1. **Fiche préparatoire**

|  |  |
| --- | --- |
| 1) Principe général La construction du scénario pédagogique respecte la triple concordance entre les objectifs que l’on se fixe **pour l’élève**, les activités prévues en conséquence et la manière dont l’atteinte des objectifs va être évaluée. |  |

### 

### 2) Informations pratiques

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre idéal d'élèves: | Une classe « normale » +/- 20 élèves |
| Durée du scénario : | 29 périodes de cours (50’) |
| Horaire du cours (nombre et durée des séances) : | Séances de 50’ ou 25’  Les 29 périodes sont divisées en 4 et réparties sur l’année en raison de 7 périodes tous les 2-3 mois. |

### 

### 3) Description résumée du scénario pédagogique (intentions, objectifs, principes, déroulement)

|  |
| --- |
| *Objectif :*  Utiliser du matériel technologique (appareil photo et ordinateur), utiliser des ressources électroniques (Paint, Hot Potatoes) et rédiger des questions en lien avec les images en vue de réaliser un quizz sur la forêt.  *Organisation :*   * La classe est subdivisée en 4 groupes (5 élèves maximum par groupe). * Le projet sera travaillé selon les quatre saisons : l’été, l’automne, l’hiver et le printemps. * Les thèmes abordés seront les animaux (les mammifères, les oiseaux ou insectes), les arbres, les champignons ou fleurs, les couleurs. * Il y aura 4 visites en forêt qui se feront début septembre (été), mi-novembre (automne), début février (hiver) et début mai (printemps). * L’élaboration du projet se fera en classe.   *Déroulement :*  Chaque groupe travail sur un thème, avec une tournante pour chaque saison.  Les élèves vont, à l’aide d’un appareil photo, photographier ce qu’ils observent en forêt, selon leur thème.  De retour en classe, les élèves vont sélectionner les fichiers qu’ils vont exploiter et rédiger les questions en lien avec les photos.  Les élèves créeront leur quizz sur Hot Potatoes, et pourront ensuite tester leur travail.  Les séquences de 2 à 6 (dans le déroulement) sont répétées pour chaque saison. Il y aura donc 18 séquences en tout. |

### 4) Compétences visées

Afin de respecter la « triple concordance » et de cibler l'évaluation, nous vous demandons de vous limiter au choix de **six compétences** à choisir dans le PIASC (au minimum, une compétence de chaque catégorie ci-dessous).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spécifiques à la discipline** | | **Spécifiques à la technologie** | | **Transversales** | |
| 1 | **Français**  - ECR.1. :*Orienter son écrit en tenant compte de la*  *fonction de la situation de communication.*  - ECR.2. : *Mobiliser ses connaissances et savoir-faire pour élaborer des contenus.*  - ECR.3. : *Assurer l'organisation générale de l'énoncé suivant le genre utilisé.* | 1 | ECM.3.2*. Expérimenter le visuel et le sonore en mettant en œuvre certaines techniques dans un projet de communication.* | 1 | **Instrumentale**  - Agir et réagir : *Faire preuve d'esprit critique.*  - Etre curieux et se poser des questions : *Développer son sens de l'observation,*  *son gout de la recherche.*  - Rechercher de l’information : *Récolter des informations (par l’observation et la recherche de documentation).*  - Traiter l’information.  - Communiquer : *Présenter, à l'aide de supports*  *variés, les questions, les informations,*  *les résultats.*  - Mettre en œuvre : *Réinvestir dans des situations nouvelles*  *les savoirs et les savoir-faire*  *construits.* |
| 2 | **Eveil**  - CLT.1. : *Entrer en contact avec le temps (CLT.1.1. Enoncer des questions pertinentes par rapport au temps qui passe).*  - CLE.1. : *Entrer en contact avec l’espace (CLE.1.2. Enoncer des questions pertinentes à poser au cours d’une promenade).*  - CLM.1. : *Entrer en contact avec la matière (CLM.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d’un organisme vivant).* | 2 | ECM.4.1. *Représenter la réalité, l’imaginaire et la pensée selon un point de vue déterminé.* |  |  |
|  |  | 3 | CFM.3.2*. Justifier la pertinence de choix technologiques* |  |  |

Remarque : Il est évident que le scénario que vous allez mettre en œuvre dans votre classe touchera davantage de compétences. Il s'agit ici des compétences **prioritairement** visées chez les élèves.

### 

### 5) Prérequis à l’activité

|  |
| --- |
| Utilisation d’un appareil photo. |

### 6) Ressources

* **Matériels technique et didactique**

|  |  |
| --- | --- |
| **Technique (Ex : ordinateur, projecteur,…)** | **Didactique (Ex : notes de cours, objets divers,…)** |
| **Ordinateur** | **Feuilles explicatives sur Paint et Hot Potatoes.** |
| **Appareil photo** |  |
|  |  |
|  |  |

* **Ressources électroniques**

|  |  |
| --- | --- |
| **Type**  **Ex : page web, logiciel classique (bureautique, courrier électronique,…), programme multimédia,…** | **Description**  **Ex : http://www…., Microsoft Word 97,…)** |
| **Hot Potatoes** | **Hot Potatoes 6.3** |
| **Traitement de photos** | **Paint** |
| **Page web** | **Site internet de l’école primaire.** |
|  |  |

