

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 compréhension d'un texte, ils pratiqueront différentes formes de lecture et produiront des écrits en s'appropriant une démarche.

NIVEAU : COURS ELEMENTAIRE 2	
Domaine 1 du socle	Les langages pour penser et communiquer.
	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
Domaine 2 du socle	Les méthodes et outils pour apprendre
	Outils numériques pour échanger et communiquer (L'élève sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations)
Domaine 4 du socle	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
	Démarches scientifiques
Domaine 5 du socle	Les représentations du monde et l'activité humaine
	Invention, élaboration, production
Français Connaissances et compétences	Comprendre et s'exprimer à l'oral
	Dire pour être entendu et compris Participer à des échanges dans des situations diversifiées
	Lire
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée Comprendre un texte Pratiquer différentes formes de lecture
	Ecrire
	Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche
Questionner le monde Connaissances et compétences	Les objets techniques
	Mobiliser des outils numériques Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples Commencer à s'approprier un environnement numérique
Enseignements artistiques 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.
	La représentation du monde
	Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.