C'est pas sorcier...de composter !

Grâce à ce jeu, adapté aux élèves du cycle 3, les enfants découvriront l'intérêt écologique du compostage, le phénomène de dégradation et les animaux qui y sont liés, ainsi que les bons gestes pour bien composter. Une série de questions et de photos leur permettra d'apprendre, en s'amusant, à pratiquer le compostage. Présentation également d'un lombricomposteur (composteur d'appartement).

Temps 3 : Ateliers de réutilisation et de recyclage

DÉROULEMENT : L'enseignant commence par une phase collective.

Il demande : « Les habitants ont décidé de trier les objets pour s'en servir. Quels déchets (que nous produisons) proposez-vous de réutiliser ? Donnez des idées de réutilisation. »

Les élèves font leurs propositions. Le maître les note au tableau.

On distribue à chaque enfant un déchet cité ci-dessus et on demande à chacun ce que l'on peut en faire : le réutiliser ou le recycler ? Ce jeu permet aux élèves de se familiariser avec la différence entre « réutiliser » et « recycler ». Il permet aussi de prendre conscience que l'on peut réparer un objet pour le réutiliser.

Séance 5 : Analyser les modes de traitement

Objectifs :

- > Réinvestir les connaissances acquises,
- > tirer des conclusions sur l'efficacité des différentes solutions,
- > comprendre dans quel ordre utiliser les solutions pour traiter un déchet en respectant au mieux l'environnement
- > modifier la représentation du déchet et le considérer aussi comme une ressource,
- > faire preuve d'esprit critique.

Temps 1 : Exploitation des résultats des séances 3 et 4

DÉROULEMENT : Les élèves récapitulent les résultats de leurs recherches précédentes. Ils valident ou non leur hypothèse : « Le traitement a-t-il été efficace ? »

Pour aller plus loin dans les informations sur le recyclage, on apporte des compléments d'information. On demande aux élèves de chercher le site [ecoemballages.fr](http://www.ecoemballages.fr), puis d'aller dans la rubrique qui concerne le recyclage. (www.ecoemballages.fr/le-tri-desemballages/du-recyclage-au-recycle/)

Chaque groupe a un type de déchets recyclables et doit expliquer en quoi et comment il peut être recyclé. Les élèves rédigent un résumé.

Les élèves peuvent ainsi suivre le devenir des déchets concernés et remplir le tableau :

Mode de traitement	Quels déchets avons-nous testé ou étudié ?	Que sont devenus ces déchets ?
RÉUTILISER	- - ...	- - ...
BRÛLER		
ENTERRER		
COMPOSTER		
RECYCLER		

Afin d'aller plus loin pour analyser l'expérience « Brûler », on peut faire étudier la page :

<http://www.ecoemballages.fr/le-tri-des-emballages/du-recyclage-au-recycle/et-quand-ce-nest-pas-recycle/>

Temps 2 : Hiérarchisation des modes de traitement

DÉROULEMENT : L'enseignant demande : « Vous avez expérimenté ou trouvé des informations sur plusieurs modes de traitement et d'élimination des déchets. Si on s'intéresse à un type de déchet, seuls certains modes de traitement fonctionnent. Lesquels choisir en priorité ? Notre objectif est de trouver dans quel ordre il faut utiliser ces solutions pour mieux préserver l'environnement. »

Type de déchet	Comment peut-on l'éliminer ? (faites la liste de toutes les solutions possibles)	Quelles sont les solutions à privilégier ?
VERRE	Réutiliser, recycler	Réutiliser, recycler
EPLUCHURES	Brûler, enterrer, composter	Composter
ETC...

Une formule simple qui résume les solutions les meilleures correspond aux « **3R : Réduire, Réutiliser, Recycler.** » Mais tous les déchets n'étant pas réutilisables ou recyclables, il faut éliminer ceux qui restent de manière sécurisée.

Les élèves remplissent individuellement les colonnes du tableau. La mise en commun aboutit au bilan construit collectivement. Celui-ci, présenté sous forme de texte à trous, pourra être rempli individuellement et collé dans le cahier.

