

LES PIGEONS VOYAGEURS

Le pigeon voyageur est un oiseau assez extraordinaire : il est capable de transporter des messages, de se repérer dans l'espace, de revenir à son point de départ. Il vole vite et longtemps.

Nos pigeons voyageurs transporteront un poème qui grandira de classe en classe.

Obtenez gratuitement notre brochure d'activités pédagogiques. Réalisez-les avec vos élèves et envoyez vos productions par e-mail. Découvrez sur notre site les travaux des autres classes du réseau, réagissez et participez aux jeux.



**NOS PIGEONS
SE REJOUISSENT
DE VENIR CHEZ VOUS !**

www.edunet.ch/act15-16/pigeons/

Nos pigeons voyageurs



Durant l'année scolaire 2015-2016, nos pigeons voyageurs, Simone et Gaston, porteront un poème de classe en classe. Ce poème grandira tout au long de son périple.

Tous ces pigeons voyageurs rêvent de découvrir le plus de classes possible, de vivre des aventures passionnantes aux côtés de vos élèves, occasion d'en rendre compte. Ils vous proposeront aussi des jeux de repérage dans l'espace, de sons. Accueillez-en un !

Un pigeon voyageur vous apportera les strophes d'un poème créé par les classes précédentes selon ce modèle :

«Simone, la pigeonne, s'est posée à ... (localité), (rime avec le nom de la localité).

A votre tour d'en écrire une et d'envoyer le volatile à la classe suivante. N'hésitez pas à nous proposer une collègue intéressée, parlez-en !

Ensuite, vous pourrez découvrir les autres classes, leurs activités, tester leurs jeux de repérage. Si vous en avez envie, vous pourrez également présenter votre classe, votre école, vos activités, voire créer un nouveau jeu. Vos productions sont à envoyer à pigeonsvoyageurs@edunet.ch , Elisabeth se fera un plaisir de les mettre en ligne sur le site edunet.ch.

Les buts de l'activité

Permettre aux élèves à travers une activité ludique et de communication de :

- découvrir l'écrit comme objet de sens
- donner du sens à l'apprentissage de l'écriture, de la lecture
- explorer l'espace de façon ludique
- donner du sens à l'utilisation des Médias, de l'Image et des Technologies de l'Information et de la Communication (MITIC)

Déroulement de l'activité

- Faire part de votre intérêt à accueillir un pigeon voyageur en précisant une période de 2 à 3 semaines à l'adresse pigeonsvoyageurs@edunet.ch , nous vous recontacterons
- Accueillir le pigeon voyageur que vous recevrez par la poste
- Découvrir le poème écrit par les classes précédentes
- Découvrir sur le site edunet.ch le parcours de votre pigeon voyageur
- Ecrire votre strophe, l'envoyer à pigeonsvoyageurs@edunet.ch, la recopier dans le carnet de voyage du pigeon
- Illustrer votre strophe par une photo avec le pigeon et l'envoyer à pigeonsvoyageurs@edunet.ch
- Envoyer le pigeon voyageur à la classe suivante qui vous sera annoncée
- Découvrir les jeux et les photos des autres classes sur le site edunet.ch

- Possibilité de créer à votre tour un jeu, voir les propositions dans la partie « Enseignants »
- Possibilité de présenter votre village, votre collège, votre classe ou vos activités en réalisant des photos, un petit texte, un diaporama, ... Envoyer vos documents à pigeonsvoyageurs@edunet.ch

Durée de l'activité

Le pigeon voyageur restera dans votre classe une à deux semaines au maximum.

Productions attendues

Au minimum, lecture du poème collectif, écriture d'une strophe selon le modèle, une photo avec le pigeon

Et plus si intérêt ... un nouveau jeu de repérage, un compte-rendu d'une activité de classe, la présentation de la classe, du village...

