



N° 7077

Analyse pédagogique

Arnold à l'écoute, 1re - 2e



L1 11-12 - Les élèves conceptualisent la langue orale. Les enfants découvrent la conscience phonologique en identifiant des phonèmes par l'écoute.

Point fort de cette activité : les élèves développent leur conscience phonologique en travaillant les confusions auditives des sons. L'atout majeur de ce jeu porte sur la présence des pistes audio où chaque mot est prononcé correctement par une professionnelle, ceci est un réel avantage pour les enfants allophones notamment.

Dans cette activité, les enfants jouent avec les sons de la langue. Les élèves doivent porter particulièrement attention au son initial de chaque mot, ceci durant tout le jeu.

Cet exercice permet de préparer les enfants à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

PAGE 1

Réponses

[a] comme arbre	[ɔ] comme orange
ail âne avion	oignon homard or

Au départ, les sons à distinguer sont éloignés. Les enfants ont ainsi plus de facilité à différencier les deux phonèmes.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points
 3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point
 0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Réponses

[ʁ] comme rat	[s] comme serpent
radis raisin rideaux	salade sanglier scie

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points
 3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point
 0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponses

[p] comme pinceau	[m] comme mouton
parapluie piano poisson pomme	machine à écrire mangue

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points
 3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point
 0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponses

[t] comme tortue	[d] comme dromadaire
timbale tirelire tomate	dauphin dé domino

Dès cette page, les sons à distinguer sont proches. Il est donc plus difficile de différencier les sons.

La confusion phonétique peut se produire. L'écoute et la conscience phonologique sont donc primordiales pour réussir.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1,5 points

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponses

[f] comme fusée	[v] comme vélo
flûte traversière fondue fraise phare	vache violon

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1,5 points

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

Pour ce jeu, il est conseillé de privilégier la tablette à l'ordinateur afin que les pistes audio soient plus agréables à utiliser. En effet, sur la tablette, les pistes audio s'activent seulement si l'élève touche l'image tandis que sur l'ordinateur, elles s'activent automatiquement lorsque la souris survole l'image, ce qui provoque des répétitions en bougeant la souris.

Les enfants jouent à discriminer les phonèmes dans les mots-images. Elles et ils affinent la perception des sons de la langue française.

Pour réussir, les élèves doivent savoir identifier des phonèmes dans un mot.

Pour les deux dernières pages, la confusion des sons peut se produire car les phonèmes utilisés sont proches. Pour une partie des élèves, il est plus difficile de différencier des sons qui se font de la même manière avec la bouche, mais qui utilisent ou non la vibration des cordes vocales. Par exemple, les sons [t] et [d] se font de la même manière avec la bouche. Toutefois, le premier se fait sans vibration des cordes vocales (sourde), tandis que le deuxième se fait avec la vibration des cordes vocales (sonore). D'autres phonèmes fonctionnent ainsi comme [f]-[v], [s]-[z], [ʃ]-[ʒ], [p]-[b], [k]-[g]. Il arrive ainsi que des enfants se trompent de son et disent par exemple «cateau» au lieu de «cadeau». Ces confusions vont ensuite se retrouver dans la lecture et l'écriture.

Pour s'aider, les élèves peuvent prononcer les mots à voix haute pour écouter les sons activement et les différencier. De plus, en touchant leur glotte avec une main, elles et ils pourront sentir si leurs cordes vocales vibrent. Avec cette technique, la distinction entre phonème sourd et phonème sonore est plus facilement perceptible (voir paragraphe précédent). À noter que ce procédé ne fonctionne pas si l'enfant chuchote.



N° 7078

Analyse pédagogique

Arnold à l'écoute, 3e - 4e



L1 11-12 - Les élèves conceptualisent la langue orale. Les enfants développent la conscience phonologique en identifiant des phonèmes par l'écoute.

Point fort de cette activité : les élèves développent leur conscience phonologique en travaillant les confusions auditives des sons. L'atout majeur de ce jeu porte sur la présence des pistes audio où chaque mot est prononcé correctement par une professionnelle, ceci est un réel avantage pour les enfants allophones notamment.

Dans cette activité, les enfants jouent avec les sons de la langue.

Cet exercice permet de préparer les enfants à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

PAGE 1

Réponses

[t] comme dans tortue	[d] comme dans dromadaire
tigre timbre tirelire tomate	dauphin dé

Sur cette page, les élèves se focalisent uniquement sur le son initial de chaque mot. Les enfants portent ainsi leur attention au début des mots.

Toutefois, les deux sons sont proches. La confusion phonétique peut donc se produire. L'écoute et la conscience phonologique sont donc primordiales pour réussir.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Réponses

[f] comme dans fusée	[v] comme dans vélo
chou-fleur oeuf saxophone	cheval poivron vache

Dès cette page, les enfants doivent porter leur écoute au début, à l'intérieur et à la fin du mot.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponses

[s] comme dans serpent	[z] comme dans zèbre
croissants pinceau salade scie souris	fraise zèbre

Points

7 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 6 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponses

[ʃ] comme dans chat	[ʒ] comme dans journal
champignons cochon cornichon vache	ange courgette fromage orange

Points

8 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponses

[p] comme dans poire	[b] comme dans banane
harpe lapin piano piments serpent	arbre bateau hibou

Points

8 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 6

Réponses

[ɔ̃] comme dans bonbon	[ɑ̃] comme dans framboise
ballon confiture mouton oignon	kangourou mangue parapente sanglier serpent

Points

9 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 8 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

Pour ce jeu, il est conseillé de privilégier la tablette à l'ordinateur afin que les pistes audio soient plus agréables à utiliser. En effet, sur la tablette, les pistes audio s'activent seulement si l'élève touche l'image tandis que sur l'ordinateur, elles s'activent automatiquement lorsque la souris survole l'image, ce qui provoque des répétitions en bougeant la souris.

Les enfants jouent à discriminer les phonèmes dans les mots-images. Elles et ils affinent la perception des sons de la langue française.

Pour réussir, les élèves doivent prendre conscience des syllabes, puis être capables de segmenter ces syllabes en phonèmes.

Pour une partie des élèves, il est plus difficile de différencier des sons proches qui se font de la même manière avec la bouche, mais qui utilisent ou non la vibration des cordes vocales. Par exemple, les sons [t] et [d] se font de la même manière avec la bouche. Toutefois, le premier se fait sans vibration des cordes vocales (sourde), tandis que le deuxième se fait avec la vibration des cordes vocales (sonore). D'autres phonèmes fonctionnent ainsi comme [f]-[v], [s]-[z], [ʃ]-[ʒ], [p]-[b], [k]-[g]. Il arrive ainsi que des enfants se trompent de son et disent par exemple «cateau» au lieu de «cadeau». Ces confusions vont ensuite se retrouver dans la lecture et l'écriture.

Pour s'aider, les élèves peuvent prononcer les mots à voix haute pour écouter les sons activement et les différencier. De plus, en touchant leur glotte avec leur main, elles et ils pourront sentir si leurs cordes vocales vibrent. Avec cette technique, la distinction entre phonème sourd et phonème sonore est plus facilement perceptible (voir paragraphe précédent). À noter que ce procédé ne fonctionne pas si l'enfant chuchote.



N° 7079

Analyse pédagogique

Cyberlogique, 1re- 2e



MSN 13 - Les élèves résolvent des problèmes additifs. Elles ou ils choisissent l'outil de calcul le mieux adapté pour remplir le tableau à double entrée.

Point fort de cette activité: les élèves doivent compter des objets appartenant à la même famille et les additionner. La disposition des éléments varie en comptant les objets horizontalement puis verticalement, pour arriver au final au tableau à double entrée.

Page 1

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec un point d'interrogation, en tenant compte de tous les objets présents sur la ligne.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Il s'agit d'additionner, sur une même ligne, une sorte d'objets, les personnages par exemple, de mémoriser le résultat, puis d'additionner les voitures et de chercher la carte correspondante ayant le nombre de points corrects. Ensuite, la carte est glissée au bon endroit.



Points

3 étiquettes bien placées : 3 points

1-2 étiquettes bien placées : 1,5 points

0 étiquette bien placée : 0 point

Page 2

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec un point d'interrogation, en tenant compte de tous les objets dans la colonne.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Dans une même colonne, l'enfant doit additionner une sorte d'éléments, les personnages par exemple, puis réitérer l'opération avec le deuxième objet. Elle ou il doit ensuite chercher la carte ayant le nombre de points correspondants. Ensuite la carte est glissée au bon endroit.



Points

3 étiquettes bien placées : 3 points

1-2 étiquettes bien placées : 1,5 points

0 étiquette bien placée : 0 point

Page 3

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec des points d'interrogation, en tenant compte non seulement des lignes mais des colonnes également.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Il s'agit maintenant, de mettre en pratique les apprentissages faits dans les pages précédentes. Il est plus facile pour les élèves de ne pas se disperser et de, tout d'abord, ne tenir compte que des lignes par exemple et de faire les additions comme précédemment. Ensuite de procéder de la même manière en comptant les voitures et les personnages dans chaque colonne.



Points

6 étiquettes bien placées : 3 points

2-5 étiquettes bien placées : 1,5 points

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Page 4

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements vides à l'intérieur du tableau.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Le dernier tableau est le plus complexe. Les enfants doivent tenir compte des apprentissages précédents, à savoir la disposition sur les lignes ou les colonnes. Mais, sur cette page, ce sont les cartes grises, à l'intérieur du tableau, qui sont à placer.

Les enfants doivent compter les éléments déjà présents sur une ligne et analyser le résultat final sur la carte bleue. Elles ou ils comptent ensuite les éléments manquants à l'intérieur du tableau et cherchent la carte correspondante. Elles ou ils procèdent de cette manière pour toutes les lignes et colonnes.



Points

5 étiquettes bien placées : 3 points

2-4 étiquettes bien placées : 1,5 points

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Commentaire pédagogique

Cette activité se fait de manière progressive. Il est primordial que chaque enfant la démarre dès le début afin d'effectuer chacun des apprentissages.

Il est nécessaire également de compter les éléments appartenant à la même ligne. Lors de difficultés, il est possible de cacher une partie de l'écran avec une feuille et de ne voir qu'une ligne. Procéder de la même manière pour les colonnes.

Pour les enfants ayant des difficultés à dénombrer, il est possible de jouer la scène avec de vrais objets (petites voitures et bonshommes LEGO par exemple). Le lien pourra être effectué plus facilement.

Ces mêmes objets peuvent être utilisés lors du dernier tableau, car il est plus compliqué. Cela facilitera la réflexion des enfants s'ils peuvent manipuler des éléments.

