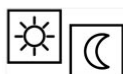
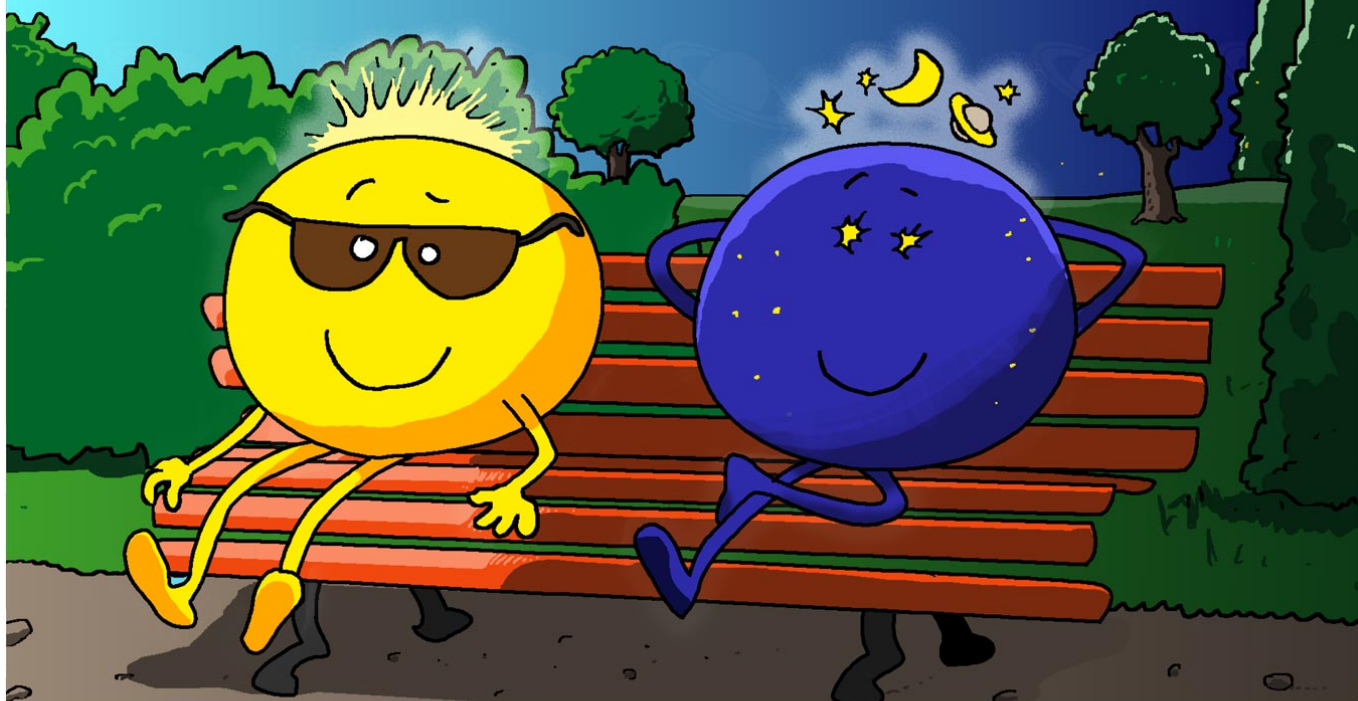


LE JOUR et LA NUIT

Le jour et la nuit nous réservent des surprises variées ! Découvrez leurs richesses. Familiarisez-vous avec leurs secrets. Prolongez ces découvertes dans des activités de français, de mathématiques, de sciences... tout en intégrant les MITIC et les Capacités Transversales.

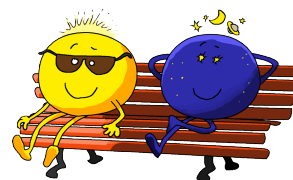
Obtenez gratuitement une brochure d'activités pédagogiques en lien avec le PER. Réalisez-les avec vos élèves et envoyez vos productions par e-mail. Découvrez sur notre site les travaux des autres classes du réseau et participez aux jeux.

www.edunet.ch/act13-14/actAnn.html



Thème s'adaptant aisément à tous les âges !

Activités autour du thème "Le jour et la nuit"



Cette brochure présente et résume les différentes activités pédagogiques annuelles en français, ainsi que les activités ponctuelles en MSN et ARTS, autour de notre thème 2013-2014 "Le jour et la nuit".

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

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

Elles seront mises en ligne sur le site edunet.ch du 6 janvier au 14 février 2014, ainsi que du 28 avril au 13 juin 2014.

Table des matières

Activités annuelles

- p. 3 Activité 1 : Participer à la réalisation d'un memory "jour-nuit"
- p. 6 Activité 2 : Le jour et la nuit dans les langues du monde
- p. 10 Activité 3 : Créer un poème, un acrostiche
- p. 15 Activité 4 : Inventer de nouvelles phobies
- p. 20 Activité 5 : Expliquer, illustrer des expressions du jour et de la nuit
- p. 25 Activité 6 : Participer à la semaine des contes

Activités ponctuelles

- p. 29 Le Rallye Mathématique – cycles 1 et 2
- p. 30 Activité MSN – Arts visuels
- p. 33 La cyberimitation
- p. 36 Le calendrier de l'Avent
- p. 37 Le personnage-objet mystère

Autres activités annuelles

- p. 38 Correspondance par mail – La Bee-Bot

Calendrier annuel

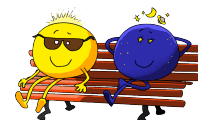
Le réseau edunet.ch reçoit le soutien de :



Direction Générale
de l'enseignement
obligatoire

Contact : cburdet@edunet.ch

Créer un memory "Jour / Nuit"



Cette activité artistique propose aux élèves de créer, à partir d'un même fond, une ambiance de nuit et une ambiance de jour. En jouant avec les couleurs, en ajoutant divers éléments, chaque élève réalisera un paysage de jour et un de nuit.