Bilan : Lorsque plusieurs traitements sont possibles pour un déchet, on choisit celle qui est la plus respectueuse de l'environnement.

Les solutions à privilégier si possible sont : réduire, réutiliser, recycler, composter.

Lorsque aucune de ces solutions ne peut être utilisée pour un déchet, alors on a recours à : « brûler » dans un incinérateur, en récupérant la chaleur et en traitant les fumées, « enfouir » en protégeant l'environnement.

Temps 3 : Conclusion et propositions de pistes d'actions écocitoyennes

DÉROULEMENT : Le maître fait verbaliser la conclusion :

« Pouvez-vous maintenant dire pourquoi le tri est très important ? À quoi sert-il ? »

Au-delà du geste de tri, il faut que les élèves comprennent **l'utilité du tri.**

On trie en fonction de l'utilisation ultérieure du déchet et de son éventuelle valorisation :

Les emballages recyclables vont être recyclés et transformés en nouveaux produits ; les déchets fermentescibles sont transformés en compost ; certains déchets qui ne peuvent être recyclés sont susceptibles de produire de l'énergie : électricité et chaleur (par l'incinération notamment). On les brûle donc en récupérant l'énergie libérée ; les déchets dangereux sont brûlés ou rassemblés dans des centres de stockage spécialisés, pour les empêcher de polluer.

L'enseignant explique aux élèves : « Comment agir concrètement dans notre quotidien pour respecter l'environnement ? Pouvons-nous aussi recycler en classe ? Ou réutiliser ? Comment faire pour diffuser ce que nous avons appris aux autres élèves ? »

- Savoir trier.

PHASE 3 : Agir

Séance 6 – Recycler en classe

Objectifs :

- > Mettre en œuvre une démarche technologique,
- > Respecter un protocole fourni pour fabriquer du papier recyclé.

Temps 1 : Initiation d'un projet de fabrication de papier recyclé

DÉROULEMENT : L'enseignant apporte du papier usagé et demande aux élèves ce qu'on pourrait faire de ce papier. Si les élèves ne proposent pas la fabrication de papier recyclé, on peut leur montrer des enveloppes ou du papier à lettre avec un sigle « recyclé ».

Le maître exploite les sigles du recyclage : « Pouvez-vous expliquer ces sigles ? Pourquoi a-t-on fait ces dessins ? ». Il informe ensuite qu'à leur tour, les élèves vont recycler et fabriquer du papier.

Temps 2 : Détermination du cahier des charges

L'enseignant fait récapituler le cahier des charges : il s'agit de transformer le papier usagé en papier recyclé, en vue de s'en servir ultérieurement.

Temps 3 : Fabrication du papier recyclé

DÉROULEMENT :

L'enseignant fournit le protocole de fabrication. De nombreux sites expliquent comment faire son papier recyclé : Il s'agit d'une activité de classe très accessible. (Intervention possible des Ateliers Pasteur)

Voir par exemple :

<http://www.feuille-erable.org/IMG/pdf/Fabricationpapier.pdf>

<http://www.curiosphere.tv/video-documentaire/0-toutes-les-videos/103703-reportage-fabriquer-du-papier-recycle>

<http://www.planete-echo.net/FicheTechnique/FicheTechnique.html>

<http://stsp.creteil.iufm.fr/article55.html>

<http://webtice.ac-guyane.fr/edd/spip.php?article239>

Les élèves fabriquent du papier recyclé. En bilan, le maître souligne que le papier fabriqué va être conservé et qu'on pourra l'utiliser.

Des idées d'utilisation du papier recyclé fait en classe : Utiliser ce papier pour rédiger une charte de bonne conduite, **une carte de vœu**, se servir de ce papier recyclé pour faire rédiger un album dans le cadre d'un projet d'écriture, pour illustrer un texte...

La pâte à papier peut aussi être utilisée pour fabriquer **des objets en papier mâché** en arts visuels.

