

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## LE BIEN-ÊTRE ET LES ÉMOTIONS

### NIVEAU

ÉLÈVES DE P1 À P6, PRÉVOIR DES ADAPTATION EN FONCTION DE L'ÂGE DES ENFANTS

#### ATTENDUS / OBJECTIFS

À LA FIN DE LA LEÇON, LES ÉLÈVES AURONT RÉALISÉ UN BOOKCREATOR COLLECTIF COMME TRACE DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE  
UNE EXPOSITION DE LEURS EXPÉRIENCES SERA RÉALISÉE POUR LES ENFANTS DE L'ÉCOLE (4 ESPACES DÉDIÉS AUX 4 SENS SÉLECTIONNÉS)

#### COMPÉTENCES ET APPRENTISSAGES

- DÉVELOPPER 4 SENS : OÛÏE, TOUCHER, ODORAT, VUE
- DÉCRIRE LES SENSATIONS ET LES ÉMOTIONS
- ACQUÉRIR LE VOCABULAIRE ADÉQUAT POUR DÉCRIRE
- UTILISATION DE BOOKCREATOR
- PHOTOS
- ENREGISTREMENT AUDIO
- TRAITEMENT DE TEXTE

### DÉROULEMENT EN BREF

#### SÉANCE 1 "SORTIE REPÉRAGE"

**OBJECTIF :** DÉCOUVRIR LES PARTICULARITÉS DU BOIS À L'AIDE DE 4 SENS (OÛÏE, TOUCHER, ODORAT, VUE) ET CHOISIR LES ÉLÉMENTS À PARTAGER AVEC D'AUTRES QUI NE VONT PAS OU PEU AU BOIS.

**ÉTAPE 1 :** ANNONCER L'OBJECTIF FINAL, RÉALISATION D'UNE EXPOSITION ET D'UN BOOK NUMÉRIQUE POUR FAIRE DÉCOUVRIR LA NATURE AUTREMENT EN UTILISANT NOS SENS (MONTRER DES EXEMPLES DE BOOK VIA L'APPLICATION BOOKCREATOR, VOIR LIEN)

**ÉTAPE 2 :** COMPOSER DES DUOS QUI CHOISISSENT UN SENS À EXPLORER (FOURNIR DU MATÉRIEL EN FONCTION DU SENS)

**ÉTAPE 3 :** SE RENDRE DANS LE BOIS. LAISSER LES ENFANTS EXPÉRIMENTER EN FONCTION DU SENS CHOISI. PRENDRE DES PHOTOS POUR DES TRACES DE L'ACTIVITÉ, ENREGISTRER DES AUDIOS DU VÉCU DES ÉLÈVES

**ÉTAPE 4 :** DÉBRIEFER SUR L'EXPÉRIENCE ET ÉBAUCHE D'IDÉES POUR LA SUITE EN LIEN AVEC LE BOOK ET L'EXPOSITION

#### SÉANCE 2 "PRÉPARATION DE LA 2E SORTIE EN LIEN AVEC LE BOOK ET L'EXPOSITION"

**OBJECTIF :** CONSTRUIRE LA PROCHAINE SORTIE, ORGANISER SA TÂCHE, PRÉPARER LE MATÉRIEL

**ÉTAPE 1 :** PROPOSER DES RÉALISATIONS EN FONCTION DE CHAQUE SENS. EXEMPLES DE RÉALISATION :

"TOUCHER" : RÉALISER UN PARCOURS PIEDS NUS. CHAQUE DUO SE CHARGE D'UN CARRÉ DU PARCOURS (DÉCOUPER LE PARCOURS EN FONCTION DU NOMBRE DE DUOS. PROPOSER DES EXEMPLES DE PARCOURS.

"OÛÏE" : RÉALISATION DE BANDES SONS, DESCRIPTION DES SENSATIONS DU SON, PRÉSENTATION DE LA SOURCE SONORE...

"ODORAT" : RÉALISATION DE POTS À ODEUR, ÉTIQUETTES DE LA SOURCE D'ODEUR, DESSIN DE LA SOURCE...

"VUE" : RÉALISATION DE DESSIN D'OBSERVATION DE TOUT CE QUI PEUT ÊTRE VU DANS LE BOIS ET PHOTOS, NOMMER LA SOURCE ET ÉCRIRE L'INTITULÉ, DÉCRIRE LA COULEUR, LA TEXTURE, LES IMPRESSIONS, (PEUT-ÊTRE) RÉCOLTE D'ÉLÉMENTS DE LA NATURE POUR UN HERBIER.

**ÉTAPE 2 :** COMPLÉTER LA FICHE "PRÉPARATION DE LA TÂCHE" PAR CHAQUE DUO (VOIR FICHE MODÈLE), PRÉVOIR LE MATÉRIEL POUR LA PROCHAINE SORTIE

**ÉTAPE 3 :** DÉBRIEFER ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS EN LIEN AVEC LES TÂCHES ET LA SORTIE.

#### SÉANCE 3 "2E SORTIE"

**OBJECTIF :** DANS LE BOIS RÉALISER LES TÂCHES PRÉPARÉES PAR LES ENFANTS. DOCUMENTER LA SORTIE GRÂCE À DES PRISES DE PHOTOS (IL PEUT ÊTRE PRÉVU UN RÔLE DE "PETIT REPORTER" SI L'ENSEIGNANT LE DÉSIRE).

**ÉTAPE 1 :** AVANT LA SORTIE, REVOIR LES FICHES "PRÉPARATION DE LA TÂCHE", PRENDRE LE MATÉRIEL, S'ASSURER QUE CHACUN SAIT CE QU'IL DOIT RÉALISER.

**ÉTAPE 2 :** AU BOIS, RÉALISER LES TÂCHES.

**ÉTAPE 3 :** FAIRE DÉCOUVRIR AUX AUTRES SES PROPRES RÉALISATIONS, COMME FAIRE VIVRE LE PARCOURS PIEDS NUS, SENTIR LES POTS À ODEUR, MONTRER LES DESSINS, FAIRE ÉCOUTER DES EXTRAITS DES ENREGISTREMENTS AUDIOS.

**ÉTAPE 4 :** DÉBRIEFER ET DISCUTER DU BOOK NUMÉRIQUE ET DE L'EXPOSITION

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## LE BIEN-ÊTRE ET LES ÉMOTIONS

### DÉROULEMENT EN BRIEF

#### SÉANCE 4 “RÉALISATION DU BROUILLON DU BOOK NUMÉRIQUE”

**OBJECTIF :** RÉALISER LE BROUILLON DU BOOK NUMÉRIQUE EN CHOISSANT LES ÉLÉMENTS À METTRE EN VALEURS

**ÉTAPE 1 :** RÉALISER LE CANEVAS (VOIR CANEVAS MODÈLE), PAR DUO, DE SA PAGE DE BOOK AU BROUILLON, CHOISIR DES PHOTOS (PHOTOS IMPRIMÉES PAR L'ENSEIGNANT DE LA SÉANCE AU BOIS), CHOISIR DES DESSINS RÉALISÉS, CHOISIR DES AUDIOS RÉDIGER DES PHRASES OU DE PETITS TEXTES EN LIEN AVEC LA TÂCHE AFIN DE PRÉSENTER LEUR TRAVAIL, DE PRÉSENTER LEURS VÉCUS DE L'EXPÉRIENCE, LEURS ÉMOTIONS EN LIEN...

