

Auteur	Sophie Mars , Professeure documentaliste
Date	octobre 2022
TITRE	Joue avec La Fontaine
Description synthétique (Nature / contexte)	Dans le cadre du CEC, il a été proposé de préparer des activités autour des fables de La Fontaine présentes dans le livre pour les vacances distribué aux CM2. La professeure documentaliste a réali-sé différents jeux relatifs à la vie et l'œuvre de Jean de La Fontaine mis à disposition en début d'an-née au CDI. Une professeure de français a souhaité faire bénéficier une classe de 6ème de cette ac-tivité pour clôturer une séquence autour des fables de Jean de La Fontaine. Sont abordés dans ce travail le repérage et la sélection de d'information.
Niveau de classe	6 ^{ème}
Discipline(s) impliquée(s)	Français
Autre(s) partenaire(s)	
Cadre pédagogique	EMI Projet disciplinaire
Objectifs	- Repérer et traiter les informations - Découvrir la vie et l'œuvre de Jean de La Fontaine
Compétences	<p>- <u>Compétences info-documentaires</u></p> <p>- C.4.2 – Je sais utiliser les clés d'accès à l'information dans un document</p> <p>- C.4.3 – Je sais localiser une information dans un texte</p> <p>- C.4.7 – Je sais sélectionner les parties d'un document répondant à mon besoin d'information</p> <p>- <u>Compétences disciplinaires</u> Acquérir des connaissances sur des notions au programme de français de 6^{ème}</p> <p>- <u>Compétences et connaissances du socle commun</u> Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer ↳ <i>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</i> Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte. Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les in- formations explicites et implicites issues de sa lecture.</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre ↳ <i>Organisation du travail personnel</i> Il comprend le sens des consignes. Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connais- sances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs. Pour acquérir des connaissances et des compétences, il met en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes, la gestion de l'effort.</p>
Pré-requis	Maîtrise de la lecture / Maîtrise des bases élémentaires de la technologie informatique
Notions	Mots clés / sommaire / fables / morale / extrait /
Modalités	Lieu : CDI Nombre d'élèves : classe entière (23 élèves) Nombre de classes : 1 (6A) Nombre de séances : 1 Intervenant(s) : professeure documentaliste et professeur de français Support horaire : créneaux horaires de français à l'emploi du temps des classes Matériel : TNI – chariot de 16 mini-PC – 9 mini-PC du CDI – 23 casques audio Travail individuel ? Par groupe ? Travail individuel
Concertation	- Travail de la documentaliste : élaboration de la séquence / réservation du matériel - Travail du professeur de discipline : réservation du créneau horaire pour la classe / information des élèves
Ressources pédagogiques	Jeux : https://view.genial.ly/631234703dde470017a422c6/interactive-content-joue-avec-la-fontaine
Descriptif	- séance : distribution du matériel (1 mini-PC pour chaque élève) – connexion des élèves à leur compte sur le serveur du collègue – jeu disponible dans l'espace classe/document en consultation

Production attendue	Réaliser 3 jeux – 1 mot de passe à obtenir à chaque jeu = objectifs de La Fontaine = instruire – distraire - critiquer
Évaluation	Par la professeure documentaliste et la professeure de discipline : Motivation, intérêt et écoute des élèves / La compréhension et le respect des consignes / Les difficultés rencontrées par les élèves / Autonomie dans l'utilisation des outils numériques
Bilan et commentaires	<ul style="list-style-type: none"> - activité chronophage pour son élaboration - les élèves ont été très motivés par cette activité - les élèves avaient comme support le recueil de fables distribué en CM2 https://eduscol.education.fr/1341/un-livre-pour-les-vacances - l'utilisation de jeu sur mini-PC semble motiver les élèves, favorise le travail en autonomie et l'avancée de chacun à son rythme. Cependant, elle incite parfois le clic bouton, les réponses étant simplement trouvées par essai/erreur et non suite à un travail de lecture et de compréhension. - 4 jeux ont été proposés : <ul style="list-style-type: none"> 1- Associer deux animaux correspondant à des titres de fable de Jean de La Fontaine. 2- Associer chaque extrait à sa fable 3- A partir d'une vidéo "Quelle histoire : Jean de La Fontaine" (https://youtu.be/BPok95_UBvs), répondre à des questions sur la vie de Jean de La Fontaine 4- Après visionnage d'une vidéo "Quelle histoire : Jean de La Fontaine" (https://youtu.be/BPok95_UBvs), retrouver des mots à partir de leur définition - Afin d'éviter le clic bouton sans réflexion, il conviendra de revoir l'application et le type d'exercice utilisés (privilégier les exercices demandant de taper une réponse précise et non de sélectionner une réponses parmi un choix : https://view.genial.ly/635a408154848f0011351a97/interactive-content-copie-joue-avec-la-fontaine)