

Sujet de la leçon :	Projet Bande dessinée
Date :	mars 2022
Objectifs :	Travailler les différents domaines en reliant les compétences au thème de la bande dessinée.
Compétences :	Divers détaillée dans les différentes préparations
Déroulement de la leçon :	

Séance 0 :

Présentation du projet :

Expliquer aux enfants que nous allons réaliser une bande dessinée commune à la classe. pour ce faire, nous allons découvrir un roman que nous adapterons ensemble sous forme de bande dessinée.

Séance 1 : Découverte du roman de base :

« Sauvons la maitresse »

Compétences :

- 1.1.1 Repérer les informations relatives aux références d'un livre, d'un texte, d'un document visuel
- 1.1.4 Saisir l'intention dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, mouvoir, donner du plaisir...)
- 1.1.5 Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accord : lecture intégrale

Gérer la compréhension du document...

- 1.2.1 ... pour dégager les informations explicites
- 1.2.5 ... pour percevoir le sens global, afin de pouvoir reformuler et utiliser des informations

2.1.1 Orienter son écoute en tenant compte des critères suivants :

– l'intention poursuivie (... prendre du plaisir)

Séance 2 :

Découvertes de différentes **bandes dessinées** et faire ressortir les **points communs**.

Objectifs : Découvertes de différentes bandes dessinées et faire ressortir les points communs. Faire ressortir le vocabulaire connu par les enfants et découvrir le **vocabulaire** propre à la bande dessinée.

Compétences :

Français :

1.3 D GAGER L'ORGANISATION D'UN TEXTE

1.3.1 Reconnaître un nombre diversifié de documents en identifiant la structure dominante narrative, descriptive, structure dialoguée

1.3.2 Repérer les marques de l'organisation générale :

– paragraphes (signes divers s parant les groupes de paragraphes, alinéas et/ou double interligne, titres et intertitres)

– mise en page

1.7 PERCEVOIR LES INTERACTIONS ENTRE LES ELEMENTS VERBAUX ET NON VERBAUX

1.7.1 Relier un texte à des éléments non verbaux.

Math :

- Les quadrilatères
- Structurer l'espace

Séance 3 : Comprendre le temps utilisé dans la bande dessinée : l'indicatif présent :

Objectifs : Apprendre à reconnaître les terminaisons du présent et à conjuguer un verbe à ce temps.

Compétences :

1.3.2 Repérer les marques de l'organisation générale :
– modes et temps verbaux

3.5 UTILISER LES UNITES GRAMMATICALES ET LEXICALES

3.5.1 Utiliser de manière appropriée :

- les structures de phrases
- les signes de ponctuation

3.5.2 Orthographier les productions personnelles (en ayant recours des référentiels d'orthographe grammaticale)

3.6 Utiliser les unités lexicales

3.6.1 Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication

3.6.2 Orthographier les productions personnelles (en ayant recours des référentiels d'orthographe d'usage)

Séance 4 :

Création contenu :

Objectifs : Séparer l'histoire du projet en différentes séquences adaptées au nombre de groupes dans la classe.

Réalisation sur papier avec création des dialogues ou des phylactères au cahier d'écriture.

Travail en binôme.

Compétences :

Outils : Images détournées du livre, utilisées dans le projet bande dessinée.

Séance 5 :

Réalisation de la planche de BD sur l'application BDNF sur les ordinateurs de l'école.

Enseignant aura ajouté les différentes images pour faciliter le travail des élèves.