**ÉTAPE 2 :** DÉBRIEFER ET PRÉSENTER LES BROUILLONS AU GROUPE.

#### SÉANCE 4 “INTÉGRER SON TRAVAIL AU BOOK NUMÉRIQUE”

**OBJECTIF :** RÉALISER LE BOOK NUMÉRIQUE ET DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES DE L'UTILISATION DE L'OUTIL NUMÉRIQUE

**REMARQUE :** ADAPTER LE CONTENU DE CETTE SÉANCE À LA DISPONIBILITÉ DU MATÉRIEL NUMÉRIQUE DE L'ÉCOLE ET AUX CAPACITÉS DES ÉLÈVES EN FONCTION DE LEUR ÂGE.

**PRÉ-ÉTAPE :** (POUR L'ENSEIGNANT) DÉFINIR LE MODE OPÉRATOIRE POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES D'UTILISER L'APPLICATION BOOKCREATOR. LES ÉTAPES DE CETTE SÉANCE DOIVENT ÊTRE DÉFINIES PAR LES RESSOURCES ET LES BESOINS DES ÉLÈVES. L'ENSEIGNANT AURA CONSTRUIT LE CANEVA DES PAGES DU BOOK NUMÉRIQUE SUR LA PLATEFORME.

##### ÉTAPES À PRÉVOIR :

- PRISE EN MAIN DE L'OUTIL PAR LES ÉLÈVES EN PETITS GROUPES DANS LA MESURE DU POSSIBLE.
- INTÉGRER LES CONTENUS IMAGE ET SON, LES CONTENUS TEXTES QUI ONT ÉTÉ PRÉPARÉS À LA SÉANCE PRÉCÉDENTE.
- PUBLICATION DU BOOK SUR LE SITE INTERNET DE L'ÉCOLE (SI L'ÉCOLE PUBLIE DES PRODUCTIONS D'ÉLÈVES)

##### DERNIÈRE ÉTAPE :

- DÉBRIEFER SUR LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES AVEC L'OUTIL AVEC LES ÉLÈVES. PARTAGER LES TRUCS ET ASTUCES. RÉCOLTER LE VÉCU DES ÉLÈVES EN LIEN AVEC L'EXPÉRIENCE GLOBALE DE LA SÉQUENCE POUR LA JOINDRE À LA FIN DU BOOK.
- ORGANISER L'EXPOSITION PAR LA DISCUSSION (DÉFINIR 5 ZONES : UNE PAR SENS ET UNE POUR VOIR LE BOOK SUR UN ORDINATEUR OU EN VERSION PAPIER. INDIQUER QU'ILS SERONT LES PRÉSENTATEURS DE LEUR TRAVAIL.
- RÉALISER DES INVITATIONS POUR L'EXPOSITION À DISTRIBUER AUX AUTRES CLASSES DE L'ÉCOLE (POSSIBLE UTILISATION DE L'APPLICATION CANVA).

#### SÉANCE 5 “L'EXPOSITION”

**OBJECTIF :** METTRE EN VALEUR LE TRAVAIL ET LES PRODUCTIONS DES ÉLÈVES. PRÉSENTER SON TRAVAIL (DES INVITATIONS AURONT ÉTÉ DISTRIBUÉES AUX AUTRES CLASSES DE L'ÉCOLE POUR VENIR VOIR L'EXPOSITION)

**ÉTAPE 1 :** FAIRE INSTALLER PAR LES ÉLÈVES DANS LES 5 ZONES LEUR TRAVAIL

**ÉTAPE 2 :** PRÉSENTER SON TRAVAIL

**ÉTAPE 3 :** DÉBRIEFER DES POINTS POSITIFS ET DES PISTES D'AMÉLIORATION PAR RAPPORT À L'EXPOSITION ET DE L'EXPÉRIENCE GLOBALE. ÉVOQUER DES PISTES POUR DES PROJETS FUTURS INTÉGRANT LE NUMÉRIQUE.

### MATÉRIEL

- “VUE” : LOUPES, ROULEAUX EN CARTON, JUMELLES, POTS D'OBSERVATION (SCIENCES)
- “TOUCHER” : ESSUIE MAIN
- “ODORAT” : PETITS POTS AVEC COUVERCLE, ÉTIQUETTES AUTOCOLLANTES, ESSUIE-TOUT, LANGUETTES DE PAPIER, RAPPE, PLANCHE À TARTINER, CUILLÈRE
- “OÛÏE” : DICTAPHONES, OUTILS D'NEREGISTREMENT
- TOUS : PAPIER, CRAYONS GRIS, CRAYONS DE COULEURS, APPAREILS PHOTOS, ESSUIES POUR LES PIEDS, SACS PLASTIQUES, VIEUX LIVRE ET PAPIER ESSUIE-TOUT (HERBIER)
- ORDINATEURS
- FICHES “PRÉPARATION DE TÂCHE”
- FICHES “CANEVAS MODÈLE”
- OUTILS NUMÉRIQUES :

BOOKCREATOR : [HTTPS://BOOKCREATOR.COM/](https://bookcreator.com/)

CANVA : [HTTPS://WWW.CANVA.COM/](https://www.canva.com/)

MONTAGE VIDÉO ET AUDIO SHOT CUT : [HTTPS://WWW.SHOTCUT.ORG/](https://www.shotcut.org/)

MONTAGE AUDIO AUDACITY : [HTTPS://WWW.AUDACITYTEAM.ORG/](https://www.audacityteam.org/)

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## CONSTRUIRE UNE CABANE

NIVEAU: P4 A P6

### ATTENDUS / OBJECTIFS

A la fin de la séquence, il est attendu des enfants qu'ils aient construit en groupe une cabane solide et suffisamment grande pour accueillir l'ensemble du groupe.

### MATÉRIEL

- tablettes / ordinateurs / appareil photo
- papier / crayon
- corde de construction
- cordelette
- petits bois ( crayons par exemple ou petites branches)
- les éléments de la nature (bois, branches, feuillage...)

