

LE CARNAVAL des ANIMAUX

Les animaux font partie de notre vie quotidienne !
Découvrez leurs particularités. Familiarisez-vous avec leurs secrets. Prolongez ces découvertes dans des activités variées de français et MSN, en intégrant les MITIC et les CT.

Obtenez gratuitement une brochure d'activités pédagogiques, en lien avec le PER. Réalisez-les avec vos élèves et envoyez vos productions par E-mail. Découvrez sur notre site les travaux des autres classes du réseau et participez aux jeux.

www.edunet.ch/act14-15/actAnn.html



Thème pouvant
s'adapter aisément
à tous les âges !



Activités autour du thème "Le carnaval des animaux"



Cette brochure présente et résume les différentes activités pédagogiques annuelles en français, ainsi que les activités ponctuelles en MSN et ARTS, autour de notre thème 2014-2015 "Le carnaval des animaux".

A travers ces activités, vous réalisez le Plan d'Etudes Romand (PER) tout en intégrant les MITIC et les Capacités Transversales (CT).

Chaque enseignant-e est libre par rapport au rythme de réalisation et du nombre des activités qu'il-elle désire effectuer avec ses élèves. Les productions sont à envoyer à carnavaldesanimaux@edunet.ch.

Elles seront mises en ligne sur le site edunet.ch du 12 janvier au 20 février 2015, ainsi que du 20 avril au 5 juin 2015.

Table des matières

Activités annuelles

- p. 3 Activité 1 : La poya du "carnaval des animaux"
- p. 6 Activité 2 : Les ani-mots-valises
- p. 11 Activité 3 : Quel est le bon animal ?
- p. 15 Activité 4 : Les expressions sur les animaux
- p. 20 Activité 5 : Le lexique des animaux
- p. 24 Activité 6 : Les contes du pourquoi et du comment (oral-écrit)

Activités ponctuelles

- p. 30 Le Rallye Mathématique – cycles 1 et 2
- p. 31 Activité MSN – Les animaux qui nous entourent
- p. 36 Le cyberquizz
- p. 38 Docanimo
- p. 41 La cyberimitation
- p. 44 Le calendrier de l'Avent
- p. 45 Edunet chante les animaux

Autres activités annuelles

- p. 46 Correspondance par mail – La Bee-Bot

Calendrier annuel

Le réseau edunet.ch reçoit le soutien de :



Direction Générale
de l'enseignement
obligatoire



La Garenne

Contact : cburdet@edunet.ch

La poya du "carnaval des animaux"



Cette activité artistique propose aux classes de créer une poya sur notre thème 2014-2015 "Le carnaval des animaux". En s'inspirant de quelques caractéristiques des poyas, chaque classe réalisera une "poya" sur le thème des animaux de la forêt, du pôle Nord ou du désert par exemple.

Chaque classe crée une "poya" en fonction d'un thème précis. Elle réalise un défilé sur un chemin avec des animaux qui vivent dans un même milieu, la végétation correspond à celui-ci. Cette réalisation sera mise en ligne. Elle crée aussi un questionnaire qui permet de découvrir le nom de certains animaux, d'en situer certains par rapport à d'autres, de dire qui est avant tel animal Répondre au questionnaire est une manière de créer un lien entre la classe productrice et les autres classes

Buts

- Développer sa culture artistique
- Représenter et exprimer une idée à partir de consignes
- Exploiter les couleurs, les lignes et les surfaces
- Exercer son regard par des pratiques de restitution
- Expérimenter une technique
- Participer en tant qu'acteur à la réalisation d'un jeu

Démarche

- Découvrir et observer différentes poyas (bonne occasion d'organiser une recherche sur internet)
- Déterminer les caractéristiques d'une poya (animaux, éléments du décor,...)
- Partager ses ressentis, ses émotions
- Choisir un milieu (forêt, désert, pôle Nord, la mer,...) et déterminer les animaux, les éléments de décors à réaliser
- Respecter les consignes de réalisation qui se trouvent sur notre site dans la partie "Enseignants"
- Créer un questionnaire sur la "poya" réalisée (exemple dans la partie "Enseignants")
- Envoyer une photo de la "poya" et le questionnaire à carnavaldesanimaux@edunet.ch
- Découvrir les "poyas" des autres classes, compléter le questionnaire

Lieu d'exposition des "poyas"

Chaque "poya" sera présentée sur notre site et le questionnaire sera téléchargeable.

Production attendue

Chaque classe réalise une poya et un questionnaire selon les consignes qui sont sur notre site dans la partie "Enseignants". La "poya" de la classe est scannée ou photographiée, puis envoyée à carnavaldesanimaux@edunet.ch

Délai d'envoi des photos de la "poya" et du questionnaire : **vendredi 19 décembre 2014 / jeudi 2 avril 2015**

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le
lundi 12 janvier 2015 et le lundi 20 avril 2015

TOUT LE MONDE est invité à découvrir les productions des autres classes et à répondre au questionnaire s'y rapportant même si vous n'avez pas envoyé une "poya".

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

ARTS VISUELS

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

- Exploitation du langage visuel (couleur, surface, ligne, matière, texture, espace, composition, volume) dans une réalisation en fonction d'intention-s
- Expérimentation d'associations inhabituelles en encourageant l'originalité, l'inventivité et l'innovation (se libérer des préjugés et des stéréotypes)
- Recherche d'idées, de voies diverses en vue de la réalisation d'un projet

A 22 AV DÉVELOPPER ET ENRICHIR SES PERCEPTIONS SENSORIELLES...

- Développement de l'attention, de la curiosité en contact avec divers objets artistiques ou environnementaux
- Échange autour de ses propres perceptions et de celles des autres (artistes ou camarades)
- Approche de différentes composantes d'une œuvre qui définissent le percept d'un artiste en lien avec son intention (*point de vue, choix de couleurs, formes, composition, espace,...*)

A 23 AV EXPÉRIMENTER DIVERSES TECHNIQUES PLASTIQUES

- en développant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression, rapidité du geste,...)
- en utilisant divers outils, matériaux, supports et formats
- en produisant et déclinant des matières, des couleurs et leurs nuances, des lignes et des surfaces
- en se familiarisant à de multiples procédés plastiques et en jouant avec les effets produits

MAÎTRISE ET LIBÉRATION DU GESTE

Motricité globale

- Développement de la souplesse et de la liberté du geste

Motricité fine

- Développement de la précision et de la régularité du geste

ESPACE / COMPOSITION / VOLUME

Espace

- Découverte et utilisation de notions simples de rendus de l'espace (superposition, perspective de diminution et perspective atmosphérique...)
- Variation des points de vue (aérien et/ou frontal) dans des réalisations

Les Capacités Transversales

Cette réalisation collective est l'occasion pour les élèves de se poser des questions essentielles pour la réalisation d'un projet commun :

- Quel thème allons-nous choisir ? Pourquoi ?
- Quels sont les éléments à réaliser ? Par qui ?
- Comment organiser notre travail et réaliser notre projet ?
- ...

Répondre à ces questions permet aux élèves de se construire une démarche de résolution d'un projet commun. Leur donner l'occasion d'y réfléchir, c'est l'occasion d'enseigner les capacités transversales.

