

# La nature et les animaux à la loupe

Les séries documentaires « La nature à la loupe » et « Les animaux à la loupe », conçues avec la rédaction du magazine *Youpi*, ont obtenu le label Nation apprenante. Grâce à une approche originale et dynamique, les élèves découvrent la nature et le monde animal.



## Exploiter des séries documentaires

Vous trouverez dans cette fiche d'accompagnement une proposition de « séance-type » à mener afin d'utiliser au mieux les séries documentaires de l'application Bayam. Cette séance type est à renouveler autant de fois que nécessaire, de manière rituelle tout au long de l'année ou bien de manière périodique, à l'occasion d'un projet sciences par exemple.

Les propositions qui y sont faites ne sont pas exhaustives et vous pouvez décider également de les exploiter librement.

La fiche d'identité proposée permet de garder une trace pour le cahier de vie ou le cahier de sciences.

Les vidéos sont exploitables de la PS à la GS. Certaines peuvent être toutefois un peu difficiles en PS, pensez à les visionner au préalable afin de vous en assurer.

## L'auteure de la fiche

**Angélique Galampoix** est enseignante et formatrice. Elle travaille avec petits et grands, partageant son temps entre sa classe de maternelle et ses étudiants à l'INSPE de Paris.



## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES - PROGRAMMES 2015

### Domaine : explorer le monde du vivant

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

### Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Utiliser un lexique précis lors des activités d'exploration du monde :
  - des noms : poils, plumes, écailles, pattes, mer, forêt, noms d'animaux...
  - des verbes : nager, voler, sauter, ramper, marcher...

- des adjectifs : herbivore, carnivore, vivipare, ovipare... (pour les plus grands).

### Compétences visées

- Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre.
- Savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir.
- Savoir que les animaux grandissent et se transforment.
- Associer des modes de reproduction à des types d'animaux (ovipare/vivipare).

En prenant appui sur :

- Des ressources documentaires (vidéos, livres).
- Des élevages en classe.

# La nature à la loupe

## Avant de commencer...

- **Préalable** : introduire une ou plusieurs loupes dans la classe, demander à quoi ça peut bien servir. Préparer un petit plateau (atelier autonome de type Montessori) ou dans un coin-sciences avec de petits objets de la nature à observer : plume d'oiseau, brindille, roches, escargots... et selon les objets qui peuvent être apportés par les élèves.
- **Instauration d'un rituel** (par exemple 1 fois par semaine ou 1 fois par jour pendant une période).

- **Noter les questions des élèves** si elles surviennent. Expliquer qu'on pourra y répondre à la fin de la vidéo documentaire ou en cherchant ensuite dans un livre par exemple.
- Visionner le film en entier. À la fin, il est possible de demander aux élèves (GS, voire MS) de **donner les mots à retenir**.

### Nota bene

Si possible, laisser le film en accès libre pour que les élèves puissent le revoir ou le projeter une seconde fois.

## 1 Présenter le documentaire

- **Le jeu d'observation dynamique** :  
« Aujourd'hui, nous allons découvrir un nouvel animal/élément de la nature (selon le documentaire choisi). Écoutez bien, je vais vous donner le premier indice ! ».
- Lire l'indice donné (exemple ici : « Elle se lève la nuit ») et laisser les élèves s'exprimer et émettre des hypothèses.

## 2 Lancer la vidéo

- Demander aux élèves de deviner ce que c'est (s'arrêter lorsque la partie rouge, c'est-à-dire aux  $\frac{3}{4}$ , apparaît)
- **Laisser émerger les propositions** puis visionner le reste du chronomètre.
- Couper à la fin du chronomètre.

## 3 Comprendre et apprendre

- **Faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils savent déjà** sur cet animal/végétal/élément naturel qu'ils viennent de découvrir.

## 4 Réaliser la fiche documentaire « Ce que nous avons appris »

Indications pour l'exploitation :

### Titre

- PS : le titre est à ajouter par l'enseignant, directement sur la fiche, devant les élèves par exemple.
- MS/GS : faire écrire le titre en capitales/cursives/avec ou sans modèle.