Chaque carte déposée dans le tableau possède un cadre noir. Il est plus facile de les repérer si elles doivent être déplacées.



N° 7080

Analyse pédagogique

Cyberlogique, 3e- 4e



MSN 13 - Les élèves résolvent des problèmes additifs. Elles ou ils choisissent l'outil de calcul le mieux adapté pour remplir le tableau à double entrée.

Point fort de cette activité : les élèves doivent compter des objets appartenant à la même famille et les additionner. La disposition des éléments varie en comptant les objets horizontalement puis verticalement, pour arriver au final au tableau à double entrée.

Page 1

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec un point d'interrogation, en tenant compte de tous les objets présents sur la ligne.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Il s'agit d'additionner, sur une même ligne, une sorte d'objets, les personnages par exemple, de mémoriser le résultat, puis d'additionner les voitures et de chercher la carte correspondante ayant les nombres corrects. Ensuite, la carte est glissée au bon endroit.



Points

3 étiquettes bien placées : 2 points

1-2 étiquettes bien placées : 1 point

0 étiquette bien placée : 0 point

Page 2

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec un point d'interrogation, en tenant compte de tous les objets dans la colonne.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Dans une même colonne, l'enfant doit additionner une sorte d'éléments, les personnages par exemple, puis réitérer l'opération avec le deuxième objet. Elle ou il doit ensuite chercher la carte ayant les nombres correspondants. Ensuite la carte est glissée au bon endroit.



Points

3 étiquettes bien placées : 2 points

1-2 étiquettes bien placées : 1 point

0 étiquette bien placée : 0 point

Page 3

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements avec des points d'interrogation, en tenant compte non seulement des lignes mais des colonnes également.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Il s'agit maintenant de mettre en pratique les apprentissages faits dans les pages précédentes. Il est plus facile pour les élèves de ne pas se disperser et de, tout d'abord, ne tenir compte que des lignes par exemple et de faire les additions comme précédemment. Ensuite de procéder de la même manière en comptant les voitures et les personnages dans chaque colonne.



Points

6 étiquettes bien placées : 2 points

2-5 étiquettes bien placées : 1 point

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Page 4

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements vides à l'intérieur du tableau.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Ce tableau devient plus complexe. Les enfants doivent tenir compte des apprentissages précédents, à savoir la disposition sur les lignes ou les colonnes. Mais, sur cette page, ce sont les cartes grises, à l'intérieur du tableau, qui sont à placer.

Les enfants doivent compter les éléments déjà présents sur une ligne et analyser le résultat final sur la carte bleue. Elles ou ils comptent ensuite les éléments manquants à l'intérieur du tableau et cherchent la carte correspondante. Ils procèdent de cette manière pour toutes les lignes et colonnes.



Points

5 étiquettes bien placées : 2 points

2-4 étiquettes bien placées : 1 point

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Page 5

Les élèves doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements vides à l'intérieur du tableau.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Et maintenant, il faut placer des cartes bleues et des cartes grises.

Il est important de regarder quelle colonne ou quelle ligne ne possède qu'une carte manquante. Pour placer les cartes bleues, comme fait précédemment, il suffit d'additionner les éléments. Les cartes grises doivent être placées après avoir bien compté.



Points

5 étiquettes bien placées : 2 points

2-4 étiquettes bien placées : 1 point

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Page 5

Les enfants doivent disposer les cartes-réponses à droite de l'écran dans les emplacements vides à l'intérieur du tableau.

Comment s'y prendre pour s'en sortir ?

Comme précédemment, il s'agit de remplir les colonnes et les lignes où une seule carte est manquante. Mais ce dernier tableau est plus complexe, car il n'est pas possible de trouver la solution en faisant simplement des calculs.

En effet, à un certain moment, plusieurs colonnes et lignes auront deux cartes manquantes. Les élèves devront observer les cartes à droite et faire des essais pour remplir les différentes cases.



Points

7 étiquettes bien placées : 2 points

2-6 étiquettes bien placées : 1 point

0-1 étiquette bien placée : 0 point

Commentaire pédagogique

Cette activité se fait de manière progressive. Il est primordial que chaque enfant la démarre dès le début afin d'effectuer chacun des apprentissages.

Il est nécessaire également de compter les éléments appartenant à la même ligne. Lors de difficultés, il est possible de cacher une partie de l'écran avec une feuille et de ne voir qu'une ligne. Procéder de la même manière pour les colonnes.

Pour les enfants ayant des difficultés à dénombrer, il est possible de jouer la scène avec de vrais objets (petites voitures et bonshommes LEGO par exemple). Le lien pourra être effectué plus facilement.

Ces mêmes objets peuvent être utilisés pour la suite. Cela facilitera la réflexion des enfants s'ils peuvent manipuler des objets pour les derniers tableaux.



N° 7081

Analyse pédagogique

Le bon accord, 1re - 2e



A12 Mu - Les élèves mobilisent leurs perceptions sensorielles en reconnaissant des instruments issus de l'environnement proche (vus et entendus).

Point fort de cette activité : cette activité permet de travailler la reconnaissance des instruments et leurs timbres au travers d'un support multimédia ludique. L'élève évolue en autonomie et à son rythme.

PAGE DECOUVERTE 1

Les élèves écoutent un extrait de musique classique. Simultanément, ils et elles observent l'ensemble de musiciens qui forme l'orchestre. Les musiciens sont regroupés par famille d'instruments : les instruments à vent, les instruments à cordes et les percussions. Aucun point n'est attribué sur cette page pour privilégier la découverte.

Points

0 point

PAGE DECOUVERTE 2

Suite à la découverte de la page 1, les enfants vont affiner leurs connaissances. Ici, les élèves écoutent les différents instruments proposés à l'écran afin de se familiariser avec le timbre de chacun. Au besoin, il est possible de revenir à cette page à tout moment. Aucun point n'est attribué sur cette page, les élèves sont toujours en position de découverte.

Points

0 point

PAGE 1

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du xylophone.

Tous les sons du xylophone de cette page ont été produits par le même xylophone et se différencient donc des intrus par leur consonance identique.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page de découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a trois réponses correctes à cocher. Les intrus sont la trompette, la contrebasse et le tambour.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 2

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du saxophone.

La trompette se confond avec le saxophone. La première a un son plus percutant que le saxophone.

Il est important d'écouter plusieurs fois chaque son afin de les différencier facilement. En effet, différents sons d'instruments proches se trouvent dans la liste.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page de découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a deux réponses à cocher. Les intrus sont les timbales, la trompette, le tambour et le triangle.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 3

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du violon.

Le violon et la contrebasse peuvent être confondus. Cette dernière produit un son plus grave comme quand on chante avec une grosse voix.

Comme à la page 2, il est important d'écouter plusieurs fois chaque son afin de différencier facilement ceux qui sont proches.

Cette page apparaît en dernier car elle est plus complexe que les deux précédentes, ceci dans le but de garder une progression au sein de l'activité.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page de découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a deux réponses à cocher. Les intrus sont le tambour, le triangle, la contrebasse (plus grave que le violon) et la trompette.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 4

Les enfants doivent réunir les instruments et les sons correspondants en déplaçant ces derniers. Attention à glisser le son sur le podium et non sur le musicien pour obtenir les points.

Les enfants peuvent confondre trompette et saxophone. Le son de la trompette est plus percutant, plus net que celui du saxophone.

Il n'y a pas d'intrus, les six sons doivent être déplacés. Quatre podiums restent vides.

Réponses

Les six sons à déplacer sur les podiums sont le violon, le saxophone, le triangle, les timbales, le tambour et la trompette.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

Commentaire pédagogique

Cette activité se divise en trois parties. Dans un premier temps, les élèves écoutent un orchestre en page découverte 1 et se familiarisent avec le son produit par chaque instrument à la page découverte 2.

Il est possible de faire des allers-retours à tout moment vers la page découverte 2 afin d'écouter à nouveau un son ou pour vérifier son choix.

Dans un deuxième temps, aux pages 1 à 3, les enfants doivent cocher les sons qui correspondent à l'instrument illustré. Il s'agit ici de valider ou non le son par rapport à l'image.

Pour finir, les élèves doivent glisser les sons sur les podiums des instruments correspondants. Ils devront donc faire un choix parmi plusieurs instruments, ce qui ajoute de la difficulté par rapport à l'étape précédente.

Cette activité nécessite l'utilisation de la tablette ou de l'ordinateur et peut se faire en autonomie ou à plusieurs. Le port d'un casque audio s'avère plus pratique car les enfants devront écouter des sons.

A chaque nouvelle partie, les sons des pages 1 à 4 changeront d'emplacement. Les enfants pourront donc effectuer l'activité plusieurs fois sans mémoriser l'emplacement des réponses.

Prolongements possibles : amener un ou plusieurs des instruments en classe ou aller voir un concert.

Les salles de spectacles régionales proposent un large éventail de représentations parmi lesquelles des concerts de musique d'orchestre.



N° 7082

Analyse pédagogique

Le bon accord, 3e - 4e



A12 Mu - Les élèves mobilisent leurs perceptions sensorielles en reconnaissant des instruments issus de l'environnement proche (vus et entendus).

Point fort de cette activité : cette activité permet de travailler la reconnaissance des instruments et leurs timbres au travers d'un support multimédia ludique. L'élève évolue en autonomie et à son rythme.

PAGE DECOUVERTE 1

Les élèves écoutent un extrait de musique classique. Simultanément, ils et elles observent l'ensemble de musiciens qui forme l'orchestre. Les musiciens sont regroupés par famille d'instruments : les instruments à vent, les instruments à cordes et les percussions.

Aucun point n'est attribué sur cette page pour privilégier la découverte.

Points

0 point

PAGE DECOUVERTE 2

Suite à la découverte de la page 1, les enfants vont affiner leurs connaissances.

Ici, les élèves écoutent les différents instruments proposés à l'écran afin de se familiariser avec le timbre de chacun.

Au besoin, il est possible de revenir à cette page à tout moment.

Aucun point n'est attribué sur cette page, les élèves sont toujours en position de découverte.

Points

0 point

PAGE 1

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du xylophone.

Le triangle et les cymbales sont aussi des percussions mais au son plus aigu que le xylophone. Tous les sons du xylophone de cette page ont été produits par le même xylophone et se différencient donc des intrus par leur consonance identique.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page de découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a trois réponses correctes à cocher. Les intrus sont les cymbales, le triangle et la contrebasse.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 2

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du saxophone.

La trompette et le clarinette se confondent avec le saxophone. La première a un son plus percutant que le saxophone. La clarinette a un son plus clair, comme un chant d'oiseau.