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

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 ;

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Les ani-mots-valises

Prenez deux noms d'animaux, le dernier son du premier nom doit être le même que le premier son du deuxième nom (ou la dernière syllabe orale et la première). Ensuite, passez-les à la motslinette qui les collera ensemble. Découvrez le nom de ce nouvel animal ainsi créé et écrivez sa définition. Il ne vous reste plus qu'à le dessiner. Grâce à vos productions, nous créerons un jeu de reconstitution.

Vache – chameau



<http://www.edunet.ch/activite/motslinette/index.html>

Vachameau * : n.m. Animal cornu de la famille des bovicamélidés, dont les bosses contiennent une réserve de lait appréciable lorsqu'on voyage dans le désert.

Buts

- Découvrir et s'appropriier des noms d'animaux
- Classer ces animaux selon différents critères (MSN)
- Choisir deux noms adéquats en fonction des sons et du côté humoristique
- Créer un nouveau nom d'animal en groupant les deux noms
- Ecrire la définition du nouvel animal
- Dessiner de façon humoristique le nouvel animal
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres élèves et participer au jeu
- Découvrir de nouveaux noms d'animaux et retrouver leur définition
- Participer au jeu en associant le nom de l'animal, sa définition et le dessin humoristique

Démarche

- Répertorier les noms d'animaux connus des élèves, les écrire sur des étiquettes, les classer selon différents critères comme le régime alimentaire, l'habitat, De plus amples renseignements sur notre site dans la partie "Enseignants" (lien avec MSN)
- Chercher des noms d'animaux commençant par un son particulier sur internet
- Etablir une liste en fonction du dernier son / dernière syllabe orale des noms, idem pour le premier son / la première syllabe orale des noms, pour faciliter les associations
- Associer deux noms d'animaux, le dernier son du premier nom doit être le même que le premier son du deuxième nom. Rechercher des associations comiques
- Ecrire une définition du nouvel animal ainsi créé
- Dessiner ce nouvel animal

Ressources

Site Edunet, partie "enseignants"

Production attendue

Une série de nouveaux noms d'animaux, leur définition et leur illustration.

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

Délai d'envoi des productions : **lundi 12 janvier 2015 / lundi 20 avril 2015**

Mise en ligne

Les noms des nouveaux animaux, leur définition et leur illustration seront mélangés. Il s'agira pour les autres élèves de reconstituer les trios et d'envoyer leur réponse à la classe productrice.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le
lundi 19 janvier 2015 / lundi 27 avril 2015

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

Bonne découverte !

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 1

L1 11-12 LIRE ET ÉCRIRE DES TEXTES D'USAGE FAMILIER ET SCOLAIRE ET S'APPROPRIER LE SYSTÈME DE LA LANGUE ÉCRITE...

Conceptualisation de la langue à l'oral

Découverte de la conscience phonologique :

- segmentation d'un mot oral en syllabes
- repérage de phonèmes

Développement de la conscience phonologique :

- segmentation d'un énoncé oral en mots
- segmentation d'un mot oral en syllabes
- segmentation des syllabes orales en phonèmes

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

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- 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
- Écriture 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

→ Fonctionnement de la langue

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

GRAMMAIRE DE LA PHRASE :

Les fonctions – Identification des fonctions

- identification du Sujet, du Groupe verbal, du Complément de phrase

Les classes grammaticales – Identification des classes grammaticales

- Déterminant - Nom commun - Nom propre - Verbe - Adjectif

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
- Accord de l'adjectif avec le nom

VOCABULAIRE

Analyse de la structure interne des mots

- Comparaison de définitions d'un même mot provenant de sources différentes
- Production de définitions selon différents modèles

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation autonome ciblée de ressources numériques d'apprentissage (*outils d'aides en ligne,...*)

- Choix et utilisation autonome de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (*textes, présentations, dessins, musique,...*) jusqu'à la sauvegarde des documents
- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

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

ÉDUCATION AUX MEDIAS

- Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son,...*)
- Sensibilisation à l'origine d'une information (source, adresse Internet,...)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches : à partir de sites donnés par l'enseignant / à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

- 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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- Production de réalisations médiatiques (journal, roman-photo, publicité, page Internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, séquence filmique,...)

- respecte les droits d'auteurs et de l'image, cite ses sources

Mathématiques et Sciences de la nature (MSN) — Sciences de la nature

MSN 28 — Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie...

LE VIVANT : UNITÉ ET DIVERSITÉ (2, 3)

- Recherche de critères pour trier, classer ou ranger les êtres vivants
- Présentation des classements à l'aide de divers outils (*tableaux, schémas, arbres de classement,...*)
- Comparaison avec des critères et classements utilisés par les scientifiques
- Identification d'un être vivant à l'aide d'une clé de détermination simple

Les Capacités Transversales

Participer à cette activité permet aux élèves de développer sa pensée créatrice en particulier.

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 ;

Concrétisation de l'inventivité

- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Quel est le bon animal ?

Par groupe ou individuellement, les élèves créent différentes sortes de devinettes. En fonction des images proposées et des indices donnés, il s'agira de trouver le bon animal. Choisir une série de 4-5 images d'animaux, quel est l'intrus ? Différentes devinettes sont proposées sur notre site dans la partie "Enseignants".

Buts

- Décrire un animal en fonction de ses caractéristiques
- Acquérir un vocabulaire précis, scientifique pour décrire un animal
- Créer une devinette en donnant des caractéristiques qui permettront de retrouver l'animal parmi quelques photos d'animaux
- Grouper des animaux ayant des caractéristiques communes, ajouter un intrus
- Rechercher des photos sur le net en respectant les droits de l'image
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres élèves et participer au jeu
- Développer son esprit critique, étayer son choix et voter

Démarche

Quel est le bon animal ?

1. Choisir un animal, écrire un petit texte descriptif précis en utilisant les termes adéquats
2. Choisir d'autres animaux ayant presque toutes les caractéristiques de l'animal à deviner
3. Chercher des photos de ces animaux en respectant le droit de l'image
4. Envoyer sa production par mail à carnavaldesanimaux@edunet.ch
5. Participer au jeu

Qui est l'intrus ?

1. Choisir 3-4 photos d'animaux ayant une caractéristique commune
2. Choisir la photo d'un animal qui n'a pas la caractéristique commune
3. Envoyer sa production par mail à carnavaldesanimaux@edunet.ch
4. Participer au jeu

Devinette entonnoir

1. Choisir un animal
2. Donner quelques renseignements en partant du général au plus précis. Les révéler petit à petit en proposant des réponses. La découverte des renseignements au fur et à mesure, permet de préciser ses choix, de les confirmer, d'en éliminer certains. Les derniers renseignements permettent d'identifier l'animal en question à coup sûr.

Ressources

Site Edunet, partie "enseignants". Des devinettes entonnoirs ont déjà été créées sur le thème des objets de la maison. Allez consulter la démarche proposée (<http://www.edunet.ch/act11-12/enseignants.html>), et les devinettes créées par les élèves : <http://www.edunet.ch/act11-12/devinette2/index.html>

Production attendue

Chaque classe propose au maximum une devinette par élève
Les productions sont à envoyer à carnavaldesanimaux@edunet.ch dès que vous avez terminé cette activité.

Délai d'envoi des productions : **lundi 19 janvier 2015 / lundi 27 avril 2015**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront mises en ligne.

Les élèves observent les images et lisent les caractéristiques pour trouver le bon animal, ils envoient leurs réponses à la classe productrice ou ils observent la suite d'images pour trouver l'intrus. Ils envoient le nom de l'intrus en justifiant leur choix.