### COMPÉTENCES ET APPRENTISSAGES

#### Compétences numériques:

- communication et collaboration numérique (séance 1 et atelier 1)
- éducation à l'information et aux médias (atelier 2 et 3)
- création de contenus numériques (séance 3- 5)

#### Compétences disciplinaires (non exhaustives):

- Français: savoir parler: structurer sa pensée dans des échanges oraux réflexifs
- Mathématiques: mesurer des grandeurs (aires), utiliser la proportionnalité directe pour exploiter la notion d'échelle
- Technique: appliquer des techniques pour effectuer des travaux
- EPS: contribuer activement à la construction d'une réalisation commune

### DÉROULEMENT

Au préalable, il est important que les enfants aient eu l'occasion de construire une cabane de manière libre. Une connaissance des outils numériques préalablement à l'activité est également souhaitable.

#### SÉANCE 1 "LANCEMENT DU PROJET DE CONSTRUCTION D'UNE CABANE" (EN CLASSE)

**Lancement du projet :** "nous avons déjà eu l'occasion d'aller dans les bois et d'essayer de construire une cabane".

**Défi :** "par groupe, vous allez essayer de construire une cabane suffisamment grande et solide pour que tous les membres du groupe puissent s'y abriter".

**Planification du projet:** En collectif, discussion en grand groupe sur les étapes et le matériel nécessaire à la réalisation du projet (bois, corde, ciseaux...) . Les idées sont notées sous forme de brainstorming. Des groupes de 3, 4 enfants sont constitués.

**Outil numérique utilisé:** Digimindmap <https://ladigitale.dev/digimindmap/#/>

#### SÉANCE 2 "ATELIERS" (EN CLASSE, DANS LA COUR, DANS LES BOIS ...)

**Consignes:** pour réaliser une cabane qui soit suffisamment grande et solide pour accueillir les membres du groupe, nous allons vivre trois ateliers pour préparer cette construction.

##### ATELIER 1:Dessiner un plan

**Mise en situation:** avant de construire sa cabane, il est nécessaire de l'imaginer.

**Déroulement:** chaque groupe essaie de dessiner sur feuille, puis sur la tablette la cabane qu'ils souhaitent construire. Afin que la construction soit faisable, une limite de 4-5 grands bois est fixée. Les plans de chaque groupe sont imprimés

**Outil numérique utilisé:** Concepts App (sur tablette ou ordinateur)

##### ATELIER 2: Réaliser un noeud solide

**Mise en situation:** pour que votre cabane soit solide, il est nécessaire de pouvoir assembler les bois avec des noeuds solides

**Déroulement:** les enfants regardent sur la tablette un tuto pour apprendre à réaliser un noeud de brelage. Puis individuellement, ils peuvent s'entraîner à réaliser ce type de nœud sur deux petits bois.

**Outil numérique utilisé:** Vidéo: Faire un brelage

[https://www.youtube.com/watch?v=6qdGdQ9nZoE&ab\\_channel=SIKANAFran%C3%A7ais](https://www.youtube.com/watch?v=6qdGdQ9nZoE&ab_channel=SIKANAFran%C3%A7ais)

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## CONSTRUIRE UNE CABANE

### DÉROULEMENT (SUITE)

#### ATELIER 3: Calculer l'aire de la cabane

**Mise en situation:** le défi ne sera réussi que si tous les membres du groupe savent s'asseoir dans la cabane. Il est donc important de prévoir sa surface (ou son aire).

**Déroulement:** pour découvrir ou se rappeler comment on mesure l'aire ou la surface, les enfants regardent la petite vidéo de Maître Lucas. Ensuite, ils réfléchissent ensemble aux dimensions de la surface de la cabane. S'ils ont déjà fait leur plan, ils peuvent déjà l'annoter avec les dimensions du sol.

**Outil numérique utilisé:** Vidéo: Maître Lucas, l'aire  
[https://www.youtube.com/watch?v=6qdGdQ9nZoE&ab\\_channel=SIKANAFran%C3%A7ais](https://www.youtube.com/watch?v=6qdGdQ9nZoE&ab_channel=SIKANAFran%C3%A7ais)

#### SÉANCE 3 "CONSTRUIRE EN MINI" (EN CLASSE, DANS LA COUR OU EN FORÊT)

**Consigne:** maintenant que vous avez toutes les informations nécessaires pour réaliser votre cabane, par groupe, vous allez essayer de la construire en petit format

**Déroulement:** Afin de vérifier si le plan est cohérent, chaque groupe construit sa cabane en petit (allumettes, crayons, petits bois...) en intégrant les nœuds appris et les dimensions nécessaires concernant la surface. Le plan est éventuellement ajusté en fonction des tests des enfants. Des photos sont prises des réalisations et imprimées.

**Outil numérique:** tablette ou appareils photos

**Remarque:** Comme les dimensions ne sont pas réelles, les enfants peuvent intégrer les notions d'échelle s'ils maîtrisent ce concept. Si ce n'est pas le cas, l'instituteur vient donner un petit coup de main pour ajuster si nécessaire.

#### SÉANCE 4 "CONSTRUCTION DE LA CABANE" (DANS LES BOIS)

**Consigne:** vous avez maintenant le plan de votre cabane avec les dimensions nécessaires pour permettre à chacun de s'y installer. Vous savez comment assembler deux bois ensemble et vous avez testé votre projet en miniature. En groupe, réaliser votre cabane. Rappel: elle doit être solide et chaque membre du groupe doit pouvoir s'y installer.

**Déroulement:** Chaque groupe construit sa cabane dans les bois.

**Critères d'évaluation :** la construction sera réussie si elle est solide (le temps de l'activité) et que l'ensemble du groupe sait s'y mettre à l'abri. Des photos ou vidéos peuvent être prises pour une exploitation ultérieure (expression orale, écrite...), montage vidéo...

**Outil numérique:** tablette ou appareils photos.

#### SÉANCE 5: "PROLONGEMENT" (DANS LES BOIS PUIS EN CLASSE)

**Consigne:** maintenant que votre cabane est réalisée, nous allons "visiter" les réalisations des autres groupes.

**Déroulement:**

- Chaque groupe visite les cabanes des autres. Chaque groupe présente sa réalisation en expliquant comment ils s'y sont pris, les difficultés rencontrées...
- En classe, un montage numérique (diaporama de photos ou montage vidéo) peut être réalisé afin d'être partagé sur les réseaux sociaux de l'école

**Outil numérique:** outils de montage numérique: quelques exemples: power point, windows media maker, bookcreator, prezzi, Gamma ...

*Remarque: les outils numériques proposés ne sont que des exemples. D'autres outils déjà utilisés dans la classe peuvent être utilisés. Il sera plus simple d'utiliser des outils connus et maîtrisés par les enfants.*

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## LA CHANSON AUTOUR DU FEU

NIVEAU : P5 À S2

### ATTENDUS / OBJECTIFS

A LA FIN DE LA SÉQUENCE, IL EST ATTENDU QUE LES ENFANTS SOIENT CAPABLES, EN PETIT GROUPE, DE CRÉER ET ORALISER UNE CHANSON AUTOUR DU FEU.

