



Fiche pédagogique 5

Cahier de Dessin Animé - La Mer et l'app



NIVEAUX	MS/GS/CP/CE1				
TITRE LA SÉANCE	Musique et biodiversité marine				
THÈME	Le monde marin				
OBJECTIF GÉNÉRAL	Découvrir les instruments de musique et la faune marine en créant un dessin animé personnalisé				
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le champ lexical du monde marin et comprendre les talents de chaque animal • Découvrir les instruments de musique et leurs particularités sonores • Associer image et son (un animal = un instrument) • Prendre la parole et s'exprimer sur les talents de chacun • Utiliser l'outil numérique comme un moyen créatif au service des apprentissages 				
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Expression plastique, compréhension écrite, lecture, expression orale, compréhension orale				
DÉROULEMENT		Modalités			
	Étapes	Posture de l'enseignant(e) (démarche, consigne, gestion de l'outil numérique...)	Modalité de travail	Support / Matériel	Durée
	Préparation (vocabulaire et compréhension)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présenter le livre 2. Faire remarquer les grandes illustrations en noir et blanc et la présence du texte : un livre à lire, à colorier et à transformer en dessin animé. 3. Détacher les feuilles du livre et les accrocher au tableau une à une pour identifier chaque espèce de poisson. 4. Les élèves décrivent les images et nomment les poissons connus. L'enseignant(e) équilibre le temps de parole. Le texte documentaire inscrit dans le livre 	½ groupe	1 exemplaire du Cahier de Dessin Animé - La Mer	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.

DÉROULEMENT		<p>aidera l'enseignante à guider les élèves dans leurs réponses.</p> <p>5. Afficher ensuite différents instruments au tableau (cliquer ici pour afficher le fichier à imprimer). Les identifier en les nommant et en les classant par famille (à cordes, cuivres, percussions, claviers, bois). Puis supposer ensemble, avec les élèves, quel instrument correspondrait à quel poisson dans le dessin animé.</p>			
	Mise en place de l'activité plastique	<p>1. Revenir sur le principe du Cahier de Dessin Animé et de l'app BlinkBook qui donnent vie aux illustrations.</p> <p>2. Distribution des illustrations aux élèves. → activité individuelle → activité collective : faire colorier plusieurs élèves sur une même image.</p> <p>3. Possibilité de s'affranchir du cadre des illustrations seulement pour le paysage : sur une feuille A3 ou A2, reproduire le ciel et le fond marin avec ses propres dessins et des matières diverses (bois, herbe, feuille, perles, plumes, papiers découpés, papier journal...) qui pourront donner du volume au dessin animé final. On peut s'amuser à reproduire l'illustration initiale.</p>	½ groupe ou classe entière	<p><u>Au choix</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 1 livre par ½ groupe : 16 illustrations au total par livre. 	30 min
	Création du dessin animé collectif	<p>1. Rassembler toutes les illustrations personnalisées par les élèves.</p> <p>2. Introduire l'outil numérique en montrant l'interface aux élèves.</p> <p>3. Prendre en photo les illustrations du livre que les enfants auront reconnues dans la bibliothèque de BlinkBook.</p> <p>4. Instantanément, une illustration photographiée génère 30 secondes de dessin animé. Mises bout à bout, les</p>	½ groupe ou classe entière	<ul style="list-style-type: none"> - Tablette Android ou iOS ou smartphone - Ordinateur - Rétroprojecteur (si possible) - Câble HDMI et adaptateur (si pas de connexion ordinateur / rétroprojecteur, vous pouvez 	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.

		<p>photographies intégrées dans l'app BlinkBook vont créer un dessin animé complet et collectif, reprenant tous les travaux plastiques des élèves !</p> <p>5. Mise en commun : 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 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>6. Visualiser de nouveau le dessin animé en prêtant attention aux instruments de musique. Vérifier les hypothèses des élèves, et identifier le son de chacun des instruments.</p>		<p>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>	
<p>PROLONGEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cahier de Dessin Animé - Au temps des dinosaures : enregistrement de toute la bande-son pour raconter sa propre histoire autour des dinosaures, entre mer et terre. - Atelier musical pour découvrir d'autres instruments de musique. - Ouverture sur le lien personnage / instrument avec le conte de <i>Pierre et le Loup</i> de Prokofiev. - 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>. 				