Les productions des classes seront mises en ligne dès le
lundi 26 janvier 2015 / lundi 4 mai 2015

TOUT LE MONDE est invité à trouver l'animal choisi ou l'intrus, même si vous n'avez pas envoyé de devinette.

**Bonne observation
Soyez perspicace !**

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

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- 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
- Écriture 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

➔ Fonctionnement de la langue

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

Les classes grammaticales – Identification des classes grammaticales

- Déterminant - Nom commun - Nom propre - Verbe - Adjectif

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
- Accord de l'adjectif avec le nom

➔ Écriture et instruments de la communication

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 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 de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)
 - Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
 - Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)
- utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée
 - crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
 - tape un texte personnel de manière autonome, en respectant les conventions de lisibilité (espaces, mise en page,...) et d'orthographe

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son,...*)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Analyse des quatre questions de base de tout acte de communication : pourquoi ? à qui ? quoi ? comment ?
- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches :
 - à partir de sites donnés par l'enseignant
 - à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- Production de réalisations médiatiques (journal, roman-photo, publicité, page Internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, séquence filmique,...)
- Présentation et prise en compte des notions liées au droit d'auteur

Les Capacités Transversales

Chaque devinette doit être testée par un ou plusieurs autres élèves afin de vérifier si les images choisies et les caractéristiques écrites permettent de choisir le bon animal ou l'intrus. Ce travail de vérification est l'occasion de réfléchir avec les élèves sur l'importance du regard des autres et sur comment dire les choses.

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

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 ;

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**

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.

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

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/>

<p>→ 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.</p> <p>Prix : fr. 5.— + port</p>	<p>4a</p> 	<p>4b</p> <p>Se prendre pour le nombril du monde</p>	<p>4c</p> <p>Définition : Se donner une importance exagérée</p> <p>Exemple : Depuis qu'il a gagné la course, Henri se donne une importance exagérée.</p>
---	---	--	--

Buts

- Découvrir et s'appropriier 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.**



Le lexique des animaux

Développer, enrichir le lexique des élèves est une préoccupation permanente des enseignants. Le thème des animaux est particulièrement propice à cela. Nous proposons quelques idées, mais toutes les activités sont les bienvenues. Un principe important, l'activité doit conduire à un échange entre la classe productrice et la classe qui l'utilise.

Buts

- Découvrir et s'appropriier le lexique sur les animaux
- Découvrir et s'appropriier des champs lexicaux
- Créer des activités ludiques autour du lexique des animaux
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Utiliser les productions des autres classes pour découvrir, s'appropriier ce lexique
- Participer aux jeux proposés

Démarche

- S'inspirer d'un ou plusieurs exercices proposés sur notre site dans la partie "Enseignants" et créer une activité
- Créer un nouvel exercice sur le lexique des animaux et le partager
- A partir d'un thème que la classe a étudié, les animaux de la ferme, le manège ou le centre équestre, chez le vétérinaire..., les élèves inventent des activités – mots croisés, mot-caché, intrus, mots à classer... . Cela permet aux autres élèves de découvrir un lexique spécifique et de se l'approprier de manière ludique

Ressources

Voir sur notre site dans la partie "Enseignants" différentes propositions d'activités, de champs sémantiques liés à quelques thèmes en lien avec les animaux.

Production attendue

Chaque classe propose une ou plusieurs activités permettant aux autres élèves d'apprendre et d'enrichir son lexique sur les animaux.

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

Délai d'envoi des productions : **lundi 2 février 2015 / lundi 18 mai 2015**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentes et téléchargeables sur notre site.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice. 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 dès le **lundi 9 février 2015 et lundi 25 mai 2015**

TOUT LE MONDE est invité à participer aux activités créées par les classes, même si vous n'en avez pas produit.

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

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

→ Fonctionnement de la langue

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

VOCABULAIRE

Étude des relations entre les mots

- Organisation d'un champ lexical donné (naître, grandir, vieillir, mourir), classification des mots selon une suite logique
- Constitution d'un champ lexical à partir d'un mot donné (*pluie, grêle, brouillard,...*)
- Établissement de relations entre les termes spécifiques et génériques (termes spécifiques : rose, tulipe, orchidée – terme générique : fleur)
- Mise en relation des mots de sens opposé

Analyse de la structure interne des mots

- Famille de mots

Dictionnaires

- Exploration et comparaison de l'organisation de dictionnaires
- Production de définitions selon différents modèles

- utilise un vocabulaire adéquat dans ses propres productions

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)

- 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

- Utilisation de formes verbales dans des productions écrites à l'aide d'un moyen de référence

- orthographie correctement à l'aide de références toutes les formes verbales 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 ;

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Les semaines des contes du pourquoi et du comment

Inventer un conte du pourquoi et du comment sur le thème des animaux à l'oral en s'aidant de mots-clés pour l'enregistrer, ou à l'écrit pour le lire à haute voix. Envoyer sa production pour participer au concours. Le conte le plus plébiscité de chaque catégorie (oral / écrit et par âge) sera illustré par BIMIL, le très talentueux dessinateur de notre site, monté en podcast et publié sur notre site.

Buts

Oral

- Ecouter des contes du pourquoi et du comment (étiologiques)
- Découvrir les différentes parties d'un conte du pourquoi et du comment, leur contenu
- Utiliser un lexique spécifique au conte du pourquoi et du comment
- Créer un canevas avec des mots-clés pour s'aider à conter
- S'exercer, s'entraîner à conter oralement
- Enregistrer et envoyer sa production par mail
- Ecouter les productions des autres et voter

Ecrit

- Ecouter des contes du pourquoi et du comment (étiologiques)
- Découvrir les différentes parties d'un conte du pourquoi et du comment, leur contenu
- Utiliser un lexique spécifique au conte du pourquoi et du comment
- Ecrire un conte du pourquoi et du comment
- S'exercer à lire à haute voix son du pourquoi et du comment en l'interprétant
- Enregistrer et envoyer sa production par mail
- Ecouter les productions des autres et voter

Démarche

Oral

- Ecouter des contes du pourquoi et du comment pour se familiariser avec la structure de ce genre de conte, les différentes parties et leur contenu, le lexique
- Créer son canevas avec ses mots-clés pour s'aider à conter (des documents d'aide à créer un conte à l'oral sont à disposition sur notre site dans la partie "Enseignants")
- S'exercer à conter de manière fluide et expressive
- Enregistrer le conte, s'écouter, critiquer pour améliorer
- Enregistrer la version finale et l'envoyer
- Ecouter les contes des autres classes, choisir le meilleur de chaque catégorie et envoyer son vote (deux semaines sont prévues pour l'écoute et le vote)

Ecrit

- Ecouter des contes du pourquoi et du comment pour se familiariser avec la structure de ce genre de conte, les différentes parties et leur contenu, le lexique
- Ecrire un conte du pourquoi et du comment
- Préparer sa lecture à haute voix (glissement du côté de l'oral L124)
- Lire à haute voix son conte de manière expressive, s'enregistrer, s'écouter, s'améliorer
- Enregistrer la version finale et l'envoyer avec le texte si possible

Ressources

Vous trouverez sur notre site dans la partie "Enseignants" des propositions de guide d'écriture ou de production orale, des références de livres de contes, ...

Vous connaissez ou découvrez une autre ressource, MERCI de nous envoyer les références.

