

PROJET interdisciplinaire autour de la conception d'un ORNI

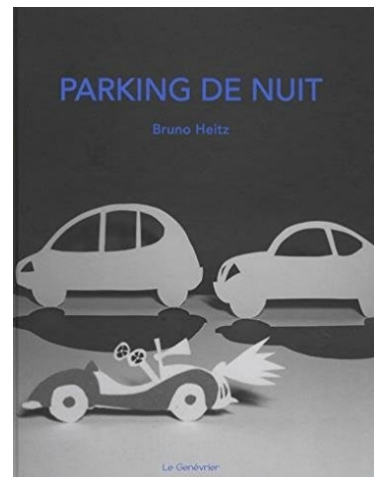
De la fiction à la réalité de façon à engager un travail scientifique

Parking de nuit Bruno Heitz

PROJET d'écriture

Imaginer l'histoire sonorisée d'un ORNI qui arrive dans ce parking en s'appuyant sur :

- la lumière, les ombres , les contrastes,
- les émotions,
- les bruits,
- les odeurs...



Situations de départ possibles

Au cycle 3 : s'appuyer sur le contexte local, à Dijon, construction d'un nouveau parking à étages. Partir de l'affiche du parking.

Se questionner et faire émerger des problématiques :

Imaginer les plans de construction puis dessiner d'après un texte lu qui apporte quelques informations sur la structure et/ou enquêter.

- Confronter les différentes représentations de parkings .

S'agit-il d'un parking aérien ou souterrain ?

Quelle est la capacité du parking ?

- Nombre de voitures, distance entre les places

Pour qui et pourquoi ?

Quand s'y gare-t-on ? A quels horaires ?

Quels sont les tarifs ?

Qui gère les entrées et les sorties ?

- Automatismes, sécurité

Comment se déplace-t-on entre les niveaux (véhicule, piéton) ?

- Présence d'ascenseurs, d'escaliers

Quelles sont les règles à respecter ?

- Code et signalisation

Autres points de départ dès le cycle 2

Comment et où stationne-t-on dans sa commune ?

- Répertorier les différents types de stationnement dans la commune et à proximité de l'école

Est-ce toujours indispensable de se déplacer en voiture ?

Mettre en évidence les différences entre communes rurales et urbaines .

En GS: Construire un garage pour les voitures de la classe

Lexique

parking, garage, niveau

rampe d'accès, ascenseur

véhicule, pneu, volant, porte, coffre, siège, carrosserie...

hauteur maximale, sens de circulation

symboles, signalétique, bandes, pictogrammes, panneaux de signalisation, feux

place, stationnement

barrière, caisse automatique, ticket, abonnement
gardiens, voituriers
piétons, issue
béton, piliers, dalles
ouverture et fermeture
nettoyage, toilettes
bruit, crissement
Énergie de la voiture, carburant, essence, diesel, électricité, stations d'essence, échappement

Banque de bruits et d'odeurs associés au parking

- pas
- claquement de portes
- démarrage, arrêt
- klaxons
- radars de détection
- alarmes
- bruit de ceinture
- musique
- odeurs liées au gaz d'échappement, aux pneus

Entrée dans l'album

Proposer une banque d'illustrations de plusieurs parkings dont celle de l'album.

Se questionner

- A quoi font penser ces images ?
- En quoi l'image de l'album ressemble à un parking ?
- Qu'est ce qui est réel ? Imaginaire ?
- Quels éléments évoquent le parking ?

Faire émerger qu'il s'agit d'une histoire imaginaire de voitures.

- Pourquoi dit-on qu'elles ne dorment pas encore ?

Jouer pour retrouver les différents véhicules

- Mettre un pion sur la voiture qui porte des outils et les nommer.

Ateliers technologiques

- Associer silhouettes et ombres.
- Comment fabriquer un dispositif similaire à celui évoqué dans l'album (en gardant le point d'accroche, faire tenir un objet sans qu'il soit en volume) : fabriquer avec du papier « le couchage » des voitures.

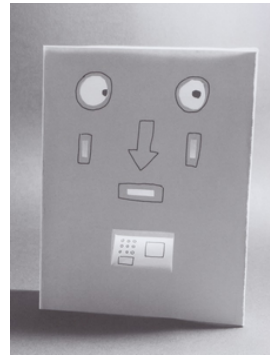


Rencontre des divers « acteurs » de l'album

La caisse

- Où situe-t-elle ? Niveau 0 ?
- A quoi sert-elle ?
- Description et comparaison avec une photo réelle (définir le lexique), quels éléments retrouve-t-on dans une caisse réelle ?
- Écrire un programme d'instructions (algorithme) sur la caisse automatique (introduire le ticket, lire le montant, insérer les pièces ou la carte bleue...) . Mettre en scène la situation.

Vers Scratch ou le jeu de la marchande en GS.



Les diverses voitures

Lister, décrire et réaliser des cartes d'identité intégrant le pliage reconstitué du véhicule comprenant :

- une photo du véhicule dans l'album et dans la réalité,
- une définition,
- le(s) conducteur(s),
- l'événement,
- le métier éventuel associé au véhicule,
- les éléments de la voiture,
- les diverses vues de la voiture,
- le système d'ouverture.

Répartir le travail sur chaque véhicule au sein de la classe
Présentation orale par chaque groupe, mise en voix adaptée et sonorisée selon le type de véhicule.

Imaginer le chauffeur, ce qu'il dit, pourquoi il a cabossé sa voiture, les bruits...



Lexique

- borne
- berline
- casse
- argus et prix
- 4x4...

Résoudre des problèmes mathématiques

- Évaluer la distance parcourue dans le parking suivant la vitesse, le temps mis pour sortir du parking...
- Évaluer le coût de stationnement pour une, deux voitures sur diverses durées. Avec ou sans abonnement.
- Utiliser et élaborer des graphiques et des histogrammes.
- Calcul de pourcentage (prix d'un véhicule avec remise, côte argus).

Prolongements

Transports en commun et éco-mobilité

- Impact environnemental (empreinte carbone) de nos comportements
- Evolution des voitures et matériaux (propriétés)

Imaginer la voiture du futur

Décrire un mouvement (rectiligne et circulaire)

- Rush Hour (élaborer des stratégies)
- Manège

*Agnès Golay PEMF CDRS 21 * Muriel Blandin-Jobard CPC Dijon-Est*