

Scénario pédagogique avec utilisation du TBI

CYCLE : 1

NIVEAU : GS

DOMAINE : S'APPROPRIER LE LANGAGE ET DECOUVRIR L'ECRIT



COMPETENCES :

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question,
- prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

DECOUVRIR L'ECRIT

- identifier les principales fonctions de l'écrit ;
- écouter et comprendre un texte lu par l'adulte ;
- connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes ;
- produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte

OBJECTIFS DISCIPLINAIRES

- savoir identifier les différents éléments du paratexte (auteur, édition, illustrateur...),
- décrire les images de la couverture du livre en faisant des phrases,
- retrouver le titre de l'album parmi d'autres titres,
- avoir retenu l'essentiel d'une histoire lue, identifier les personnages et leur ordre d'apparition,
- émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire, produire une dictée à l'adulte sous forme de dialogue en utilisant la structure répétitive de l'album,
- comparer des contes mettant en scène un loup, comparer le statut du loup et des autres personnages.

COMPETENCES B2I

Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.

Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

OBJECTIFS B2I

- déplacer des mots à l'aide de la souris,
- savoir utiliser le stylet pour entourer,
- utiliser la souris afin de déplacer des images,
- taper un texte court élaboré par les enfants, utiliser le clavier alphabétique.

Illustrations (CAPTURE D'ECRAN)
Avantages TBI

Séance 1 : travail sur la première et la quatrième de couverture.

Découverte des éléments de la couverture, description de l'illustration.



Séance 2 : Remettre les mots du titre dans l'ordre.

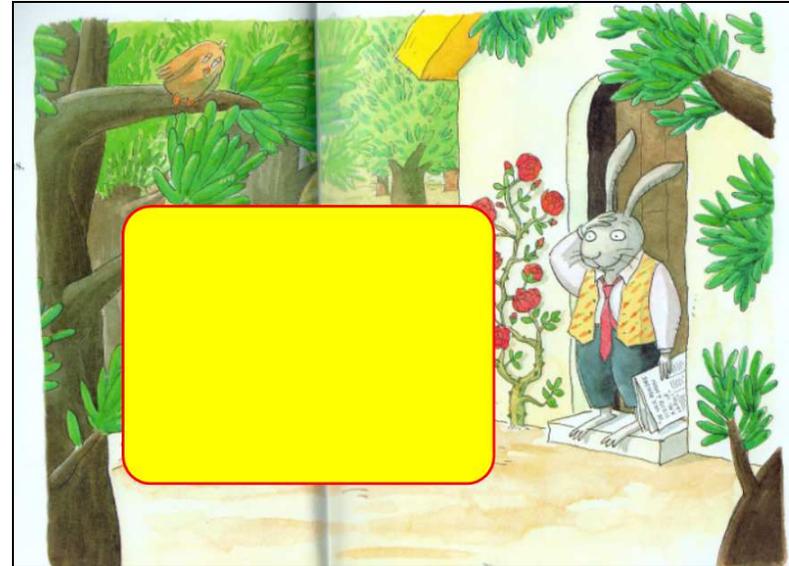
Chaque enfant possède son ordinateur. Il déplace les mots à l'aide de la souris. L'enseignant valide à partir de l'ordinateur formateur

séance 2 - ordinateurs

Le est ! loup revenu

Séance 5 : A partir des images où les invités auront été masqués par un cache, les enfants recherchent les invités du lapin.

La validation se fait par déplacement du cache



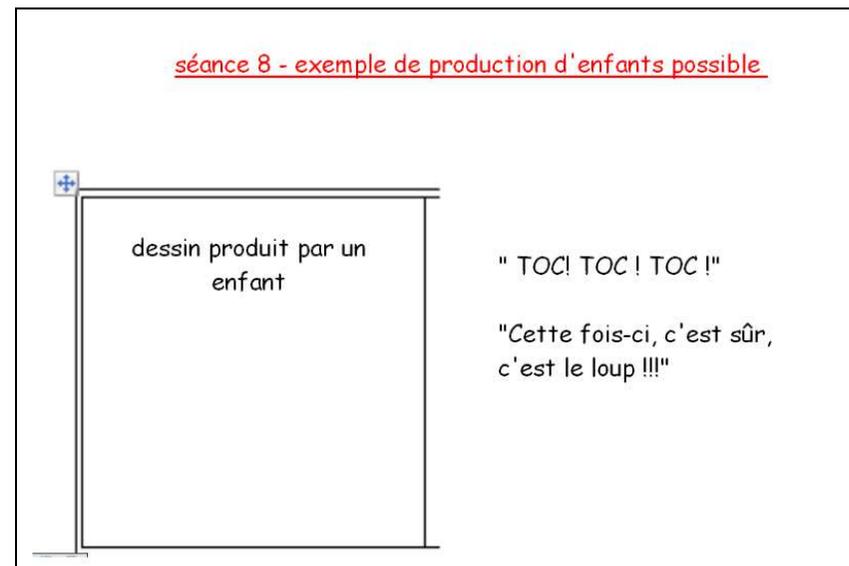
Séance 6 : Chaque enfant possède son ordinateur. Lui proposer 4 personnages qu'il devra replacer dans le tableau.



Séance 7 : Imaginer à l'oral la suite de l'histoire. Qui manque-t-il ? Qui va venir frapper à la porte ? Chaque enfant dessine son personnage et sous forme de dictée à l'adulte, puis imagine le dialogue entre le lapin et l'invité.

Séance 8: l'enseignant aura tapé le texte dicté par l'enfant.
Chaque enfant avec son ordinateur tape son texte sur celui-ci.

séance 8 - exemple de production d'enfants possible



The image shows a digital workspace with a drawing area on the left and a text area on the right. The drawing area contains the text "dessin produit par un enfant". The text area contains the text "TOC! TOC! TOC!" and "Cette fois-ci, c'est sûr, c'est le loup !!!".

Séance 9 : Analyse collective des illustrations et hypothèses de « Qui peut être le dernier convive ? ». (C'est le loup !)
Lecture de l'enseignant de la fin du livre.

Séances prochaines : lecture de contes traditionnels et comparaison du statut du loup et des autres personnages.