Il est important d'écouter plusieurs fois chaque son afin de les différencier facilement. En effet, différents sons d'instruments proches se trouvent dans la liste.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page de découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a deux réponses à cocher. Les intrus sont deux fois la trompette et deux fois la clarinette.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 3

Tout en observant l'image présente sur cette page, les enfants vont écouter plusieurs sons. A leur tour maintenant d'associer les sons à l'instrument illustré en cochant ceux qui lui correspondent. Il s'agit ici du violon.

Le violon et la contrebasse peuvent être confondus. Cette dernière produit un son plus grave comme quand on chante avec une grosse voix.

Les enfants ont dû trouver le son du saxophone à la page précédente. Ils et elles peuvent donc s'appuyer sur ces acquis pour l'éliminer de la liste des bonnes réponses de cette page-ci.

Comme à la page 2, il est important d'écouter plusieurs fois chaque son afin de différencier facilement ceux qui sont proches.

Cette page apparaît en dernier car elle est plus complexe que les deux précédentes, ceci dans le but de garder une progression au sein de l'activité.

Pour s'aider, les enfants peuvent retourner à la page découverte 2 à tout moment de l'activité.

Les pistes audios sont présentées de manière aléatoire. Les enfants doivent donc se fier aux sons et non à l'emplacement des cases à cocher.

Réponses

Il y a trois réponses à cocher. Les intrus sont deux fois la contrebasse et le saxophone.

Points

6 bonnes réponses = 3 points

4 à 5 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 3 bonnes réponses = 0 point

PAGE 4

Les enfants doivent réunir les instruments et les sons correspondants en déplaçant ces derniers. Attention à glisser le son sur le podium et non sur le musicien pour obtenir les points.

Les enfants peuvent confondre trompette et saxophone. Le son de la trompette est plus percutant, plus net que celui du saxophone. Le son des cymbales est semblable à des couvercles de casserole frappés entre eux.

Il n'y a pas d'intrus, les huit sons doivent être déplacés. Deux podiums restent vides.

Réponses

Les huit sons à déplacer sur les instruments sont la clarinette, les cymbales, le saxophone, le tambour, le triangle, la trompette, le violon et le xylophone

Points

8 bonnes réponses = 3 points

5 à 7 bonnes réponses = 1,5 point

0 à 4 bonnes réponses = 0 point

Commentaire pédagogique

Cette activité se divise en trois parties. Dans un premier temps, les élèves écoutent un orchestre en page découverte 1 et se familiarisent avec le son produit par chaque instrument à la page découverte 2.

Il est possible de faire des allers-retours à tout moment vers la page découverte 2 afin d'écouter à nouveau un son ou pour vérifier son choix.

Dans un deuxième temps, aux pages 1 à 3, les enfants doivent cocher les sons qui correspondent à l'instrument illustré. Il s'agit ici de valider ou non le son par rapport à l'image.

Pour finir, les élèves doivent glisser les sons sur les podiums des instruments correspondants. Ils devront donc faire un choix parmi plusieurs instruments, ce qui ajoute de la difficulté par rapport à l'étape précédente.

Cette activité nécessite l'utilisation de la tablette ou de l'ordinateur et peut se faire en autonomie ou à plusieurs. Le port d'un casque audio s'avère plus pratique car les enfants devront écouter des sons.

A chaque nouvelle partie, les sons des pages 1 à 4 changeront d'emplacement. Les enfants pourront donc effectuer l'activité plusieurs fois sans mémoriser l'emplacement des réponses.

Prolongements possibles : amener un ou plusieurs des instruments en classe ou aller voir un concert.

Les salles de spectacles régionales proposent un large éventail de représentations parmi lesquelles des concerts de musique d'orchestre.



N° 7083

Analyse pédagogique

Aniquiz, 1re - 2e



MSN18 - Les élèves repèrent les propriétés de différents animaux.

Point fort de cette activité : le monde animal est un sujet très apprécié des enfants. Cette activité permet de deviner l'animal qui se cache derrière des caractéristiques ainsi que de déterminer les propriétés correspondant à l'animal présenté de manière attrayante.

PAGE DÉCOUVERTE

Dans un premier temps, les élèves se familiarisent avec les caractéristiques qui décrivent le monde animal. Celles-ci sont classées par catégorie de couleurs :

- violet pour l'apparence,
- bleu pour les déplacements,
- vert pour l'habitat,
- orange pour le régime alimentaire.

Aucun point n'est attribué à cette page afin de privilégier la découverte.

Points

0 point

PAGE 1

Les propriétés affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché vit dans la forêt, a quatre pattes et est carnivore.

Réponse

le loup

Points

2 points

PAGE 2

Les caractéristiques affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché saute, a des poils et est herbivore.

Réponse

le kangourou

Points

2 points

PAGE 3

Les caractéristiques affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché a des poils, est rayé, vit dans la savane et est herbivore.

Réponse

le zèbre

Points

2 points

PAGE 4

Pour s'aider, toucher ou cliquer avec la souris sur le chameau afin de découvrir une photo qui donne des indices pour placer les propriétés sur le panneau.

Réponses

- herbivore
- avec des poils
- vit dans le désert

Points

8 étiquettes bien placées = 3 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Pour s'aider, toucher ou cliquer avec la souris sur le serpent afin de découvrir une photo qui donne des indices pour placer les caractéristiques sur le panneau.

Réponses

- carnivore
- avec des écailles
- rampe

Points

8 étiquettes bien placées = 3 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

L'activité se divise en trois parties. Dans un premier temps, les élèves se familiarisent avec les caractéristiques de description des animaux. Puis, pour réaliser les pages 1 à 3, elles et ils observent les propriétés affichées sur le panneau pour ensuite deviner l'animal mystère. Aux pages 4 et 5, ils et elles doivent retrouver les caractéristiques qui correspondent à l'animal. Dans ce jeu, les élèves utilisent leurs connaissances acquises dans le domaine du monde animal. Si des difficultés apparaissent, les deux dernières pages permettent une présentation de l'animal en photo avec des indices.

Il est recommandé d'utiliser de préférence la tablette à l'ordinateur. Les pistes audio sur ordinateur s'activent automatiquement lorsque la souris passe sur l'image ce qui crée de nombreuses répétitions. Sur tablette, il faut presser sur la piste audio afin que celle-ci s'active ce qui rend l'utilisation plus agréable.

Cette activité peut se faire de manière autonome ou à plusieurs.

Prolongement : le jeu *Concept Kids Animaux*, qui a inspiré cette activité, peut être introduit en classe. Cela permet aux enfants de tester leurs connaissances avec plus d'animaux. Il y a deux niveaux de difficulté. Les cartes à cadre bleu qui proposent des animaux plus familiers et celles à cadre rouge qui proposent des animaux moins répandus.





N° 7084

Analyse pédagogique

Aniquiz, 3e - 4e



MSN18 - Les élèves repèrent les propriétés de différents animaux.

Point fort de cette activité : le monde animal est un sujet très apprécié des enfants. Cette activité permet de deviner l'animal qui se cache derrière des caractéristiques ainsi que de déterminer les propriétés correspondant à l'animal présenté de manière attrayante.

PAGE DÉCOUVERTE

Dans un premier temps, les élèves se familiarisent avec les caractéristiques qui décrivent le monde animal. Celles-ci sont classées par catégorie de couleurs :

- violet pour l'apparence,
- bleu pour les déplacements,
- vert pour l'habitat,
- orange pour le régime alimentaire.

Aucun point n'est attribué à cette page afin de privilégier la découverte.

Points

0 point

PAGE 1

Pour s'aider, toucher ou cliquer avec la souris sur le chameau afin de découvrir une photo qui donne des indices pour placer les propriétés sur le panneau.

Réponses

- herbivore
- avec des poils
- vit dans le désert

Points

8 étiquettes bien placées = 3 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Pour s'aider, toucher ou cliquer avec la souris sur le serpent afin de découvrir une photo qui donne des indices pour placer les caractéristiques sur le panneau.

Réponses

- carnivore
- avec des écailles
- rampe

Points

8 étiquettes bien placées = 3 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Pour s'aider, toucher ou cliquer avec la souris sur le hibou afin de découvrir une photo qui donne des indices pour placer les propriétés sur le panneau.

Réponses

- vole
- a deux pattes
- vit dans la forêt

Points

8 étiquettes bien placées = 3 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Les caractéristiques affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché a des poils, est rayé, vit dans la savane et est herbivore.

Réponse

le zèbre

Points

2 points

PAGE 5

Les caractéristiques affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché saute, a des poils et est herbivore. Il faut ici lire les mots sur les étiquettes.

Réponse

kangourou

Points

2 points

PAGE 6

Les propriétés affichées sur le panneau indiquent que l'animal recherché a des poils, est herbivore, marche et vit dans la forêt. Il faut ici lire les mots sur les étiquettes.

Réponse

biche

Points

2 points

Commentaire pédagogique

L'activité se divise en trois parties. Dans un premier temps, les élèves se familiarisent avec les caractéristiques de description des animaux. Puis, pour réaliser les pages 1 à 3, elles et ils doivent retrouver les caractéristiques qui correspondent à l'animal. Aux pages 4 à 6, ils et elles observent les propriétés affichées sur le panneau pour ensuite deviner l'animal mystère (illustrations et étiquettes mot). Dans ce jeu, les élèves utilisent leurs connaissances acquises dans le domaine du monde animal. S'ils devaient rencontrer une difficulté, les trois dernières pages permettent une présentation de l'animal en photo avec des indices.

Il est recommandé d'utiliser de préférence la tablette à l'ordinateur. Les pistes audio sur ordinateur s'activent directement lorsque la souris passe sur l'image ce qui crée de nombreuses répétitions. Sur tablette, il faut presser sur la piste audio afin que celle-ci s'active ce qui rend l'utilisation plus agréable.

Cette activité peut se faire de manière autonome ou à plusieurs.

Prolongement : le jeu *Concept Kids Animaux*, qui a inspiré cette activité, peut être introduit en classe. Cela permet aux enfants de tester leurs connaissances avec plus d'animaux. Il y a deux niveaux de difficulté. Les cartes à cadre bleu qui proposent des animaux plus familiers et celles à cadre rouge qui proposent des animaux moins répandus.





N° 7085

Analyse pédagogique

Le farceur effaceur



Liens PER

A 11 AV - Les élèves expriment une idée par le choix d'un objet suite à l'observation d'une photo.

MSN 17 - L'élève reproduit une position avec son corps après avoir examiné une photo.

