

# LaFabriqueDuProf

par ForProf

## QUESTIONNER LE MONDE

CE2  
*Les objets techniques*

## Création d'une histoire animée

### Résumé :

Cette séquence invitera les élèves à créer une histoire animée à partir du logiciel Scratch. Les objectifs sont multiples et pour la lecture et compréhension de l'écrit, les élèves travailleront la comprendre d'un texte, ils pratiqueront différentes formes de lecture et produiront des écrits en s'appropriant une démarche.

NIVEAU : COURS ELEMENTAIRE 2	
<b>Domaine 1 du socle</b>	<b>Les langages pour penser et communiquer.</b> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
<b>Domaine 2 du socle</b>	<b>Les méthodes et outils pour apprendre</b> Outils numériques pour échanger et communiquer (L'élève sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations)
<b>Domaine 4 du socle</b>	<b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> Démarches scientifiques
<b>Domaine 5 du socle</b>	<b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b> Invention, élaboration, production
<b>Français</b>  Connaissances et compétences	<b>Comprendre et s'exprimer à l'oral</b> Dire pour être entendu et compris Participer à des échanges dans des situations diversifiées
	<b>Lire</b> Identifier des mots de manière de plus en plus aisée Comprendre un texte Pratiquer différentes formes de lecture
	<b>Ecrire</b> Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche
	<b>Les objets techniques</b> Mobiliser des outils numériques Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples Commencer à s'approprier un environnement numérique
<b>Enseignements artistiques</b>  Connaissances et compétences	Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif Coopérer dans un projet artistique S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs.
	<b>La représentation du monde</b>
	Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.