Chaque élève crée deux dessins, l'ensemble des dessins de la classe sera mis en ligne sous forme de memory "Jour / Nuit". Les élèves des autres classes pourront découvrir ces dessins en jouant. De plus, il s'agira de découvrir le dessin manquant et de le demander à la classe concernée.

Buts

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

Démarche

- Découvrir et observer différents paysages de jour et de nuit



le jour, ce quartier est tout ce qui a de plus banal

mais la nuit, il révèle ses couleurs

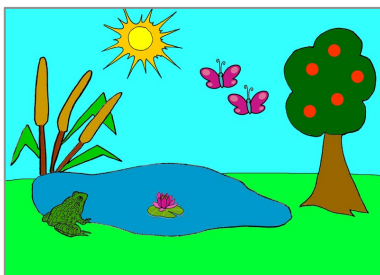
http://1.bp.blogspot.com/_JwEHVy7zuCk/SwmKSQzU2pI/AAAAAAAAAkY/2q-fKOPP_RA/s1600/JOUR+NUIT+copie.jpg

- Déterminer les couleurs, les éléments présents le jour et la nuit
- Partager ses ressentis, ses émotions
- Choisir un paysage proposé (voir dans sur notre site dans la partie "enseignants") ou en créer un soi-même

Fond de départ



Fond de jour



Fond de nuit



- Respecter les consignes de réalisation qui se trouvent sur notre site dans la partie "Enseignants"
- Envoyer les dessins scannés
- Découvrir les dessins des élèves des autres classes en jouant au memory
- Trouver le dessin manquant et le demander à la classe concernée (voir règle du jeu sur notre site dans la partie "Enseignants")

Lieu d'exposition des dessins

Chaque memory sera disponible sur notre site.

Production attendue

Chaque élève réalise deux dessins selon les consignes. Les dessins de la classe sont scannés ou photographiés, puis envoyés à journuit@edunet.ch.

Délai d'envoi des dessins scannés : **vendredi 20 décembre 2013 / au vendredi 11 avril 2014**

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le
lundi 6 janvier 2014 / lundi 28 avril 2014

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

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

ARTS VISUELS

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

- en inventant, produisant et composant des images, librement ou à partir de consignes
- en exploitant les matières, les couleurs, les lignes et les surfaces
- en choisissant les possibilités des différents outils, supports, techniques

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

A 23 AV EXPÉRIMENTER DIVERSES TECHNIQUES PLASTIQUES

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

MAÎTRISE ET LIBÉRATION DU GESTE

Motricité globale

- Développement de la souplesse et de la liberté du geste

Motricité fine

- Développement de la précision et de la régularité du geste

MAÎTRISE ET LIBÉRATION DU GESTE

Couleurs

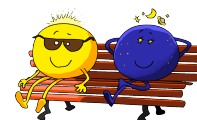
- Utilisation des couleurs chaudes et froides

ESPACE / COMPOSITION / VOLUME

Espace

- Découverte et utilisation de notions simples de rendus de l'espace (superposition, perspective de diminution et perspective atmosphérique ...)

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



Le jour et la nuit dans les langues du monde

Ecouter, dire "bonjour, bonne nuit, le soleil, la lune,..." dans les différentes langues de la classe et dans d'autres langues, tel sera le premier but de cette activité. Créer un dictionnaire des mots en lien avec le thème dans différentes langues sera le deuxième. Enregistrer une bande-son de quelques mots que les autres élèves devront traduire en français sera le troisième.

C'est donc l'axe thématique "**APPROCHES INTERLINGUISTIQUES**" qui est travaillé. Le matériel "Éducation et ouverture aux langues de l'école" (EOLE) servira de base de travail.

Buts

- Entendre et dire différents mots liés au thème du jour et de la nuit dans diverses langues
- Prendre conscience des différentes langues parlées dans la classe
- Comparer la prononciation, l'écriture de ces différents mots
- Créer un dictionnaire – écriture du mot dans la langue + prononciation – traduction du mot en français + prononciation
- Créer une bande-son de 5 mots tirés du dictionnaire de classe
- Ecouter les productions des autres classes
- Apprendre de nouveaux mots dans différentes langues
- Participer aux jeux
- Transmettre la signification des mots

Démarche

Nous vous proposons de vous référer aux deux manuels EOLE – Education et ouverture aux langues à l'école.

Activité EOLE volume 1

- Activité 1 – Buenos dias madame Callas, Bonjour monsieur Silour ! p. 39 à 49
- Activité 2 – Simple comme bonjour ! p. 51 à 55
- Activité 3 – Frère Jacques p. 57 à 69

Activité EOLE volume 2

- Activité 1 – Le Yatzi des langues de ma classe p. 41 à 53
- Activité 2 – Le rap des langues de ma classe p.55 à 61

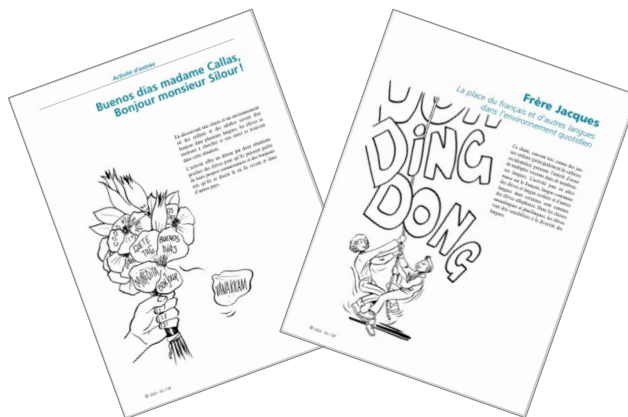
Suite au travail réalisé à partir des activités EOLE, des recherches sur internet, des connaissances des élèves, la classe réalise un dictionnaire interactif sur Keynote ou PowerPoint (voir démarche sur notre site dans la partie "Enseignants")

