Activité annuelle n°4

Les expressions

Choisir une expression en lien avec les animaux, écrire une petite situation pour expliquer son sens et la dessiner à la façon d'Alain Le Saux.

Maman m'a dit que son amie Yvette était vraiment chouette	*Image tirée du livre "Maman m'a dit que..." - Rivage 2003*	Julie est ma meilleure copine. Elle est très gentille, elle est vraiment...

Voir les productions des classes avec les expressions en lien avec "Un corps, cinq sens" (thème 2012-2013) :

http://www.edunet.ch/act12-13/expressions/

http://www.edunet.ch/act12-13/expressions2/mtLaVille/

http://www.edunet.ch/act12-13/expressions2/vevey/

➔ Commandez un jeu de cartes sur le thème du corps humain créé par une classe de la Sarraz, pour apprendre diverses expressions et leur signification en jouant au memory ou aux familles.

Prix : fr. 5.— + port

Buts

- Découvrir et s'approprier des expressions sur les animaux
- Ecrire la définition de l'expression choisie
- Dessiner de façon humoristique l'expression
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres et participer au jeu
- Découvrir de nouvelles expressions et retrouver leur définition
- Associer l'expression, sa définition et le dessin humoristique
- Créer un jeu de cartes permettant de jouer au memory ou aux familles pour apprendre et mémoriser différentes expressions sur les animaux

Démarche

- Découvrir un certain nombre d'expressions, ainsi que le dessin humoristique en lien, en réalisant les activités proposées (matériel à disposition auprès de cburdet@edunet.ch pour les non-membres d'edunet.ch)
- L'enseignant propose un certain nombre d'expressions sur les animaux (cf. document à télécharger sur notre site). Les élèves cherchent la définition, soit dans un dictionnaire d'expressions ou sur le net (http://www.expressio.fr)
- L'élève invente une petite situation qui lui permet d'expliquer la définition choisie
- Il dessine l'expression au premier degré (cf. Dessins de Le Saux, Papa m'a dit que... ou maman m'a dit que ..., Rivages, 2003)
- Nous créerons un jeu de cartes à imprimer (ou plusieurs) pour permettre aux élèves de jouer au memory ou aux familles pour apprendre et mémoriser les expressions choisies

Ressources

Site Edunet, partie "enseignants"

Production attendue

Chaque classe propose au moins 10 expressions accompagnées d'un petit texte donnant la définition et un dessin humoristique.

Les productions sont à envoyer à carnavaldesanimaux@edunet.ch dès que vous avez terminé cette activité.

Délai d'envoi des productions : **lundi 26 janvier 2015 / lundi 11 mai 2015**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentées sous la forme d'un jeu de reconstitution.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice sous la forme E1 – Déf3 – D2. Les échanges par courrier électronique permettent aux élèves de prendre conscience que leur travail est lu par d'autres élèves.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne les

lundi 2 février 2015 et lundi 18 mai 2015

TOUT LE MONDE est invité à lire les productions des autres classes et à participer aux jeux, même si vous n'avez pas réalisé cette activité.

Osez être créative, osez être créatif !
Apprenez en jouant !

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

➔ Production de l'écrit

L1 22 ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Respect du genre textuel demandé
- Élaboration du contenu à l'aide de documents écrits et/ou audio (recherche d'idées, d'informations, de mots-clés,...)
- Organisation du texte selon un modèle donné (anticipation globale de la mise en page du texte)
- Écriture d'une ou deux phases (d'un texte) en fonction du projet et du genre travaillé en respectant :
  - l'utilisation d'un vocabulaire adéquat
  - la production d'énoncés syntaxiquement et orthographiquement corrects
  - l'utilisation adéquate des temps des verbes

- écrit un texte correspondant au genre travaillé, en s'appuyant sur un guide de production et en tenant compte des contraintes syntaxiques, orthographiques, lexicales et calligraphiques

Le texte qui transmet des savoirs

- écrit un texte qui transmet des savoirs en l'organisant de manière structurée, sur la base de modèles travaillés

➔ Fonctionnement de la langue

L1 26 CONSTRUIRE UNE REPRÉSENTATION DE LA LANGUE POUR COMPRENDRE ET PRODUIRE DES TEXTES

ORTHOGRAPHE

- Relecture du texte, dans la production écrite et/ou dans un texte dicté, pour en améliorer l'orthographe

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Utilisation d'un capital mots de grande fréquence en relation avec la vie de la classe
- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés (mots-outils)

- orthographie correctement un texte (écrit ou dicté) en lien avec les activités de la classe et avec l'aide de références
- maîtrise la recherche d'un mot dans une liste alphabétique, dans un dictionnaire

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
- Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom
- Accord du verbe avec le sujet : cas simples

- effectue les accords dans le groupe nominal dans ses propres productions et dans les textes dictés
- effectue, dans ses productions et dans les textes dictés, l'accord du verbe avec le sujet dans les cas simples, dans le cas où le sujet est inversé et lorsque le sujet est un pronom relatif

CONJUGAISON

- Découverte et apprentissage de l'utilisation d'un moyen de référence
- Utilisation de formes verbales dans des productions écrites à l'aide d'un moyen de référence
- Apprentissage et consolidation des verbes utilisés en lien avec la liste au présent, imparfait, passé composé

- orthographie correctement à l'aide de références toutes les formes verbales dans ses propres productions

VOCABULAIRE

- utilise un vocabulaire adéquat dans ses propres productions

L1 28 UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en développant un usage critique de l'internet
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements, etc.)

MITIC > CYCLE 2

FG 21 DÉCODER LA MISE EN SCÈNE DE DIVERS TYPES DE MESSAGES

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation d'un ordinateur et de ses périphériques *(imprimante, scanner, clé USB,...)*

- Crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
- utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- distingue les différents éléments de la messagerie
- recherche et télécharge des documents déposés sur la plateforme
- reconnaît et utilise des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts...) et les identifie

Les Capacités Transversales

Stratégies d'apprentissage - Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Pensée créatrice - Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

ARTS VISUELS > CYCLE 2

A 21 AV REPRÉSENTER ET EXPRIMER UNE IDÉE, UN IMAGINAIRE, UNE ÉMOTION EN S'APPUYANT SUR LES PARTICULARITÉS DES DIFFÉRENTS LANGAGES ARTISTIQUES...

- réalise des images à partir de sollicitations variées dans un processus créatif sous conduite
- choisit et utilise les possibilités du langage visuel et de différents outils, matériaux, supports, techniques
- produit quelques réponses différentes, innovantes et adaptées à une sollicitation sous forme d'images

Vous réalisez votre programme en participant à cette activité.