### COMPÉTENCES / APPRENTISSAGES

- ÊTRE CAPABLE D'IDENTIFIER LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE CHANSON AUTOUR DU FEU
- ÊTRE CAPABLE D'UTILISER DES ADJECTIFS DE COULEUR PROVENANT DE LA NATURE
- ÊTRE CAPABLE DE PRODUIRE UN PROMPT SERVANT À LA CRÉATION D'UNE CHANSON SUR L'APPLICATION SUNO AI
- ÊTRE CAPABLE D'ALLUMER UN FEU DE CAMP

### DÉROULEMENT

#### SÉANCE 1 "JE DÉCOUVRE..."

**OBJECTIF :** DÉCOUVERTE DU PROJET ET DES CARACTÉRISTIQUES D'UNE CHANSON AUTOUR DU FEU

**ÉTAPE 1 :** OBSERVATION D'EXTRAITS AUDIOVISUELS PROVENANT DE FILMS. CES EXTRAITS METTENT EN SCÈNE DES JEUNES AUTOUR D'UN FEU DE CAMP QUI CHANTENT DES CHANSONS COLLECTIVES. L'OBJECTIF EST DE METTRE EN COMMUN LES CARACTÉRISTIQUES OBSERVÉES POUR AMENER UNE DISCUSSION AINSI QU'UN INTÉRÊT POUR LA SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE QUI VA SUIVRE (OUTIL : YOUTUBE).

**ÉTAPE 2 :** PROPOSITION D'UNE CHANSON D'UNE CHANSON DU PROFESSEUR EN LA METTANT EN SCÈNE. RÉCUPÉRATION DU RESSENTI DES ÉLÈVES VIA LA MISE EN MOTS DES ÉMOTIONS VÉHICULÉES (KAHOOT).

**ÉTAPE 3 :** CONSIGNE DU PROJET AINSI QUE PLANNIFICATION DES ÉCHÉANCES.

**ÉTAPE 4 :** FORMATION DES BINÔMES/GROUPES DE TRAVAIL.

#### SÉANCE 2 "C'EST BEAU LA NATURE !"

**OBJECTIF :** APPRENTISSAGE DES RÈGLES LIÉES AUX ADJECTIFS DE COULEUR

**ÉTAPE 1 :** POSE D'UN CAS PROBLÈME : DES ROBES MARRONS/DÉS ROBES MARRONNES/DÉS ROBES MARRONES/DÉS ROBES MARRONE/DÉS ROBES MARRONNE/DÉS ROBES MARRON ? RÉPONSE COLLECTIVE À CETTE QUESTION AINSI QU'À D'AUTRES QUESTIONS DU MÊME TYPE (PLICKERS)

**ÉTAPE 2 :** MISE EN GROUPE DE TRAVAIL POUR RECHERCHER SUR LE NET LES DIFFÉRENTES RÈGLES D'ACCORD DES ADJECTIFS DE COULEUR (GOOGLE) ET MISE EN COMMUN COLLECTIVE DES ÉLÉMENTS TROUVÉS (PADLET).

**ÉTAPE 3 :** EXERCICES D'ENTRAÎNEMENT (KAHOOT)

#### SÉANCE 3 "VOUS AVEZ DIT : UNE CHANSON ?"

**OBJECTIF :** APPRENTISSAGE DES INTENTIONS DE COMMUNICATION RELATIVES AUX CHANSONS AINSI QUE LEURS CARACTÉRISTIQUES

##### ATELIER 1

**ÉTAPE 1 :** BAIN DE CHANSONS (SPOTIFY). LES ÉLÈVES NOTENT POUR CHAQUE CHANSON CE QU'ILS ESTIMENT ÊTRE L'INTENTION DE "L'AUTEUR". MISE EN COMMUN DES RÉPONSES (KAHOOT).

**ÉTAPE 2 :** OBSERVATION D'UNE VIDÉO REPRÉSENTANT UNE SYNTHÈSE DES DIFFÉRENTES INTENTIONS DE COMMUNICATION LIÉES À LA CHANSON (YOUTUBE).

**ÉTAPE 3 :** ENTRAÎNEMENT (PLICKERS)

##### ATELIER 2

**ÉTAPE 1 :** DISTRIBUTION DES TABLETTES. OUVERTURE DE TROIS DOCUMENTS PDF. OBSERVATION ET ÉCOUTE DES TROIS CHANSONS. MISE EN COMMUN ORALE DES CARACTÉRISTIQUES D'UNE CHANSON (TABLETTE/SPOTIFY).

**ÉTAPE 2 :** FOCUS SUR LES RIMES EN RÉÉCOUTANT LA CHANSON POUR QUE LES ÉLÈVES METTENT AU FLUO LES SONS IDENTIQUES (UNE COULEUR PAR SON). MISE EN COMMUN ET ANALYSE DES TROIS TYPES DE DISPOSITION. (PDF READER)

**ÉTAPE 3 :** FOCUS SUR LE REFRAIN AVEC LA MÊME MÉTHODOLOGIE.

**ÉTAPE 4 :** RÉALISATION D'UNE CARTE MENTALE EN SOUS-GROUPES. LES ÉLÈVES VIENNENT ENSUITE PRÉSENTER LEUR CARTE DEVANT LA CLASSE. (CANVA).

**ÉTAPE 5 :** ENTRAÎNEMENT (KAHOOT).

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## LA CHANSON AUTOUR DU FEU

### DÉROULEMENT

#### SÉANCE 4 : “DÉLÉGUER, C’EST LA VIE !”

**OBJECTIF :** APPRENTISSAGE DES RÈGLES DE RÉDACTION D’UN PROMPT EFFICACE

**ÉTAPE 1 :** OBSERVATION DES CONSEILS DE PROMPT. (YOUTUBE) MISE EN COMMUN DES DIFFÉRENTS CONSEILS RETENUS DANS LA VIDÉO (KAHOOT).

**ÉTAPE 2 :** RÉALISATION D’UNE FICHE “MODE D’EMPLOI” PAR SOUS-GROUPE (CANVA). PRÉSENTATION DE LA FICHE AUX AUTRES SOUS-GROUPES.

**ÉTAPE 3 :** DÉCOUVERTE DE L’APPLICATION SUNO AI.

**ÉTAPE 4 :** ENTRAÎNEMENT : PLUSIEURS PROMPT DE CRÉATION À RÉALISER DANS L’APPLICATION (SUNO AI) SELON DES CONSIGNES PRÉÉTABLIES. VALIDATION PAR LE PROFESSEUR.

#### SÉANCE 5 “JE ME TIENS AU CHAUD !”

**OBJECTIF :** DÉCOUVERTE ET REPRODUCTION DE LA STRATÉGIE D’ALLUMAGE D’UN FEU LA PLUS EFFICACE.

**ÉTAPE 1 :** DÉCOUVERTE DE CE QUE DISENT LES EXPERTS (YOUTUBE).

**ÉTAPE 2 :** SIMULATION ET REPRODUCTION DANS LE LOCAL DE CE QUE LES ÉLÈVES ONT VU DANS LA VIDÉO (SANS FEU). MISE EN COMMUN PAR LA SUITE DES DIFFICULTÉS + DISCUSSION QUANT AUX CONSEILS.