Ressources

Site EOLE de l'IRDP :

<http://www.irdp.ch/eole/>

<http://www.irdp.ch/eoleenligne/>



Autres sites à consulter :

<http://translate.google.fr>

qui permet d'écouter le mot en français et dans la langue choisie

http://www.lexilogos.com/traduction_dictionnaire_multilingue.htm

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

Production attendue

Un dictionnaire interactif (voir démarche sur notre site dans la partie "Enseignants").

Une ou plusieurs bandes-son de 5 mots présents dans le dictionnaire réalisé par la classe. Cela constituera le jeu.

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

Délai d'envoi des productions : **mardi 7 janvier 2014 / mardi 29 avril 2014**

Mise en ligne

Le dictionnaire interactif de chaque classe sera mis en ligne, la ou les bandes-son également.

Les élèves prennent connaissance du dictionnaire d'une classe, écoutent la bande-son, puis ils se réfèrent à l'ouvrage de référence pour réussir à traduire le mot en français.

Qui trouvera la langue et la traduction en français des mots de la bande-son ?

Les élèves trouvent la langue et la traduction en français de chaque mot de la bande-son et l'envoient à la classe productrice.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le

lundi 13 janvier 2014 / lundi 5 mai 2014

TOUT LE MONDE est invité à lire les productions des autres classes et à participer aux jeux, même si vous n'avez pas envoyé un dictionnaire et une bande-son.

**Bonne découverte !
Apprenez en écoutant !**



Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > APPROCHES INTERLINGUISTIQUES > CYCLE 2

L 27 : ENRICHIR SA COMPRÉHENSION ET SA PRATIQUE LANGAGIÈRE PAR L'ÉTABLISSEMENT DE LIENS AVEC DES LANGUES DIFFÉRENTES

- en situant les langues dans l'espace et le temps
 - en ayant recours aux différentes langues représentées dans la classe
 - en identifiant l'existence de liens entre la langue et la culture
 - en comparant des systèmes phonologiques et des systèmes d'écriture
- Prise de conscience des différentes langues parlées par les élèves de la classe
 - Distinction entre langages (gestuelle, mimiques, pictogrammes,...) et langues (chinois, français, arabe, latin,...)
 - Observation et comparaison de corpus écrits et/ou oraux de langues différentes (*la formation du pluriel des noms entre les langues, y compris le français,...*)
 - Questionnement et constats à partir d'un corpus donné (genre des noms dans les différentes langues, découverte de mots venus d'ailleurs – emprunts,...)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

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

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

ÉDUCATION AUX MEDIAS

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

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

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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

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

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

Les Capacités transversales

Collaboration : Action dans le groupe

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

Stratégies d'apprentissage : Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

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



Créer un poème, un acrostiche

Par groupe ou individuellement, les élèves du cycle 1 réalisent un acrostiche à partir des mots "jour et nuit" ou d'un mot en lien avec ce thème. Les élèves du cycle 2 créent un poème en lien avec le thème "Le jour et la nuit". Un concours du meilleur acrostiche, du plus beau poème est organisé. Créer un recueil de poèmes dits, illustrés, présentés sous forme de podcast ou d'un diaporama complétera cette activité.

Buts

- Lire, comprendre, interpréter et enregistrer des poèmes d'auteurs
- Écouter des poèmes dits par d'autres élèves
- Créer un poème, un acrostiche en lien avec le thème "Le jour, la nuit"
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres et participer au jeu
- Développer son esprit critique, étayer son choix et voter

Démarche

1. Chercher des poèmes d'auteurs sur le thème "Le jour, la nuit" dans des recueils de poèmes, sur internet
2. Lire et comprendre le poème choisi
3. Préparer sa lecture à haute voix (mise en place d'un code)
4. Enregistrer la lecture à haute voix du poème, l'illustrer
5. Créer un podcast (voir la démarche sur notre dans la partie "enseignant") ou un diaporama
6. Envoyer les poèmes, enregistrement, podcasts ou diaporamas à journuit@edunet.ch pour enrichir notre banque de poèmes
7. Relever, au cours des lectures, les images poétiques, les mots, les expressions utilisées
8. Créer un poème en groupe, individuellement / un acrostiche – l'envoyer
9. Lire - écouter les productions des autres classes, choisir les 3 meilleures de chaque catégorie

Production attendue

Chaque classe propose au maximum 5 poèmes ou acrostiches.

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

Délai d'envoi des productions : **vendredi 10 janvier 2014 / vendredi 2 mai 2014**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront mises en ligne.