Production attendue

Chaque classe propose au maximum 3 contes du pourquoi et du comment enregistrés en précisant la catégorie : conte oral à partir de mots-clés ou conte écrit et lu à haute voix ; année de scolarisation des élèves.

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

Délai d'envoi des productions : **lundi 9 février 2015 / lundi 25 mai 2015**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront mises à disposition sur notre site.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le **lundi 16 février 2015 et lundi 1er juin 2015**

Les élèves écoutent les contes d'une catégorie, puis votent. Excellente occasion pour argumenter son choix, développer son esprit critique et donc d'enseigner ces Capacités Transversales. Une démarche de vote est à votre disposition sur notre site dans la partie "Enseignants".

Le résultat des votes est à envoyer à carnavaldesanimaux@edunet.ch

Délai d'envoi des votes : **vendredi 13 mars 2015 et mercredi 17 juin 2015**

Nous vous invitons à lire les productions des autres classes et à participer aux votes, même si vous n'avez pas réalisé cette activité.

Bonne écoute !

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

➔ Compréhension de l'oral (Ecoute de contes lus par l'enseignant-e ou enregistrés)

L1 23 COMPRENDRE DES TEXTES ORAUX VARIÉS PROPRES À DES SITUATIONS DE LA VIE COURANTE...

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Prise en compte de l'intonation, du rythme, du volume sonore, de l'accent, des mimiques, des gestes pour aider à construire le sens du texte entendu
- Prise en compte des indices lexicaux

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

- Identification des éléments propres au genre (lieu, moment, personnages, actions et intentions)
- Repérage des composantes du schéma narratif (situation initiale, complication, actions, résolution et situation finale)
- Repérage de l'ordre chronologique des événements
- Repérage d'organismes propres au genre (*il était une fois, trois jours après, depuis ce jour,...*)

➔ Compréhension de l'écrit (Lecture de contes par les élèves)

L1 21 LIRE DE MANIÈRE AUTONOME DES TEXTES VARIÉS ET DÉVELOPPER SON EFFICACITÉ EN LECTURE...

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Identification de l'organisation générale du texte en s'appuyant sur des indices non verbaux (*mise en page, titre, table des matières, pages de couverture, paragraphes, ponctuation, illustrations,...*) du sujet traité et des différents aspects particuliers traités dans le texte
- Distinction entre ce qui est réel, vraisemblable et imaginaire
- Mise en relation des informations explicites et implicites du texte
- Repérage des actes de paroles (*verbes, certaines marques de ponctuation,...*)

Le texte qui raconte

- Repérage du schéma narratif et de ses différentes parties (situation initiale, complication, actions, résolution, situation finale)
- Repérage du discours direct :
 - situation de communication
 - ponctuation relative au dialogue
 - identification des acteurs du dialogue
 - Identification du thème et de l'idée principale ainsi que des contenus propres au genre (lieu, moment, personnages, actions et intentions)

→ Production de l'oral

L1 24 PRODUIRE DES TEXTES ORAUX VARIÉS PROPRES À DES SITUATIONS DE LA VIE COURANTE...

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Élaboration d'une production orale en fonction d'un projet (restitution d'un poème,...) et de la situation de communication (site internet)
- Identification des composantes de la situation de communication constitutive d'un projet (émetteur, public destinataire, intention visée)
- Respect des contraintes de l'oralité (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes,...)

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

- Création d'un récit inventé (*conte, légende,...*), collectif ou individuel, destiné à être restitué oralement en tenant compte des caractéristiques du genre choisi (lieu, moment, personnages, intentions et actions) et du schéma narratif simple (situation initiale, complication, actions, résolution, situation finale)
- Création et préparation du contenu sous forme de notes et de mots-clés (fil rouge de la présentation)
- Présentation orale d'un récit inventé, individuellement ou collectivement :
 - en respectant l'ordre chronologique des actions (schéma narratif simple)
 - en parlant de manière expressive et fluide

→ Production de l'écrit, puis glissement vers l'oral (Lecture à haute voix)

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
- Organisation du texte selon un modèle donné (anticipation globale de la mise en page du texte)

Écriture 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 d'organismes verbaux (temporels : le jour suivant,...) et non verbaux (titre, sous-titre, paragraphe, ponctuation,...)
- l'utilisation de reprises pronominales et nominales
- l'utilisation adéquate des temps des verbes

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

- Prise en compte dans le projet d'écriture de la distinction entre un univers de fiction (conte merveilleux) et un univers de fiction vraisemblable (récit d'aventures)
- Utilisation des parties du schéma narratif (situation initiale, complication, actions, résolution, situation finale)

- Respect de l'ordre chronologique
- Écriture de parties narratives et de passages dialogués en respectant la ponctuation relative au dialogue et en utilisant des verbes de parole
- Utilisation d'organiseurs temporels (*il était une fois, le lendemain,...*), d'accélérateurs de rythme (*soudain, tout à coup,...*)
- Utilisation adéquate des oppositions (imparfait/passé simple, imparfait/passé composé, présent/passé composé)

➔ Production de l'oral – lecture à haute voix

L1 24 PRODUIRE DES TEXTES ORAUX VARIÉS PROPRES À DES SITUATIONS DE LA VIE COURANTE...

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Élaboration d'une production orale en fonction d'un projet (restitution d'un poème,...) et de la situation de communication (site internet)
- Identification des composantes de la situation de communication constitutive d'un projet (émetteur, public destinataire, intention visée)
- Respect des contraintes de l'oralité (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes,...)

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

- Appropriation d'un récit écrit destiné à être lu en travaillant sa lecture oralisée en fonction des actes de parole (passages dialogués) et des sentiments exprimés (*intonation, rythme,...*)
- Présentation orale (lecture à haute voix) d'un récit écrit, individuellement ou à plusieurs voix :
 - en distinguant les parties narratives et les parties dialoguées
 - en utilisant les intonations de la voix pour varier l'expression (sentiments exprimés)

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,...*)
- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- Production de réalisations médiatiques (journal, roman-photo, publicité, page Internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, séquence filmique,...)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)

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

Les Capacités Transversales

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix ;

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 ;

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 ;

Concrétisation de l'inventivité

- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Le rallye de mathématiques

2 parcours proposés : le premier s'adresse plutôt aux plus jeunes (3P, 4P, 5P) et le second aux plus âgés (6P, 7P, 8P)

Les solutions sont envoyées à rallyemath@edunet.ch

Buts

- Résoudre des problèmes donnés
- Utiliser tous les moyens à disposition (règle, compas, calculatrice, ciseaux,...)
- Utiliser la messagerie d'Internet

Déroulement de l'activité

- La classe télécharge le premier problème sur le site et trouve la solution.
- Elle envoie sa solution à rallyemath@edunet.ch.
- Lorsque le problème est validé, elle reçoit par mail le second problème, le résout, l'envoie... et ainsi de suite jusqu'au 10e.
- Elle peut suivre sa progression et celle de ses "concurrents" sur notre site : <http://www.edunet.ch/act14-15/rallye/>
Elle devra aussi franchir certains obstacles comme une muraille, un fossé ou un marais. Pour cela elle devra répondre au défi qui lui sera donné.

N'oubliez pas de compléter l'objet du mail pour faciliter la correction !

