

## « Bestiaire fantastique »

ANNEE SCOLAIRE  
2018-2019

Coordonnateurs :

Laurent Métayer – CPD enseignement et numérique  
Marie-Gabrielle Bonnet  
Christophe Dudognon  
Denis Mazet – Enseignant.e.s référent.e.s numérique

### Présentation

Utilisez vos tablettes (ou vos ordinateurs) pour participer à la création d'un bestiaire fantastique sous forme de livre numérique associant des images, du texte, du son, voire de la vidéo.

### Compétences travaillées et liens avec les domaines du Socle

En fonction des exploitations pédagogiques que vous en ferez, voici quelques liens possibles :

Cycle 1

**Langage écrit** : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

--> Participer verbalement à la production d'un écrit.

--> Copier à l'aide d'un clavier

**Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume**

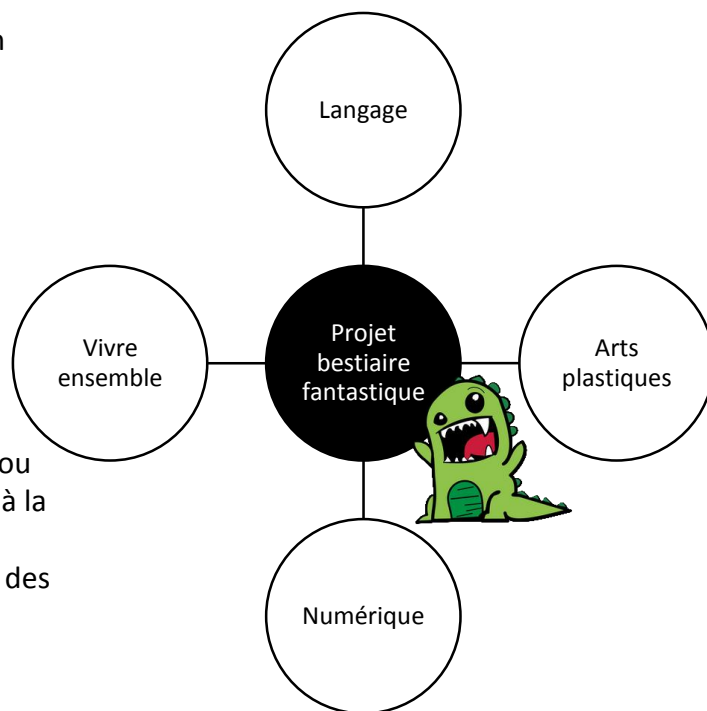
Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes.

Le travail en volume permet aux enfants d'appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire, carton, papier, etc.)

**Explorer le monde** : Utiliser des outils numériques

--> Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en **contact avec les nouvelles technologies**. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en **comprendre l'utilité** et commencer à les **utiliser de manière adaptée (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...)**.

Des projets de classe ou d'école induisant des relations avec d'autres enfants favorisent des expériences de **communication à distance**.



## Cycle 2

**Français** : Produire des écrits (Domaine 1)

--> Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases (Des écrits longs intégrés à des projets plus ambitieux moins fréquents. Le projet d'écriture, conduit sur le long terme, fédère les élèves autour d'un produit final dont le destinataire ne sera plus le professeur mais un public lié au projet lui-même (**livre numérique**))

**Questionner le monde** : Commencer à s'approprier un environnement numérique (Domaine 2)

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français)

**Arts plastiques** (Domaine 1, 2, 3, 4, 5)

--> Donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, création numérique...).

**EMC** : Apprendre à coopérer (Domaine 2, 3)

Apprendre à coopérer, au sein d'un projet de classe.

## Cycle 3

**Français** : Produire des écrits variés (Domaine 1, 2)

--> Inventer un personnage fantastique et rédiger un texte explicatif / descriptif

--> Les élèves apprennent à utiliser des outils d'écriture (traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne) et à produire un document intégrant du son et de l'image.

**Arts plastiques** : Expérimenter, produire, créer (Domaines 1, 2, 3, 4, 5)

--> Donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...)

**EMC** : Coopérer et mutualiser (Domaines 2, 3)

--> Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

### ***Croisement entre enseignements :***

Sur les trois années du cycle, en cycle 3 comme en cycle 2, des projets ambitieux qui s'inscrivent dans la durée peuvent associer l'expression orale et écrite, la lecture, les pratiques artistiques et/ou d'autres enseignements : par exemple, **des projets d'écriture avec édition du texte incluant des illustrations**, des projets de mise en voix (parlée et chantée) de textes en français [...], **des projets de publication en ligne...**

## Descriptif

### Historique :

Les écoles du département sont de plus en plus équipées en tablettes tactiles, un outil tout-en-un qui facilite **la production multimédia** et **le travail collaboratif**. Pour accompagner les écoles dans cette exploitation, l'équipe numérique a choisi de proposer un projet collaboratif dans lequel les enseignants pourront facilement s'engager, à hauteur de leur ambition.

