

Résoudre une énigme : une ombre au tableau CDRS 21

Investiguer autour de la matière et des objets

- Décrypter une image ou une énigme sonore, pour découvrir des objets et des matériaux,
- utiliser ces matériaux pour produire des ombres et une galerie sonore .

Réaliser l'étape 1 : <http://enigmes-scientifiques.ac-dijon.fr/2020/08/31/etape-1-4/>

Matériel



Malle CDRS ou objets similaires

Téléphone ou tablette pour enregistrer
Lampes
Draps blancs
Expressions « oreille/bruit »

Lots de photographies

[Image](#)

[Sons](#)

Le scénario proposé ci-dessous a été testé dans des classes de cycle 3, il ne s'agit que de suggestions qui pourront être modifiées. Plusieurs adultes étaient présents pour encadrer les deux groupes constitués, « son » et « image », c'est un choix qui permet de raconter l'expérience vécue, néanmoins ils ne découvrent qu'un versant, son ou image. Ces deux ateliers peuvent aussi être menés à des temps différents, avec l'ensemble de la classe, la scénarisation pouvant être adaptée. En amont, un travail autour de logiciels : *photofiltre* et *audacity* a été réalisé mais cela n'est pas indispensable.

ÉTAPES Démarche d'investigation <i>Compétences psycho-sociales</i>	DÉROULEMENT
SITUATION DÉCLENCHANTE : scénarisation <ul style="list-style-type: none"> • OSER • Faire émerger UNE PROBLÉMATIQUE (De quoi s'agit-il ?) Pour susciter la curiosité et créer une situation motivante porteuse de sens <i>Mettre en évidence l'importance de l'accueil pour rentrer dans un univers (lien avec les émotions...)</i> Savoir gérer son stress, savoir gérer ses émotions	<p style="text-align: center;">Temps 1 – Accueil scénarisé : 5 min</p> <p>Phase 1 : Les élèves sont accueillis à leur arrivée par un adulte qui leur donnera un ticket pour accéder à une salle...Ce billet comportera un numéro de place. Ils devront s'installer à la bonne place dans la bonne salle. Dans chaque salle, les chaises sont numérotées et l'installation se fait dans une semi-obscurité. Dans l'espace « son », des expressions (autour de l'oreille et du bruit) sont posées sur les chaises ou affichées dans les couloirs. Un crayon et un carnet en papier recyclé (ou quelques feuilles) sont également disponibles sur chaque chaise.</p> <p>Phase 2 : installation et mise en situation L'adulte guide et rassure.</p>
S'ENGAGER et COOPÉRER FORMULER DES HYPOTHÈSES EXPRIMER SON RESENTI <ul style="list-style-type: none"> • <i>interpréter une consigne</i> • <i>oser /accepter/ refuser</i> • <i>s'engager</i> • <i>écouter / observer</i> Savoir résoudre les problèmes Savoir communiquer efficacement	<p>TEMPS 2 : Recherche en 2 groupes : 30 min</p> <p>Atelier 1 : l'adulte d'utiliser le billet pour poursuivre l'aventure. Découvrir le QR code (affiché au tableau) et accéder à l'image projetée (avec les consignes). Prévoir une affiche avec l'image et des feutres.</p> <p>Atelier 2 : l'adulte prépare à l'écoute de la bande sonore. Par exemple, <i>j'espère que vous n'avez pas écouté les bruits de couloir et que vous n'avez fait beaucoup de bruit pour rien...Peut-être d'ailleurs, n'avez écouté que d'une oreille jusqu'ici. Il est temps de tendre l'oreille, d'être toute ouïe. Fermez les yeux et laissez entrer les sons dans le creux de votre oreille pour mieux les reconnaître.</i> Prévoir des affiches A3 + feutres</p> <p>Au sein de chaque atelier :</p> <p>Phase 1 : une réflexion est d'abord menée individuellement sur le carnet.</p> <p>Phase 2 : les élèves se regroupent par 3 ou 4 pour mettre en commun leur réflexion, une boîte leur est distribuée avec du matériel pour écrire (feutres, bristol, papier de couleur, post-it,feutres...)</p> <p>Phase 3 : Une restitution est faite au sein de chaque atelier pour synthétiser les diverses propositions en vue de « raconter » l'expérience vécue (en s'appuyant sur les traces produites).</p> <p>Guidage - échanger autour des consignes pour aiguiller, <u>son</u> et <u>image</u> et rassurer si besoin</p>