**ÉTAPE 3 :** DANS LA COUR, RÉALISATION D’UN PETIT FEU AVEC LE MATÉRIEL FOURNI EN SOUS-GROUPES. MISE EN COMMUN DES DIFFICULTÉS ET DISCUSSION QUANT AUX CONSEILS.

**ÉTAPE 4 :** RÉALISATION D’UN MODE D’EMPLOI (CANVA).

**ÉTAPE 5 :** REPRODUCTION DANS LA NATURE D’UN FEU DE MANIÈRE INDIVIDUELLE

#### SÉQUENCE 6 “A MOI DE JOUER !”

**OBJECTIF :** RÉALISATION DE LA TÂCHE FINALE, FAIRE ÉCOUTER/CHANTER LA CHANSON CRÉER AUTOUR D’UN FEU DE CAMP

**ÉTAPE 1 :** RÉPARTITION PAR SOUS-GROUPES ET ORGANISATION DE L’ORDRE DE PASSAGE.

**ÉTAPE 2 :** AMÉNAGEMENT DE L’ESPACE QUI LEUR EST DÉDIÉ PAR LES ÉLÈVES.

**ÉTAPE 3 :** ALLUMAGE DU FEU DE CAMP POUR CHAQUE SOUS-GROUPE.

**ÉTAPE 4 :** CIRCULATION DU PROFESSEURS POUR OBSERVER LA CRÉATION DE CHAQUE SOUS-GROUPE.

### MATÉRIEL

- TABLETTE
- ACCÈS À INTERNET
- KIT D’ALUMAGE

### RESSOURCES NUMÉRIQUES

- KAHOOT
- PLIKERS
- YOUTUBE
- SUNO AI
- CANVA
- PDF READER
- SPOTIFY

# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## ACTIVITÉ ARTISTIQUE : FILM EN STOP MOTION AVEC LES ÉLÉMENTS DE LA NATURE

### NIVEAU

3ÈME PRIMAIRE À 3ÈME SECONDAIRE. DES ADAPTATIONS SONT À PRÉVOIR EN FONCTION DE L'ÂGE DES ÉLÈVES

### ATTENDUS / OBJECTIFS

A LA FIN DE LA SÉQUENCE, LES ÉLÈVES AURONT CRÉÉ, EN PETIT GROUPE, UNE COURTE ANIMATION EN STOP MOTION AVEC DES ÉLÉMENTS DE LA NATURE (5 SECONDES AVEC 3 IMAGES PAR SECONDE SOIT 15 IMAGES)

### COMPÉTENCES ET APPRENTISSAGES

- ÊTRE CAPABLE DE COMMUNIQUER GRAPHIQUEMENT AVEC DES ÉLÉMENTS EN 3D (CONSTRUIRE DES PERSONNAGES, DES OBJETS, DES DÉCORS...)
- ÊTRE CAPABLE DE METTRE EN MOUVEMENT DES ÉLÉMENTS STATIQUES VIA L'APPLICATION STOP MOTION STUDIO AVEC L'AIDE DU PROFESSEUR
- ÊTRE CAPABLE DE TRAVAILLER EN GROUPE, DE PARTAGER SES IDÉES ET D'ÉCOUTER LES AUTRES

### DÉROULEMENT

**SÉANCE 1 : "DÉCOUVRIR LA TECHNIQUE DU STOP MOTION EN ANIMATION" - LIEU : EN CLASSE - DURÉE : 1H**

**OBJECTIF : COMPRENDRE COMMENT FONCTIONNE UNE ANIMATION EN STOP MOTION**

**POSTURE DU PROFESSEUR :** LAISSER AU MAXIMUM LES ENFANTS DÉCOUVRIR ET COMPRENDRE PAR EUX-MÊME, DONNER ENSUITE DES ÉLÉMENTS DE CONNAISSANCES ET REFORMULER LEURS TROUVAILLES POUR INTÉGRER L'APPRENTISSAGE

**ÉTAPE 1 :** VISION D'UN (OU DE PLUSIEURS) PETIT(S) FILM(S) EN STOP MOTION

**ÉTAPE 2 :** ESSAYER DE COMPRENDRE QUELS SONT LES MATÉRIAUX QUI CONSTITUENT LES PERSONNAGES ET LES DÉCORS.

--> CE SONT DES ÉLÉMENTS EN 3D (FIGURINES, PLASTICINE, OBJETS DIVERS...)

**ÉTAPE 3 :** ESSAYER DE COMPRENDRE COMMENT LES ÉLÉMENTS PEUVENT S'ANIMER --> ILS BOUGENT D'UN PLAN À L'AUTRE, CE SONT COMME DES PHOTOGRAPHIES QUI SE SUCCÈDENT, IL FAUT 24 IMAGES PAR SECONDE POUR CRÉER UN MOUVEMENT TOUT À FAIT FLUIDE

**ÉTAPE 4 :** PROPOSER LE PROJET DE LA CONSTRUCTION D'UNE PETITE SÉQUENCE ANIMÉE PAR PETIT GROUPE, UNIQUEMENT AVEC DES ÉLÉMENTS DE LA NATURE D'ENVIRON 5 SECONDES AVEC 3 IMAGES PAR SECONDE (SOIT 15 PHOTOS)

**SÉANCE 2 : "PREMIÈRES EXPÉRIENCES - PLACE À L'IMAGINATION" - LIEU : DANS LA NATURE - DURÉE : 2H**

**OBJECTIF :** EXPÉRIMENTER, TROUVER DES ÉLÉMENTS DANS LA NATURE ET RÉFLÉCHIR ENSEMBLE À UNE HISTOIRE TRÈS COURTE

**POSTURE DU PROFESSEUR :** IL PASSE DANS LES DIFFÉRENTS GROUPES, LES ÉLÈVES LUI RACONTE L'HISTOIRE QU'ILS SONT EN TRAIN D'IMAGINER, IL DEMANDE QUEL EST L'APPORT DE CHACUN, IL STIMULE LA PARTICIPATION DES ÉLÈVES EN RETRAIT

**ÉTAPE 1 :** CONSTITUER DES GROUPES DE 4 ÉLÈVES

**ÉTAPE 2 :** PARTIR À LA RECHERCHE D'ÉLÉMENTS ET SE CONSTRUIRE TOUTES SORTES D'HISTOIRES LIBREMENT --> CELA PERMET AUX ENFANTS DE LAISSER LIBRE COURT À LEUR IMAGINATION ET DE CRÉER SANS CONTRAINTES

**ÉTAPE 3 :** GARDER LES BONNES IDÉES --> EN GROUPE, LES ÉLÈVES PEUVENT DÉCIDER ENSEMBLE DE GARDER CERTAINS ÉLÉMENTS (PRÉVOIR UNE BOÎTE) QUI POURRAIENT LEUR SERVIR POUR LEUR PROJET, ILS PEUVENT ÉGALEMENT PRENDRE DES PHOTOS DE CE QU'ILS ONT FAIT POUR S'EN INSPIRER ET GARDER UNE TRACE AINSI QUE PRENDRE DES NOTES, FAIRE DES DESSINS...

