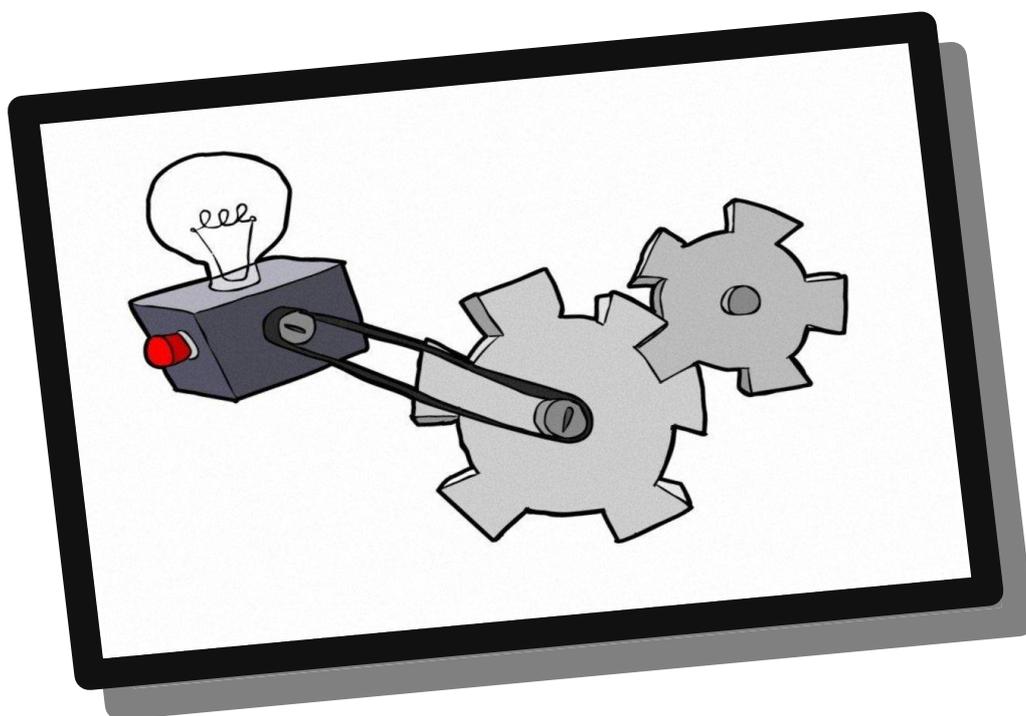


Epreuve d'admissibilité

CAFIPEMF

Option

Technologies & Ressources Educatives



Anna-Caroline N'GORAN

Ecole d'Application Ampère

85 boulevard Montebello

59000 Lille

6 février 2015

C O N T E N U D E L A S É A N C E

Séance 1 : français (40 min)

Produire un texte pour le blog de la classe

Objectif principal d'apprentissage :

Séance n°3 dans un module d'apprentissage de 6 séances

- Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court

Séance 2 : découverte du monde (40 min)

Fabriquer un mobile

Séance n°3 dans un module d'apprentissage de 5 séances

Objectif principal d'apprentissage

- Mener une démarche d'investigation pour résoudre un problème technologique

**Première partie
Français**

**Produire un texte
pour le blog de la classe**

Scénario pédagogique *page 4*

Tableaux de bord et
documents pour les élèves
page 7

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Domaine : maîtrise de la langue	Niveau : CE1 (23 élèves)
--	---------------------------------

Nombre de séances : 4	Année scolaire : 2014 - 2015
------------------------------	------------------------------

Socle commun : compétences attendues à la fin du CE1 (palier 1)

Compétence principale	Compétences associées
<p style="text-align: center;"><u>Compétence 1 : la maîtrise de la langue française</u></p> <p>Connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ un vocabulaire juste et précis ■ les structures syntaxiques fondamentales ■ quelques règles d'orthographe lexicale et grammaticale <p>Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ rédiger un texte bref, cohérent, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées ■ utiliser les principales règles d'orthographe lexicale et grammaticale ■ utiliser des dictionnaires, imprimés ou numériques, pour vérifier l'orthographe d'un mot 	<p style="text-align: center;"><u>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ s'approprier un environnement informatique de travail ■ créer, produire, traiter, exploiter des données <p>Validation du B2I</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ produire un document numérique : texte, image, son ■ utiliser l'outil numérique pour présenter son travail <p style="text-align: center;"><u>Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ s'appuyer sur des méthodes de travail (organiser son temps et planifier son travail, consulter spontanément un dictionnaire, se concentrer, mémoriser)

Recommandations pour la mise en place des programmes 2014

Les apprentissages de la lecture et de l'écriture s'appuient sur la pratique orale du langage et sur l'acquisition du vocabulaire. Ils s'accompagnent d'une première initiation à la grammaire et à l'orthographe. Les élèves apprennent à rédiger des textes courts. L'usage des outils numériques est progressivement développé pour lire, écrire, s'informer, communiquer et valoriser les productions (espace numérique de travail, site ou blog d'école par exemple).