Temps 4 : Lecture de la fin de l'album

DÉROULEMENT : L'enseignant fait lire la fin de l'album. Il fait commenter les solutions adoptées par les villageois. Il insiste sur la qualité de vie retrouvée et pourra indiquer que le livre a été imprimé sur du papier recyclé.

Temps 5 : Élaboration d'une lettre de demande à la mairie

DÉROULEMENT : Les élèves écrivent une lettre à la mairie pour demander des poubelles adaptées en classe permettant le tri (notamment du papier).

Séance 7 – Sensibiliser

Objectifs :

- > Concevoir une affiche « fonds marins » et la réaliser
- > À partir des visites des centres de tri et de stockage, concevoir des affiches de jeu et les réaliser
- > Produire des œuvres plastiques à partir de déchets.
- > Concevoir un repas zéro déchet et le réaliser

Temps 1 : Réalisation d'affiches de sensibilisation sous forme de jeu pour les GS-CP

DÉROULEMENT : Par groupe, les élèves doivent concevoir une affiche. Les affiches seront disposées dans l'école. Ces affiches seront ludiques pour les plus petits : des déchets devront être placés sur la bonne affiche qui expliquera leur parcours après la poubelle... (cf. photos)

Les élèves les présenteront et les expliqueront à leurs camarades et à leurs parents.

- Savoir que les possibilités de recyclage et de réutilisation dépendent notamment du circuit et du processus de tri et d'autre part des capacités industrielles de traitement.

- Connaître le circuit des déchets (de son école, de sa commune).

- Identifier et décrire différents circuits possibles pour les déchets (de son école, de sa commune).

Plusieurs scratchs sont disposés pour pouvoir placer les déchets du compost.



Temps 2 : Réalisation d'affiches de sensibilisation : fonds marins

DÉROULEMENT : Les élèves font fabriquer une œuvre collective sur les fonds marins. Cette œuvre d'environ 1m x 2m sera tout d'abord peinte (eau + plantes + animaux) puis des déchets seront collés sur cette affiche. Le temps de décomposition dans l'eau sera également précisé pour chaque déchet.



Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelle et plastique

Temps 3 : Réalisation d'œuvres à l'aide de matériaux de récupération

DÉROULEMENT : Chaque élève produira une œuvre plastique à partir de la récupération de déchets, de papier mâché et de peinture en vue d'une exposition. On pourra proposer l'analyse d'œuvres de peintres, plasticiens utilisant ce procédé (Tony Cragg, Rebecca Nasseau, Silhouette vinyle d'Anna Goalabré, Vache Milka ou design argenté de Mim...).

Citer dans les catégories de la création artistique : un auteur, une œuvre

Reconnaître, décrire des œuvres préalablement étudiées



« *Vache Milka* », De Mim
Réalisée à partir d'une cuve à mazout, tuyaux en plastique, tambour d'une machine à laver, buse d'évacuation en aluminium (1999)

Exemples de réalisation des élèves :



Autres idées de réutilisation d'objets en classe :

- En musique, on cherchera comment réutiliser les déchets et certains objets qu'ils contiennent
- En technologie, ils pourront réutiliser des objets comme l'ont fait les villageois (construction pour fabriquer des instruments d'une petite serre pour les plantes avec les bouteilles en plastique, ou d'un abri...);

Exemple :

<http://democratie.exprimetoi.net/t280-arts-plastiques-dechets-d-oeuvres-et-quelques-liens>

http://www.armanstudio.com/arman-accumulations_d_objets_dans_des_boites-3-17-fr.html

Temps 4 : Organisation d'un repas « 0 déchet »

DÉROULEMENT : Les élèves conçoivent et réalisent un repas où les seuls déchets produits sont organiques.

Inventer des œuvres plastiques

Fonctionnement du corps humain et de **la santé**

- Savoir que les possibilités de recyclage et de réutilisation dépendent notamment du circuit et du processus de tri et d'autre part des capacités industrielles de traitement.

Autres situations déclenchantes :

Géographie

Les programmes de Géographie sont étroitement liés à ceux de Sciences notamment dans le domaine du développement durable.