**ÉTAPE 4 :** MOMENT DE PARTAGE --> LES DIFFÉRENTS GROUPES EXPRIMENT LEUR RESSENTI PAR RAPPORT À L'ACTIVITÉ, EXPLIQUENT CE QU'ILS ONT IMAGINÉ ET CE QU'ILS ONT ENVIE DE GARDER COMME IDÉE...

**SÉANCE 3 : "CONSTRUIRE L'HISTOIRE" - LIEU : EN CLASSE - DURÉE : 2H**

**OBJECTIF :** CONSTRUIRE LE PLAN DE L'HISTOIRE ET RÉPERTORIER LES ÉLÉMENTS

**POSTURE DU PROFESSEUR :** IL EXPLIQUE AUX ÉLÈVES QU'ILS VONT DEVOIR CONSTRUIRE LEUR HISTOIRE, ELLE DOIT ÊTRE COURTE ET SIMPLE CAR ELLE NE DURE QUE 5 SECONDES, ELLE DOIT ÊTRE DYNAMIQUE ET COMPRENDRE DU MOUVEMENT. ILS PEUVENT REPRENDRE LEURS IDÉES DE LA SÉQUENCE PRÉCÉDENTE, IL PASSE DANS LES GROUPES POUR AIDER OU RECADRER SI BESOIN, LORSQUE LES GROUPES SONT PRÊTS, LE PROFESSEUR EXPLIQUE L'ÉTAPE DU STORYBOARD

**ÉTAPE 1 :** CHAQUE GROUPE REMET EN COMMUN SES IDÉES ET TENTE DE CONSTRUIRE UNE HISTOIRE --> ELLE NE DURE QUE 5



# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE

## DÉROULEMENT (SUITE)

SECONDES, CELA DOIT ÊTRE TRÈS COURT ET TRÈS SIMPLE, ILS PEUVENT REPRENDRE LES IDÉES DE LA SÉQUENCE PRÉCÉDENTE

**ÉTAPE 2 :** LORSQU'ILS SE SONT MIS D'ACCORD, ILS INTERPELLENT LE PROFESSEUR ET LUI EXPOSE LE PROJET --> LE PROFESSEUR RECADRE ET AIDE LE GROUPE À SIMPLIFIER LE PROJET SI BESOIN, IL LEUR EXPLIQUE L'ÉTAPE DU STORYBOARD

**ÉTAPE 3 :** CONSTRUIRE CONCRÈTEMENT L'HISTOIRE SECONDE PAR SECONDE EN CRÉANT UN STORYBOARD ---> RECRÉER LES 15 CASES DU SCÉNARIO ET DESSINER CHAQUE PROJET DE PHOTOS DE MANIÈRE SIMPLE, SEULS LES ÉLÉMENTS EN MOUVEMENT DOIVENT BOUGER, IL FAUT AUSSI PRÉVOIR L'ARRIÈRE-PLAN, LE DÉCOR, EST-CE QU'IL "GLISSE" DE GAUCHE À DROITE PAR EXEMPLE OU RESTE FIXE ET TOUTE LA SCÈNE SE DÉROULE DANS LE MÊME DÉCOR, LE PROJET EST-IL EN 3D (AVEC DES ÉLÉMENTS "OBJETS") OU PLUTÔT À PLAT COMME LES PAPIERS DÉCOUPÉS ?

### SÉANCE 4 : "L'HISTOIRE EN ACTION" - LIEU : DANS LA NATURE - DURÉE : 2H MINIMUM

**OBJECTIF :** METTRE EN PLACE LES ÉLÉMENTS ET FABRIQUER L'ANIMATION

**POSTURE DU PROFESSEUR :** EXPLIQUER COMMENT VA SE DÉROULER LES PRISES DE VUE POUR CHAQUE PHOTO, ELLES CORRESPONDENT AUX CASES DU STORYBOARD, LES ÉLÈVES DOIVENT METTRE EN PLACE LES ÉLÉMENTS DE LA PREMIÈRE IMAGE, LORSQU'ILS SONT PRÊTS, LE PROFESSEUR VIENDRA LES AIDER À PRENDRE LA PREMIÈRE PHOTO ET AINSI DE SUITE POUR LES 15 PHOTOS.

**ÉTAPE 1 :** TROUVER ET AMÉNAGER (DÉCOR) L'EMPLACEMENT OU VA SE DÉROULER L'HISTOIRE

**ÉTAPE 2 :** PLACER LES ÉLÉMENTS POUR LA PREMIÈRE PHOTO, APPELER LE PROFESSEUR LORSQUE C'EST PRÊT

**ÉTAPE 3 :** PRENDRE LA PREMIÈRE PHOTO

**ÉTAPE 4 :** PLACER LES ÉLÉMENTS (BOUGER JUSTE CE QU'IL FAUT, JUSTE CE QUI BOUGE) POUR LA DEUXIÈME PHOTO, APPELER LE PROFESSEUR LORSQUE C'EST PRÊT

**ETAPES SUIVANTES IDENTIQUES POUR LES 13 PHOTOS RESTANTES**

### SÉANCE 5 : "ANIMATION + MISE EN COMMUN" - LIEU : EN CLASSE - DURÉE : 2H

**OBJECTIF :** CRÉER L'ANIMATION VIA L'APPLICATION STOP MOTION STUDIO

**POSTURE DU PROFESSEUR :** LE PROFESSEUR A PRÉALABLEMENT TRANSFÉRER TOUTES LES PHOTOS SUR L'ORDINATEUR. IL DEMANDE À CHAQUE GROUPE DE VENIR À SON TOUR POUR CRÉER L'ANIMATION VIA L'APPLICATION

**ÉTAPE 1 :** LE GROUPE IDENTIFIE CHAQUE PHOTO, VÉRIFIE QUE L'ORDRE EST JUSTE ET COMMANDE L'ANIMATION

**ÉTAPE 2 :** LE GROUPE CHOISI UNE MUSIQUE POUR ACCOMPAGNER LE FILM

**ÉTAPE 3 :** MISE EN COMMUN, PRÉSENTATION DES FILMS AUX AUTRES GROUPES

## MATÉRIEL ET RESSOURCES

### PETIT MATÉRIEL :

BOITE POUR RÉCOLTER LES ÉLÉMENTS, SÉCATEUR, FICELLE, TERRE GLAISE (POUR FAIRE TENIR DES ÉLÉMENTS)