Actions attendues

- Au minimum, aller voir le site avec les élèves pour qu'ils voient leurs productions, avertir les parents.

fortement souhaitées pour mettre en avant le travail en réseau

- Retourner régulièrement sur le site pour que les élèves prennent connaissance des aventures des pigeons voyageurs
- Prendre connaissance des productions des autres classes, y réagir en envoyant par mail ce que pensent les élèves
- Réaliser quelques jeux proposés par les autres classes

Quelques liens avec le PER

L1 11-12 Lire et écrire des textes d'usage familial et scolaire et s'approprier le système de la langue écrite...

Entrée dans l'écrit

Connaissance des fonctions de l'écrit (*lire pour le plaisir, lire pour agir, lire pour s'informer...*)

Production d'écrit en écriture émergente et en dictée à l'adulte

Conceptualisation de la langue à l'écrit

Prise de conscience de la permanence de l'écrit

Découverte des concepts «mot» et «lettre»

Acquisition des concepts phrase, mot, syllabe écrite, lettre, paragraphe

Segmentation d'un énoncé en mots

Production d'un énoncé écrit segmenté en mots

Compréhension de l'écrit

Compréhension de textes lus par l'enseignant

Compréhension de textes par une lecture autonome

Production de l'écrit

Création en groupe ou individuellement de textes avec l'aide de l'enseignant

Rédaction en groupe ou individuellement d'un texte pour un destinataire : projet d'écriture choix de mots adaptés et issus de thèmes familiers à l'élève
écriture de phrases syntaxiquement correctes en respectant l'orthographe alphabétique (*correspondance phonèmes-graphèmes*)
respect des contraintes de calligraphies et de mise en page
choix d'un support adéquat (*lettre, carte, affiche, messagerie Internet,...*)

Le texte qui relate

Compréhension d'un récit lu par l'adulte

Compréhension individuelle d'un récit (*carte postale, récit de vie, journal de bord...*) :

repérage de la suite des événements du récit

Création en groupe ou individuellement, avec l'aide de l'adulte, d'un récit (*récit de vie, carte postale,...*)

Rédaction en groupe ou individuellement d'un texte qui relate des événements réels (*récit de vie, carte postale,...*) :
distinction des différentes parties d'un texte (*formule de politesse, date, titre, signature,...*)
utilisation de quelques organisateurs temporels (un jour, une nuit; ensuite, après, alors; tout à coup, soudain,...)

Le texte qui joue avec la langue – Le texte poétique

Découverte de la conscience phonologique
(jeux avec les rimes, les syllabes, les phonèmes)

Création en groupe ou individuellement,
avec l'aide de l'adulte, de comptines, poèmes,
chansonnettes, devinettes,...

Développement de la conscience
phonologique (jeux avec les rimes, les
syllabes, les phonèmes)

Rédaction en groupe ou individuellement
de recherche de rimes
repérage de la mise en page d'un texte
poétique (titre, paragraphe, colonne,
pictogramme, signe typographique,...)
utilisation de la majuscule au début de la
ligne

FG 11 Exercer un regard sélectif et critique...

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

Initiation à l'utilisation d'un ordinateur, d'un appareil audiovisuel
Création d'un document (*image, dessin, texte court,...*) à l'aide d'un ordinateur,
enregistrement et impression
Découverte du clavier (essentiellement les touches standards) et de la souris

PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

Production de réalisations médiatiques à l'aide de l'enseignant
Contribution à un site qui accueille les productions de la classe (*prendre des photos,
numériser des dessins, enregistrer des histoires, des chants,...*)

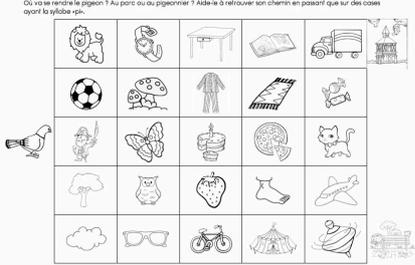
**En accueillant un pigeon voyageur,
vous réalisez votre programme !**

Quelques idées de jeux

Vous avez accueilli un de nos pigeons voyageurs, pourquoi ne pas profiter de cette motivation pour apprendre avec lui ?