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MATH > CYCLE 2

MSN 23 RÉSOUDRE DES PROBLÈMES ADDITIFS ET MULTIPLICATIFS

- en traduisant les situations en écritures additive, soustractive, multiplicative ou divisive
- en sélectionnant les données numériques à utiliser
- en choisissant l'outil de calcul le mieux adapté à la situation proposée

MITIC > CYCLE 2

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

- en sélectionnant l'outil qui convient pour une tâche donnée
- en distinguant et en utilisant les outils de navigation d'Internet (hypertexte, lien, adresse Internet, courriel,...)
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements,...)

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité !**



MSN Les animaux qui nous entourent

Découvrir, observer, collecter des informations sur les animaux de la ferme, de la forêt, du lac, ou... , lors d'une ou plusieurs visites du lieu, puis en rendre compte. Elever des animaux en classe, décrire les conditions, la gestion et l'évolution des animaux, tenir un carnet d'observation. Interviewer un ornithologue, un vétérinaire, ou... .

Vous nous envoyez toutes ces précieuses informations qui seront mises sur notre site. Elles seront l'objet d'un cyberquizz pour inciter les internautes à lire vos productions.

Buts

- découvrir les animaux dans un milieu naturel ou humain ou dans un élevage
- mettre en lien la morphologie des animaux observés avec leur régime alimentaire, leur mode de locomotion, leurs stratégies de protection ou d'attaque
- établir des liens entre les animaux, entre les animaux et les plantes
- étudier le cycle de vie des animaux
- chercher, lire et comprendre des informations sur un animal (livre, internet)
- reconnaître un animal en fonction de ses traces
- classer les animaux
- rendre compte de ses observations, de ses découvertes
- créer un document informatique, prendre des photos, ...
- participer au cyberquizz

Démarche

- La classe étudie les animaux de la ferme, de la forêt, du lac, ... ou élève un animal en classe (phasmes, grillons, papillons, ...), ou suit l'évolution de l'œuf au poussin, ou interview une personne liée à la nature (ornithologue, éleveur, vétérinaire, ...)
- La classe observe, prend des photos, effectue des recherches, ...
- Elle rend compte de ses observations de ses expériences, ...
- Elle propose une dizaine de questions, avec les réponses, pour le cyberquizz
- Elle envoie les documents créés à carnavaldesanimaux@edunet.ch
- Toutes les classes sont invitées à participer au cyberquizz dans la semaine du **1^{er} au 5 juin 2015** (voir p. 36)

Ressources

Vous trouverez sur notre site dans la partie "Enseignants" des renseignements sur les élevages en classe, l'observation des animaux, ...

Délai d'envoi des productions : tout au long de l'année.

Mise en ligne : tout au long de l'année, au fur et à mesure des envois

Un message à toutes les classes sera envoyé dès la mise en ligne d'une nouveauté

Un icône clignotant signalera chaque nouveauté sur notre site durant 3 semaines

Cyberquizz : durant la semaine du 1^{er} au 5 juin, vos élèves ont une journée pour répondre aux questionnaires que vous nous aurez demandé le jour précédent. Questionnaire adapté à l'âge des élèves.

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MATHÉMATIQUES ET SCIENCES DE LA NATURE (MSN) > CYCLE 2

MSN 28 DÉTERMINER DES CARACTÉRISTIQUES DU MONDE VIVANT ET DE DIVERS MILIEUX ET EN TIRER DES CONSÉQUENCES POUR LA PÉRENNITÉ DE LA VIE...

DÉVELOPPEMENT DE LA DÉMARCHE SCIENTIFIQUE

Formulation de questions, d'hypothèses

- Formulation de quelques questions et hypothèses au sujet d'une problématique (*oralement ou par écrit - dessin ou schéma intuitif, légende,...*)
- Développement de stratégies d'exploration et/ou d'expérimentation, par :
 - l'imagination d'une piste de recherche, d'un dispositif d'exploration, qui permet de répondre à une problématique, à une question de recherche
 - l'anticipation des résultats, la mise en évidence de quelques facteurs (variables) qui peuvent intervenir dans l'explication d'un phénomène observé ou expérimenté
 - la détermination des facteurs à observer, impliquant de déterminer des invariants

Récolte et mise en forme des données

- Relevé fidèle des résultats, des observations et/ou des mesures effectuées (*dessin d'observation, photo, texte, nombre, schéma,...*) ; tenue d'un journal d'observations
- Utilisation d'outils ou d'instruments adéquats pour les différentes observations ou expériences (*règle, chronomètre, thermomètre,...*)
- Récolte de données complémentaires (photos, données numériques,...) dans différents médias (autres élèves, Internet,...)
- Organisation des données à l'aide de diverses représentations (*schéma, tableau, arbre de classement, diagramme, graphique, carte,...*) à construire, à utiliser, à modifier et à enrichir

LE VIVANT : UNITÉ ET DIVERSITÉ

- Observation et identification de..., d'animaux (*pattes, bec,...*) et de...
- Recherche de critères définissant la notion de vivant en restant à l'échelle de l'organisme visible à l'œil nu (*naître, se développer en interaction avec le milieu, se reproduire, mourir*)
- Recherche de critères pour trier, classer ou ranger les êtres vivants

- Présentation des classements à l'aide de divers outils (*tableaux, schémas, arbres de classement,...*)
- Comparaison avec des critères et classements utilisés par les scientifiques
- Identification d'un être vivant à l'aide d'une clé de détermination simple
- Mise en évidence de la biodiversité en répertoriant quelques êtres vivants d'un milieu étudié
- Mise en lien de la morphologie de diverses espèces animales avec :
 - leur régime alimentaire (*carnivore, granivore, herbivore,...*)
 - leur mode de locomotion (*marche, course, vol, nage,...*)
 - leurs stratégies de protection ou d'attaques (*camouflage, venin, affût, piège,...*)
- Étude des relations alimentaires entre les êtres vivants (*chaîne alimentaire, pyramide alimentaire,...*) et identification des producteurs (végétaux), des consommateurs 1 (herbivores), des consommateurs 2 (carnivores ou prédateurs) et des décomposeurs sur un schéma montrant les relations alimentaires dans un milieu naturel

INTERDÉPENDANCE (LES ÊTRES VIVANTS ENTRE EUX ET AVEC LEUR MILIEU)

- Pour un milieu étudié :
 - comparaison et analyse des relations (*symbiose, prédation, parasitisme, compétition,...*) entre êtres vivants
 - analyse des liens entre animaux, plantes,... et le milieu afin de montrer les interdépendances (*disponibilité en nourriture, possibilité de protection, de croissance, conditions favorables pour la reproduction,...*) et leur implication pour la biodiversité
 - analyse de différents documents (*schémas, textes, films,...*) présentant ces relations

CYCLES DE VIE DES ANIMAUX, DES VÉGÉTAUX ET LEUR COMPARAISON

- Étude de différentes phases du cycle de vie d'un animal par l'organisation d'un élevage (*asticot-mouche; chenille-papillon; fourmis, poussins ; souris ,...*)
- Comparaison des stratégies de divers animaux (*migration, hibernation, survie à un certain stade de développement,...*) et de... pour survivre à l'hiver

MSN 26 — Explorer des phénomènes naturels et des technologies à l'aide de démarches caractéristiques des sciences expérimentales...