### Description :

Pour participer à ce projet, les classes devront produire un ou plusieurs portraits en respectant le cahier des charges ci-dessous. Le livre constitué de toutes les productions des classes, classées par ordre alphabétique, sera mis en ligne sur le blog de l'équipe numérique (<http://blogs79.ac-poitiers.fr/numerique79/>)

## Cahier des charges

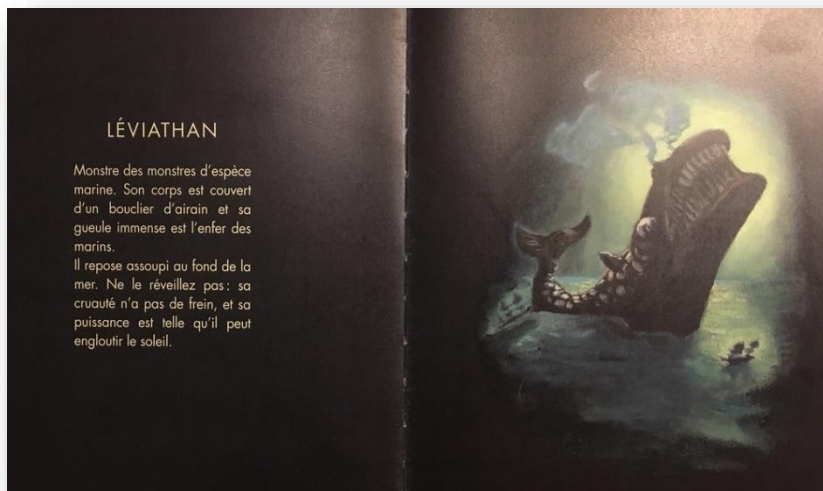
- Application à utiliser : **Book Creator**
  - iPad : il sera nécessaire d'acheter l'application complète <https://itunes.apple.com/fr/app/book-creator-for-ipad/id442378070?mt=8>
  - Tablette Android et PC : il sera nécessaire d'installer le navigateur Chrome et de créer un compte sur <https://bookcreator.com/>

Consulter son référent numérique si besoin pour les aspects techniques

- Possibilité de créer et d'envoyer jusqu'à 6 portraits

• Afin de donner une harmonie au livre qui sera créé, voici quelques éléments qui déterminent la présentation :

- Ne pas utiliser la couverture. Commencer donc sur la page 2.
- **Choisir le format portrait**
- Chaque portrait de créature sera présenté sur une page double
- Fond noir
- Police blanche



*Le livre des créatures - Nadja*

### • Contenu

- Nom de la créature (police Short Stack, taille 30) + Portrait (police Open Sans, taille 18) + scan ou photo d'une œuvre en 2 ou 3 dimensions, sur fond noir.
- Possibilité d'ajouter un enregistrement sonore et/ou une vidéo : libérez votre créativité et celles de vos élèves !
- Au portrait pourront s'ajouter d'autres éléments : le lieu de vie (carte imaginaire), son régime alimentaire, son cri, ses crottes, ses traces de pas, son squelette, le cycle d'évolution, le mode de reproduction...

### • Organisation

- Privilégiez la collaboration dans toutes ses formes : à l'intérieur de la classe, dans l'école, en dehors.

- **Partage**

- Compléter le nom du livre et celui de l'auteur, supprimer les pages inutiles et le transmettre à son référent numérique (tutoriels à disposition)

## Des ressources

Des pistes en **arts plastiques** proposées par Crystèle Ferjou, CPD arts plastiques :

[https://padlet.com/artsplastiques79/EcoleCinema\\_cycle3\\_BestiaireFantastique](https://padlet.com/artsplastiques79/EcoleCinema_cycle3_BestiaireFantastique)

Pour la partie **écrit** :

- Projet « Les animaux inconnus » - *La Main à la Pâte*

<http://www.fondation-lamap.org/les-animaux-inconnus?fbclid=IwAR24HeRu5PkPk3yWqCTO3AqIODMBCzZZVCSj-DmiOrLn7Aj1WxXoaXqTQ14>

- Inventer un personnage fantastique et rédiger un texte explicatif/descriptif autour du Livre des Créatures de Nadja – *Atelier Canopé 19*

[https://atelier-canope-19.canoprof.fr/eleve/Des\\_s%C3%A9quences\\_de\\_classe/cycle3\\_Expression\\_%C3%A9crite\\_sur\\_le\\_livre\\_des\\_creatures/#](https://atelier-canope-19.canoprof.fr/eleve/Des_s%C3%A9quences_de_classe/cycle3_Expression_%C3%A9crite_sur_le_livre_des_creatures/#)

**Tutoriels :**

<http://blogs79.ac-poitiers.fr/numerique79/?p=531>

## Calendrier prévisionnel

Date limite des inscriptions des enseignants sur le formulaire dédié sur l'intranet :

**vendredi 28 septembre 2018**

Début du projet et mise à disposition de tutoriels :

**Janvier 2019**

Envoi des productions possible jusqu'au :

**vendredi 12 avril 2019**