### Ce que nous avons appris

- PS à GS : dictée à l'adulte. « Qu'avez-vous appris en regardant ce film ? ». Noter ce que disent les élèves.
- Dans le courant de l'année en GS : faire écrire quelques mots, par exemple la légende d'un dessin.

### Dessin

Proposer de réaliser un dessin d'observation (par exemple : arrêt sur image des premières secondes/ coloriage d'une photo ou d'une image ajoutée pour les plus petits...).



### Pour aller plus loin

- **Se documenter** en bibliothèque, avec un moteur de recherche si la classe est équipée d'un ordinateur (type « Qwant Junior »).
- **Créer des devinettes** afin de revoir le lexique précis travaillé. Par exemple après le visionnage du film sur la fraise : « Il y en a plein de petites, de couleur jaune, sur la fraise » (réponse attendue : graine).



# Les animaux à la loupe



## 1 Faire émerger les connaissances

- En collectif, interroger les élèves sur ce qu'ils savent sur « l'animal qu'on va observer à la loupe », afin de recueillir leurs représentations.
- Noter sur une affiche les propos des élèves.
- Relire tout ce qui a été écrit devant eux.

## 2 Dessiner pour expliquer

Proposer aux élèves (MS/GS) de dessiner l'animal le plus précisément possible.

## 3 Visionner la vidéo

Rendre l'apprentissage explicite : « Nous allons maintenant regarder un film documentaire, qui va nous apprendre des choses sur un animal. Vous allez bien écouter, pour qu'après le film on discute tous ensemble de ce qu'on a appris ».



### Pour aller plus loin

- On peut aussi décider de **s'intéresser à un point en particulier** (« Comment l'animal se déplace ? Combien a-t-il de pattes ? Porte-t-il poils/écailles/plumes ? Est-il ovipare/vivipare ? »...)
- Essayer le plus possible d'**observer les animaux** : sorties au zoo, à la ferme, animaux

trouvés lors de sorties en forêt, dans la cour de récréation... L'idéal serait un petit élevage dans la classe afin d'observer également à partir du réel.

- **Comparer les animaux** (avec les fiches documentaires produites par exemple) ou à l'aide d'une affiche remplie au fur et à mesure.

### Évaluation (carnet de suivi des apprentissages)

Demander aux élèves de **produire un retour sur l'activité** : verbaliser sur une photo (« Qu'as-tu appris sur le hérisson ? »), schématiser, légèrer une photo (MS/GS)... La trace produite pourra être insérée au carnet de suivi des apprentissages.

## 4 Comprendre et apprendre

- Revenir sur l'affiche produite avant le visionnage du film documentaire. « A-t-on d'autres informations à ajouter ? Qu'avons-nous appris d'autre ? »
- Procéder de même avec le dessin initial : « Peut-on apporter des précisions suite au film ? »

## 5 Réaliser la fiche d'identité de l'animal

Indications pour l'exploitation :

### Titre

- PS : à ajouter par l'enseignant
- MS/GS : faire écrire le titre en capitales/cursives/avec ou sans modèle

### Les questions : « Où vit-il ? », « Que mange-t-il ? », « Quelle est sa taille ? »

- PS à GS : dictée à l'adulte.
- Il est également possible de préparer des pictogrammes (« forêt », « mer »...) pour rendre lisible la fiche par l'élève.

### Ce que nous avons appris

- PS à GS : dictée à l'adulte. « Qu'avez-vous appris en regardant ce film ? ». Noter ce que disent les élèves.
- Dans le courant de l'année en GS : faire écrire quelques mots, par exemple la légende d'un dessin.

### Dessin

Proposer de faire un dessin d'observation (par exemple : arrêt sur image des premières secondes/coloriage d'une photo ou d'une image ajoutée pour les plus petits...).

### Nota bene

Projeter le film à plusieurs reprises afin de permettre l'ancrage des apprentissages.



# Mon documentaire



**Nom de l'animal**

**Où vit-il ?**

**Que mange-t-il ?**

**Quelle est sa taille ?**

**Ce que nous avons appris :**

**Photo ou dessin**