Les élèves lisent - écoutent les productions des autres classes et envoient leurs votes dans les délais définis

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne dès le
lundi 20 janvier 2014 / lundi 12 mai 2014

TOUT LE MONDE est invité à lire les productions des autres classes et à voter, même si vous n'avez pas envoyé de poèmes ou d'acrostiches

**Osez être créative, osez être créatif !
Bonne lecture ! Bonne écoute !**

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

→ Production de l'oral

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

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

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

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui joue avec la langue – Le texte poétique

- Adaptation de sa production (lecture à voix haute, récitation et chant) en fonction de la situation de communication et en prenant en compte la visée (*raconter, argumenter, décrire, faire rêver, émouvoir,...*)
 - Mémorisation ou lecture préparée du texte choisi (poèmes, paroles de chanson)
 - Restitution du texte lu et/ou mémorisé
 - Adaptation de l'intensité, de la respiration, du débit, du rythme
 - Utilisation d'une intonation expressive en fonction du texte choisi et de la gestuelle
- lit un texte (poème, paroles de chanson) en utilisant des éléments propres à l'expression orale (intonation, rythme, gestuelle,...)
- récite un texte (poème, paroles de chanson) en utilisant des éléments propres à l'expression orale (intonation, rythme, gestuelle,...)

→ Production de l'écrit

L1 22 ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES

Le texte qui joue avec la langue – Le texte poétique

- Organisation d'un poème en vers, en prose, en strophes
- Utilisation de quelques procédés poétiques (mots, sonorités, rimes, rythme, images, répétitions, comparaisons, métaphores,...)

→ Fonctionnement de la langue

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

GRAMMAIRE DE LA PHRASE : Identification des classes grammaticales

- Nom commun, adjectif déterminant, verbe

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Établissement de liens entre des mots de même famille

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant, de l'adjectif avec le nom

VOCABULAIRE

- Constitution d'un champ lexical à partir d'un mot donné (*pluie, grêle, brouillard,...*)
- Exploration d'un champ morphosémantique donné: famille de mots (*odeur, odorat, inodore,...*)

→ Écriture et instruments de la communication

L1 28 UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements, etc.)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)
- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

- utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée
- crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
- tape un texte personnel de manière autonome, en respectant les conventions de lisibilité (espaces, mise en page,...) et d'orthographe

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Analyse des quatre questions de base de tout acte de communication : pourquoi ? à qui ? quoi ? comment ?
- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

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

Les Capacités Transversales

Collaboration : Action dans le groupe

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

Stratégies d'apprentissage : Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Pensée créatrice : Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

Concrétisation de l'inventivité

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

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

Les phobies



Lorsque la nuit tombe, qu'il s'agit d'aller dormir, certains enfants éprouvent des peurs. La journée, certaines personnes souffrent de peur, voire de phobies. Découvrir ces phobies, créer un jeu, en mémoriser certaines, tout cela pour inventer à son tour le nom de nouvelles phobies et jouer avec.

Buts

- Découvrir et apprendre le nom et la définition de certaines phobies
- Créer des cartes pour un memory, un jeu de famille
- Inventer de nouvelles phobies
- Ecrire la définition de ces nouvelles et inconnues phobies
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres et participer au jeu
- Découvrir de nouvelles phobies et retrouver leur définition

Démarche

Entrer dans Google "liste des phobies", consulter le site de Wikipédia.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_phobies

D'autres sites donnent une liste de phobies et leur définition:

<http://www.mots-croises.ch/Listes/phobies.htm>

<http://assimie.skyrock.com/3006612821-Voici-la-listes-de-toutes-les-phobies-classe.html>

http://forum.doctissimo.fr/psychologie/Phobies/liste-phobies-sujet_312_1.htm

L'enseignant sélectionnera ou les élèves choisiront quelques phobies. Il s'agira de mémoriser leur nom, leur définition. Pour faciliter ce travail, nous vous proposons de créer des cartes sur ce modèle :

<p>Arachnophobie</p>	<p>Phobie des araignées du grec arakhnê, 'araignée'</p>  <p>http://www.lepoint.fr/images/2013/02/22/1092006-jpg_968400.JPG <i>photo personnelle ou copiée du web(noter l'adresse) ou dessin.</i></p>
----------------------	---

MERCI de les envoyer à Elisabeth qui les mettra sur le site. Ces cartes vous permettront de créer un memory, un jeu de famille et ainsi de favoriser la mémorisation de ces mots parfois un peu compliqué.

Si vous avez d'autres idées de jeux, n'hésitez à nous en faire part.

Production attendue

Chaque classe propose entre 10 et 20 nouvelles phobies avec leur définition

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

Délai d'envoi des productions : **vendredi 17 janvier 2014 / vendredi 9 mai 2014**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentées sous la forme d'un jeu de reconstitution de ce genre.

A – Arbranchophobie	1. n. f. peur de découvrir les activités hyperintéressantes du réseau Edunet et de ne plus pouvoir s'en passer.
B – Tournepageophobie	2. n. f. peur de s'asseoir sur la branche d'un arbre, car on est certain qu'elle va se casser.
C – Edunetophobie	3. n. f. peur de tourner la page et découvrir de nouveaux exercices.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice sous la forme A2 – B3 – C1. Les échanges par mail permettent aux élèves de prendre conscience que leurs créations et leurs définitions sont lues.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne dès le **lundi 27 janvier 2014 / lundi 19 mai 2014**

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

**Osez être créative, osez être créatif !
Bonne découverte !
Lisez en vous amusant !**

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

→ Production de l'écrit

L1 22 ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- Respect du genre textuel demandé
- Élaboration du contenu à l'aide de documents écrits et/ou audio (*recherche d'idées, d'informations, de mots-clés,...*)
- Organisation du texte selon un modèle donné
- Écriture d'un texte en fonction du projet et du genre travaillé en respectant :
 - l'utilisation d'un vocabulaire adéquat
 - la production d'énoncés syntaxiquement et orthographiquement corrects
 - l'utilisation adéquate des temps des verbes

→ Fonctionnement de la langue

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

GRAMMAIRE DE LA PHRASE :