Découvrez les jeux de repérages au niveau de l'espace et des sons créés par les autres classes. Pour savoir si vos réponses sont correctes, envoyez-les par mail à la classe productrice de l'activité.

Les sources de motivations sont diverses : produire une activité pour les autres, utiliser l'activité de quelqu'un à qui on va écrire.

Description de l'activité	Réalisation	Exemples de compétences du PER mises en jeu
<p>Jeu de repérage au niveau de l'espace</p>	 <p>Tracer sur le plan de la classe le voyage du pigeon.</p>  <p><small>Qu'est-ce que le pigeon ? Au parc ou au pigeonnier ? Aide-le à retrouver son chemin en passant sur des cases ayant la syllabe «pi»...</small></p>	<p>Objectif géographie : SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social...</p> <p><i>Espace familier de l'élève (classe, école, maison,...) ainsi que les espaces fréquentés occasionnellement dans le quartier ou le village en lien avec la vie de la classe (patinoire, piscine, espace vert,...)</i></p> <p>Compétence MITIC : <i>Initiation à l'utilisation d'un appareil audiovisuel (appareil d'enregistrement, lecteur DVD, appareil de photo numérique,...) Utilisation du mail</i></p>
<p>Jeu de repérage au niveau des sons</p>		<p>Objectif français : <i>Repérage de lettres de l'alphabet et de quelques mots outils Découverte, développement de la conscience phonologique</i></p> <p>Compétence MITIC : <i>Découverte du clavier (essentiellement les touches standards) et de la souris</i></p>

Quelques idées de présentation

<p>Vie de la classe</p>	<p>La venue du policier pour apprendre à traverser la route</p>	<p>Objectif français : <i>Création en groupe ou individuellement de textes avec l'aide de l'enseignant</i> <i>Rédaction en groupe ou individuellement d'un texte pour un destinataire</i></p> <p>Compétence MITIC : <i>Production de réalisations médiatiques à l'aide de l'enseignant (affiches, photographies, enregistrements sonores, séquences filmées, animation à l'ordinateur,...)</i></p>
<p>Vie de la classe</p>	<p>Une visite chez un apiculteur a été organisée car les ours adorent le miel, c'est bien connu.</p>	<p>Objectif français : <i>Création en groupe ou individuellement de textes avec l'aide de l'enseignant</i> <i>Rédaction en groupe ou individuellement d'un texte pour un destinataire</i></p> <p>Compétence MITIC : <i>Contribution à un site qui accueille les productions de la classe</i></p>
<p>Découverte de la classe, du collège, village..</p>		

Ressources à disposition

- Consulter le site edunet la partie « Enseignants »
- Comment dessiner un pigeon ?
- Présentation d'une activité par une peluche
- Présentation de sa classe

La mise en ligne de la carte d'identité de votre peluche, de ses activités, sera l'occasion pour les autres classes de l'inviter dans leur classe pour 2-3 semaines.

- Choisissez la peluche que vous voulez accueillir, demandez à la classe propriétaire de vous l'envoyer
- Accueillez-la, choyez sa visite - n'oubliez pas de donner de ses nouvelles
- Faites-lui découvrir votre classe, votre collège, votre village, vos activités de classe pendant 2-3 semaines, puis renvoyez-la
- Envoyer les documents réalisés pour rendre compte des activités de la peluche en visite sous forme informatique (traitement de texte, photo numérique ...) à e.rolli@edunet.ch, notre responsable technique, qui les mettra sur le site.

**En accueillant un pigeon voyageur,
vous réalisez votre programme !**

Intéressée ? Intéressé ? Des questions ?

N'hésitez pas nous contacter :

cburdet@edunet.ch

e.rolli@edunet.ch

marinette.bonzon@vd.educanet2.ch

edunet.ch est soutenu par :



Direction Générale
de l'enseignement
obligatoire

Association
PResMITIC