Exemples :

Première approche du développement durable en relation avec le programme de sciences expérimentales et de technologie

Les déchets, réduction et recyclage

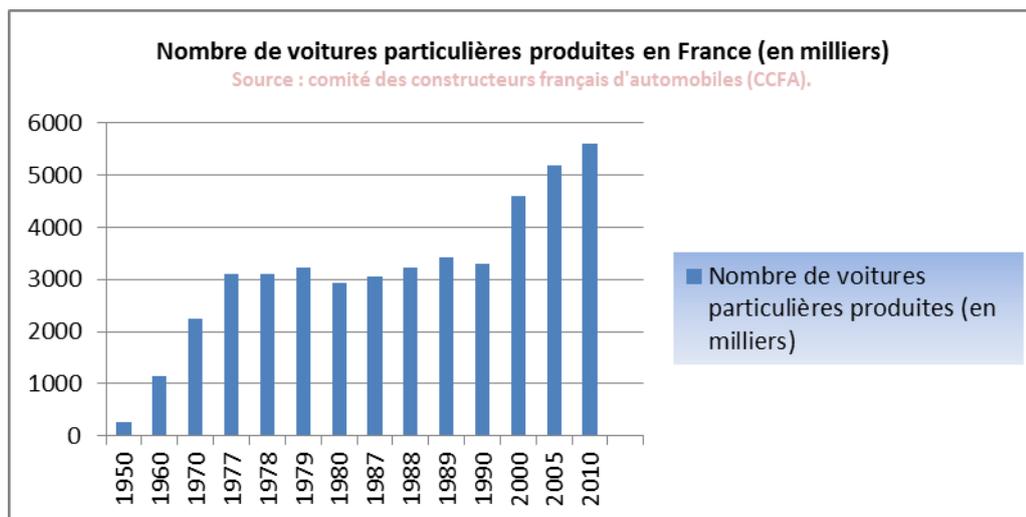
- À partir de différents documents, en particulier diagrammes ou graphiques, observer que les activités humaines produisent de plus en plus de déchets.
- Identifier les conséquences de l'augmentation des déchets sur l'homme et sur son environnement.
- Connaître l'importance de la collecte des déchets et les acteurs impliqués dans cette collecte.
- Savoir lire un schéma retraçant le cycle des déchets recyclables.

Vocabulaire : recyclage, déchets ménagers, incinérer, composter, compostage, éboueur.

On pourrait partir d'une analyse de l'évolution de la production de voitures en France (ou celle du nombre de téléphones portables) et mettre en liaison une photographie de déchets en lien avec ces produits.(ou une visite en déchetterie par exemple)

Autres connaissances

- Vocabulaire spécifique
- Lire des symboles / des logos environnementaux





Pneus – Déchetterie de Brevans

Une zone de tourisme

- Identifier les caractéristiques d'une zone touristique (par exemple une station balnéaire ou une station de sports d'hiver) : transformation des paysages, acteurs...

Exemple : une vidéo ou des photographies des fonds marins durant le festival de Cannes – L'an dernier pendant la quinzaine du festival, le triplement de la population de Cannes a généré 1.200 tonnes de déchets supplémentaires, selon la mairie. « Cannes sous les marches du Festival » : 4 clips sur www.expeditionmed.eu ou sur youtube .

- Connaître, caractériser et localiser les différents types d'espaces touristiques en France.
- Identifier quelques problèmes liés au développement du tourisme : environnement, pollution.

Vocabulaire : stations balnéaires, port de plaisance, stations touristiques, parcs nationaux.



La France dans le monde

Zones denses et vides de population

- Savoir et comprendre pourquoi la population est inégalement répartie sur la surface de la Terre : déserts humains et zones densément peuplées.
- Identifier sur une carte les principaux foyers de peuplement et les espaces vides de peuplement.
- Connaître quelques éléments expliquant la répartition de la population : relief, climat, histoire, activité économique, migrations.

Vocabulaire : désert humain, riziculture, migration.