Les fonctions – Identification des fonctions

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

Les classes grammaticales – Identification des classes grammaticales

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

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Utilisation d'un capital mots de grande fréquence en relation avec la vie de la classe
- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés (mots-outils)

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

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

VOCABULAIRE

Analyse de la structure interne des mots

- Exploration d'un champ morphosémantique donné :
mots composés (*portemonnaie*,...)
dérivation (préfixe et suffixe)
famille de mots (*odeur, odorat, inodore*,...)
- Comparaison de définitions d'un même mot provenant de sources différentes
- Production de définitions selon différents modèles

➔ Ecriture et instruments de la communication

L1 28 UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements, etc.)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

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

Les Capacités Transversales

Collaboration : Action dans le groupe

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

Stratégies d'apprentissage : Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Pensée créatrice : Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

Concrétisation de l'inventivité

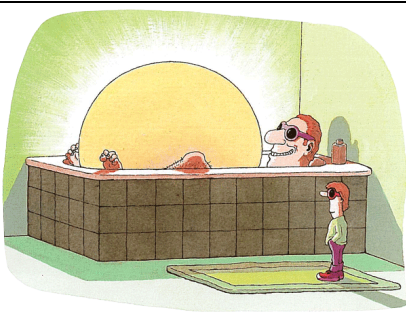
- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

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



Les expressions du jour et de la nuit

Choisir une expression en lien avec le jour ou la nuit, écrire une petite situation pour expliquer son sens et la dessiner à la façon d'Alain Le Saux.

<p>Prendre un bain de soleil</p>	 <p>Image tirée du livre "Maman m'a dit que..." - Rivage 2003</p>	<p>Avec ce temps magnifique, après avoir mis ma crème solaire, je suis resté toute la matinée au soleil et j'ai bien bronzé.</p>
----------------------------------	--	--

Voir les productions des classes avec les expressions en lien avec "Un corps, cinq sens" (thème 2012-2013) :

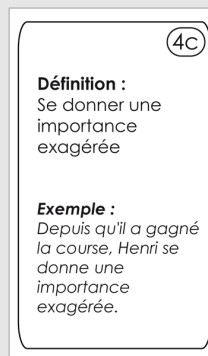
<http://www.edunet.ch/act12-13/expressions2/vevey/index.html>

<http://www.edunet.ch/act12-13/expressions2/mtLaVille/index.html>

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

→ Commandez un jeu de cartes sur le thème du corps humain créé par une classe de la Sarraz, pour apprendre diverses expressions et leur signification en jouant au memory ou aux familles.

Prix : frs 5.- + port



Buts

- Découvrir et s'appropriier des expressions du jour et de la nuit
- Ecrire la définition de l'expression choisie
- Dessiner de façon humoristique l'expression
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres et participer au jeu
- Découvrir de nouvelles expressions et retrouver leur définition
- Associer l'expression, sa définition et le dessin humoristique
- Créer un jeu de cartes permettant de jouer au memory ou aux familles pour apprendre et mémoriser différentes expressions du jour et de la nuit

Démarche

- Découvrir un certain nombre d'expressions, ainsi que le dessin humoristique en lien en réalisant les activités proposées (à demander à cburdet@edunet.ch pour les non-membres d'edunet.ch)
- L'enseignant propose un certain nombre d'expressions du jour et de la nuit (cf. document à télécharger sur notre site). Les élèves cherchent la définition, soit dans un dictionnaire d'expressions ou sur le net (<http://www.expressio.fr>)
- L'élève invente une petite situation qui lui permet d'expliquer la définition choisie
- Il dessine l'expression au premier degré (cf. Dessins de Le Saux, Papa m'a dit que ... ou maman m'a dit que ..., Rivages, 2003)
- Nous créerons un jeu de cartes à imprimer (ou plusieurs) pour permettre aux élèves de jouer au memory ou aux familles pour apprendre et mémoriser les expressions choisies.

Production attendue

Chaque classe propose au moins 10 expressions accompagnées d'un petit texte donnant la définition et un dessin humoristique.

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

Délai d'envoi des productions : **vendredi 24 janvier 2014 / vendredi 16 mai 2014**

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentées sous la forme d'un jeu de reconstitution.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice sous la forme E1 – Déf3 – D2. Les échanges par courrier électronique permettent aux élèves de prendre conscience que leur travail est lu par d'autres élèves.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne les
lundi 3 février 2014 et lundi 26 mai 2014

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

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



Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

→ Production de l'écrit

L1 22 ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Respect du genre textuel demandé
- Élaboration du contenu à l'aide de documents écrits et/ou audio (recherche d'idées, d'informations, de mots-clés,...)
- Organisation du texte selon un modèle donné (anticipation globale de la mise en page du texte)
- Écriture d'une ou deux phases (d'un texte) en fonction du projet et du genre travaillé en respectant :
 - l'utilisation d'un vocabulaire adéquat
 - la production d'énoncés syntaxiquement et orthographiquement corrects
 - l'utilisation adéquate des temps des verbes

- écrit un texte correspondant au genre travaillé, en s'appuyant sur un guide de production et en tenant compte des contraintes syntaxiques, orthographiques, lexicales et calligraphiques

Le texte qui transmet des savoirs

- écrit un texte qui transmet des savoirs en l'organisant de manière structurée, sur la base de modèles travaillés

→ Fonctionnement de la langue

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

ORTHOGRAPHE

- Relecture du texte, dans la production écrite et/ou dans un texte dicté, pour en améliorer l'orthographe

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Utilisation d'un capital mots de grande fréquence en relation avec la vie de la classe
- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés (mots-outils)

