PROJET TABLETTE 6.0

CIRCONSCRIPTION DE ST GERMAIN

Réaliser un film d'animation							
NIVEAU	GS au CM2	**NOMBRE DE CLASSES**	9	**DATES**	Novembre 2016 à mai 2017	**FREQUENCE**	1 à 2 /période

OBJECTIFS

Objectifs	Symbole
Produire des textes	
S'exprimer à l'oral	
Coopérer, s'impliquer dans un projet	
S'informer	
Prendre des photos	
Se poser des questions	
Gérer son temps de travail	

Objectifs	Symbole
Comprendre des fonctionnements	
Développer des compétences en français	
Développer des compétences en arts	
Développer des compétences en EMI	
Développer des compétences en EMC	
Prendre confiance en soi	
Faire entrer l'école dans l'ère du numérique	

DESCRIPTIF

Ce projet vise la réalisation de courts métrages d'animation.

Sur un sujet ou une thématique propre aux classes, les élèves devront créer des petites vidéos en utilisant les tablettes.

Le projet permettra de travailler des compétences en français mais aussi de nombreuses compétences transversales.

Selon votre niveau et l'intitulé exact de votre projet, une aide vous sera apportée **en classe**, mais aussi lors de la **préparation** et/ou lors de la **réalisation et le partage** du produit fini.

- **L'aide en classe**

-Prise en charge d'un petit groupe d'élèves par le conseiller

-Appui technique et pédagogique du conseiller pour un groupe mené par l'enseignant

-Présentation à l'ensemble de la classe

- **La préparation**

-Définir ensemble l'intitulé exact du projet, son ambition et le résultat attendu (mise en forme, durée du film, présentation finale)

-Rencontre en amont de l'intervention en classe pour préparer ensemble une séance, réfléchir à l'évaluation

-Former le PE aux outils utilisés

- **Donner à voir le film**

-Aide et formation technique aux outils permettant le partage et la valorisation du projet : site ou blog, partage en ligne, utilisation de la messagerie, ENT…

- **Les applications massivement utilisées seront :**

Quick Voice, iMotion et les applications natives de la tablette (appareil photo, caméra, etc.)

- **Le support**

-Le support sera bien évidemment numérique : **son**, **texte**, **vidéos**, **images**…

-Ces médias devront être l'œuvre des élèves eux-mêmes (enregistrement de leurs voix, textes rédigés par eux, photos prises par eux…)

Exceptionnellement, des ressources pourront être récupérées sur internet (surtout pour les plus grands) mais dans le cadre de l'Education aux médias et à l'information et dans le respect du droit à l'image et de la propriété intellectuelle

-Le support pourra être mis en ligne ou partagé sur un blog

NOTE : Les activités pédagogiques préliminaires (production d'écrits, prises de photos, sorties scolaires…) ne feront pas l'objet d'un accompagnement en classe.

EXEMPLES D'ACTIONS

-Réaliser un story-board, un dessin, un logo, une affiche…

-Rendre compte d'une séance en EPS

-Mettre en scène un conte ou une histoire lue, une poésie…

-Rendre compte d'une expérience scientifique

-Réaliser une présentation

-Mettre en scène des actions citoyennes

-Raconter une histoire, un événement…

-Rendre compte d'une visite

-Compiler des œuvres picturales

Compétences

COMPETENCES CYCLE 2

Comprendre et s'exprimer à l'oral

-Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
-Parler en prenant en compte son auditoire
-Participer à des échanges dans des situations diversifiées
-Adopter une attitude critique par rapport au langage produit

Lire

-Identifier des mots
-Comprendre un texte
-Pratiquer différentes formes de lecture
-Lire à voix haute
-Contrôler sa compréhension

Ecrire

-Copier de manière experte
-Produire des écrits
-Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit

Comprendre le fonctionnement de la langue

-Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit
-Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu
-Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique
-Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques
-Orthographier les formes verbales les plus fréquentes
-Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre
-Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris

Construire des repères spatiaux

-Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
-Utiliser et produire des représentations de l'espace

Construire des repères temporels

-Ordonner des évènements
-Mémoriser quelques repères chronologiques

Pratiquer des démarches scientifiques

-Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion

Mobiliser des outils numériques

-Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples

Pratiquer différents langages

-Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
-Lire et comprendre des textes documentaires illustrés
-Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question
-Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)

Expérimenter, produire, créer

-Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie…)

Mettre en œuvre un projet artistique

-Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés
-Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur
-Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres

COMPETENCES CYCLE 3

Comprendre et s'exprimer à l'oral

-Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
-Parler en prenant en compte son auditoire
-Participer à des échanges dans des situations diversifiées
-Adopter une attitude critique par rapport au langage produit

Lire

-Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter

Ecrire

-Écrire avec un clavier rapidement et efficacement
-Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
-Produire des écrits variés
-Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte
-Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser

Comprendre le fonctionnement de la langue

-Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit
-Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots
-Maitriser la forme des mots en lien avec la syntaxe

Construire des repères historiques

-Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
-Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits
-Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

Construire des repères géographiques

-Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique
-Nommer, localiser et caractériser des espaces
-Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
-Appréhender la notion d'échelle géographique.

