

É D U C A T I O N A U S O N

L I V R E T D ' É V A L U A T I O N

Ariane CAIROLI

Alexandre DORION

Sous la coordination de Madame Audrey METIVIER

Inspectrice de l'Education Nationale

Mission Bien-être à l'école - Académie de Martinique

SOMMAIRE

3 LES LANGAGES POUR COMMUNIQUER

- 4 Fiche 1 - Maîtrise de la langue
 - 6 Fiche 2 - Langue vivante et culture régionale
 - 8 Fiche 3 - Culture humaniste / Arts du langage
-

10 LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- 11 Fiche 4 - Technologie de l'information et de la communication
-

13 LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- 14 Fiche 5 - Citoyenneté
 - 16 Fiche 6 - Autonomie / Initiative
-

18 L'OBSERVATION ET LA COMPRÉHENSION DU MONDE

- 19 Fiche 7 - Principaux éléments de mathématiques, culture scientifique et technologique
-

21 LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- 22 Fiche 8 - Culture humaniste / Art du son
- 24 Fiche 9 - Culture humaniste / Art du spectacle vivant
- 26 Fiche 10 - Culture humaniste / Art visuel

Les langages pour communiquer

MAITRISE DE LA LANGUE

VOCABULAIRE

– Champ lexical du bruit

1) COLORIE L'ONOMATOPÉE DU SON ET L'ADJECTIF DE LA MÊME COULEUR

Clic clac	Bizarre	
Criiiiiiss	Saccadé	
VRAOUM	Faible	
Chklonk	Perçant	
Chhhh	Lointain	
Hé ho hé	Intense	

2) RETROUVE DES SYNONYMES ET PLACE-LES DANS LE TABLEAU

Confus	Distant	Couinant	Étrange	Assourdissant
Strident	Étouffé	Sec	Discontinu	Discret
Soudain	Sonore	Bref	Anormal	Inaudible
D'enfer	De fond	Aigu	Sourd	Imperceptible

3) COLORIE LES ADJECTIFS EN BLEU, LES VERBES EN VERT - ENTOURE LES NOMS

Clapotis	Résonner	Sirène	Paroles	Tintinnabuler
Réveil	Héler	Sonnette	Assourdissant	Bourdonnement
Criard	Carillon	Appel	Bruyant	Tinter
Klaxon	Cri	Tonitruant	Vibration	Fredonner

4) ASSOCIE LES VERBES CI-DESSOUS AUX EXPRESSIONS

CLAMER - MURMURER - CRIER - HURLER - VOCIFÉRER - CHUCHOTER

- Dire à voix très basse
- Dire à voix basse
- Dire avec colère
- Parler très fort
- Crier très fort
- Crier haut et fort (son innocence, un slogan)

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Je sais qualifier un son par un adjectif.....
- Je sais associer les adjectifs synonymes
- Je sais classer les mots selon leur catégorie grammaticale
- Je connais des synonymes du verbe dire

LANGUE VIVANTE

ET CULTURE RÉGIONALE

VOCABULAIRE

– Les titims créoles

1) RETROUVE LES INTERACTIONS

- Yé cric
- Yé misticric
- Est-ce que la cour dort
- Titim

2) COMPLÈTE LES NOMS DES PERSONNAGES ET RELIE-LES À LEUR CARACTÈRE

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| L..... • | • Sot et balourd |
| Z..... • | • Autoritaire, on le craint |
| T..... J..... • | • Drôle, fourbe |
| Compè T..... • | • Autoritaire, sévère |
| Missié L..... • | • Intelligent, débrouillard |
| B..... • | • Malin, rusé et savant |
| Compè M..... • | • Riche, dur |
| Compè T..... • | • Méchante, charmeuse |
| La D..... • | • Fort mais peu malin |
| Compè B..... • | • Lent |

3) TROUVE LES RÉPONSES AUX QUESTIONS DE LA COUR

DEVINETTES	RÉPONSES
Dlo douboute ?	
Dlo descenn' mône ?	
An caye assou en sel poto ?	
Pwèl an ho, pwel en ba, koko en mitan ?	
Papa mwen en didan, bab' li dérô ?	
An ti bolonm ka plin an caye ?	

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Je restitue les interactions.....
- Je reconnais les stéréotypes des personnages
- Je connais 6 « tim-tim » créoles.....

CULTURE HUMANISTE /

ARTS DU LANGAGE

1) IMAGINE DES PSEUDO-VERBES À PARTIR DE L'ONOMATOPÉE ÉMISE EN SITUATION (EX : QUAND JE REÇOIS UN CADEAU, JE « YOUPISE » !)

- Si je découvre une araignée, je
- Quand j'ai mal dormi, je
- Quand je me pince les doigts, je
- Quand je veux faire peur, je
- Quand je suis émerveillée, je

2) COMPLÈTE LE MONOLOGUE D'UNE PERSONNE QUI VA SE Baigner DANS UNE EAU PLUTÔT FROIDE (UTILISE PSEUDO-MOTS ET INTERJECTIONS)

- Elle admire la mer devant elle
- Elle trempe un pied
- Elle recule avec la vague
- Elle s'immerge jusqu'aux cuisses
- Elle reçoit une vague
- Le froid la saisit
- Elle nage rapidement
- Elle exprime ses sensations

3) DONNE LE NOM D'UN OPÉRA DU XIX^E SIÈCLE

.....