- orthographie correctement un texte (écrit ou dicté) en lien avec les activités de la classe et avec l'aide de références
- maîtrise la recherche d'un mot dans une liste alphabétique, dans un dictionnaire

ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
 - Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom
 - Accord du verbe avec le sujet : cas simples
- effectue les accords dans le groupe nominal dans ses propres productions et dans les textes dictés
 - effectue, dans ses productions et dans les textes dictés, l'accord du verbe avec le sujet dans les cas simples, dans le cas où le sujet est inversé et lorsque le sujet est un pronom relatif

CONJUGAISON

- Découverte et apprentissage de l'utilisation d'un moyen de référence
 - Utilisation de formes verbales dans des productions écrites à l'aide d'un moyen de référence
 - Apprentissage et consolidation des verbes utilisés en lien avec la liste au présent, imparfait, passé composé
- orthographe correctement à l'aide de références toutes les formes verbales dans ses propres productions

VOCABULAIRE

- utilise un vocabulaire adéquat dans ses propres productions

L1 28 : UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en développant un usage critique de l'internet
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements, etc.)

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation d'un ordinateur et de ses périphériques (*imprimante, scanner, clé USB,...*)
- Crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
 - utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

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

Les Capacités transversales

Stratégies d'apprentissage - Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Pensée créatrice - Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

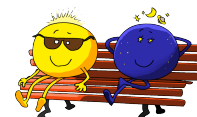
- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

ARTS VISUELS > CYCLE 2

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

- réalise des images à partir de sollicitations variées dans un processus créatif sous conduite
- choisit et utilise les possibilités du langage visuel et de différents outils, matériaux, supports, techniques
- produit quelques réponses différentes, innovantes et adaptées à une sollicitation sous forme d'images

Vous réalisez votre programme en participant à cette activité.



Les semaines des contes

Inventer un conte à l'oral en s'aidant de mots-clés, l'enregistrer. Envoyer sa production pour participer au concours. Le conte le plus plébiscité de chaque catégorie sera illustré par BIMIL, le très talentueux dessinateur de notre site, monté en podcast et publié sur notre site.

Buts

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

Démarche

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

Ressources

- <http://www.fictions.ch/>
- <http://www.conte-moi.net/>

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

Production attendue

Chaque classe propose au maximum 3 contes enregistrés.

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

Délai d'envoi des productions : **vendredi 31 janvier 2014 / vendredi 23 mai 2014**

Mise en ligne

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

Les élèves écoutent les contes d'une catégorie, puis votent. Excellente occasion pour argumenter son choix et développer son esprit critique. Le résultat des votes est à envoyer à journuit@edunet.ch.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne le
lundi 10 février 2014 et lundi 2 juin 2014

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

Délai d'envoi des votes : **vendredi 21 février 2014 et vendredi 13 juin 2014**

**Osez être créative, osez être créatif !
Bonne écoute !**

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

FRANÇAIS > CYCLE 2

→ Compréhension de l'oral

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

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

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

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

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

→ Production de l'oral

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

APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

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

LES REGROUPEMENTS DE GENRES

Le texte qui raconte

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

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation d'un ordinateur et de ses périphériques (*imprimante, scanner, clé USB,...*)
- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

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

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

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

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

Les Capacités transversales

Collaboration : Action dans le groupe

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

Stratégies d'apprentissage - Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Pensée créatrice - Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

Concrétisation de l'inventivité

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

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

Le rallye de mathématiques



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

Les solutions sont envoyées à rallyemath@edunet.ch

Buts

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

Déroulement de l'activité

- La classe télécharge le premier problème sur le site et trouve la solution.
- Elle envoie sa solution à rallyemath@edunet.ch.
- Lorsque le problème est validé, elle reçoit par mail le second problème, le résout, l'envoie... et ainsi de suite jusqu'au 10e.
- Elle peut suivre sa progression et celle de ses "concurrents" sur notre site : <http://www.edunet.ch/act13-14/rallye/>
Elle devra aussi franchir certains obstacles comme une muraille, un fossé ou un marais. Pour cela vous devrez répondre au défi qui vous sera donné.

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

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

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MATH > CYCLE 2

MSN 23 RÉSOUDRE DES PROBLÈMES ADDITIFS ET MULTIPLICATIFS... •

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

MITIC > CYCLE 2

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

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



MSN – Arts visuels

Jeux d'ombres et de lumière

Jouer avec la lumière pour expérimenter et représenter quelques propriétés de celle-ci. Réaliser un cadran solaire. Rechercher des ombres dans son environnement, créer artificiellement des ombres et en garder trace en les photographiant, en les reportant sur papier.



<http://www.tuxboard.com/photos/2012/09/Rashad-Alakbarov%C2%A0Jeux-dombre-et-lumière-4.jpeg>