### MATÉRIEL NUMÉRIQUE :

- APPAREIL PHOTO OU SMARTPHONE
- ORDINATEUR OU TABLETTE AVEC L'APPLICATION "STOP MOTION STUDIO"

### RESSOURCES :

- FILM D'ANIMATION À MONTRER SUR UN SUPPORT NUMÉRIQUE (IDÉALEMENT TABLEAU INTERACTIF OU ÉCRAN):

AVEC DES PAPIERS DÉCOUPÉS : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XO2IOUYUGMA](https://www.youtube.com/watch?v=XO2IOUYUGMA) ET

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PDW9HEQV420](https://www.youtube.com/watch?v=PDW9HEQV420)

AVEC DE LA PLASTICINE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KA2XRxEHSRG](https://www.youtube.com/watch?v=KA2XRxEHSRG)

AVEC DES OBJETS ET DE LA PLASTICINE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=D7FHE0K-3Z8](https://www.youtube.com/watch?v=D7FHE0K-3Z8)

AVEC BEAUCOUP DE DÉTAILS, EN 3D : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KI2LSDXJQ40](https://www.youtube.com/watch?v=KI2LSDXJQ40)

--> FILM TRÈS SIMPLE À MONTRER COMME EXEMPLE (REMPLACER LES PAPIERS PAR DES ÉLÉMENTS DE NATURE) :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YQBOLTQIEAS](https://www.youtube.com/watch?v=YQBOLTQIEAS)

- TUTORIEL POUR STOP MOTION STUDIO :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PDCKHSYXICA&LIST=PLVI5AXQ7QRAHLZVUKPQJEYZBHMZ7ZCKMB](https://www.youtube.com/watch?v=PDCKHSYXICA&LIST=PLVI5AXQ7QRAHLZVUKPQJEYZBHMZ7ZCKMB)



# SÉQUENCE BRANCHÉE SUR LA NATURE À LA DÉCOUVERTE DES ARBRES ET DE LEURS FEUILLES!

## NIVEAU

4ÈME PRIMAIRE, MAIS POUVANT ÊTRE ADAPTÉ POUR TOUT LE CYCLE PRIMAIRE

### ATTENDUS / OBJECTIFS

A LA FIN DE LA SÉQUENCE, IL EST ATTENDU DES ÉLÈVES QU'ILS SOIENT CAPABLE DE RECONNAÎTRE DIFFÉRENTS TYPES D'ARBRES ET CLASSER LES FEUILLES D'ARBRE EN FONCTION DE LEURS CARACTÉRISTIQUES, POUR CONSTRUIRE UN HERBIER.

### COMPÉTENCES ET APPRENTISSAGES

- OBSERVATION ET REPRÉSENTATION VISUELLE
- CLASSIFICATION ET IDENTIFICATION
- UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES ET TECHNOLOGIQUES
- DÉVELOPPEMENT DU VOCABULAIRE SCIENTIFIQUE

## DÉROULEMENT

### PHASE 1 : INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DE LA THÉMATIQUE

**OBJECTIF :** INTRODUIRE LE THÈME, SUSCITER LA MOTIVATION ET L'INTÉRÊT DES ÉLÈVES

**ÉTAPE 1 :** LES ÉLÈVES AVEC L'ENSEIGNANT SE RENDENT DANS UN ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR VARIÉ, TEL QU'UNE FORÊT.

**ÉTAPE 2 :** PRÉSENTATION DU SUJET : L'ENSEIGNANT INTRODUIT LE SUJET DE LA LEÇON, QUI PORTE SUR LA RECONNAISSANCE DES ARBRES ET LE CLASSEMENT DE LEURS FEUILLES. L'OBJECTIF EST ÉGALEMENT DE RÉALISER UN HERBIER À LA FIN DE LA SÉQUENCE ( 2-3 SÉANCES).

**ÉTAPE 3 :** DESSINS D'OBSERVATION : LES ENFANTS CHOISISSENT CHACUN UN ARBRE ET RÉALISENT DES DESSINS D'OBSERVATION AVEC PRÉCISION. CETTE ACTIVITÉ VISE À DÉVELOPPER LEURS COMPÉTENCES D'OBSERVATION ET DE REPRÉSENTATION VISUELLE. ILS EXAMINENT LES DÉTAILS DE L'ARBRE, TELS QUE SA FORME, SES BRANCHES ET SES FEUILLES, EN TENTANT DE LES REPRODUIRE FIDÈLEMENT, SANS NÉCESSITÉ DE TALENT ARTISTIQUE PARTICULIER.

**ÉTAPE 4 :** PRÉSENTATION DES CRÉATIONS : LES ÉLÈVES PRÉSENTENT ENSUITE LEURS DESSINS EN PETITS GROUPES, PERMETTANT AINSI DE PARTAGER LEURS OBSERVATIONS ET LEURS REPRÉSENTATIONS AVEC LEURS PAIRS.

### PHASE 2 : OBSERVATION DES ARBRES ET UTILISATION D'UNE APPLICATION

**OBJECTIF :** EXPLORER LES CARACTÉRISTIQUES DES ARBRES, CONFIRMER LEUR IDENTIFICATION À L'AIDE DE L'APPLICATION "PLANTSAP"

**ÉTAPE 1 :** LES ÉLÈVES SONT DIVISÉS EN GROUPES ET OBSERVENT ATTENTIVEMENT LES CARACTÉRISTIQUES DES ARBRES ENVIRONNANTS, NOTANT LEURS OBSERVATIONS SUR UNE AFFICHE.

**ÉTAPE 2 :** LES GROUPES PARTAGENT ENSUITE LEURS OBSERVATIONS AVEC LES AUTRES, METTANT EN ÉVIDENCE LES DIFFÉRENCES ET LES SIMILITUDES.

**ÉTAPE 3 :** LES ÉLÈVES IDENTIFIENT LES ARBRES QU'ILS RECONNAISSENT EN UTILISANT DES ÉTIQUETTES FOURNIES PAR L'ENSEIGNANT, QU'ILS APPOSENT DIRECTEMENT SUR L'ARBRE.

**ÉTAPE 4 :** CHAQUE GROUPE UTILISE UNE TABLETTE NUMÉRIQUE AVEC L'APPLICATION "PLANTSAP" POUR SCANNER LES ARBRES ET VÉRIFIER LEUR IDENTIFICATION.

**ÉTAPE 5 :** APRÈS AVOIR VÉRIFIÉ LEURS HYPOTHÈSES, LES GROUPES SE DÉPLACENT VERS D'AUTRES ARBRES POUR CONTINUER À UTILISER L'APPLICATION.

### PHASE 3 : COLLECTE DE FEUILLES

**OBJECTIF :** COLLECTER DES FEUILLES POUR POUVOIR LES CLASSER PAR LA SUITE

**ÉTAPE 1 :** LES ÉLÈVES SONT ÉQUIPÉS DE SACS EN PAPIER ET SONT INVITÉS À COLLECTER DIFFÉRENTES FEUILLES D'ARBRE, EN PRIVILÉGIANT CELLES QUI SONT DÉJÀ TOMBÉES.