Espaces riches et pauvres à l'échelle de la planète

- Comprendre à partir de l'étude de documents géographiques (cartes, statistiques, paysages) que les richesses sont inégalement réparties entre le Nord et le Sud mais aussi sur un même continent ou un même pays.
- Savoir situer les zones riches et les zones pauvres dans le monde.
- Savoir localiser sur un planisphère les principales métropoles.



On pourrait facilement travailler transversalement sur les diverses pollutions de l'eau à partir de photographies (ou d'autres documents) en géographie : une zone industrialo-portuaire, un pétrolier, une zone de tourisme ...



PALIER 2

COMPÉTENCE 3

LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

La culture scientifique et technologique

PRATIQUER UNE DÉMARCHÉ SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE	DATE
▶ Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner	X
▶ Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions	X
▶ Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure et d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit ou à l'oral	X
MAÎTRISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET LES MOBILISER DANS DES CONTEXTES SCIENTIFIQUES DIFFÉRENTS ET DANS DES ACTIVITÉS DE LA VIE COURANTE	
▶ Le ciel et la Terre	
▶ La matière	
▶ L'énergie	
▶ L'unité et la diversité du vivant	
▶ Le fonctionnement du vivant	
▶ Le fonctionnement du corps humain et la santé	X
▶ Les êtres vivants dans leur environnement	
▶ Les objets techniques	
ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE	
▶ Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence	X

La compétence « culture scientifique et technologique » est validée au palier 2 le :

PALIER 2 ▶ COMPÉTENCE 1 ▶ LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
▶ S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis	X
▶ Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'oral	X
▶ Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	X
▶ Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose	
LIRE	
▶ Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte	X
▶ Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge	
▶ Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne	X
▶ Dégager le thème d'un texte	
▶ Repérer dans un texte des informations explicites	X
▶ Inférer des informations nouvelles (implicites)	
▶ Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue)	
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre	X
▶ Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)	
▶ Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque	
ÉCRIRE	
▶ Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée	
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit	X
▶ Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : VOCABULAIRE	
▶ Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	X
▶ Maîtriser quelques relations de sens entre les mots	
▶ Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots	
▶ Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique	
ÉTUDE DE LA LANGUE : GRAMMAIRE	
▶ Distinguer les mots selon leur nature	
▶ Identifier les fonctions des mots dans la phrase	
▶ Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient	
ÉTUDE DE LA LANGUE : ORTHOGRAPHE	
▶ Maîtriser l'orthographe grammaticale	
▶ Maîtriser l'orthographe lexicale	
▶ Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire	

La compétence 1 est validée au palier 2 le :

PALIER 2

COMPÉTENCE 5 LA CULTURE HUMANISTE

AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L'ESPACE	DATE
▶ Identifier les périodes de l'histoire au programme	
▶ Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	
▶ Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	
▶ Comprendre une ou deux questions liées au développement durable et agir en conséquence (l'eau dans la commune, la réduction et le recyclage des déchets)	X
AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES	
▶ Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	
▶ Établir des liens entre les textes lus	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
▶ Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	
PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS	
▶ Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	
▶ Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées	X
▶ Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	X
▶ Interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	
▶ Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	X

La compétence 5 est validée au palier 2 le :

Compétence 5
Culture humaniste

COMPÉTENCE 5 – PALIER 2 – LA CULTURE HUMANISTE –
Domaine : Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts.

PROJET : « LE DOUBLAGE » (CYCLE 3)

Etape 1 : Quel item choisir ?

⇒ **Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive**

Etape 2 : Qu'implique le choix de cet item ? « Explication de textes »

Inventer et **réaliser** des **textes**, des **œuvres plastiques** à visée artistique ou expressive.

Inventer = créer, imaginer, s'approprier le sujet ...

Réaliser = produire, concrétiser, mettre en forme

Textes = des dialogues, des récits, ...

Œuvres plastiques = film d'animation, roman-photo, bande dessinée, album (*arts visuels*)

Etape 3 : Quelles connaissances, capacités et attitudes peuvent être mises en jeu pour le choix de cet item ?