Déroulement du projet de production d'écrit	Objectifs d'apprentissage	Objectifs pour les élèves	Plus-value TICE
<p>Étape 1 : déclencher</p>	<p>Lire des albums autour du personnage de l'ogre et compléter des grilles reprenant les attributs des ogres</p> <p>Construire le champ lexical se rapportant à la description (physique, habitudes, environnement)</p>	<p>Lire des histoires d'ogres et compléter des fiches pour répertorier les personnages</p>	<p>TNI</p> <p>Fonction vidéoprojecteur pour projeter les illustrations des albums lus par l'enseignante</p> <p>Fonction unité de stockage pour garder en mémoire les fiches descriptives</p>
<p>Étape 2 : planifier</p>	<p>Réinvestissement des connaissances acquises en lecture</p>	<p>Reprendre la trame des grilles descriptives utilisées en lecture pour imaginer un ogre</p> <p>A partir de sa trame, enregistrer son histoire pour la réécouter et la faire écouter à la classe</p>	<p>Carte heuristique Permet d'avoir une vue globale et synthétique du champ lexical de l'illustration et donc de mieux repérer le vocabulaire nécessaire à l'écriture. De plus, la présentation non linéaire est peu propice à un travail de copie de la part des élèves en difficulté d'invention</p> <p>Audacity, logiciel de traitement de son permet aux élèves de s'enregistrer et de se réécouter pour proposer à l'oral un texte qui pourra être repris à l'écrit, sur le mode de la dictée à l'adulte</p>
<p>Étape 3 : rédiger</p>	<p>Ecrire un texte en respectant les consignes d'écriture (reprises dans la grille d'écriture)</p>	<p>Ecrire le premier jet de son texte en respectant les consignes d'écriture</p> <p>Valider sa production sur la grille d'écriture</p>	<p><i>Ce travail, de rédaction se fait sur papier. Il sert d'évaluation diagnostique pour définir le parcours d'apprentissage de chacun durant cette séquence</i></p>
<p>Étape 4 : réviser</p>	<p><i>Cette étape du processus d'écriture est encore trop difficile pour des élèves de CE1. Une grande partie du travail est faite de manière péremptoire par l'enseignante. Cependant, le fait de devoir réécrire leur texte sur le blog oblige les élèves à se relire et à</i></p>	<p>Proposer son travail à la correction de l'enseignante sur l'ENT en passant par Vox pour ceux qui en ont besoin</p>	<p>Beneylu le blog : Cet outil donne un sens social à la production d'un écrit : on écrit souvent pour être lu, par quelqu'un ou par soi-même.</p> <p>la médiatèque : espace de chargement et de stockage de documents (images, textes, audio,</p>

	<i>corriger les erreurs qu'ils remarquent</i>		vidéo) Vox open office , logiciel de synthèse vocale En offrant un retour auditif pour chaque mot, le synthétiseur vocal va entraîner la méta réflexion et la vigilance orthographique en ce qui concerne les erreurs phonogrammiques. Par ailleurs, l'utilisation de la synthèse vocale offre un confort pour la relecture, qui permet à l'élève de mobiliser plus facilement ses ressources cognitives pour analyser sa production et corriger des erreurs
Etape 5 : corriger	Utiliser les outils adéquats pour corriger son texte en fonction des indications données	Proposer un texte sans erreurs à la publication	
Etape 6 : publier	Utiliser les outils numériques pour produire un document multimedia : traitement de texte et scanner	Publier son travail sur le blog de l'ENT et y associer son illustration	Le blog un scanner

Placer ici le tableau de bord des compétences en prod d'écrit

placer ici la fiche de suivi B2I

*placer ici la grille descriptive et quelques productions papier avec le projet de parcours
personnalisé*

placer ici le pdf reprenant le code couleur de correction orthographique

placer ici la feuille de couleur séparant les deux parties

Deuxième partie Découverte des objets

Construire un mobile

Défi 2 : équilibrer un mobile à 1 fléau et 2 figures

Instructions officielles *page 13*

Plan de la séquence *page 14*

Séance du jour *page 15*

Documents annexes *page 16*

Instructions officielles et objectifs du projet

Domaine : découverte du monde	Niveau : CE1 (23 élèves)
Nombre de séances : 5	Année scolaire : 2014 - 2015

Socle commun : compétences attendues à la fin du CE1 (palier 1)

Compétence principale	Compétences associées
<p><u>Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</u></p> <p>Capacités</p> <p>L'élève doit être capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ de modéliser de façon élémentaire ■ observer et décrire pour mener des investigations 	<p><u>Compétence 1 : Maîtrise de la langue française</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié <p><u>Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ■ échanger, questionner, justifier un point de vue ■ travailler en groupe

Programmes de 2008

Recommandations pour la mise en place des programmes 2014

Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets

Les élèves réalisent des maquettes élémentaires pour comprendre le fonctionnement d'un appareil

Au C.P. et au C.E.1, les élèves acquièrent des connaissances sur le monde. Ils maîtrisent le vocabulaire spécifique correspondant. **Les élèves dépassent leurs représentations initiales en observant et en manipulant.**