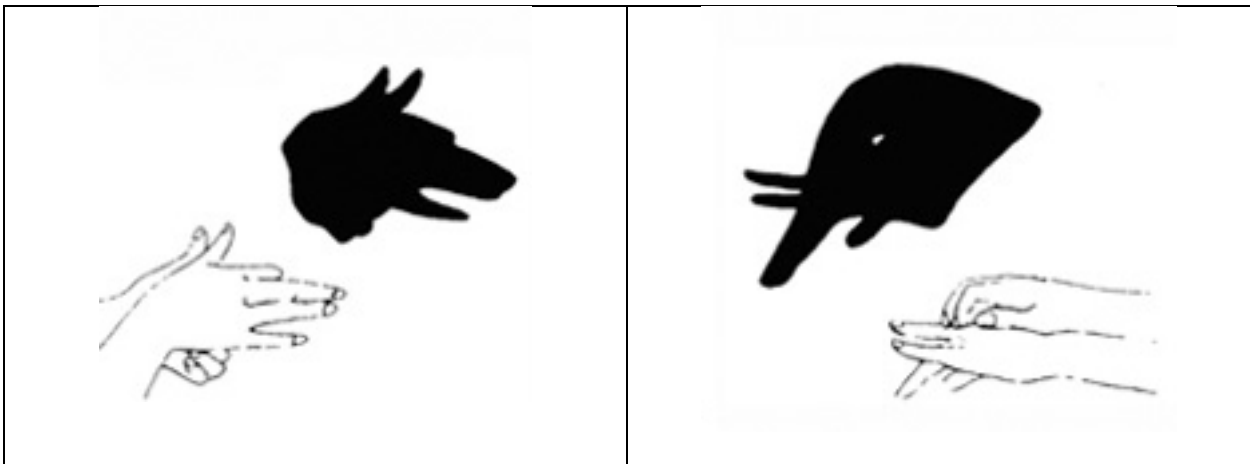
<http://www.tuxboard.com/photos/2012/09/Jeux-dombre-et-lumière-5.jpeg>

Buts

- expérimenter, découvrir et représenter quelques propriétés de la lumière
- expérimenter en jouant avec diverses sources de lumière, en variant l'intensité, les objets du quotidien ou fabriqués, le support qui reçoit l'ombre
- garder des traces des ombres réalisées en les photographiant, en les reportant sur différents supports
- créer des ombres
- créer des animaux avec ses mains

Démarche

- Donner du matériel aux élèves et les laisser expérimenter
- Présenter quelques réalisations
- Garder des traces des ombres réalisées en les photographiant, en les reportant sur différents supports
- créer des animaux avec ses mains



http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/ombres_lumieres/mains-ombres-chinoises.htm

Sites intéressants :

- <http://trukastuss.over-blog.com/article-16534601.html>
contenu très riche, pour tous les cycles, une mine d'or!
- http://www.fondation-lamap.org/fr/recherche-activite-classe?search_api_views_fulltext=ombre&items_per_page=10
Fondation La main à la pâte, une référence !
- http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/ombres_lumieres/index_f-exposition-enfant.htm
Balade dans le laboratoire du Possible d'expérimenter en virtuel
- http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/ombres_lumieres/archibald.htm
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Ombre>
- <http://www.tuxboard.com/jeux-dombre-et-lumiere/>
- <http://www.ludimaginary.net/photographie-ombre-lumiere-6.html>

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

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

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

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

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MATHÉMATIQUES ET SCIENCES DE LA NATURE > CYCLE 2

MSN 26 EXPLORER DES PHÉNOMÈNES NATURELS ET DES TECHNOLOGIES À L'AIDE DE DÉMARCHES CARACTÉRISTIQUES DES SCIENCES EXPÉRIMENTALES...

PLANÈTE TERRE (OMBRE ET LUMIÈRE – SYSTÈME SOLAIRE)

- Expérimentation et représentation de quelques propriétés de la lumière (*trajet en ligne droite, source de lumière naturelle ou artificielle,...*)
- Expérimentation, représentation et modélisation de quelques phénomènes d'ombres liés aux objets : mise en évidence des facteurs en jeu (*position de la source de lumière, forme de l'objet, orientation de la surface où l'ombre est projetée,...*) et des conséquences (ombre propre et ombre-s portée-s)
- Observation de la course apparente du Soleil et mise en relation avec l'alternance jour/nuit et les points cardinaux

FORCES ET ÉNERGIE (ÉLECTRICITÉ – FORMES D'ÉNERGIE)

- Expérimentation de circuits simples (ampoule, piles de différentes formes, fils conducteurs,...) et du principe du court-circuit
- Observation du fonctionnement d'objets technologiques impliquant des circuits électriques à courant faible (lampe de poche, jeu,...)

ARTS VISUELS > CYCLE 2

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

- Expérimentation d'associations inhabituelles en encourageant l'originalité, l'inventivité et l'innovation (se libérer des préjugés et des stéréotypes)
- Recherche d'idées, de voies diverses en vue de la réalisation d'un projet
- Échange (description, explication, comparaison) autour de l'élaboration d'un travail créatif

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)
- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches :
à partir de sites donnés par l'enseignant, à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte



La cyberimitation

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

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

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

Allez voir les cyberimitations réalisées en 2012-2013 !

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

Buts

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

Démarche

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

Classe organisatrice :

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

Déroulement principal de l'activité sur 2 périodes :

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

Classe participante :

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

Déroulement principal de l'activité sur 2 périodes :

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

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

Dates des cyberimitations

Jeudi 14 novembre 2013

Mardi 18 mars 2014

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront mises en ligne sur notre site, au fur et à mesure des envois.

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

ARTS VISUELS

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

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

FRANÇAIS > CYCLE 2

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

GRAMMAIRE DE LA PHRASE

Types et formes de phrase

- Identification des types de phrases (déclaratif et interrogatif)
- Identification des formes de phrases (positive et négative)

ORTHOGRAPHE LEXICALE

- orthographe correctement les mots-outils dans ses propres productions et dans les textes dictés sans recours à des références
- orthographe correctement un texte (écrit ou dicté) en lien avec les activités de la classe et avec l'aide de références

DE LA PHRASE AU TEXTE

- commence les phrases par une majuscule et les termine par une ponctuation adéquate dans ses propres productions et dans les textes dictés

MITIC > CYCLE 2

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

- distinguer les différents éléments de la messagerie (adressage, sujet, corps)
- utiliser une adresse de courriel
- écrire un texte en respectant les bases de typographie et les conventions de visibilité (espaces, majuscules, ponctuation, effacement...)