Connaissances

- Chronologie
- Les éléments d'un livre ou d'un film
- Trame narrative
- Vocabulaire spécifique

Capacités

- Créer
- Imaginer
- Savoir observer
- Choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils.
- Réaliser une production en deux ou trois dimensions individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises
- Participer à des échanges
- Repérer les étapes d'un texte narratif lu ou entendu

Attitudes

- Avoir une liberté de création artistique
- Oser l'originalité
- S'engager dans un projet
- Echanger
- Communiquer
- Développer le sens de l'observation et la curiosité
- Développer l'esprit critique

Items évalués en transversal

MAÎTRISE DE LA LANGUE :

ECRIRE

- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

LIRE

- Lire avec aisance à haute voix un texte
- Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte

DIRE

- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.

TUIC :

Produire un document numérique : texte, image, son

Etape 4 : En s'appuyant sur les attitudes listées, quels projets peut-on mener ?

EXEMPLE D'UN PROJET CHOISI : « LE DOUBLAGE »

Objectif : Mettre en voix des images animées

Pour les élèves, pourquoi ?

- S'investir dans un projet.
- Découvrir différents styles cinématographiques
- Se rendre compte qu'il existe différentes interprétations d'une même image
- Ecrire un récit cohérent, en adéquation avec les images

Etape 5 : Programmation d'activités	Evaluation
<p>Dès l'école primaire, l'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel permet aux élèves d'acquérir une culture, d'avoir une pratique artistique et de découvrir de nouveaux métiers.</p> <p>Situation déclenchante :</p> <p>À partir d'un dessin animé ou d'un film muet (« Wallace et Grommit », épisodes de Pingu, films de Charlie Chaplin ou de Buster Keaton...), imaginer les dialogues entre différents personnages.</p> <p>Objectif : Créer des dialogues qui permettent de mettre en voix des images animées.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Étapes préliminaires possibles :</p> <p>On peut, pour commencer ce projet, travailler sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'histoire du cinéma : <ul style="list-style-type: none"> • Avant le cinéma, la caméra obscura (Aristote, puis Léonard de Vinci et en peinture Vermeer) • La lanterne magique et la persistance rétinienne, illusions d'optique (lien avec les sciences) • La boîte noire / Sténopé (Sciences) • L'appareil photographique (Technologie) – L'héliographie de Joseph Niépce • Naissance du cinéma : zoopraxiscope, fusil photographique, premier film, le kinétographe de Thomas Edison • Le cinématographe des frères Lumière • La première séance publique, document d'époque • Les premiers films de l'histoire • George Méliès, fondateur du « 7^{ème} art » • La grande époque du cinéma muet 1918 à 1929 - La fabrication d'objets en technologie : <ul style="list-style-type: none"> • Un feuilletoscope • Une chambre noire • Un zootrope <p>Étape 1 : Visionnage de différents films</p> <p>Objectif : Faire prendre conscience de l'importance de la musique et des dialogues dans un film.</p> <p>On présentera aux élèves différents types de films (extraits) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans son : beaucoup de films muets (ou en coupant le son !) - Avec un fond sonore et/ou des bruitages : certains films muets, certains « Wallace et Gromit » ou « Pingu » - Avec des voix sans musique : on peut trouver de nombreux extraits notamment dans « Les oiseaux » d'Hitchcock - Un film comportant les différents niveaux sonores : la plupart des films actuels <p>Les élèves peuvent prendre des notes (ce qu'ils observent, ce qu'ils ressentent).</p> <p>Mise en commun.</p> <p>On met en évidence qu'il est plus « agréable » de regarder un film comportant un fond sonore, des paroles...</p> <p>Présentation du projet aux élèves : nous allons sonoriser un film.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les éléments d'un livre ou d'un film • Savoir observer • Participer à des échanges • Communiquer • Développer le sens de l'observation et la curiosité • Développer l'esprit critique

Etape 2 : Découpage en séquences ou attribution d'un épisode (même épisode, différentes interprétations = esprit critique)

Objectif : Découvrir et s'appropriier l'extrait à sonoriser

La classe est organisée en groupe. On attribue à chaque groupe un épisode de Pingu (on peut choisir le même épisode pour plusieurs groupes afin d'obtenir différentes versions). Les élèves le visionnent sur ordinateur.