**7) Déroulement du scénario (activités)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Séquence** | **Description**  **(Activité de l’élève - Rôle du professeur - …)** | **Paradigmes d’apprentissage-enseignement**  **(cfr Annexe)** | **Compétences spécifiques (n°)** | **Compétences techniques (n°)** | **Compétences transversales (n°)** |
| 1  25’ | Emergences des représentations :  L’enseignant questionne les élèves sur leurs représentations initiales sur la forêt (que trouve-t-on en forêt ?, avez-vous déjà été en forêt ? qu’y avez-vous fait et vu ? …). Il note au tableau les idées des élèves.  L’enseignant leur demande également quels sont les technologies qu’ils connaissent et savent utiliser.  L’enseignant explique ensuite le projet qu’ils vont réaliser : faire un quizz virtuel sur la forêt. | **Paradigme 2 :**  **Réception /**  **Transmission.** | **2** | **/** | **/** |
| 2  2x 50 ‘ | Recherche de documents :  L’enseignant met les élèves en recherche. Ils doivent trouver des documents concernant le thème du projet (informations sur les arbres, les fleurs, les champignons, les animaux et leurs empruntes, les couleurs de la forêt …) et les technologies qu’ils pourraient utiliser pour réaliser ce projet (appareil photo, ordinateur, logiciels, …).  Les documents sont récoltés, mis en commun et regroupés par thème.  Les élèves sont répartis par groupes de travail (5 élèves par groupe) selon les thèmes (les arbres, les fleurs et champignons, les animaux et empruntes, les couleurs). Les documents récoltés sont exploités par les groupes correspondants. | **Paradigme 4 :**  **Exploration/**  **Approvisionnement.** | **1 et 2** | **/** | **1** |
| 3  2 x 50’ | Balade en forêt début septembre (été) :  Les élèves sont regroupés par 5. Chaque groupe possède au moins un appareil photo. Ils doivent photographier la forêt du point de vue de leur thème (défini préalablement en classe).  Ex. : les animaux (les empruntes, les excréments, le petit, la femelle et le male,…), les arbres (écorce, feuilles, silhouette, fruits, fleurs,…), … | **Paradigme 4 :**  **Exploration/**  **Approvisionnement.** | **2** | **1** | **1** |
| 4  25’ | Traitement de l’information :  Les enfants mettent les photos prises lors de la balade sur l’ordinateur. Ils sélectionnent celles qui les intéressent et les recadrent à l’aide de Paint.  Ils reçoivent une feuille explicative pour la marche à suivre sur Paint. L’enseignant circule entre les bancs pour vérifier le bon déroulement de l’activité (aide, conseils, ...). | **Paradigme 2 :**  **Réception /**  **Transmission. (feuille Paint)**  **Paradigme 5 (recadrage personnel) :**  **Expérimentation /**  **Réactivité.** | **2** | **2** | **1** |
| 5  50 ‘ | Rédactions des questions en fonction des fichiers sélectionnés et travail sur Hot Potatoes :  Les enfants, par groupe, rédigent 5 questions différentes et leurs réponses sur une feuille, en rapport avec les photos prises, seront corrigées par l’enseignant.  Les élèves, à l’aide de la feuille explicative sur Hot Potatoes, mettront leurs questions et leurs photos sur ce logiciel afin de construire leur quizz virtuel.  L’enseignant aura, préalablement, défini les paramètres de la page web. Ces quizz seront mis sur le site de l’école. | **Paradigme 2 :**  **Réception /**  **Transmission.(feuille Hot Potatoes)**  **Paradigme 5 :**  **Expérimentation /**  **Réactivité.** | **1 et 2** | **2** | **1** |
| 6  25’ | Test du quizz :  Les élèves testent le premier morceau de leur projet sur Hot Potatoes. | **Paradigme 4 :**  **Exploration/**  **Approvisionnement.** | **2** | **2** | **1** |
| 7  50’ | Présentation, critiques et retour sur le projet :  Les élèves présentent à chaque classe le projet final et ils les invitent à aller sur le site de l’école pour le tester.  Ils expliqueront aussi qu’il y a un endroit pour laisser des commentaires.  Chaque élève pourra aussi le refaire chez lui et laisser un commentaire. | **Paradigme 3 :**  **Pratique /**  **Guidage.** | **1** | **3** | **1** |

### 8) Mode d’évaluation des enfants

Attention ! Il ne s’agit pas de décrire à nouveau des compétences, mais les activités qui vont permettre d’évaluer les compétences mentionnées dans le tout premier tableau et de signaler lesquelles.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Activités d’évaluation | Critères d’évaluation |
| **Compétences spécifiques** | Français :    Eveil : | 🡪 Grille d’évaluation formative et auto évaluation pour les questions rédigées par les enfants : précision, pertinence, clartés, orthographe et grammaire des questions et de leurs réponses.  Evaluation certificative à la fin du projet (même grille).  🡪 Grille d’évaluation formative et auto évaluation pour le choix des photos prises et des questions en relations avec celles-ci.  Mise en relation la vie de la forêt lors des 4 saisons (ex. : même arbre photographié lors des 4 saisons,…)  Evaluation certificative à la fin du projet (même grille). |
| **Compétences techniques** | ECM.3.2.  ECM.4.1.  CFM.3.2. | 🡪 Grille d’évaluation formative et auto évaluation sur la manipulation de l’appareil photo, angle de prise de vue des photos et recadrage.  Evaluation certificative à la fin du projet (même grille).  🡪 Grille d’évaluation formative et auto évaluation sur la mise en page de Hot Potatoes.  Evaluation certificative à la fin du projet (même grille).  🡪Test et commentaires du projet final par la classe et des autres élèves de l’école, qui pourront servir de support supplémentaire à l’évaluation certificative finale. |
| (Compétences transversales) | Instrumentale : | 🡪Implication dans le projet et dans le groupe, participation aux diverses tâches, attitude responsable de travail. |