

MATHEMATIQUES

CM2

Espace et Géométrie

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 MOYEN	
Domaine 1 du socle	Les langages pour penser et communiquer
	Comprendre et s'exprimer à l'oral – écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu ; – parler en prenant en compte son auditoire ; – participer à des échanges dans des situations diverses Lire – comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter Écrire – maîtriser les bases de l'écriture au clavier ; – rédiger des écrits variés ; – réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte
Domaine 2 du socle	Les méthodes et outils pour apprendre
	Tous les enseignements doivent apprendre aux élèves à organiser leur travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. Des projets interdisciplinaires sont réalisés chaque année du cycle. Dans le domaine des arts, ils sont conduits à intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique et à manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples
Français Connaissances et compétences	Lecture et compréhension de l'écrit
	Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome
	Écriture Utiliser méthodiquement le clavier et le traitement de texte ; Maîtriser les bases de l'écriture au clavier. Rédiger des écrits variés Connaître les caractéristiques principales des différents genres d'écrits à rédiger ; Mettre en œuvre (de manière guidée, puis autonome) une démarche de rédaction de textes : convoquer un univers de référence, un matériau linguistique (lexique et syntaxe déjà connus ou préparés pour l'écrit demandé), trouver et organiser des idées, élaborer des phrases, les enchaîner avec cohérence, élaborer des paragraphes ou d'autres formes d'organisation textuelles
Sciences et Technologie Connaissances et compétences	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques Concevoir, créer, réaliser Mobiliser des outils numériques
Arts plastiques Connaissances et compétences	Expérimenter, produire, créer
	Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique
	Mettre en œuvre un projet artistique Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.