Chaque groupe discute de l'histoire afin de se mettre d'accord sur une trame narrative.

Etape 3 : Production d'écrits

Objectif : Rédiger des dialogues adaptés à l'extrait

Les épisodes de Pingu comportent déjà un fond sonore, on demandera donc aux élèves dans cette séquence de ne travailler que sur les dialogues et non sur la musique du film.

Chaque groupe travaille par écrit sur les dialogues de son épisode. L'enseignant s'assure que les dialogues sont adaptés et suffisamment riches.

Etape 4 : Production d'écrits et calage des voix

Objectif : Faire correspondre le travail d'écriture des dialogues aux images

Les différents groupes travaillent à l'aide d'ordinateur pour affiner leurs dialogues afin qu'ils correspondent aux images de l'épisode. (Travail possible en ateliers)

Les élèves se répartissent les dialogues.

Etape 5 : Enregistrement des voix

Matériel nécessaire : un micro et un ordinateur.

Chaque groupe enregistre avec l'enseignant les dialogues (tout en visionnant le film).

Etape 6 : Montage

Le travail de montage, un peu complexe pour des élèves et qui peut prendre du temps, est réalisé par l'enseignant. On peut utiliser l'outil « Windows Media Maker » ou tout autre logiciel de montage.

Etape 7 : Projection

Les films sonorisés par les élèves peuvent être projetés aux parents d'élèves mais également aux autres classes de l'école.

Parallèlement on peut également travailler sur des musiques de films célèbres (culture commune) sous forme de jeux ou de défis :

- Ennio Morricone
- John Williams (« Star Wars », « Indiana Jones », « Harry Potter », « E.T. », « Les dents de la mer »...)
- Bernard Herrmann - « Psychose » d'Alfred Hitchcock
- Marvin Hamlisch - « L'Arnaque »
- Musiques classiques (« Ainsi parlait Zarathoustra » de Richard Strauss thème de « 2001 l'Odyssée de l'espace », etc...)

- Chronologie
- Trame narrative
- Vocabulaire spécifique
- Savoir observer

- Avoir une liberté de création artistique

- Oser l'originalité

- S'engager dans un projet

- Echanger

- Communiquer

- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire
- Lire avec aisance à haute voix un texte

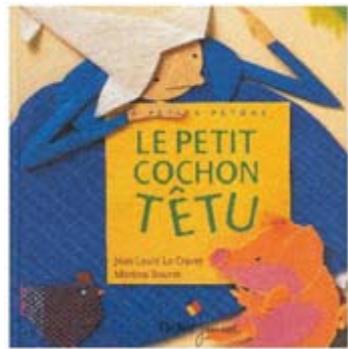
Produire un document numérique : texte, image, son

Réaliser une production en deux ou trois dimensions individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises

Variantes :

- ✓ Les élèves peuvent produire leur propre film d'animation en amont (par exemple en pâte à modeler ou en se mettant en scène dans un petit film, dans un roman-photo).
- ✓ On peut choisir de ne travailler que sur la mise en musique d'un film muet ou d'un album de jeunesse (musique avec instruments fabriqués – voir le projet cycle 2 sur les déchets –, bruitages –objets, bouche... –)
- ✓ On peut également partir d'un album de littérature de jeunesse (sans texte ou en enlevant le texte) pour en créer un nouveau :

Exemple : « Le petit cochon têtu » (Structure de la chanson « Ah tu sortiras, Biquette, Biquette »)



Etape 1 : L'enseignant propose aux élèves les différentes illustrations de l'album en plaçant les images aléatoirement.

Exemples d'images :



Etape 2 : De façon collective ou par groupes, les élèves choisissent l'ordre de leurs images pour créer une histoire. Cette étape est orale et permet de déterminer l'ordre.

- Chronologie
- Trame narrative
- Vocabulaire spécifique
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.

Etape 3 : Les élèves écrivent un petit texte pour chaque image afin de créer un récit cohérent. Ils choisissent également un titre pour leur histoire.

Etape 4 : Correction syntaxique et orthographique des productions.