DÉVELOPPEMENT DE LA DÉMARCHE SCIENTIFIQUE

Formulation de questions, d'hypothèses

- Formulation de quelques questions et hypothèses au sujet d'une problématique (*oralement ou par écrit – dessin ou schéma intuitif, légende,...*)
- Développement de stratégies d'exploration et/ou d'expérimentation, par :
 - l'imagination d'une piste de recherche, d'un dispositif d'exploration, qui permet de répondre à une problématique, à une question de recherche
 - l'anticipation des résultats
 - la mise en évidence de quelques facteurs (variables) qui peuvent intervenir dans l'explication d'un phénomène observé ou expérimenté
 - la détermination des facteurs à observer, impliquant de déterminer des invariants

Récolte et mise en forme des données

- Relevé fidèle des résultats, des observations et/ou des mesures effectuées (dessin d'observation, photo, texte, nombre, schéma,...); tenue d'un journal d'observations
- Récolte de données complémentaires (photos, données numériques,...) dans différents médias (autres élèves, Internet,...)
- Organisation des données à l'aide de diverses représentations (schéma, tableau, arbre de classement, diagramme, graphique, carte,...) à construire, à utiliser, à modifier et à enrichir

Analyse de données et élaboration d'un modèle explicatif

Communication

- Présentation orale ou écrite de certaines phases d'une recherche (*question de recherche, hypothèse, expérimentation, observations, résultats, interprétation, ...*) à l'aide de différents supports (*image, dessin, texte, tableau, graphique, ...*)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation autonome ciblée de ressources numériques d'apprentissage (*outils d'aides en ligne, ...*)
- Choix et utilisation autonome de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (*textes, présentations, dessins, musique, ...*) jusqu'à la sauvegarde des documents
- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

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

ÉDUCATION AUX MEDIAS

- Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son, ...*)
- Sensibilisation à l'origine d'une information (*source, adresse Internet, ...*)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches : à partir de sites donnés par l'enseignant / à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes, ...*)

- 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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- Production de réalisations médiatiques (journal, roman-photo, publicité, page Internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, séquence filmique,...)

- respecte les droits d'auteurs et de l'image, cite ses sources

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Le cyberquizz

Découvrez, dès leur mise en ligne, les comptes-rendus des classes sur les animaux de la ferme, de la forêt, du lac, ou ... , sur l'élevage d'un animal en classe, sur la visite à un ornithologue, un vétérinaire,... . Prenez des notes pour vous rappeler des idées principales, de l'organisation du document. Vous gagnerez un temps précieux lors du concours. Participez au cyberquizz, la classe a une journée pour répondre au plus de questions possibles, à vous de vous organiser !

Buts

- Mettre en valeur les productions des classes, des élèves
- Apprendre en utilisant le travail d'autres classes
- Découvrir ou enrichir ses connaissances sur un animal

Démarche

- L'enseignant s'inscrit à carnavaldesanimaux@edunet.ch en précisant le degré de scolarité de ses élèves, le jour de passation du questionnaire, s'il consacrera la matinée ou la journée entière
- Le jour précédent, vous recevrez le questionnaire (ou un lien pour le télécharger). Vous avez une journée pour répondre au plus de questions possible. Les réponses sont à envoyer le jour même pour participer au concours

Date du cyberquizz

Semaine du 1^{er} au 5 juin 2015

Délai d'envoi des réponses

- le jour même de la recherche des réponses aux questions.

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MATHÉMATIQUES ET SCIENCES DE LA NATURE (MSN) > CYCLE 2

MSN 28 DÉTERMINER DES CARACTÉRISTIQUES DU MONDE VIVANT ET DE DIVERS MILIEUX ET EN TIRER DES CONSÉQUENCES POUR LA PÉRENNITÉ DE LA VIE...

LE VIVANT : UNITÉ ET DIVERSITÉ

- Observation et identification de..., d'animaux (*pattes, bec,...*) et de...
- Recherche de critères définissant la notion de vivant en restant à l'échelle de l'organisme visible à l'œil nu (*naître, se développer en interaction avec le milieu, se reproduire, mourir*)
- Recherche de critères pour trier, classer ou ranger les êtres vivants
- Mise en lien de la morphologie de diverses espèces animales avec :

leur régime alimentaire (*carnivore, granivore, herbivore,...*)
leur mode de locomotion (*marche, course, vol, nage,...*)
leurs stratégies de protection ou d'attaques (*camouflage, venin, affût, piège,...*)

- Étude des relations alimentaires entre les êtres vivants (*chaîne alimentaire, pyramide alimentaire,...*) et identification des producteurs (végétaux), des consommateurs 1 (herbivores), des consommateurs 2 (carnivores ou prédateurs) et des décomposeurs sur un schéma montrant les relations alimentaires dans un milieu naturel

CYCLES DE VIE DES ANIMAUX, DES VÉGÉTAUX ET LEUR COMPARAISON

- Étude de différentes phases du cycle de vie d'un animal par l'organisation d'un élevage (*asticot-mouche; chenille-papillon; fourmis, poussins ; souris,...*)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

ÉDUCATION AUX MEDIAS

- Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son,...*)
- Sensibilisation à l'origine d'une information (*source, adresse Internet,...*)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches : à partir de sites donnés par l'enseignant / à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

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

Les Capacités Transversales

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**

Activité ponctuelle

Docanimo



Visionnez un documentaire sur un animal, prenez des notes, puis répondez à un questionnaire en fonction de votre prise de notes, de vos souvenirs et de connaissances personnelles. Tout cela en deux périodes !

Buts

- Regarder un documentaire sur un animal
- Comprendre un document audiovisuel
- Prendre des notes
- Répondre à un questionnaire en s'aidant de ses notes, de ses connaissances
- Participer à un concours
- Utiliser la messagerie d'Internet.

Démarche

- L'enseignant inscrit sa classe en indiquant le jour, dans la semaine du 20 au 24 avril 2015, qu'il a retenu pour visionner le documentaire et répondre au questionnaire
- Au préalable, il serait bon d'exercer les élèves à la prise de notes en regardant un documentaire
- Visionnement du documentaire à la date choisie
- Prise de note individuelle des élèves
- Répondre collectivement (par groupe) au questionnaire
- Envoi des réponses
- Participation au concours

Date du visionnement du documentaire et des réponses au questionnaire

Deux périodes dans la semaine du 20 au 24 avril 2015

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

L1 23 COMPRENDRE DES TEXTES ORAUX VARIÉS PROPRES À DES SITUATIONS DE LA VIE COURANTE...

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Identification
 - de différents genres oraux (*dialogue, histoire, récit de vie, règlement, exposé,...*) et des contextes dans lesquels ils sont ou ont été produits (*conseil de classe, radio, émission TV, conférence,...*)
 - des éléments propres à la situation de communication (émetteur, public destinataire, support utilisé)
 - du thème abordé et des différents aspects traités dans le texte
- Adaptation de l'écoute en anticipant le contenu en fonction de la source sonore et du genre textuel

Le texte qui transmet des savoirs :

l'interview d'expert dans une émission radiophonique - un documentaire audiovisuel

- Repérage des caractéristiques du genre et de la situation de communication (l'intervieweur, l'interviewé, le commentateur, le public, les intervenants, le canal de diffusion utilisé, l'intention)
- Identification du thème abordé
- Établissement de liens entre les informations et élaboration de questions à propos des informations reçues
- Reconnaissance des différentes parties de l'interview ou du documentaire audiovisuel

MATHÉMATIQUES ET SCIENCES DE LA NATURE (MSN) > CYCLE 2

MSN 28 – Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie...

