



Scénario pédagogique

Cycle : 2

Ecole : EYMEUX

Classe : GS

Domaine d'application

- Graphisme

Compétences visées

- Savoir tracer des traits verticaux, horizontaux, obliques
- Savoir tracer des vagues
- Savoir tracer des ponts
- Savoir tracer ronds

◆ Compétences techniques abordées (B2i)

- S'approprier un environnement informatique de travail
 - Savoir enregistrer son travail
 - Savoir imprimer son travail
 - Accéder à internet et lancer une recherche

Environnement utilisé

TBI « Prométhéan », logiciel « ActivInspire »

◆ Démarche :

1. Ecouter la consigne enregistrée en cliquant sur l'icône.
2. Utiliser le stylo pour repasser sur les traits gris
3. Enregistrer son travail
4. Imprimer éventuellement son travail pour le ranger dans le classeur et le montrer aux parents.

4. Prolongement possible :

Chercher sur internet des exercices de graphisme en ligne ou en utilisant ActivInspire en miroir.

www.fiche-maternelle.com

◆ Avantages du TBI

- Les enfants travaillent sur grand format
- On peut conserver une trace en enregistrant ou en imprimant à la différence du tableau noir ou blanc.