4) ÉCRIS UN VIRELANGUE QUE TU CONNAIS (5 LIGNES MAXIMUM)

.....
.....
.....
.....
.....

5) INVENTE UN ACROSTICHE À PARTIR DES MOTS « SON » OU « BRUIT »

.....
.....

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

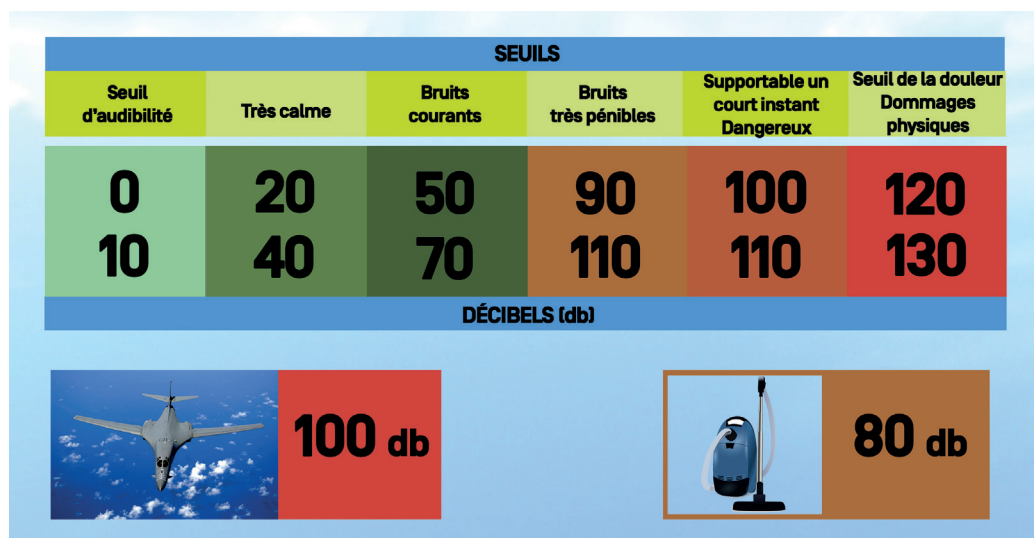
COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- J'invente des pseudo-mots pour exprimer une émotion.....
- Je sais utiliser une intonation adéquate
- Je communiquer avec expression, en articulant
- Je suis capable de prononcer correctement un virelangue
- Je sais écrire un acrostiche.....
- Je connais un opéra du XIX^e siècle.....

Les méthodes et outils pour apprendre

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

1) COMMENT FAIRE POUR FABRIQUER CE JEU DE CARTES AVEC L'ORDINATEUR ?



MON JEU DE CARTES

INSÉRER DU SON DANS LES CARTES CI-DESSOUS

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- J'ai su insérer une image... l'adapter au format... écrire un nom dessous ...
- J'ai su insérer un son
- J'ai trouvé ou mesuré les décibels correspondants
- J'ai mis un fond de couleur selon l'échelle d'intensité
- J'ai enregistré mon travail.....
- Je l'ai envoyé à un destinataire.....

La formation de la personne et du citoyen

1) ÉCRIS LES MOYENS D'ATTÉNUER LE BRUIT

Le bruit des autos près des maisons	
Le bruit de la route dans la maison	
Le bruit extérieur à la classe	
Le bruit des chaises	

2) J'ÉCRIS 2 BRUITS NUISIBLES DANS CHACUNE DES COLONNES

Bruits de musique	
Chantiers	
Activités culturelles et sportives	
Activités économiques	
Comportement	

3) DÉCODE LES PICTOGRAMMES PAR UNE PHRASE

Image 1



Image 2



Image 3

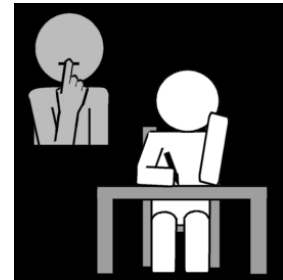


Image 1

Image 2

Image 3

4) POURQUOI FAUT-IL LIMITER LE BRUIT ? QUELS SONT LES RISQUES ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Je distingue les nuisances sonores
- Je connais mes devoirs de citoyen
- Je sais décoder des pictogrammes par une phrase
- Je connais les risques d'une exposition au bruit

AUTONOMIE / INITIATIVE

1) CHARTE DU BON COMPORTEMENT :

A L'ÉCOLE JE M'ENGAGE À ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A LA MAISON JE M'ENGAGE À ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

IMAGINE QUE TU SOIS ARCHITECTE URBANISTE, CHOISIS UN MUR ANTI-BRUIT À PARTIR DES MODÈLES QUI TE SONT PROPOSÉS ET JUSTIFIE TON CHOIX (FAVORABLE OU DÉFAVORABLE)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CRITÈRES DE RÉUSSITE

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Je connais mes responsabilités à l'école
- Je tiens mes engagements à l'école
- Je connais mes responsabilités à la maison
- Je tiens mes engagements à la maison

**L'OBSERVATION
ET LA
COMPRÉHENSION
DU MONDE**

PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE
 MATHÉMATIQUES,
 CULTURE SCIENTIFIQUE
 ET TECHNOLOGIQUE

1) CHOISIS DES OBJETS SONORES ET CLASSE LEUR BRUIT EN FONCTION DE L'INTENSITÉ (PRÉCISER LES DÉCIBELS MESURÉS).