<p>COMMUNIQUER, S'EXPRIMER ET CONFRONTER SON POINT DE VUE <i>Vers un débat argumenté s'appuyant sur des faits</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre plaisir • s'exprimer <p>Savoir gérer son stress, savoir gérer ses émotions</p>	<p>TEMPS 3 : Raconter son expérience à travers des supports : 30 min Exposition des traces et échanges autour du vécu, ressenti et des hypothèses formulées. En fonction des pistes dégagées, faire émerger :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les techniques utilisées (ombres et production de sons), • l'histoire que l'on a pu se raconter (ou non), • les liens entre l'image et le son (ou non), • les réussites et les difficultés rencontrées, • le plaisir ou l'appréhension (vers les émotions) , la surprise...
<p>EXPÉRIMENTER et COOPÉRER</p> <ul style="list-style-type: none"> • oser, choisir, tester, constater, interpréter • S'appuyer sur l'erreur comme source d'apprentissage et d'interactions <p>Savoir résoudre les problèmes, savoir prendre des décisions</p>	<p>TEMPS 4 : Rechercher et expérimenter: 1h Plusieurs groupes de 3/4 sont constitués pour travailler autour du son ou de l'image</p> <p>Des indices progressifs (photographies, mallette des objets réels) seront apportés quant aux matériaux utilisés ainsi que des techniques (verbes d'action, drap, diverses lampes...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formuler par groupe des hypothèses pour produire une image ou un son semblable à l'énigme. • Fabriquer des sons ou des ombres en s'appuyant sur les indices et le matériel: 1h
<p>Pause</p>	
<p>COMMUNIQUER, S'EXPRIMER ET CONFRONTER SON POINT DE VUE</p> <p>CONCLURE</p>	<p>TEMPS 5 : Restituer 30 min Chaque groupe expose sa technique et ses productions. Commenter et échanger .</p> <p>TEMPS 6 : Bilan : 10 min Qu'avons-nous appris ?</p>

Faites votre cinéma!

Faites votre cinéma!

/ /2020
à H

SALLE :
ASSISE :

Entrée libre et gratuite

/ /2020 à H

SALLE :
ASSISE :



Faites votre cinéma!

Faites votre cinéma!

/ /2020
à H

SALLE :
ASSISE :

Entrée libre et gratuite

/ /2020 à H

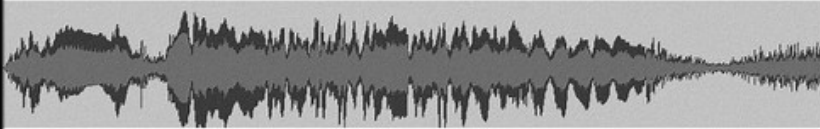
SALLE :
ASSISE :



IMMERS-IoNore

/ /2020 à h
Entrée libre et gratuite

Salle



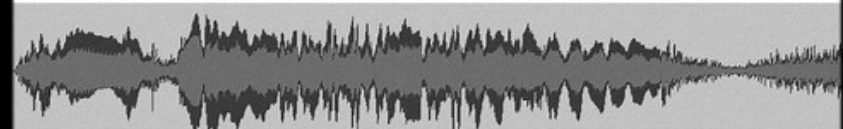
Assise :



IMMERS-IoNore

/ /2020 à h
Entrée libre et gratuite

Salle



Assise :