LE VIVANT : UNITÉ ET DIVERSITÉ

- Observation et identification de..., d'animaux (*pattes, bec,...*) et de...
- Recherche de critères définissant la notion de vivant en restant à l'échelle de l'organisme visible à l'œil nu (*naître, se développer en interaction avec le milieu, se reproduire, mourir*)
- Recherche de critères pour trier, classer ou ranger les êtres vivants
- Mise en lien de la morphologie de diverses espèces animales avec :
 - leur régime alimentaire (*carnivore, granivore, herbivore,...*)
 - leur mode de locomotion (*marche, course, vol, nage,...*)
 - leurs stratégies de protection ou d'attaques (*camouflage, venin, ... - affût, poursuite, piège,...*)

Étude des relations alimentaires entre les êtres vivants (*chaîne alimentaire, pyramide alimentaire,...*) et identification des producteurs (végétaux), des consommateurs 1 (herbivores), des consommateurs 2 (carnivores ou prédateurs) et des décomposeurs sur un schéma montrant les relations alimentaires dans un milieu naturel

CYCLES DE VIE DES ANIMAUX, DES VÉGÉTAUX ET LEUR COMPARAISON

- Étude de différentes phases du cycle de vie d'un animal par l'organisation d'un élevage (*asticot-mouche; chenille-papillon; fourmis, poussins ; souris,...*)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

ÉDUCATION AUX MEDIAS

- Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son,...*)
- Sensibilisation à l'origine d'une information (*source, adresse Internet,...*)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches : à partir de sites donnés par l'enseignant / à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

- 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

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

Démarche réflexive

Élaboration d'une opinion personnelle

- cerner la question, l'objet de la réflexion ;
- cerner les enjeux de la réflexion ;
- identifier les faits et en vérifier l'exactitude ;
- mettre les faits en perspective en s'appuyant sur des repères ;
- explorer différentes options et points de vue ;
- adopter une position ;

Remise en question et décentration de soi

- prendre de la distance, se décentrer des faits, des informations et de ses propres actions ;
- renoncer aux idées préconçues ;
- comparer son opinion à celle des autres ;
- faire une place au doute et à l'ambiguïté ;
- reconnaître ses préjugés et comparer son jugement à celui des autres ;
- comparer les chemins, les procédures et les stratégies utilisées par d'autres ;
- explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



La cyberimitation

Une classe choisit un tableau en lien avec le thème "Le carnaval des animaux" et en donne un bref descriptif. L'espace d'un après-midi, les classes posent des questions par mail pour découvrir les différents éléments du tableau. Ensuite, elles tentent de dessiner le tableau au plus proche de la réalité, alors qu'elles ne l'ont pas vu.

Les dessins sont scannés ou photographiés et envoyés à carnavaldesanimaux@edunet.ch

Une galerie de dessins est mise en ligne pour chaque classe avec le tableau à imiter.

Allez voir les cyberimitations réalisées en 2012-2013 !

- <http://www.edunet.ch/act12-13/cyberimitation/index.html>
- <http://www.edunet.ch/act12-13/cyberimitation2/index.html>

Allez voir les cyberimitations réalisées en 2013-2014

- <http://www.edunet.ch/act13-14/cyberimitation/index.html>
- <http://www.edunet.ch/act13-14/cyberimitation2/index.html>

Buts

- chercher et découvrir des tableaux (classe organisatrice)
- décrire un tableau en utilisant un vocabulaire précis
- formuler des questions
- organiser sa recherche des différents éléments du tableau
- réaliser un tableau en fonction des renseignements collectés

Démarche

La démarche n'est pas la même pour la classe organisatrice que pour les classes participantes.

Classe organisatrice :

- Choix d'un tableau en lien avec le thème "Le jour, la nuit" dont on pourra aisément donner un descriptif simple et identifier clairement ses différents éléments. Mise en évidence de ces éléments afin de faciliter les réponses aux questions lors de l'activité en direct.
- Rappel de quelques règles de grammaire, de typographie et de la manière de répondre à un mail.

Déroulement principal de l'activité sur 2 périodes :

- Au fur et à mesure de l'arrivée des questions (mails), l'enseignant-e les attribue aux différents groupes qui se chargeront de rédiger une réponse la plus complète possible, sur papier ou directement dans la réponse du mail reçu.
- Après validation (correction orthographique et syntaxique), ces réponses sont envoyées aux classes ayant posé les questions.

Classe participante :

- Rappel de quelques règles de grammaire, de typographie en lien avec la phrase interrogative, et la manière d'envoyer un mail.

Déroulement principal de l'activité sur 2 périodes :

- Elaboration de questions à la classe organisatrice afin de récolter un maximum de renseignements sur le tableau à dessiner.
- Après validation (correction orthographique et syntaxique), ces questions sont envoyées à la classe organisatrice.
- Possibilité pour chacun de commencer son dessin, en fonction des renseignements récoltés.
- Chaque élève réalise (ou termine) son dessin en fonction des renseignements collectés. L'ensemble des questions-réponses est mis en ligne sur edunet.ch.

Envoi des dessins scannés ou photographiés à carnavaldesanimaux@edunet.ch.

Vous pouvez réaliser des dessins même si vous n'avez pas participé au moment de questionnement – recherche d'informations.

Dates des cyberimitations

Mardi 18 novembre 2014

Jeudi 12 mars 2015

Mise en ligne

Délai d'envoi des dessins : **trois semaines après l'après-midi de questionnement**
vendredi 12 décembre 2014

jeudi 2 avril 2015

Les dessins envoyés plus tardivement seront mis en ligne dès que possible.

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

ARTS VISUELS

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

- Exploitation du langage visuel (couleur, surface, ligne, matière, texture, espace, composition, volume) dans une réalisation en fonction d'intention-s
- Expérimentation d'associations inhabituelles en encourageant l'originalité, l'inventivité et l'innovation (se libérer des préjugés et des stéréotypes)
- Recherche d'idées, de voies diverses en vue de la réalisation d'un projet
- Échange (description, explication, comparaison) autour de l'élaboration d'un travail créatif

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @,...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Exploration des principaux éléments qui composent une image fixe ou animée (*cadre, couleur, lumière, profondeur de champ, rythme, mouvement, champ/hors-champ, plans, mise en scène,...*) et du rapport entre l'image et le son

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)

Les Capacités Transversales

Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Le calendrier de l'Avent

Découvrez, jour après jour, les surprises proposées par les classes d'Edunet ! Vos élèves apprennent des chants, des poésies pour Noël ? Enregistrez-les, les élèves du réseau edunet.ch seront ravis de les écouter, de les apprendre à leur tour. Vous avez une bonne recette, un bricolage sympa ? Partagez-le avec les autres membres du réseau.

