

Fiche pédagogique 7

Cahier de Dessin Animé - Pompéi et l'app



co-éd.



NIVEAUX	CP/CE1/CE2/CM1/CM2				
TITRE LA SÉANCE	La vie antique à Pompéi				
THÈME	Antiquité romaine				
OBJECTIF GÉNÉRAL	Réaliser un dessin animé personnalisé pour recréer l'ambiance de la cité antique jusqu'à l'éruption du Vésuve				
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser l'outil numérique comme un moyen créatif et éducatif au service des apprentissages du latin et de la culture antique • Découvrir des oeuvres d'art antique et des us et coutumes d'époque, via des reproductions illustrées et animées • Prendre la parole et s'exprimer en latin et en français • Apprendre à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales 				
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Expression plastique, compréhension écrite, lecture, expression orale, compréhension orale				
DÉROULEMENT	Étapes	Modalités			
		Posture de l'enseignant(e) (démarche, consigne, gestion de l'outil numérique...)	Modalité de travail	Support / Matériel	Durée
	Préparation	<p>1. Présenter le livre</p> <p>2. Faire remarquer les grandes illustrations en noir et blanc et la présence du texte et des oeuvres d'art : c'est un documentaire à lire, à colorier et à transformer en dessin animé.</p> <p>3. Avancer dans la lecture des textes en fonction du niveau des élèves <u>OU</u> simplement décrire les</p>	½ groupe	1 exemplaire du Cahier de Dessin Animé - Pompéi	5 min


Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

DÉROULEMENT		illustrations du livre en écho aux œuvres reproduites côté texte. Re-contextualiser et imaginer le rôle de chaque personnage dans la ville de Pompéi. L'enseignant(e) équilibre le temps de parole et guide les élèves grâce au contenu textuel du livre.			
	Compréhension	Que voyez-vous ? Où sommes-nous ? Qui sont ces personnages ? Quel rôle jouent-ils au sein de la ville de Pompéi selon vous ? L'enseignant(e) reformule, fait répéter. Prise de notes au tableau pour restituer les connaissances par la suite <i>(au moment de répondre aux questions dans l'app BlinkBook)</i> .	½ groupe	1 exemplaire du Cahier de Dessin Animé - Pompéi	10 min
	Mise en place de l'activité plastique	1. Revenir sur le principe du Cahier de Dessin Animé et de l'app BlinkBook qui donne vie aux illustrations. 2. Distribution des illustrations détachables aux élèves. → activité individuelle → activité collective : faire colorier plusieurs élèves sur une même image.	½ groupe ou classe entière	<u>Au choix :</u> • 1 livre par enfant si on souhaite que le livre soit un support individuel pour faire le lien entre l'activité en classe et la maison. • 3 à 4 livres par classe : 8 illustrations au total par livre.	20 à 30 min
	Enregistrement des voix et création du dessin animé collectif	1. Rassembler toutes les illustrations personnalisées par les élèves. 2. Introduire l'outil numérique en montrant l'interface aux élèves. 3. Prendre en photo les illustrations du livre que les enfants auront reconnues dans la bibliothèque de BlinkBook. 4. L'élève (ou groupes	½ groupe ou classe entière	Tablette(s) Android ou iOS, ou smartphone(s). À définir par l'enseignant : outil numérique utilisé en autonomie par les élèves, ou manipulé seulement par l'enseignant.	15 à 20 min


Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

		<p>d'élèves) enregistre sa voix pour répondre aux questions qui lui sont posées directement dans l'app BlinkBook. Les prises de notes lors de la préparation pourront aider.</p> <p>→ Pour l'enregistrement : appuyer une seule fois sur le pictogramme du micro, puis lâcher pour enregistrer sa voix.</p>  <p>On peut ensuite écouter son enregistrement en appuyant sur le pictogramme "play", ou bien recommencer en appuyant de nouveau sur le "micro" (<i>attention, cette action efface entièrement l'enregistrement précédent</i>). Enfin, la croix permet de fermer la fenêtre et de passer à l'illustration et l'enregistrement suivants.</p> <p>5. Instantanément, une illustration photographiée génère 30 secondes de dessin animé. Mises bout à bout, les photographies intégrées dans l'app BlinkBook vont créer un dessin animé complet et collectif, reprenant tous les travaux plastiques des élèves ainsi que les voix enregistrées lors de l'activité.</p>			
	<p>Mise en commun et visualisation</p>	<p>Projection du dessin animé depuis la plateforme blinkbook.net.</p> <p>Comment ça marche ?</p> <p>Dans l'app BlinkBook, à la suite des illustrations à prendre en photos, vous trouverez "Mon dessin</p>	<p>Classe entière</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablette(s) ou smartphone(s) utilisé(s) pour l'activité - Ordinateur - Rétroprojecteur (si possible) - Câble HDMI et 	<p>10 min</p>

Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

		<p>animé". C'est ce dessin animé complet que vous allez visionner avec vos élèves. Pour cela, vous cliquez sur l'icône  et un lien est automatiquement créé. Vous pouvez l'envoyer sur votre mail professionnel afin de l'ouvrir depuis votre ordinateur. Si celui-ci est branché à un rétroprojecteur, le visionnage n'en sera que plus agréable !</p>		<p>adaptateur (si pas de connexion ordinateur / rétroprojecteur, vous pouvez brancher directement votre appareil mobile au rétroprojecteur)</p> <p><i>NB. Il est recommandé de télécharger et de tester l'app BlinkBook en amont de la première utilisation en classe. Il est également conseillé de tester les connexions entre l'ordinateur fixe et le rétroprojecteur, ainsi que d'avoir sous la main le câble HDMI et l'adaptateur permettant de relier l'appareil mobile au rétroprojecteur.</i></p>	
PROLONGEMENT	<p>- Expression orale : chacun donne ses impressions à la suite de l'activité plastique. Le rendu leur plaît-il ? Que ressentent-ils en voyant leurs propres couleurs et dessins s'animer ?</p> <p>- Partage des dessins animés au sein de la communauté scolaire et auprès des parents, via le lien qui renvoie à la plateforme web <i>blinkbook.net</i>.</p> <p>- Pour approfondir : dossier pédagogique conçu par Canopé (Pompéi, sur les traces des romains).</p>				

Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.