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

-Poser des questions, se poser des questions
-Formuler des hypothèses
-Vérifier
-Justifier

S'informer dans le monde du numérique

-Connaître différents systèmes d'information, les utiliser
-Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique
-Identifier la ressource numérique utilisée

Comprendre un document

-Comprendre le sens général d'un document
-Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question

Pratiquer différents langages

-Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger
-S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger
-S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié
-Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux

Coopérer et mutualiser

-Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
-Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels
-Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

Expérimenter, produire, créer

-Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie…)
-Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique

Mettre en œuvre un projet artistique

-Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création
-Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur

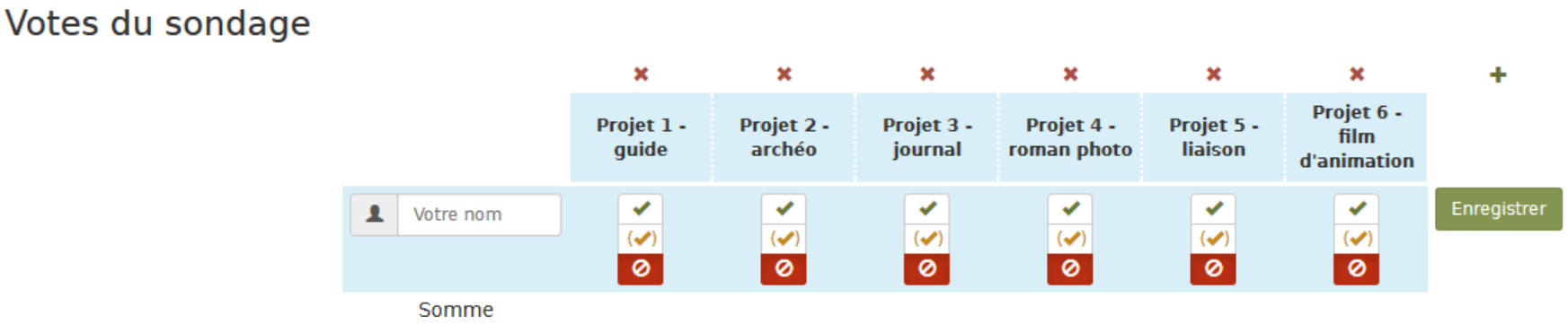
PARTENARIATS

Modalités

- **TEMPS 1**

> **Inscription à partir du lundi 12 septembre** sur : https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=pfxuv774whpke6pn

Fin des inscriptions : **le 30 septembre 2016**



> **Renseignez votre nom, le niveau de classe** et choisissez un **projet principal** (vert) **et** un **projet secondaire** (orange) pour me permettre d'ajuster les inscriptions.

> **Enregistrez votre choix**

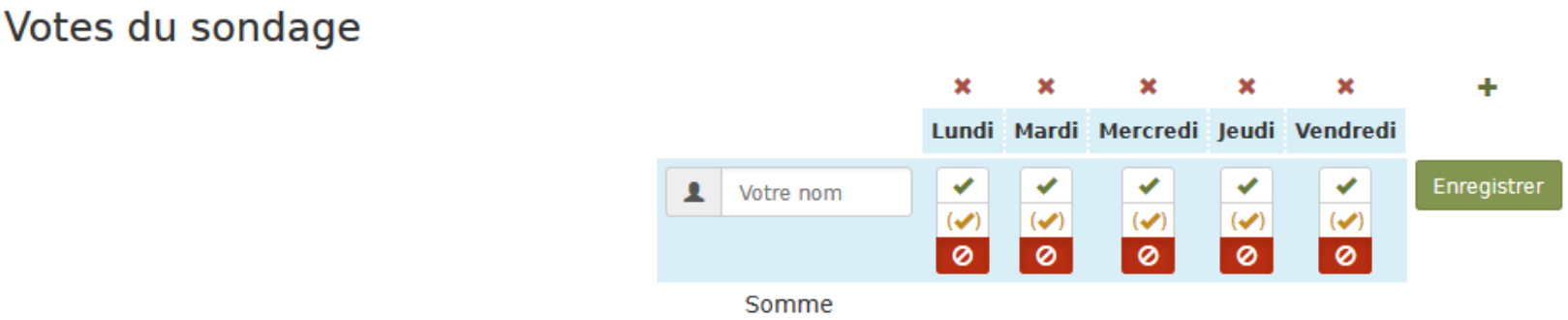
> Chaque école recevra le récapitulatif des classes ayant été retenues **la semaine du 3 octobre**.

- **TEMPS 2**

> **Jour privilégié pour une intervention en classe : à renseigner du 3 octobre au 14 octobre**

https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=fhtly5f4j9vmopmv

> Ce sondage me permettra de planifier mes interventions. Indiquez votre nom et votre niveau de la même façon **qu'au temps 1**.



- **TEMPS 3**

> Envoi d'un planning prévisionnel à chaque classe concernée la **semaine du 17 octobre**

- **TEMPS 4**

> Début des actions **au retour des vacances de la Toussaint**