Point fort de cette activité: après avoir examiné le cliché, les élèves le reproduisent en y ajoutant les éléments manquants. Grâce à une observation attentive, des objets pouvant remplacer les points d'interrogation sont imaginés. Après un échange d'idées au sein du groupe classe, des objets originaux sont choisis et intégrés dans la mise en scène. Les enfants reproduisent ensuite les mêmes positions qu'observées sur le cliché.

Présentation

Les élèves découvrent une photo un peu étrange. Celle-ci représente des enfants dans différentes positions. Des points d'interrogation figurent également sur le cliché. Lors d'une observation en commun, les élèves découvrent que des objets manquent.

En cliquant sur la photo, il est possible de la voir en plein écran.

En écoutant les consignes, les enfants découvrent que l'exercice consiste à imaginer quels objets pourraient prendre la place du point d'interrogation tout en respectant la pose du personnage.

Pour réussir ce défi, il est particulièrement important d'échanger des idées et de faire preuve d'imagination.

Lorsque les objets ont été choisis, les enfants doivent prendre la même position que sur la photo. L'aide des autres enfants de la classe est un atout grâce à leur regard extérieur.

Pour terminer, la photo est prise. L'ensemble de la classe peut ensuite observer le résultat.

Les consignes audio

Quel farceur, le photographe a effacé les objets de cette image.

Imaginez les occupations de ces enfants et trouvez des objets pour remplacer les points d'interrogation.

Choisissez un endroit pour reproduire cette scène avec vos objets.

Quand tout est prêt, prenez-vous en photo et demandez à votre enseignant ou à votre enseignante de nous l'envoyer.

Pour gagner un maximum de points, il faut :

- que tous les objets soient sur la photo,
- que le nombre d'enfants soit identique,
- que les enfants prennent les mêmes poses que sur le modèle,
- que votre photo soit surprenante.

Les points

Tous les objets sont présents, 5 au total : 5 points

Nombre de personnages correct, 6 au total : 3 points (½ point par personnage)

Les personnages sont dans la bonne position, 6 positions au total : 3 points (½ point par position correcte)

Originalité : 1 point

Commentaire pédagogique

Pour réussir cette activité, il est particulièrement important d'observer la photo à disposition. Ensuite, une discussion peut débiter pour imaginer quels objets peuvent remplacer les points d'interrogation et s'ils sont à disposition dans la classe. Il est également possible d'en fabriquer avec le matériel de l'école. Attention toutefois au temps que cela peut demander.

Lorsque tous les choix sont validés, il faut ensuite décider qui sera sur la photo et qui modèlera les figurantes et les figurants afin que leur position soit correcte.

Un dernier enfant sera choisi pour prendre la photo en spécifiant les différents critères pour que la photo soit de bonne qualité (ne pas bouger, éviter les doigts devant l'objectif, cadrage correct).

Exemples



Moissons 3P - 11,5 points



Les p'tits clous - 11 points



Classe bleue 4H - 11,5 points



N° 7087

Analyse pédagogique

Meine Familie 5e-6e



L2 23 - Les élèves comprennent des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication en lien avec la famille.

Point fort de cette activité

Exercer sa compréhension orale en allemand liée à la thématique de la famille. L'activité est basée sur les attentes fondamentales en langue 2 : «Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève comprend, lorsque quelqu'un parle de lui-même et de sa famille, lentement, à l'aide de mots simples».

CORRIGÉ

Page 1 / 2 points





Commentaire pédagogique

L'utilisation du support numérique représente un atout significatif pour cette activité. En effet, la capacité à ajuster l'audio offre à l'élève la possibilité de renforcer sa confiance dans la compréhension de la langue allemande. Le déplacement des étiquettes permet d'organiser de manière efficace son travail tout au long des pages.

Ce travail s'ajoute de manière complémentaire au travail mené en classe à l'aide des moyens d'enseignement dédiés à l'apprentissage de la langue 2.



N° 7088

Analyse pédagogique

Meine Familie 7e-8e



L2 23 - Les élèves comprennent des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication en lien avec la famille.

Point fort de cette activité

Exercer sa compréhension orale en allemand liée à la thématique de la famille. L'activité est basée sur les attentes fondamentales en langue 2 : «Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève comprend, lorsque quelqu'un parle de lui-même et de sa famille, lentement, à l'aide de mots simples».

CORRIGÉ

Page 1 / 2 points





Commentaire pédagogique

L'utilisation du support numérique représente un atout significatif pour cette activité. En effet, la capacité à ajuster l'audio offre à l'élève la possibilité de renforcer sa confiance dans la compréhension de la langue allemande. Le déplacement des étiquettes permet d'organiser de manière efficace son travail tout au long des pages.

Ce travail s'ajoute de manière complémentaire au travail mené en classe à l'aide des moyens d'enseignement dédiés à l'apprentissage de la langue 2.



N° 7089

Analyse pédagogique

Les premiers êtres humains 5e-6e



SHS 22 - Les élèves construisent progressivement une chronologie du passé en étudiant la morphologie des premiers êtres humains, notamment leurs crânes.

SHS 22 - Les élèves établissent des liens entre le passé et le présent en comparant les outils préhistoriques avec des outils actuels.

SHS 22 - Les élèves reconstituent les éléments de la vie (chasse, rites funéraires, Art, ...) des premiers êtres humains en recourant à différents médias et en distinguant fiction et réalité.

L1 21 et 23 - Les élèves comprennent des textes écrits et oraux variés en lien avec le thème principal d'histoire de 5e-6e.

Point fort de cette activité

L'activité est ludique et évoque plusieurs éléments incontournables du thème de la Préhistoire. Les médias apportent une plus-value pédagogique et un intérêt accru pour l'élève. L'élève doit effectuer des aller-retour entre des références et les questions qui lui sont posées, ce qui lui impose d'identifier les informations pertinentes.

CORRIGÉ

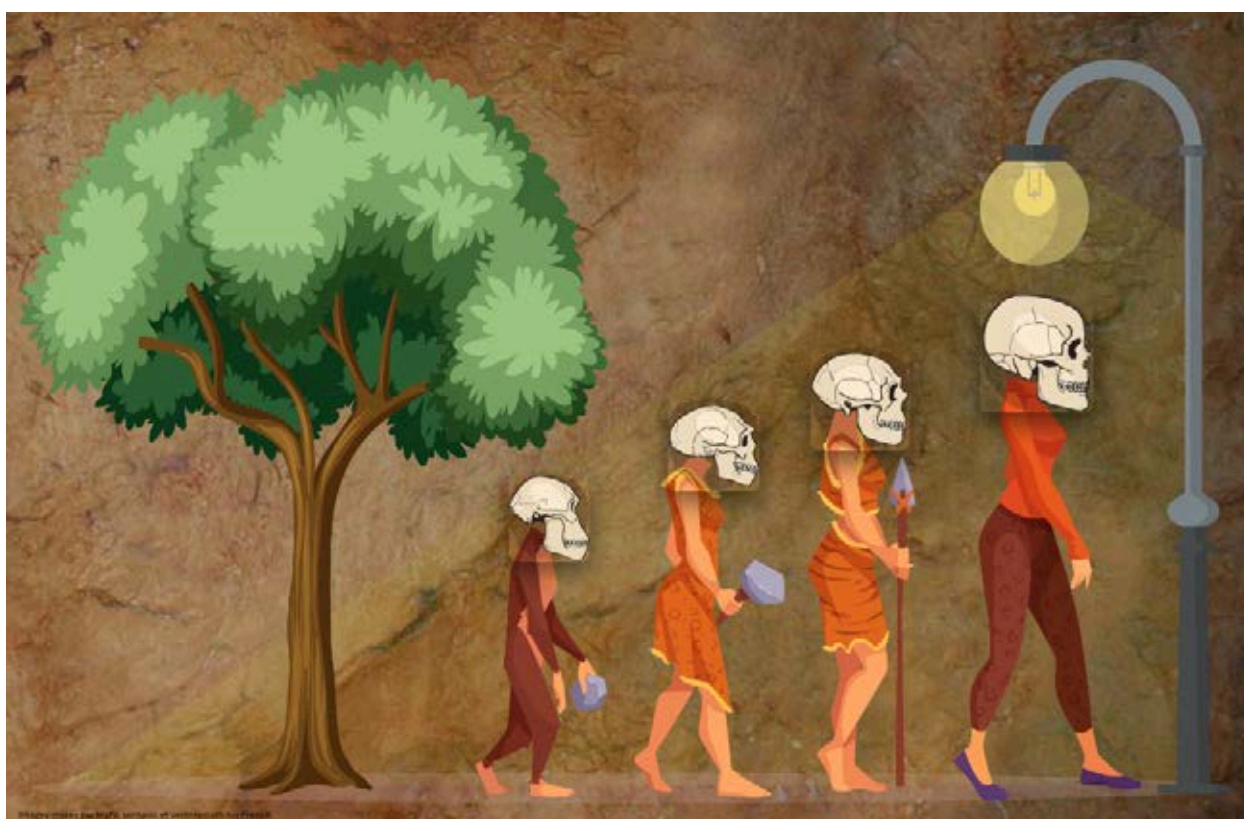
Pages 1 et 2 / 1 point

La vignette de la page 1, l'australopithèque représenté dans la vidéo qui indique que « nos ancêtres ressemblaient aux grands singes » devraient permettre à l'élève d'éliminer les deux êtres humains qui portent des outils et dont la morphologie s'approche de l'homme moderne. Pour faire son choix entre les deux étiquettes restantes, l'élève doit distinguer l'australopithèque du gorille.



Page 3 / 2 points

L'élève doit lire attentivement la consigne car elle contient les explications qui permettent de placer les crânes dans l'ordre correctement. Le crâne le plus ancien est le plus petit et sa forme diffère passablement des autres. Le crâne parfaitement arrondi correspond à l'être humain moderne. Pour choisir entre les deux crânes intermédiaires, l'élève doit principalement regarder la mâchoire qui est devenue moins proéminente dans l'évolution.