#### PHASE 4 : OBSERVATION DES FEUILLES

**OBJECTIF :** DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DES ÉLÈVES EN OBSERVATION, CLASSIFICATION ET VOCABULAIRE SCIENTIFIQUE EN MOBILISANT L'OUTIL NUMÉRIQUE

**ÉTAPE 1 :** LES GROUPES CLASSENT LES FEUILLES COLLECTÉES EN FONCTION DE LEURS CARACTÉRISTIQUES OBSERVÉES TELLES QUE LA FORME, LA TEXTURE ET LA TAILLE.

**ÉTAPE 2 :** CHAQUE GROUPE PRÉSENTE ENSUITE SES RÉSULTATS À LA CLASSE, EXPLIQUANT LES CRITÈRES DE CLASSEMENT UTILISÉS ET LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES CRÉÉES.

**ÉTAPE 3 :** POUR APPROFONDIR LEUR COMPRÉHENSION DES CARACTÉRISTIQUES ET DE LA TERMINOLOGIE SCIENTIFIQUE ASSOCIÉE AUX FEUILLES, ARMÉS DE TABLETTES, LES ÉLÈVES SONT ENCOURAGÉS À ENTREPRENDRE UNE RECHERCHE EN LIGNE POUR DÉCOUVRIR LE LEXIQUE SPÉCIFIQUE UTILISÉ POUR DÉCRIRE LES FEUILLES D'ARBRE. DANS CETTE ACTIVITÉ, LES ÉLÈVES REÇOIVENT UNE LISTE DE TERMES CLÉS TELS QUE "LIMBE", "PÉTIOLÉ", "NERVURE", "LOBÉE", "ENTIÈRE", "DENTELÉE", "PENNÉE", "ALTERNÉE" ET "OPPOSÉE". LEUR MISSION CONSISTE À UTILISER LES RESSOURCES EN LIGNE DISPONIBLES POUR RECHERCHER, COMPRENDRE ET DÉFINIR CHAQUE TERME.

SITE INTERNET RECOMMANDÉS:

- [HTTPS://WWW.JARDINSDUGUE.EU/LA-FEUILLE-DESCRIPTION-GLOBALE/#:~:TEXT=ON%20DISTINGUE%20LES%20FEUILLES%20SIMPLES,UNE%20SEULE%20ET%20UNIQUE%20FEUILLE.](https://www.jardinsdugue.eu/la-feuille-description-globale/#:~:text=ON%20DISTINGUE%20LES%20FEUILLES%20SIMPLES,UNE%20SEULE%20ET%20UNIQUE%20FEUILLE.)
- [HTTPS://WWW.CRIEMOUCRON.BE/TRUCSETASTUCES/FILES/ALARECHERCHEDEFEUILLES\\_FICHER\\_CLE%CC%81-IDENTIFICATION.PDF](https://www.criemoucron.be/trucsetastuces/files/alarecherche defeuilles_fichier_cle%CC%81-identification.pdf)
- [HTTPS://WWW.SAUVAGESDUPOITOU.COM/88/437](https://www.sauvagesdupoitou.com/88/437)

APRÈS AVOIR MENÉ LEURS RECHERCHES, LES ÉLÈVES SONT INVITÉS À RENDRE COMPTE DE LEURS DÉCOUVERTES EN PRODUISANT UNE TRACE ÉCRITE. CETTE TRACE PEUT PRENDRE LA FORME DE NOTES STRUCTURÉES, DE DÉFINITIONS PRÉCISES ACCOMPAGNÉES D'EXEMPLES, DE SCHÉMAS ANNOTÉS OU MÊME DE COURTES DESCRIPTIONS DES CARACTÉRISTIQUES ASSOCIÉES À CHAQUE TERME.

#### PHASE 5 : CONSTRUCTION D'UN HERBIER ET SYNTHÈSE DE L'APPRENTISSAGE

**OBJECTIF :** CONSTRUIRE UN HERBIER ET CRÉER UNE SYNTHÈSE

**ÉTAPE 1 :** APRÈS AVOIR CLASSÉ LES FEUILLES ET EXPLORÉ LE VOCABULAIRE SCIENTIFIQUE ASSOCIÉ, CHAQUE ENFANT EST INVITÉ À CRÉER UN HERBIER EN UTILISANT LES FEUILLES DÉJÀ RÉCOLTÉES. POUR CE FAIRE, ILS ONT À LEUR DISPOSITION DES MARQUEURS, DU PAPIER COLLANT ET DES FEUILLES DE PAPIER. SOUS CHAQUE FEUILLE D'ARBRE, ILS ÉCRIVENT LES CARACTÉRISTIQUES OBSERVÉES ET LE NOM DE L'ARBRE AUQUEL ELLE APPARTIENT.

**ÉTAPE 2 :** CRÉATION D'UN ESPACE COLLABORATIF SUR UN PADLET : LES ÉLÈVES SONT ENSUITE ENCOURAGÉS À PARTAGER LEURS DÉCOUVERTES ET LEURS OBSERVATIONS SUR UN PADLET DÉDIÉ. ILS PEUVENT TÉLÉCHARGER DES PHOTOS DE LEURS FEUILLES, ÉCHANGER DES INFORMATIONS SUR LES CARACTÉRISTIQUES DES ARBRES, POSER DES QUESTIONS ET FOURNIR DES COMMENTAIRES SUR LE TRAVAIL DE LEURS PAIRS.

#### PHASE 6 : EXERCICES

**OBJECTIF :** RENFORCER LES NOUVELLES CONNAISSANCES, DÉCOUVRIR UNE NOUVELLE UTILITÉ DE L'OUTIL NUMÉRIQUE

**ÉTAPE 1 :** CHAQUE ÉLÈVE, INDIVIDUELLEMENT (EN ROTATION SI LE MATÉRIEL EST LIMITÉ), SE CONNECTE SUR LEUR TABLETTE À L'ADRESSE SUIVANTE : [HTTPS://WWW.ESCIENCES.BE/EXERCICES-C3-TH4.HTML](https://www.esciences.be/exercices-c3-th4.html) CE SITE PROPOSE DES EXERCICES LUDIQUE EN LIEN AVEC LES APPRENTISSAGES EFFECTUÉS.

#### MATÉRIEL

- ·SAC EN PAPIER POUR CHAQUE GROUPE (POUR COLLECTER LES FEUILLES)
- ·UNE TABLETTE NUMÉRIQUE AVEC L'APPLICATION "PLANTSAP" PAR GROUPE
- ·MARQUEURS, CRAYON ET GRANDE AFFICHE POUR PRENDRE DES NOTES
- ·LOUPES
- ·MODÈLES DE CLASSIFICATION DES FEUILLES, UNE CLÉ DE DÉTERMINATION DES ARBRES