Etape 5 : Les élèves tapent leur texte sur ordinateur (l'enseignant aura préparé la trame « image + zone de texte » afin que le nouvel album créé puisse être imprimé).

Etape 6 : Les élèves produisent individuellement une couverture pour leur album à partir de différentes techniques (collage de différents matériaux, peinture, crayons de couleur...). Chaque élève reçoit son exemplaire relié avec sa propre couverture.



Les élèves peuvent réaliser cette couverture sur un papier épais, comprenant déjà le titre de l'histoire et le nom de l'auteur.

Réalisation par un élève de GS

Etape 7 : Lecture de l'album original.

Etape 8 : Lecture de l'histoire ou des histoires à d'autres classes de l'école.

- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

- Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte

Produire un document numérique : texte, image, son

• Choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils.

- Lire avec aisance à haute voix un texte

• Développer l'esprit critique

PALIER 2

COMPÉTENCE 5 LA CULTURE HUMANISTE

AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L'ESPACE	DATE
▶ Identifier les périodes de l'histoire au programme	
▶ Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	
▶ Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	
▶ Comprendre une ou deux questions liées au développement durable et agir en conséquence (l'eau dans la commune, la réduction et le recyclage des déchets)	
AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES	
▶ Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse	X
▶ Établir des liens entre les textes lus	
LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES	
▶ Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	
PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS	
▶ Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)	X
▶ Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées	X
▶ Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	X
▶ Interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples	X
▶ Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	X

La compétence 5 est validée au palier 2 le :

PALIER 2

COMPÉTENCE 1 LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

DIRE	DATE
▶ S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis	X
▶ Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'oral	X
▶ Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue	X
▶ Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose	
LIRE	
▶ Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte	X
▶ Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge	
▶ Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne	
▶ Dégager le thème d'un texte	
▶ Repérer dans un texte des informations explicites	
▶ Inférer des informations nouvelles (implicites)	
▶ Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue)	
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre	
▶ Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)	
▶ Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque	
ÉCRIRE	
▶ Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée	X
▶ Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire	X
▶ Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit	
▶ Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : VOCABULAIRE	
▶ Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	X
▶ Maîtriser quelques relations de sens entre les mots	
▶ Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots	
▶ Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : GRAMMAIRE	
▶ Distinguer les mots selon leur nature	
▶ Identifier les fonctions des mots dans la phrase	
▶ Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient	X
ÉTUDE DE LA LANGUE : ORTHOGRAPHE	
▶ Maîtriser l'orthographe grammaticale	X
▶ Maîtriser l'orthographe lexicale	X
▶ Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire	X

La compétence 1 est validée au palier 2 le :

PALIER 2

COMPÉTENCE 4 LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Le niveau requis au palier 2 pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication est celui du brevet informatique et internet niveau école.

S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL	DATE
▶ Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques	
ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE	
▶ Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus	
CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES	
▶ Produire un document numérique : texte, image, son	X
▶ Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail	X
S'INFORMER, SE DOCUMENTER	
▶ Lire un document numérique	X
▶ Chercher des informations par voie électronique	
▶ Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet	
COMMUNIQUER, ÉCHANGER	
▶ Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	

La compétence 4 est validée au palier 2 le :

Conclusion

A l'issue de ce stage, nous tenons à vous faire part de quelques remarques :

Tout d'abord des points très positifs :

- Notre plaisir d'avoir pu travailler ensemble et la richesse de nos échanges grâce à la complémentarité des 3 cycles ;
- La régularité de nos rencontres (un jour par semaine) qui nous a permis de nous « remotiver » dans notre pratique quotidienne;
- La possibilité de créer un lien constant entre la pratique et la théorie : tous les projets ont été expérimentés en classe

Mais aussi quelques regrets dus au manque de temps :

- L'absence de réajustement de certains projets suite à l'expérimentation en classe
- L'impossibilité d'avoir élaboré des projets dans toutes les compétences du socle commun (En particulier en LVE)

Si vous avez autant de plaisir à utiliser ce document, que nous avons eu à le construire, nous aurons atteint notre but ! N'hésitez pas à envoyer vos remarques aux circonscriptions de Dole.

Les membres du groupe.