Page 4 / 3 points

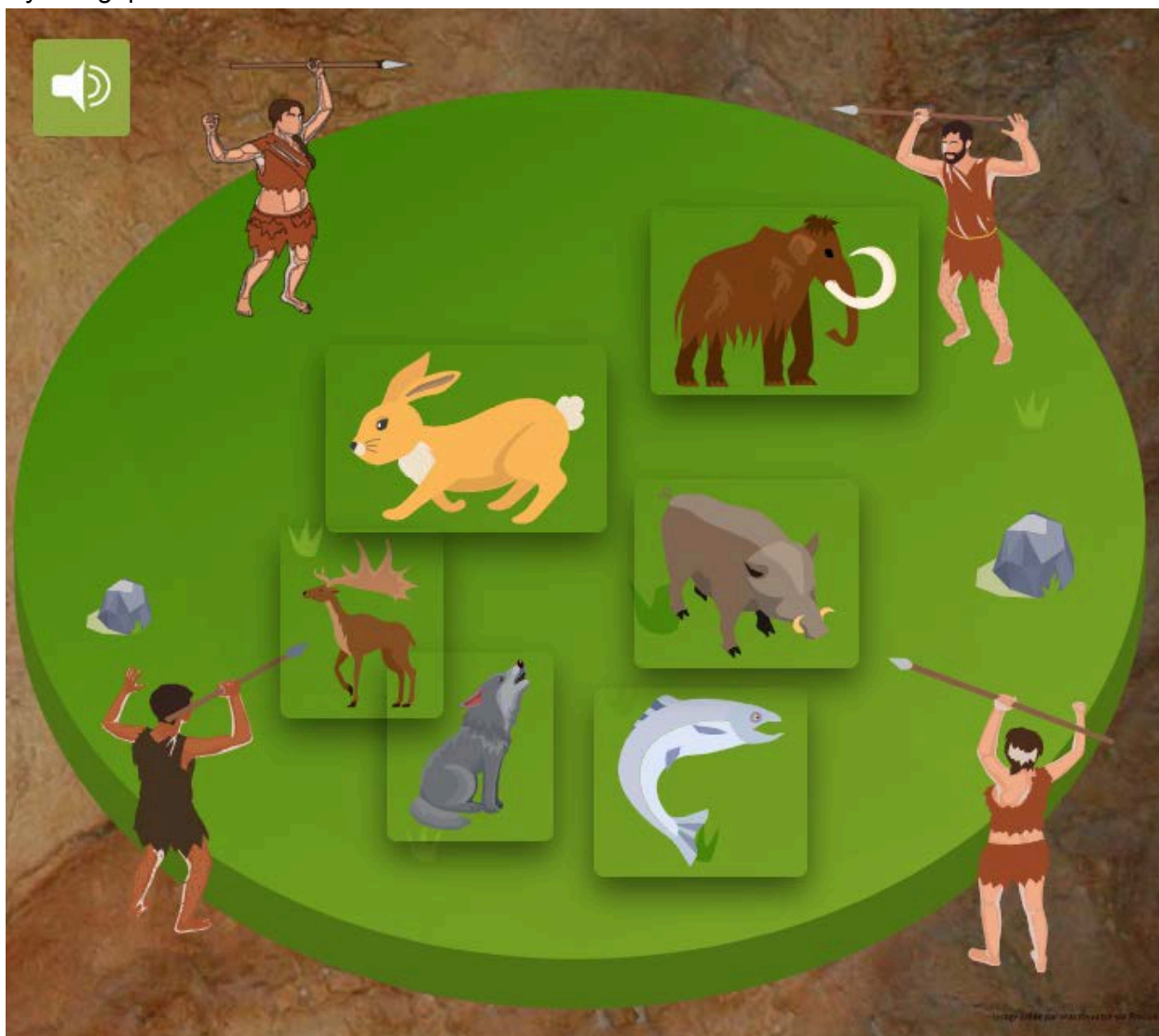
Pour la première question, l'élève doit pouvoir éliminer le métal grâce à l'écoute du document vidéo. Aussi, le plastique constitue un anachronisme évident. Quant à la peau de bête, bien qu'elle était sans doute utilisée au même titre que les os ou les tendons, il ne s'agit sans doute pas du principal élément constitutif des premiers outils préhistoriques.

Pour la deuxième question, plusieurs orthographes en 5 lettres sont acceptées, notamment « silex », « cilex », « sylex » ou « cylex ».

Concernant la troisième question, la hache et le marteau sont les réponses attendues. Ces deux outils font référence à la pierre polie ou taillée qui permettait soit de frapper, soit de couper. Au stade actuel de nos connaissances, aucun outil de mesure ou comportant deux lames n'existaient.

Page 5 / 2 points

Les informations qui permettent de s'assurer des bonnes réponses sont situées en fin de fichier audio ; toutes les étiquettes à déplacer en zone de chasse sont citées. Parmi les deux étiquettes restantes, le tricératops est un anachronisme et l'animal à trois têtes est un animal mythologique.



Toutes les réponses sont citées dans le fichier médiatique, soit mot pour mot, soit formulées différemment. La réponse la plus complexe à trouver est « sculpter », la référence évoque des statuettes retrouvées dans des grottes.

Toutes les réponses sont correctes, hormis « jouer avec une balle » et « monter à cheval ».

Commentaire pédagogique

L'enseignante ou l'enseignant peut introduire cette activité à différents moments dans l'année scolaire. Par exemple, l'élève peut découvrir les premiers outils sur l'activité éduclasse avant de retourner en classe, suivant ainsi le modèle de la classe inversée. On peut également imaginer que l'activité soit réalisée en fin de thème pour permettre aux élèves de consolider leurs connaissances ou de les évaluer autrement. Finalement, l'activité pourrait très bien lancer l'année scolaire en histoire en début de 7^e année.



N° 7090

Analyse pédagogique

Une petite histoire de l'écriture 7e-8e



SHS 22 - Les élèves se questionnent sur l'authenticité des événements en écoutant l'histoire fictive mais réaliste d'un enfant de l'Antiquité nommé Kael.

SHS 22 - Les élèves identifient la manière dont les êtres humains de l'Antiquité ont organisé leur travail en recourant à une authentique tablette mésopotamienne et observent l'évolution de l'écriture cunéiforme sous sa forme abstraite.

SHS 22 - Les élèves construisent une représentation générale des civilisations du passé en recourant à une authentique photographie d'un mur orné de hiéroglyphes et identifient ce qui distingue l'écriture égyptienne de l'écriture cunéiforme de la même période.

SHS 22 - Les élèves établissent des liens entre le passé et le présent en identifiant le moment de rupture que constitue l'invention de la presse de Gutenberg, en comparant celle-ci à l'imprimante.

SHS 22 -23 - Les élèves construisent progressivement une chronologie du passé en visionnant une animation qui retrace l'évolution de la lettre A de l'Antiquité jusqu'à l'alphabet moderne.

L1 21 et 23 - Les élèves comprennent des textes oraux sur deux thématiques distinctes : l'histoire d'un enfant à l'Antiquité et la presse de Gutenberg.

Point fort de cette activité

La naissance de l'écriture constitue un moment de rupture incontournable dans l'Histoire. L'activité est bien documentée grâce à des documents authentiques. Les activités ont le mérite de vulgariser suffisamment en proposant un contenu riche et varié. L'histoire de Kael met les élèves en situation et les immerge plus facilement dans une discipline qui peut s'avérer parfois opaque, tant il est difficile de se l'imaginer à cet âge. Les différents exercices sont ludiques et visuels. En fin d'activité, la frise chronologique permet de valider la compréhension et les acquis des élèves au fil des pages.

CORRIGÉ

Page 1 / 1 point

Le fichier audio permet de comprendre que la tablette représente les récoltes. En ce qui concerne Kael, la tablette prouve que des traces datant de la Préhistoire ont été retrouvées. Par contre, le fichier audio n'aurait pas pu être enregistré à l'époque par cet enfant. Kael représente par conséquent une personne qui aurait pu exister.

Page 2 / 1 point

Les puzzles sont assez facilement reconstitués. Cependant, ils doivent l'être dans le bon ordre en veillant à situer la tablette avec les symboles du côté gauche et la tablette plus abstraite à droite, conformément à la consigne ou aux dates figurant sur les présentoirs.



Page 3 / 1 point

Ici, de nombreuses orthographes de la célèbre reine d'Égypte sont acceptées sans tenir compte de l'accentuation, à savoir : «cleopatre», «cleopatra», «clopatra», «clopatre», «qleopatre», «qleopatra», «qlopatra», «qlopatre», etc.

Page 4 / 1 point

À la lecture de l'animation, l'élève devrait se rendre compte que l'ancêtre de la lettre A est représenté par un animal, le taureau. Par analogie, la lettre D doit également commencer par un animal, à savoir le poisson dans le cas présent. Pour déterminer laquelle des deux propositions restantes est la bonne, l'écriture romaine doit permettre de dissiper tout doute.



Page 5 / 3 points

La compréhension orale et le niveau de vocabulaire des élèves sont déterminants pour répondre aux questions de la page. Par exemple, la formulation « produire des ouvrages à grande échelle » est traduite par « produire plus rapidement des livres ». Aussi, les moines copistes recopiaient les livres à la main avant l'invention de la presse ce qui, par déduction,

signifie que leur tâche est désormais obsolète.

- ✓ La machine sur l'image de droite est une presse, c'est en quelque sorte l'ancêtre de l'imprimante.
- ✓ La typographie est une invention qui permet de produire des livres plus rapidement.
- Les moines copistes travaillaient avec la presse de Gutenberg.
- ✓ Les caractères sont des morceaux de métal sculptés.
- Le premier livre imprimé contient 200 pages.
- ✓ Les lettres sont gravées à l'envers.

Page 6 / 1 point

Les lettres à disposition sont dans une police difficile à lire en plus d'être disposées à l'envers. Par l'observation, les élèves devraient remarquer l'ordre alphabétique et choisir les lettres nécessaires au mot recherché par déduction.



Page 7 / 2 points

La frise permet une vue d'ensemble des différentes évolutions constatées tout au long de l'activité. En premier, les élèves devraient remarquer l'authentique tablette mésopotamienne. En observant la frise, l'épingle qui comporte le mot « Égypte » fait référence aux hiéroglyphes. Les caractères mobiles apparaissent à la fin du Moyen Âge avec des lettres qui ressemblent à nos lettres modernes. Pour choisir entre les deux dernières images, plusieurs réflexions sont envisageables : soit les élèves consultent la page des tablettes à reconstituer pour prendre note de la date, soit ils remarquent qu'une épingle représente une durée et non une date précise.



Commentaire pédagogique

Premièrement, cette activité permet aux élèves de comprendre ce qui a amené les premiers êtres humains à développer l'écriture, dans un contexte immersif, à travers l'histoire d'un jeune garçon nommé Kael. Deuxièmement, l'observation de tablettes à l'écriture cunéiforme permet de comprendre que l'écriture est petit à petit devenue plus abstraite. Ensuite, la page qui concerne les hiéroglyphes met en exergue l'évolution de l'écriture selon le point de vue égyptien. Les hiéroglyphes sont les ancêtres de nos lettres latines, la vidéo de la page suivante est pertinente pour constater les changements à travers les siècles. Avant-dernière étape, l'invention de l'imprimerie permet aux élèves de jouer avec les lettres qu'ils connaissent mais dans une police d'écriture proche de celle de l'époque. Finalement, les élèves reconstituent une frise historique basée sur l'écriture pour valider les connaissances acquises tout au long de l'activité.