Compétences spécifiques visées dans la séquence

- Mettre en oeuvre la démarche d'investigation pour expérimenter des équilibres
- Transcrire sa démarche et ses découvertes à l'oral, mais aussi à l'écrit à travers un dessin « argumenté » qui va tendre vers le schéma

Vocabulaire : déséquilibre - équilibre - fléau - horizontal - vertical - marquer le pli - mobile - origami - s'entrechoquer - extrémité - rapprocher - suspendre - éloigner - point de suspension - droite - gauche - nouer - dessus - dessous - plus/moins que

PLAN DE LA SEQUENCE

Démarche d'investigation	Déroulement	Objectifs pour les élèves	Critères de réussite
Etape 1 construction du problème	<i>Définir le concept de mobile et celui d'équilibre</i>	Répondre à un jeu de oui/non pour définir ce qu'est un mobile, un équilibre	Réaliser le dessin d'observation d'un mobile en s'appropriant les codes mis en place collectivement et en le légendant pour en exposer le concept en utilisant un vocabulaire adapté
	<i>Recueil des conceptions</i>	Réaliser un dessin argumenté pour représenter son mobile	
	<i>Introduire le champ lexical lié aux équilibres en général et aux mobiles en particulier</i>	Décrire des mobiles en utilisant un vocabulaire approprié	
Etape 2 Défi 1 : équilibrer une figure	<i>Fabriquer un origami</i>	Réalisation des figures d'origami	Avoir réussi ses origamis : plis bien appuyés et feuilles pliées au bon endroit
	<i>Première approche des équilibres : constater que la position de la figure est fonction du point d'appui</i>	Faire plusieurs essais pour trouver la bonne position des oiseaux	Savoir expliquer quel(s) critères on a défini pour privilégier telle ou telle position des oiseaux
Etape 3 Défi 2 : équilibrer un mobile à un fléau et deux oiseaux SEANCE DU JOUR	<i>Mener une démarche d'investigation pour équilibrer les deux figures</i>	Équilibrer son mobile avec des fléaux en position horizontale Rendre compte de ses découvertes par écrit	Avoir un mobile équilibré Avoir produit un écrit allant vers la schématisation et rendant compte de ce qui a été appris dans la séance
Étape 4 Défi 3 : fabriquer un mobile à 2 fléaux et 3 figures	<i>Evaluer la capacité à recontextualiser les connaissances découvertes lors de l'étape 3</i>	Dessiner le mobile final en tenant compte des contraintes données	Avoir produit un dessin allant vers le schéma et qui prend en compte les observations
	<i>Mener une démarche d'investigation pour construire un mobile qui correspond aux normes définies lors de la première étape</i>	Fabriquer le mobile que l'on a dessiné	Savoir expliquer à l'oral ou par un dessin argumenté comment on a fait pour obtenir le mobile correspondant aux critères de réussite
Etape 5 communication des résultats sur le blog	<i>Utiliser un logiciel de traitement de texte et écrire sur un blog</i> <i>Prendre conscience de l'évolution de ses conceptions</i>	Légender les photos de la séquence pour les mettre sur le blog et expliquer aux parents ce que l'on a appris	Avoir produit un texte qui exprime l'évolution des conceptions durant cette séance

FICHE DE PREPARATION DE LA SEANCE DU JOUR

Séance 3		Equilibrer un mobile composé d'un fléau et de deux figures	
6 février 2015 Durée 40 mn	Domaine d'activité : découverte du monde		Cycle : 2 Classe : 24 CE1
Objectif principal de la séance s'engager dans une démarche d'investigation		Objectif secondaire découvrir le rôle de la distance à l'axe dans l'équilibrage à l'horizontale d'un mobile	
Démarche d'investigation	Déroulement		
Problématisation Collectif	Présentation du défi : équilibrer en position horizontale un mobile composé d'un fléau et de deux figures identiques		
Investigation conduite par les élèves En binôme	Essayer d'équilibrer le mobile en position horizontale		
Confrontation des résultats Collectif	Mettre en commun les remarques pour définir une règle Lancement du deuxième défi : maintenir le fléau à l'horizontale avec deux figures de tailles différentes		
2ème phase d'investigation En binôme	Essayer d'équilibrer le mobile en position horizontale. Faire un dessin argumenté du mobile réalisé pour exposer ses découvertes aux autres groupes		
2ème confrontation Collectif	Chaque groupe présente son travail – la classe détermine si le dessin rend bien compte des découvertes exposées		
Bilan et synthèse Collectif	Répondre à la question « qu'avons-nous appris aujourd'hui sur la manière de fabriquer un mobile ? »		
Bilan et synthèse Individuel	Produire une trace écrite argumentée qui répond à la question « qu'avons-nous appris aujourd'hui sur la construction d'un mobile ? »		

Placer ici quelques traces écrites produites par les élèves et montrant leurs conceptions initiales

placer ici le document support de la trace écrite des élèves