Buts

- - partager les bonnes découvertes
- - donner du sens aux apprentissages
- - mettre en valeur les productions des classes, des élèves

Délai d'envoi des productions

- Vendredi 28 novembre 2014 pour les fenêtres jusqu'au 15 décembre
- Vendredi 12 décembre 2014 pour les fenêtres suivantes

Mise en ligne

Chaque jour dès le 1^{er} décembre 2014

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)

- recherche et téléchargement des documents déposés sur la plateforme
- reconnaît et utilise des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts,...) et les identifie

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**



Edunet chante les animaux

Apprenez un chant en lien avec les animaux, enregistrez vos élèves. Envoyez le document sonore et les paroles à carnavaldesanimaux@edunet.ch

Changez les paroles d'un chant, enregistrez vos élèves et envoyez le document sonore et vos paroles

Inventez la musique et les paroles d'un chant, enregistrez vos élèves et envoyez le document sonore et vos paroles

Buts

- partager les bonnes découvertes
- apprendre, mémoriser et interpréter un chant
- créer des paroles sur une mélodie connue
- créer une musique, des paroles
- donner du sens aux apprentissages
- mettre en valeur les productions des classes, des élèves

Délai d'envoi des productions

- Tout au long de l'année

Mise en ligne

Dès réception du document sonore et des paroles

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MUSIQUE > CYCLE 2

A 21 MU REPRÉSENTER ET EXPRIMER UNE IDÉE, UN IMAGINAIRE, UNE ÉMOTION EN S'APPUYANT SUR LES PARTICULARITÉS DU LANGAGE MUSICAL...

- Acquisition d'un répertoire varié de chants à une ou plusieurs voix, accompagnés ou a cappella, par imitation et/ou avec support (partition, texte)
- Création d'ambiances sonores à l'aide d'instruments variés (percussions et autres instruments disponibles en classe)
- Création d'un texte sur une mélodie connue ou donnée par l'enseignant
- Invention d'une mélodie dans un cadre précis :
 - choix de quelques lames de xylophone (accord do - mi - sol)
 - gamme pentatonique (do - ré - mi - sol - la)
- Création, reproduction et enchaînement de mouvements corporels en rapport avec la musique

Vous réalisez votre programme en participant à cette activité.

Autres activités annuelles

La correspondance par mail

Ouvrir sa classe au monde extérieur, nouer des contacts en dehors de l'enceinte scolaire, élargir chez l'élève sa vision du monde, redonner à la langue sa finalité d'outil de communication : tout cela est possible grâce à la correspondance scolaire par mail.



Chaque année, plus de 500 élèves de vingt-cinq classes participent à la correspondance par mail grâce à notre base de données protégée. Les échanges par mail sont l'occasion d'écrire fréquemment et régulièrement dans une vraie situation de communication. Ces échanges donnent du sens aux apprentissages liés au français, à la géographie, aux sciences De plus, les MITIC sont intégrés.

Pour de plus amples renseignements :

- consulter notre site <http://www.edunet.ch/base/>
- télécharger la brochure "S'écrire, se connaître" http://www.edunet.ch/pdf/Correspondance_infos.pdf

Intéressée ? Intéressé ? Des questions ?

N'hésitez pas à nous contacter : cburdet@edunet.ch

La Bee-Bot

La Bee-Bot est un petit robot qui permet d'aborder de manière ludique des notions en lien avec les différents domaines disciplinaires de nos programmes officiels (L1, MSN, SHS) et la thématique des MITIC.



Les buts poursuivis

- Comprendre le fonctionnement de base de la Bee-Bot
- Donner du sens aux apprentissages dans divers domaines disciplinaires (maths, français, sciences de la nature)
- Donner du sens aux apprentissages liés au domaine des Médias, de l'Image et des Technologies de l'Information et de la Communication (MITIC)

Pour de plus amples renseignements :

- consulter les activités des années précédentes sur notre site : <http://www.edunet.ch/act11-12/beebot.html>
- télécharger la brochure "Une abeille magique" <http://www.edunet.ch/pdf/beebot2013.pdf>



Activités du réseau edunet.ch pour l'année scolaire 2014-2015

Thème « Le Carnaval des animaux »

	Nos réunions	Activités « brochures »	Activités ponctuelles	Activités pour les + petits	Correspondance
Août					
Septembre	10 septembre Journée de formation HEP Vaud	Réalisation des activités dans les classes : - La poya du "carnaval des animaux" - Les ani-mots-Valises - Quel est le bon animal ? - Les expressions sur les animaux - Le lexique des animaux - Les contes du pourquoi et du comment (oral-écrit)		Les animaux petits : - Présentation d'un animal dont on possède une peluche et des activités qu'il fait en classe avec nous - Envoi de notre peluche à une autre classe qui nous en fait aussi une présentation... Bee-Bot : Réalisation d'activités dans les classes : - Envoi des productions aux classes et sur le site	Ecriture et mise en ligne des CV Choix d'un-e correspondant-e
Octobre					
Novembre	5 novembre 14h30 Yverdon		18 novembre Cyberimitation Calendrier de l'Avent : Préparation des activités Calendrier de l'Avent		
Décembre					
Janvier	21 janvier 14h30 Yverdon	Dès le 12 janvier : chaque semaine une nouvelle activité... 1^{ère} mise en ligne des productions des élèves – Echanges - Jeux			
Février					
Mars	25 mars 14h30 Yverdon	Réalisation des activités dans les classes : - La poya du "carnaval des animaux" - Les ani-mots-Valises - Quel est le bon animal ? - Les expressions sur les animaux - Le lexique des animaux - Les contes du pourquoi et du comment (oral-écrit)			Correspondance régulière
Avril			12 mars Cyberimitation 20 au 24 avril Docanimo		
Mai					
Juin	17 juin 14h30 Yverdon	Dès le 20 avril : chaque semaine une nouvelle activité... 1^{ère} mise en ligne des productions des élèves – Echanges - Jeux	1 au 5 juin Cyberquizz		

R A L L Y E M A T H E M A T I Q U E

"Le carnaval des animaux" Cycles 1 & 2 HarmoS

"Le carnaval des animaux" est le thème retenu par les enseignants-es du réseau edunet.ch pour l'année scolaire 2014-2015. Des activités pédagogiques en lien avec le PER sont développées dans cette brochure. Elles concernent plusieurs domaines : le français, les mathématiques et les sciences de la nature, les arts visuels, la musique. Les MITIC et les Capacités Transversales carnavalesanimaux ont une place privilégiée.

Chaque enseignant-e est libre sur le choix, le nombre des activités, ainsi que sur le rythme de leur réalisation. Les productions des élèves sont à envoyer à carnavalesanimaux@edunet.ch. Elles seront mises en ligne sur le site edunet.ch du 12 janvier au 20 février 2015, ainsi que du 20 avril au 5 juin 2015.

Les buts poursuivis

- Découvrir différentes expressions en lien avec les animaux
- Créer des contes du pourquoi et du comment à l'oral ou à l'écrit
- Donner du sens aux apprentissages dans différents axes thématiques du français ainsi qu'au fonctionnement de la langue
- Donner du sens aux apprentissages liés au domaine des Médias, de l'Image et des Technologies de l'information et de la Communication (MITIC)
- Intégrer les Capacités Transversales aux activités

Les outils à votre disposition

- Cette brochure contenant la description de six activités pédagogiques en lien avec le PER, ainsi que de sept activités ponctuelles
- une description très détaillée, des documents en lien avec les activités dans la partie "enseignants" sur notre site edunet.ch
- le site edunet.ch pour déposer les productions de vos élèves, puis pour lire, jouer avec les productions des autres classes et pour échanger avec elles



edunet.ch
réseau informatique
pédagogique romand

ouvert à toutes les classes

Intéressée ? Intéressé ? Des questions ?

N'hésitez pas à nous contacter :

cburdet@edunet.ch

e.rolli@edunet.ch

Le réseau edunet.ch reçoit le soutien de :



Direction Générale
de l'enseignement
obligatoire



La Garenne