N° 7091

Analyse pédagogique

Pictogrammes & J.O. 5e-6e



A24 AV - Les élèves identifient quelques caractéristiques d'œuvres choisies par l'observation et l'identification de pictogrammes utilisés pendant les Jeux olympiques de 1964 à 2024.

EN 23 - Les élèves utilisent diverses ressources numériques pour identifier des œuvres graphiques.

Point fort de cette activité

Identifier les caractéristiques d'images à l'identité visuelle forte et comprendre l'évolution de leur importance dans notre quotidien avec la place que prennent les émojis, dans les messageries instantanées notamment.

CORRIGÉ

Page 1 - Introduction

La mise en contexte de la première page permet à l'élève de comprendre ce que sont les pictogrammes en donnant une courte définition tout en différenciant les pictogrammes figuratifs des pictogrammes abstraits. Cette distinction est reprise dans la dernière question de cette activité.

Page 2 - Tokyo 1964

L'élève repère la représentation de l'athlète ([A 22 AV](#)).

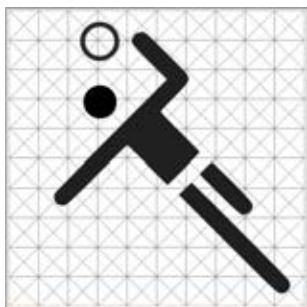


Page 3 - Recherches graphiques 1972

Cette page permet de prendre connaissance des recherches graphiques effectuées par Gerhard Jokscho pour les pictogrammes de 1972.

Page 4 - Création d'un pictogramme

L'élève reproduit les éléments principaux d'un objet artistique observé ([A 22 AV](#)).



En utilisant le document mis à disposition des élèves, l'élève peut trouver le pictogramme du handball utilisé en 1972.

point

1

Page 5 - Paris 2024

L'élève participe de manière active à la découverte des pictogrammes utilisés pendant les Jeux olympiques de Paris 2024 ([A 24 AV](#)).



canoë-kayak



plongeon



cyclisme sur piste



gymnastique
artistique



gymnastique
rythmique



haltérophilie

1 point

Page 6 - Former les paires

L'élève compare des productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves ([A 24 AV](#)).



lutte



badminton



judo



taekwondo

1 point

Page 7 - Histoire de pictogrammes

L'élève compare des productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves ([A 24 AV](#)). Dans le tiroir à documents, l'élève trouve une partie des pictogrammes et le lien qui donne accès aux séries complètes. Certaines séries sont proposées dans des coloris différents selon le support où elles sont affichées (France, Chine, Angleterre).



3 points

Page 8 - Caractéristiques

L'élève identifie quelques caractéristiques d'œuvres choisies ([A 24 AV](#)).

 haut et bas du corps séparés	 angles arrondis et corps d'un seul tenant
 musculature remarquable	 forme de galet 2 points

Page 9 - Aujourd'hui

Pour terminer l'activité, l'historique des autres pictogrammes est présenté afin que les élèves comprennent comment les images du quotidien ont évolué.

Les pictogrammes sont des images figuratives. Elles ont été créées pour renseigner le public de diverses nationalités.	1 point
--	---------

Commentaire pédagogique

Les pictogrammes permettent de s'imprégner de divers domaines et cultures artistiques. Cette activité permet d'aborder plusieurs progressions des apprentissages en A 24 AV :

- Observation et identification d'œuvres (peintures, dessins, photos,...) de diverses périodes, provenances et de styles différents
- Description des éléments caractéristiques des œuvres abordées (sujet, techniques, formes, couleurs, compositions, contrastes, ...)
- Comparaison de productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves
- Participation active de l'élève à la découverte d'un événement, d'un lieu culturel (exposition, musée, cinéma, ...) et à son exploitation en classe.

Cette activité ne propose pas de création en Arts visuels mais d'analyser des œuvres selon différentes thématiques prévues dans le Plan d'étude romand. La thématique des Jeux olympiques et l'évolution des pictogrammes utilisés lors de ces manifestations sportives permettent de mettre à profit les écrans pour une présentation pertinente de ces travaux aux élèves.

Prolongements

- L'émission « Le Dessous des images, JO 2024 : des pictogrammes qui font débat », d'octobre 2023, s'intéresse à la rupture opérée dans le design des blasons utilisés en France.
www.youtube.com/watch?v=pfJhIDKZoWs
- Gerhard Jokschi : Caricaturiste et graphiste Munich 1972
www.youtube.com/watch?v=qR14IH85pQQ
- Sur Wikipédia, l'article consacré aux émojis permet de lire un historique complet de ce type de pictogramme: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Émoji#Historique>
- Guide de la visite à Olympic language (exposition temporaire 2019 au Musée Olympique de Lausanne)
<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM-Schools/Visitors-Guide/2018/Olympic-Language/Olympic-Language-Visit-Guide-FR.pdf>
- Le monde des pictogrammes, Éditions Aux couleurs du monde, ISBN 9782878336986
- Les voyages d'Alix, Les Jeux olympiques, Éditions Casterman, ISBN 9782203329355

Droits d'auteur et Trade Mark

Les éléments graphiques (pictogrammes et police) présentés dans cette activité sont protégés par le droit d'auteur, par le droit des marques déposées, le droit sur les dessins et modèles et les lois qui les régissent notamment en matière de contrefaçon, de parasitisme et de concurrence déloyale. Ces lois protègent Paris 2024, le CIO et l'IPC contre toutes utilisations non autorisées à la fois lorsqu'il s'agit de pratiques ou d'actes commerciaux visant à se placer indûment dans le sillage des Jeux Olympiques et Paralympiques (marketing d'embuscade).

Source (page 15) : https://medias.paris2024.org/uploads/2023/06/BIL_20230522_Brand_Protection.pdf



N° 7092

Analyse pédagogique

Pictogrammes & J.O. 7e-8e



A24 AV - Les élèves identifient quelques caractéristiques d'œuvres choisies par l'observation et l'identification de pictogrammes utilisés pendant les Jeux olympiques de 1964 à 2024.

EN 23 - Les élèves utilisent diverses ressources numériques pour identifier des œuvres graphiques.

Point fort de cette activité

Identifier les caractéristiques d'images à l'identité visuelle forte et comprendre l'évolution de leur importance dans notre quotidien avec la place que prennent les émojis, dans les messageries instantanées notamment.

CORRIGÉ

Page 1 - Introduction

La mise en contexte de la première page permet à l'élève de comprendre ce que sont les pictogrammes en donnant une première définition tout en différenciant les pictogrammes figuratifs des pictogrammes abstraits. Cette information est utile pour répondre à la question en page 9.

Page 2 - Tokyo 1964

L'élève repère la représentation de l'athlète ([A 22 AV](#)).

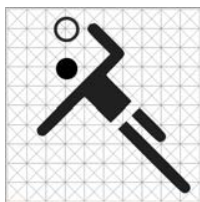
	
Un seul être humain	Autre 1 point

Page 3 - Recherches graphiques 1972

Cette page a pour but de prendre connaissance des recherches graphiques effectuées pour les pictogrammes de 1972.

Page 4 - Création d'un pictogramme

L'élève reproduit les éléments principaux d'un objet artistique observé ([A 22 AV](#)).

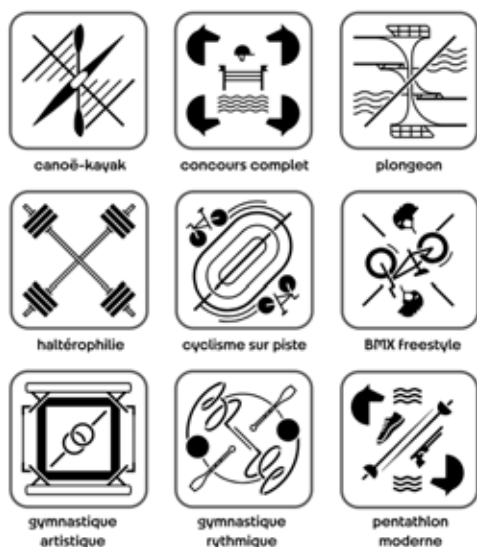


En utilisant le document mis à disposition des élèves, il est possible de trouver le pictogramme du handball utilisé en 1972.

1 point

Page 5 - Paris 2024

L'élève participe de manière active à la découverte des pictogrammes utilisés pendant les Jeux olympiques de Paris 2024 ([A 24 AV](#)).

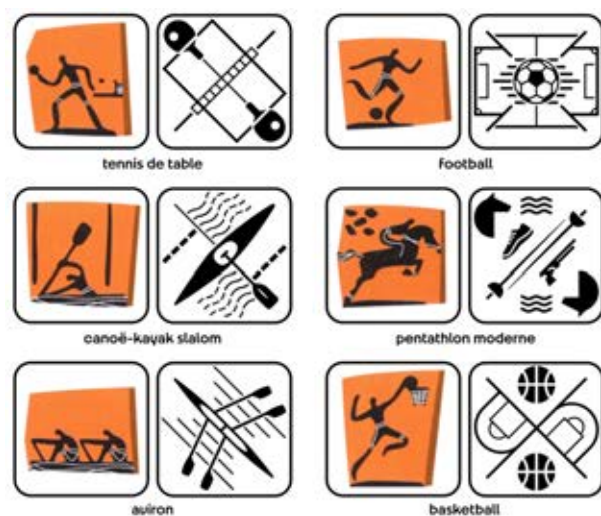


Auteur des pictogrammes : TM Paris 2024

1 point

Page 6 - Former les paires

L'élève compare des productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves ([A 24 AV](#)).



Auteur des pictogrammes : TM Paris 2024

2 point

Page 7 - Histoire de pictogrammes

L'élève compare des productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves ([A 24 AV](#)). Dans le tiroir à documents, l'élève trouve une partie des pictogrammes et le lien qui donne accès aux séries complètes. Certaines séries sont proposées dans des coloris différents selon le support où elles sont affichées (France, Chine, Angleterre).



Page 8 - Caractéristiques

L'élève identifie quelques caractéristiques d'œuvres choisies ([A 24 AV](#)). Il est possible de trouver la caractéristique par élimination.



Page 9 - Aujourd'hui

Pour terminer l'activité, l'historique des autres pictogrammes est présenté afin que les élèves comprennent comment les images du quotidien ont évolué.

Les pictogrammes sont des images **figuratives**. Elles ont été créées pour renseigner le public de diverses nationalités.

