

Académie de ROUEN - EURE (27) <u>AUTEUR(S)</u> : V.RENAULT - S.BONVALET LA FERRIERE SUR RISLE 0271617L @ac-rouen.fr	REPRESENTER OU CONCEVOIR UN PARCOURS DE MOTRICITE	Cycle 1 niveau PS-MS-GS
RESUME : En déplaçant des images du matériel de motricité, les enfants représentent ou conçoivent un parcours de motricité		

DOMAINES du SOCLE – PROGRAMMES – COMPETENCES - RESSOURCES

Domaines du socle : Principaux éléments de mathématiques – Maîtrise de la langue française

Programme : Découvrir le monde – S'approprier le langage

Compétence(s) visée(s) : Organisation et gestion de données – Géométrie – Dire et Lire

DOMAINES ET COMPETENCES 4 DU SOCLE COMMUN (B2I ECOLE)

E.1 -S'approprier un environnement informatique de travail

Je sais déplacer le pointeur ;

Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

E.3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données

Je sais utiliser les fonctions glisser, déposer ;

Je sais imprimer un document.

MATERIELS ET LOGICIELS UTILISES – LOCALISATION -

Matériel : PC

Logiciels : Traitement de texte (Word)

Localisation : Salle informatique

DEROULEMENT DE LA SEQUENCE (2 séances)

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE 1

- Savoir représenter un parcours de motricité déjà effectué
- Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.
- Se repérer dans l'espace d'une page.

DEROULEMENT DE LA SEANCE 1

Durée : environ 30 minutes – PC

- Effectuer un parcours de motricité conçu par l'enseignant.
- Echanger verbalement à partir de ce parcours.
- Présenter les différents icônes à utiliser sur le fichier Word.
- Manipuler ces icônes.
- Organiser ces icônes afin de représenter le parcours préalablement effectué.
- Enregistrer son travail.
- Imprimer la représentation.
- Comparer les productions
- Tenir compte des remarques pour modifier et améliorer.

MODALITE D'ENSEIGNEMENT PENDANT LA SEANCE 1

- Classe entière pour effectuer le parcours, échanger verbalement, comparer les productions.
- Par binôme pour tout ce qui concerne l'utilisation des ordinateurs.

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE 2

- Savoir concevoir un parcours de motricité
- Savoir installer ces parcours de motricité.
- Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.
- Se repérer dans l'espace d'une page.

DEROULEMENT DE LA SEANCE 2

- Utiliser les icônes proposés pour concevoir et proposer aux autres son propre parcours de motricité.
- Présenter cette production à l'ensemble du groupe classe et en discuter en proposant d'éventuelles améliorations
- Installer le parcours proposé
- Constater de visu les failles du parcours installé et proposer d'éventuelles améliorations
- Effectuer ce parcours afin de le tester et de l'apprécier à sa juste valeur.

MODALITE D'ENSEIGNEMENT PENDANT LA SEANCE 2

- Par groupe de deux enfants pour la conception
- Groupe classe pour la présentation
- Groupe d'atelier (4 à 8 enfants) pour l'installation du parcours
- Groupe classe pour effectuer le parcours.