Le calendrier de l'Avent

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

Buts

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

Délai d'envoi des productions

- Vendredi 29 novembre 2013 pour les fenêtres jusqu'au 15 décembre
- Vendredi 13 décembre pour les fenêtres suivantes

Mise en ligne

Chaque jour dès le 1^{er} décembre 2013

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

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

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)
- recherche et téléchargement des documents déposés sur la plateforme
- reconnaître et utiliser des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts,...) et les identifier



Le personnage ou l'objet mystère

Découvrez le personnage ou l'objet mystère qui se cache une ou plusieurs photos ou images en posant des questions à la classe organisatrice qui vous répondra par oui ou par non.

Buts

- Découvrir un personnage en formulant une série d'hypothèses et de questions.
- Rechercher des informations avec tous les moyens à disposition en fonction des réponses reçues.
- Utiliser la messagerie d'Internet.

Démarche

- Une classe propose une énigme visuelle (photo, dessin...)
- Les classes du réseau font des recherches pour découvrir à qui elle peut être associée.
- La première semaine, les classes du réseau posent une série de questions à la classe organisatrice, par mail : une par jour et par classe.
- Les réponses de la classe organisatrice se limitent à oui ou non.
- La deuxième semaine, pour aider ceux qui n'ont pas trouvé, des indices sont proposés chaque jour sur le site.

Mise en ligne

du 31 mars au 11 avril

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

MITIC > CYCLE 2

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

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- choisit et utilise une ressource numérique en fonction du projet d'apprentissage et/ou de régulation

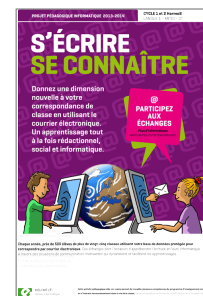
ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

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

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

La correspondance par mail

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



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

Pour de plus amples renseignements :

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

Intéressée ? Intéressé ? Des questions ?

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

La Bee-Bot

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



Les buts poursuivis

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

Pour de plus amples renseignements :

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



Activités du réseau edunet.ch pour l'année scolaire 2013-2014

Thème "Le jour et la nuit"

	Nos réunions	Activités annuelles	Activités ponctuelles	Activités pour les + petits	Correspondance
Août					
Septembre	10-11 septembre Journées de formation Observatoire (FR)	Réalisation des activités dans les classes (dates d'envoi) : - Réalisation d'un memory "jour-nuit" (20.12.2013) - Les langues du monde (07.01.2014) - Poèmes, acrostiches (10.01.2014) - Les phobies (17.01.2014) - Les expressions du jour et de la nuit (24.01.2014) - Les semaines des contes (31.01.2014)			Ecriture et mise en ligne des CV
Octobre					
Novembre	20 novembre 14h30 Yverdon		14 novembre (jeudi) Cyberimitation		Choix d'un-e correspondant-e
Décembre			Calendrier de l'Avent : Préparation des activités Calendrier de l'Avent		
Janvier					
Février	05 février 14h30 Yverdon	Dès le 6 janvier 2014 : 1 ^{ère} mise en ligne des productions des élèves – Echanges - Jeux			
Mars		Réalisation des activités dans les classes (dates d'envoi) : - Réalisation d'un memory "jour-nuit" (11.04.2014) - Les langues du monde (29.04.2014) - Poèmes, acrostiches (02.05.2014) - Les phobies (09.05.2014) - Les expressions du jour et de la nuit (16.05.2014) - Les semaines des contes (23.05.2014)	18 mars (mardi) Cyberimitation		Correspondance régulière
Avril	02 avril 14h30 Yverdon		du 31 mars au 11 avril Objet mystère		
Mai					
Juin	04 juin 14h30 Yverdon	Dès le 28 avril 2014 : 2 ^{ème} mise en ligne des productions des élèves – Echanges - Jeux			
Juillet					
			Rallye mathématique		
			Activité MSN - Arts visuels (ombres)		
				Bee-Bot : - Nous mettons des Bee-Bot à votre disposition : inscrivez-vous ! - Réalisation d'une activité dans votre classe - Envoi de vos productions - Mise en ligne sur le site	

"Le jour et la nuit" Cycles 1 & 2 HarmoS

"Le jour et la nuit" est le thème retenu par les enseignants-es du réseau edunet.ch pour l'année scolaire 2013-2014. Des activités pédagogiques en lien avec le PER sont développées dans cette brochure. Elles concernent plusieurs domaines : le français, les arts, MSN. Les MITIC et les capacités transversales y ont une place privilégiée.

Chaque enseignant-e est libre sur le choix, le nombre des activités, ainsi que sur le rythme de leur réalisation. Les productions des élèves sont à envoyer à journuit@edunet.ch. Elles seront mises en ligne sur le site edunet.ch du 6 janvier au 14 février 2014, ainsi que du 28 avril au 13 juin 2014.

Les buts poursuivis

- Découvrir différentes expressions en lien avec le jour et la nuit
- imiter des poèmes, écrire des textes en lien avec le jour et la nuit
- Donner du sens aux apprentissages dans différents axes thématiques du français ainsi qu'au fonctionnement de la langue
- Donner du sens aux apprentissages liés au domaine des Médias, de l'Image et des Technologies de l'information et de la Communication (MITIC)
- Intégrer les Capacités Transversales aux activités

Les outils à votre disposition

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



edunet.ch
réseau informatique
pédagogique romand

Intéressée ? Intéressé ? Des questions ?

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

Le réseau edunet.ch reçoit le soutien de :



Direction Générale
de l'enseignement
obligatoire