1 point

Commentaire pédagogique

Les pictogrammes permettent de s'imprégner de divers domaines et cultures artistiques. Cette activité permet d'aborder plusieurs progressions des apprentissages en A 24 AV :

- Observation et identification d'œuvres (peintures, dessins, photos,...) de diverses périodes, provenances et de styles différents
- Description des éléments caractéristiques des œuvres abordées (sujet, techniques, formes, couleurs, compositions, contrastes, ...)
- Comparaison de productions d'art local avec celles d'autres régions d'origine des élèves
- Participation active de l'élève à la découverte d'un événement, d'un lieu culturel (exposition, musée, cinéma, ...) et à son exploitation en classe.

Cette activité ne permet pas de proposer aux élèves une création en Arts visuels mais propose d'analyser différentes thématiques prévues dans le Plan d'étude romand d'une manière différente. La thématique des Jeux olympiques et l'évolution des pictogrammes utilisés lors de ces manifestations sportives permet de mettre à profit les écrans pour une présentation pertinente de ces travaux aux élèves.

Prolongements

- L'émission « Le Dessous des images, JO 2024 : des pictogrammes qui font débat », d'octobre 2023, s'intéresse à la rupture opérée dans le design des blasons utilisés en France.
www.youtube.com/watch?v=pfJhIDKZoWs
- Gerhard Joksch : Caricaturiste et graphiste Munich 1972
www.youtube.com/watch?v=qR14IH85pOQ
- Guide de la visite à Olympic language (exposition temporaire 2019 au Musée Olympique de Lausanne)
<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM-Schools/Visitors-Guide/2018/Olympic-Language/Olympic-Language-Visit-Guide-FR.pdf>
- Sur Wikipédia, l'article consacré aux émojis permet de lire un historique complet de ce type de pictogramme: fr.wikipedia.org/wiki/Émoji#Historique
- Le monde des pictogrammes, Éditions Aux couleurs du monde, ISBN 9782878336986
- Les voyages d'Alix, Les Jeux olympiques, Éditions Casterman, ISBN 9782203329355

Droits d'auteur et Trade Mark

Les éléments graphiques (pictogrammes et police) présentés dans cette activité sont protégés par le droit d'auteur, par le droit des marques déposées, le droit sur les dessins et modèles et les lois qui les régissent notamment en matière de contrefaçon, de parasitisme et de concurrence déloyale. Ces lois protègent Paris 2024, le CIO et l'IPC contre toutes utilisations non autorisées à la fois lorsqu'il s'agit de pratiques ou d'actes commerciaux visant à se placer indûment dans le sillage des Jeux Olympiques et Paralympiques (marketing d'embuscade).

Source (page 15) : https://medias.paris2024.org/uploads/2023/06/BIL_20230522_Brand_Protection.pdf



N° 7093

Analyse pédagogique

Le Cyberdéfi fait sa pub 5e-6e

L'analyse pédagogique ainsi que les exemples de production seront disponibles en fin de semaine du concours Cyberdéfi 2024.

Merci pour votre compréhension.



N° 7094

Analyse pédagogique

Le Cyberdéfi fait sa pub 7e-8e

L'analyse pédagogique ainsi que les exemples de production seront disponibles en fin de semaine du concours Cyberdéfi 2024.

Merci pour votre compréhension.



N° 7097

Analyse pédagogique

Cinénigme



MSN 35 - Modéliser des situations mathématiques

MSN 32 - Explore un ensemble de possibilités et organise un dénombrement

MSN 32 - Conduit un raisonnement probabiliste simple en dénombrant les cas favorables et les cas possibles

Point fort de cette activité

Le recours à une vidéo pour aborder une énigme mathématique rend la démarche ludique et originale : les élèves peuvent voir et revoir la vidéo, mais les informations nécessaires et suffisantes ne changent pas.

Si on peut faire une recherche sur internet pour trouver la solution d'un problème devenu célèbre par le film *Une journée en enfer 3*, avec Bruce Willis, la 2e énigme demande aux élèves de prendre la situation en main et de la résoudre par eux-mêmes en s'inspirant de la première énigme.

On notera que le problème dont il est question est un problème ancien que l'on doit à Nicolas Chuquet (1484).

La troisième énigme est le paradoxe de Monty Hall, librement inspiré du jeu télévisé américain Let's Make a Deal.

Corrigé

1. L'énigme de la fontaine (6 points)

Chaque texte correct issu du menu déroulant vaut 0,4 point et chaque nombre écrit sur les bidons vaut 0,3 point.

Résous l'énigme en sélectionnant les bonnes entrées dans les menus déroulants et en indiquant à chaque étape le nombre de gallons qui se trouvent dans chacun des deux bidons (note 0 quand un bidon est vide).



1re étape : remplir un des récipients

Remplir le bidon de 5 gallons à la fontaine ▾

2e étape

Remplir le bidon de 3 gallons avec le bidon de 5 ▾

3e étape

Vider le bidon de 3 gallons ▾

4e étape

Remplir le bidon de 3 gallons avec le bidon de 5 ▾

5e étape

Remplir le bidon de 5 gallons à la fontaine ▾

6e et dernière étape

Remplir le bidon de 3 gallons avec le bidon de 5 ▾



2. Encore des bidons (6 points)

Et si les bidons avaient une capacité de 5 litres et 8 litres, comment s'y prendre pour obtenir 6 litres en exactement six étapes ?

Relève le défi !

1re étape : remplir un des récipients

Remplir le bidon de 8 litres à la fontaine ▾

2e étape

Remplir le bidon de 5 avec le bidon de 8 ▾

3e étape

Vider le bidon de 5 litres ▾

4e étape

Remplir le bidon de 5 avec le bidon de 8 ▾

5e étape

Remplir le bidon de 8 à la fontaine ▾

6e et dernière étape

Remplir le bidon de 5 avec le bidon de 8 ▾



L'énigme n°3 : l'énigme de la voiture (3 points)

La bonne réponse est qu'en termes de probabilité, il faut toujours changer de porte pour doubler nos chances de gain.

Commentaire pédagogique

La troisième énigme est le problème de Monty Hall, ici à peine survolé: on ne demande aux élèves que de discuter et de décider, mais pas de démontrer. La démonstration n'est d'ailleurs pas à la portée de tous les élèves, car on change à la fois le nombre de cas favorables et le nombre de cas possibles.

Voici une démonstration plutôt simple de cette énigme :

On numérote les cas et on définit les événements en fonction du choix initial comme suit :

cas 1 : le candidat a choisi la porte de la chèvre 1

cas 2 : le candidat a choisi la porte de la chèvre 2

cas 3 : le candidat a choisi la porte de la voiture

Ces trois événements sont équiprobables : on a une chance sur trois de trouver la voiture

On observe maintenant le déroulement de la suite dans chacun de ces trois cas :

cas 1 : Le candidat ayant initialement choisi la porte de la chèvre 1, le présentateur ouvre la porte de la chèvre 2. La porte restante cache la voiture.

cas 2 : Le candidat ayant initialement choisi la porte de la chèvre 2, le présentateur ouvre la porte de la chèvre 1. La porte restante cache la voiture.

cas 3 : Le candidat ayant initialement choisi la porte de la voiture, le présentateur ouvre la porte d'une des deux chèvres. La porte restante cache une chèvre.

On voit ici aisément que dans 2 cas sur 3, la porte restante cache la voiture.

En changeant, on passe donc de 1 chance sur 3 à 2 chances sur 3.

(Source: [Problème de Monty Hall — Wikipédia](#))



N° 7098

Analyse pédagogique

Tous les chemins mènent à Rome



SHS 31 - L'élève dégage des éléments pertinents de documents cartographiques.

SHS 32 - L'élève analyse et compare différentes manières de voyager sur de longues distances, à l'époque des Romains et aujourd'hui.

SHS 33 - L'élève s'approprie des ressources documentaires numériques et non numériques lui permettant de formuler des hypothèses de recherche.

EN 33 - L'élève identifie et utilise les fonctionnalités de base des plateformes Orbis et Google Maps et recherche des informations de manière autonome.

MER 9e

Livre p. 26-27 (+ fiche p. 11), la fondation de Rome d'un point de vue géographique

Livre p. 45 (+ fiche p. 20), routes commerciales entre la Méditerranée et l'Inde au I^{er} siècle après J.-C.

Livre p. 54-55 (+ fiches p. 25 et 28), l'âge d'or de l'Empire romain

Livre p. 67, 69, 70, 74 (+ fiches p. 30-33), des Helvètes celtes aux Helvètes gallo-romains

Point fort de cette activité

La mise à disposition par l'Université de Stanford d'une version « antique » de notre contemporaine carte interactive permet aux élèves de découvrir les possibilités et difficultés de l'époque romaine en matière de déplacements sur de longues distances. Le travail de recherche avec cet outil leur permet de découvrir par eux-mêmes que les voies navigables étaient rapides pour l'époque, que la durée des voyages se calculait en semaines, que les tunnels sous les Alpes n'existaient pas, etc.

Corrigé

Durée du voyage de Stefanos (1,5 point)

38 - 39 jours (une réponse comprise entre 34 et 43 jours rapporte 1 point)

Affirmations correctes (1,5 point)

- Pour gagner du temps, Stefanos n'est pas surpris de devoir emprunter un chemin qui n'est pas le plus court. Il sait que les voies de communication les plus rapides ne sont pas forcément les plus directes.
- Bordeaux, Nantes ou Lyon sont des villes importantes car elles sont situées le long de voies navigables.
- Sur le chemin le plus rapide en temps, parmi les dernières étapes de Stefanos, on trouve Nantes et Rouen.

Ponts spécifiques au transport de l'eau (1 point)

Aqueducs

Drag-n-drop (4 points)

Lieux à sélectionner : Bordeaux, Lyon, Messine, Garonne, Mer Adriatique

Moyens de transport à sélectionner :

**Moyen de transport rapide hors de prix pour Stefanos (1,5 point)**

Cheval de selle (ou cheval, cabriolet, voiture de gala ou de cérémonie, carrosse).

La réponse litière rapporte 1 point.

Boisson populaire dans les auberges le long des voies romaines (1,5 point)

Vin coupé d'eau (vin dilué).

La réponse vin rapporte 1 point.

Danger principal pour Stefanos (1,5 point)

Brigandage (ou brigands, bandits)

Moyens de transports pour Stefania (1,5 point)

Ferry, voiture

Durée du trajet de Stefania (1,5 point)

26 - 36 heures

Ouvrage routier inexistant au temps de Stefanos, à la frontière de l'Italie et de la France (1,5 point)

Tunnel du Fréjus (ou Fréjus, tunnel de Fréjus, tunnel routier du Fréjus, Traforo Stradale del Frejus)

Comment s'y prendre pour s'en sortir...

