

## SCENARIO PEDAGOGIQUE N°17

### Maternelle

### Utiliser le numérique pour créer une notice de modelage



#### Domaines :

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

#### Compétences travaillées :

- Consolider la chronologie.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.
- Savoir décrire un visage, des formes, des actions.
- Créer une situation de communication intra-classe sur la validité de consignes de modelage.

Classe/Niveau(x) : Grande section

Brève description : Utiliser le numérique pour construire une banque de notices de modelage de visages avec différentes émotions.

La classe est séparée en 4 groupes travaillant chacun sur la représentation d'un visage triste, heureux, content ou apeuré. Les élèves dans un premier temps élaborent un 1er jet de notice relative au modelage de leur émotion pour l'échanger à un autre groupe. Les récepteurs à leur tour manipuleront à partir du mode d'emploi fourni par un groupe émetteur différent.

#### Modalités pédagogiques possibles :

Recherche en groupes puis échanges entre groupes. Enfin, réinvestissement en autonomie.

#### Déroulement :

##### Séance 1 : Manipulation en petit groupe pour le modelage d'une émotion

Phase 1 : Découverte du projet - manipulation individuelle.

Phase 2 : Echange entre pairs pour choisir les éléments individuels ou la production qui leur semble la plus expressive.

Phase 3 : Un élève modèle sous le visualiseur. Les autres modèlent avec les consignes verbales et visuelles de cet élève tuteur. Pendant ce temps, l'enseignante prend en photos les différentes étapes du modelage.

### **Séance 2 : Après manipulation, élaboration d'une notice avec Adobe Spark**

Phase 1 : Dans Adobe Spark, l'enseignante a créé autant de pages que d'actions constitutives de la tâche, chacune illustrée d'une photo. L'ordre des photos ne correspond pas à la chronologie des actions. Une confrontation entre pairs doit se mettre en place pour rétablir la chronologie initiale.

Phase 2 : Dictée à l'adulte d'une phrase prescriptive pour chaque tâche

Phase 3 : Les enfants répètent la phrase choisie et s'enregistrent page par page.

### **Séance 3 : Communication de la notice à un autre groupe**

Les récepteurs à leur tour manipulent à partir du mode d'emploi fourni par un groupe émetteur différent pour valider ou non les idées de leurs camarades.

### **Séance 4 : Entraînement au modelage individuel des 4 émotions en autonomie**

Grâce à un ipad, les élèves peuvent flasher un QR code détaillant les attendus pour réussir à faire reconnaître l'émotion choisie.

### **Séance 5 : Défi « à vous de modeler ».**

Deux équipes jouent : 1 jaune et 1 bleue.

Au sein d'une même équipe, les joueurs vont modeler à tour de rôle. Les autres joueurs d qui est en train d'être modelé par leur coéquipier. Le modeler gagne le tour lorsque c'est coéquipiers qui devine le mot. Si un joueur de l'équipe adverse trouve le mot correct, le m ignorer sa réponse.

#### **Matériel numérique utilisé :**



Un visualiseur

Un ordinateur et éventuellement un ipad.

Un écran interactif ou un VPI.

#### **Outils TICE utilisés :**

*Logiciel pour piloter le visualiseur – Adobe Spark vidéo en ligne*

#### **Ressources pour l'élève :**

[Tutoriel élève – Spark Vidéo.](#)

#### **Ressources pour l'enseignant :**

[Tutoriel enseignant – Création d'un compte Adobe Spark pour la classe.](#)

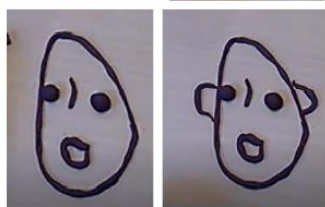
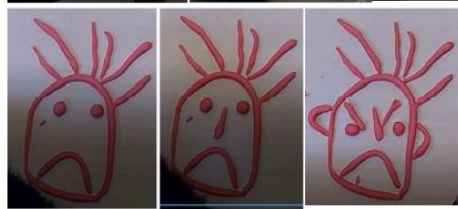
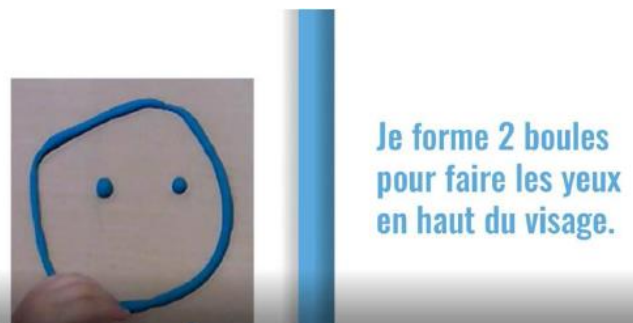
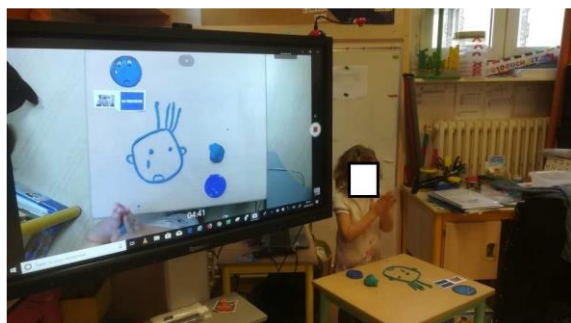
#### **Activités préalables :**

Conceptualiser une émotion : savoir identifier ses manifestations physiques et ses causes et savoir la nommer. Mimer une émotion à partir de photos, d'une musique, ...

### Exemples de réalisation :

GS, école maternelle A. Millard, TROYES

Nelsy MILLARD, 2018-2019



### Analyse générale de l'expérimentation menée en classe :

La situation favorise les échanges entre pairs. Les enfants osent entrer en communication directe ou différée grâce au numérique.

### Éléments d'analyse vis-à-vis de l'acquisition de compétences langagières :

Connaître le lexique des émotions, du visage, de l'espace (haut-bas-droite-gauche...), du temps (d'abord, ensuite, après, enfin, ...)

Élargissement syntaxique : construire des phrases de plus en plus longues, basées sur l'argumentation : je réussis parce que ...