Il n'est pas indispensable de pouvoir s'appuyer sur les apprentissages scolaires vus en 9^e année. Les notions acquises en classe d'histoire permettront toutefois de contextualiser et d'orienter la recherche plus facilement.

Une bonne collaboration du groupe, spécialement lors du Cyberdéfi avec un temps limité, est essentielle. Une personne peut s'occuper de lire l'article et de répondre aux questions de la partie 2 pendant que les autres travaillent avec Orbis.

Cette activité multimodale et aux sources d'informations diverses est complexe. Cette complexité sous-tend la nécessité de bien s'organiser et de procéder étape par étape, sous peine de surcharge cognitive rédhibitoire.

Commentaire pédagogique

Il est très intéressant de pouvoir exploiter des outils comparatifs comme [Orbis](#) et Google Maps pour effectuer un travail de recherche scientifique sur la période des Romains. Avec quelques explications, les interfaces sont assez vite prises en main. La modernité du dispositif, la possibilité de collaborer dans un groupe et l'autonomie des élèves dans la réalisation de la tâche d'apprentissage sont en général des facteurs motivants.

Selon leur capacité d'autonomie, on pourra guider les élèves en leur donnant un feedback à chaque page ou en les empêchant de passer les étapes sans avoir validé les réponses à toutes les questions. Ce balisage imposé permet d'empêcher un certain butinage, qu'on ne manquera pas de constater auprès d'élèves qui sont en fait dépassés par la tâche et ont probablement perdu de vue la question à laquelle ils doivent répondre (trop d'informations à trop d'endroits).

Cette activité touchant géographie, histoire et éducation numérique est une bonne occasion de collaborer entre collègues et de déterminer quels prolongements on peut éventuellement y ajouter dans les disciplines respectives.

Exemple : On livrait à l'époque huîtres, poisson, vin et même figues à Avenches. Dans quelles circonstances, avec quels moyens de conservation, ... ?

Pour aller plus loin :

- [Cette vidéo](#) publiée sur le site de Swissinfo : les échanges commerciaux par les voies navigables en Suisse.
- [Cet article](#) de Fabien Colleoni : les stations routières de la Gaule romaine
- [Cet article](#) de Gérard Coulon : faire bon voyage à l'époque romaine
- [Cet article](#) de Marie-Adeline Le Guennec : les auberges de l'Antiquité romaine
- [Cet article](#) de Catherine Wolff : les dangers de la route dans le monde romain



N° 7099

Analyse pédagogique

Künstlerische Komposition



L2 33 - Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante

L2 36 - Utilisation des prépositions

Point fort de cette activité

Activité de compréhension orale à faible charge cognitive. Chaque objet doit être placé dans le tableau grâce à des informations données oralement. Les informations sont courtes et peuvent être écoutées plusieurs fois. L'élève se concentre sur une tâche à exécuter et choisit quand il passe à la suivante.

Excellent exercice pour travailler les **prépositions de lieux**.

Le vocabulaire correspond à ce qui est appris dans la méthode GenialKlick.

Corrigé

5 points sont accordés si tous les objets d'un tableau sont correctement placés.



Niveau 1

1. Das Bett befindet sich **hinter** dem Stuhl.
2. Das Fenster befindet sich **über** dem Teppich, **zwischen** zwei Rahmen.
3. Die Lampe steht **auf** dem Teppich.
4. Der Teppich liegt **zwischen** dem Tisch und dem Bett.
5. Der Tisch liegt **rechts neben** der Tür.
6. Der Papierkorb steht **unter** dem Tisch.



Niveau 2

1. Du musst alle Schulsachen **auf** den Tisch legen.
2. Das Federmäppchen liegt **in der Mitte** des Tisches
3. Das grüne Buch ist **vor** dem Mäppchen.
4. Das Heft ist **hinter** dem Mäppchen.
5. Der Bleistift liegt **rechts neben** dem Heft
6. Der Radiergummi ist **rechts neben** dem Buch.

7. Der Radiergummi muss in der Ecke sein.
8. Die Blätter liegen **links neben** dem Buch.
9. Das Lineal liegt **auf** den Blättern
10. Der Kuli befindet sich **links neben** dem Mäppchen und **hinter den** Blättern
11. Die Schere ist **unter** dem Heft



Niveau 3

1. Die Weinflasche befindet sich **ganz links auf** dem Schrank. Das Glas ist auch **links**, aber **über** der Flasche **auf** dem oberen Regal.
2. Die Konfitüre ist **auf** dem unteren Regal, **rechts** von den Äpfeln.
3. Leg die Äpfel und die Kartoffeln **auf** das untere Regal **rechts**. Die Äpfel müssen **hinter** den Kartoffeln sein.
4. Leg die Birnen **zwischen** der Weinflasche und den Äpfeln.
5. Die zwei Bananen befinden sich **über** den Birnen.

6. Der Käse liegt **zwischen** dem Glas und den Bananen.
7. Das Stück Brot ist **vor** der Weinflasche.
8. Die Tasse ist **auf** dem oberen Regal, **rechts neben** den Bananen.



N° 7101

Analyse pédagogique

Break it down!



EN 33 - L'élève exploite des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets

3. ...en articulant les différentes composantes (texte, image, son, ...) d'un document multimédia
4. ...en initiant une démarche collaborative

CM 32 - L'élève consolide ses capacités de coordination et utilise son corps comme moyen d'expression et de communication

1. ...en affinant la perception du schéma corporel
2. ...en consolidant ses capacités de coordination
3. ...en employant diverses techniques d'expression corporelle
4. ...en créant une chorégraphie
5. ...en portant un regard critique sur une production collective ou individuelle

CM 33 - L'élève entraîne des techniques et développe des habiletés motrices

1. ...en exerçant et en enchaînant divers mouvements dans des situations variées
2. ...en enrichissant les mouvements par variation de la forme, de la vitesse, du rythme et de l'amplitude
3. ...en visualisant et en orientant son corps dans l'espace

Point fort de cette activité :

Cette activité a pour objectif la création d'un clip vidéo d'une trentaine de secondes, mêlant éducation numérique et habiletés motrices. Les élèves sont ainsi invités à suivre une série d'instructions à la manière de Scratch pour composer une scène de breakdance. La réussite de ce projet repose en bonne partie sur une collaboration efficace au sein de la classe

Contexte

Le breaking a fait son apparition au programme des Jeux Olympiques de la Jeunesse de Buenos Aires, en 2018. Après le grand succès rencontré par la discipline lors de cette manifestation, c'est à l'occasion des Jeux de Paris 2024 que le breaking entrera dans le monde de l'olympisme en tant que sport additionnel. D'autre part, les élèves sont sensibles à ce moyen d'expression artistique et aux styles de musique qui l'accompagnent.

Le défi

Les élèves doivent réaliser une chorégraphie de groupe s'inspirant du *cypher* du breaking : il s'agit de former un demi-cercle de breakers entourant des danseurs et danseuses, les B-boys et B-girls, qui effectuent des figures en son centre. Deux danseurs garçons, les B-boys, commenceront, suivis par les deux filles les B-girls. Ces 4 élèves auront visionné et préparé 2 figures imposées et distinctes. La caméra captera la scène en respectant des consignes précises; la musique est imposée et le morceau dure 37 secondes.

Critères de correction

Les points sont accordés ainsi, répartis par rôle :

Responsable(s) caméra 5 points

- ☐ La durée totale du clip vidéo ne dépasse pas 45 secondes.
- ☐ On entend *Action !* au tout début de l'enregistrement.
- ☐ On entend *Stop breaking!* juste avant la fin de l'enregistrement.
- ☐ Le cadrage est en plan fixe et le format est horizontal.
- ☐ La caméra est en légère contre-plongée en direction du demi-cercle et évite le contre-jour.

Breakers 6 points

- ☐ A l'annonce *Action !*, la musique est lancée.
- ☐ Ils bougent les pieds et battent des mains.
- ☐ Après *Cyberdéfi* dans la musique, ils disent *Break it down!*
- ☐ Ils gardent les pieds immobiles dès l'entrée en scène des B-boys ...
- ☐ ... battent des mains jusqu'à la fin de la danse des B-girls, puis placent les mains devant les yeux.
- ☐ Ils disent *Stop breaking!*

B-girls & B-boys 6 points

- ☐ A l'annonce *Break it down!*, ils / elles gagnent le centre du cercle, face caméra.
- ☐ B-boys : danse facile (1 pt) ou difficile (2 pts)
- ☐ B-girls : danse facile (1 pt) ou difficile (2 pts)
- ☐ Ils / elles réintègrent le cercle après leur mouvement.

Total : 17 points

Comment s'y prendre pour s'en sortir

Une collaboration efficace est indispensable tout au long du défi, de la répartition des rôles à la coordination entre les groupes.

En une demi-heure, même si le temps passe vite, les élèves ont probablement l'occasion de répéter l'enregistrement pour améliorer le résultat du premier essai.

Pour enregistrer les images, nous vous conseillons d'utiliser une caméra ou un smartphone sur un trépied, équipé d'un bon micro à brancher en USB plutôt que le micro intégré au smartphone ; la qualité de l'enregistrement en sera nettement meilleure.

Commentaire pédagogique

Cette activité présente de multiples avantages. Tout d'abord, les élèves doivent collaborer pour définir une répartition des rôles efficace, suivie par une coordination sans faille entre les groupes afin d'assurer une exécution impeccable de la chorégraphie requise. De plus, il est essentiel que les élèves adhèrent scrupuleusement au code Scratch, auquel ils ont été initiés dès la 8H dans le cadre des leçons d'éducation numérique.

L'organisation de cette activité transdisciplinaire est aisée et requiert un équipement minimal : un dispositif de capture audiovisuelle. Il est également nécessaire de prévoir un espace suffisamment vaste pour accueillir la chorégraphie, la taille de cet espace dépendant du nombre d'élèves.

Une collaboration et une coordination sans faille entre les différents rôles sont cruciales pour éviter que les élèves ne s'éloignent des critères imposés. Lorsque l'excitation prévaut et que les élèves travaillent en groupe sous pression, le désordre peut rapidement s'installer. Il est donc conseillé qu'une personne prenne en charge la direction des opérations au sein de chacun des trois groupes de rôles, veillant au respect du timing et à la synchronisation des actions dictées par le rôle attribué.

Cette activité s'inscrit harmonieusement dans le cadre du nouveau plan d'études en éducation numérique. Elle constitue une approche interdisciplinaire qui permet d'atteindre simultanément les objectifs de l'éducation numérique et de l'éducation physique.