..... db db db db db db

2) VRAI OU FAUX ?

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| | VRAI | FAUX |
| Les sons graves vibrent plus vite que les sons aigus | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Le son est une vibration de l'air | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 motos ont une intensité sonore 2 fois plus forte qu'1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3) PROBLÈME DE MATHÉMATIQUES

« Lorsque la source sonore est multipliée par 2, l'intensité n'augmente que de 3 décibels »

Sachant que le bruit d'une moto est de 100 db, remplis le tableau ci-après :

Source sonore	2 motos	2 motos	4 motos	8 motos
Intensité en db	100			

4) COLORIE EN VERT LES BRUITS SUPPORTABLES

Des crickets	Des grenouilles	Les alizées
Le cyclone	Des aboiements	Des hurlements de chien
Une sirène de voiture	Le chant du coq	Le tic-tac d'une pendule
Les vagues de la mer	Un ronflement	Une moto
Un ventilateur	Les gazouillis d'un bébé	Les pleurs d'un bébé
Un marteau-piqueur	Des rires	Une tondeuse à gazon
Un robinet qui goutte	Un sifflet	

CRITÈRES DE RÉUSSITE

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Savoir expliquer comment se propage un son.....
- Connaître des valeurs de référence dans la mesure de bruit
- Connaître son seuil de tolérance au bruit et le seuil de mise en danger...
- Savoir définir le volume
- Savoir calculer les décibels de plusieurs choses identiques.....

**LES
REPRÉSENTATIONS
DU MONDE
ET L'ACTIVITÉ
HUMAINE**



1) PLUTÔT SON OU BRUIT ?

ENTOURE LES SONS, SOULIGNE LES BRUITS

- | | |
|--|-------------------------------|
| Le craquement des feuilles mortes | Les vagues |
| Le chant d'un oiseau | Un miaulement |
| Un claquement de porte | La diffusion d'une télévision |
| Le grésillement d'une radio | Un éclat de rire |
| Le croassement des grenouilles | Le crissement de la craie |
| La rotation des hélices d'un ventilateur | Le tambour |
| Les gouttelettes de la pluie | |

2) ÉCRIS TROIS ACTIONS DIFFÉRENTES QUE TU PEUX FAIRE AVEC UN OBJET SONORE À PERCUSSION

-
-
-

3) CITE TROIS OBJETS SONORES AYANT UN TIMBRE DIFFÉRENT

-
-
-

4) TRACE LE SIGNE QUI SIGNIFIE :

Crescendo (augmenter le son)

Decrescendo (diminuer le son)

5) COLORIE LE NIVEAU D'EAU DES BOUTEILLES POUR QU'ELLES SOIENT PLACÉES DU SON LE PLUS AIGU AU PLUS GRAVE :



6) CLASSE DU PLUS GRAVE AU PLUS AIGU LES VOIX DE : *SOPRANO - MEZZO - BASSE- BARYTON*

.....

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Distinguer un son d'un bruit
- Nommer des actions liées à la percussion
- Nommer des objets au timbre différent
- Coder l'intensité d'un son
- Distinguer la hauteur de trois sons
- Classer les voix d'une chorale

CULTURE HUMANISTE /

ARTS DU SPECTACLE VIVANT

1) REPRODUIS LE RYTHME D'UNE CHANSON AVEC TES MAINS EN VARIANT :
L'INTENSITÉ PUIS LE TEMPO

J'ai réussi.....OUI NON

2) INVENTE UN RYTHME ET REPRODUIS-LE PENDANT 2 MINUTES SUR LE MÊME
TEMPO AVEC L'OBJET DE TON CHOIX

J'ai réussi.....OUI NON

3) INSÈRE UN OSTINATO RYTHMIQUE OU MÉLODIQUE (À L'AIDE D'ONOMATOPÉES)
DANS LA MACHINE INFERNALE

J'ai réussi.....OUI NON

4) CITE DEUX ACTEURS RENOMMÉS DU CINÉMA MUET

• •

5) MIME UNE ÉMOTION À TON CAMARADE, DANS LE DÉSORDRE

• La joie • La tristesse • L'ennui • La colère • La peur

Mon camarade m'a comprisOUI NON

6) JE SAIS M'EXPRIMER SANS PARLER, AVEC DES GESTES, DES MIMIQUES (ÉCRIS CE QUE TU VEUX DIRE)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mon camarade m'a compris OUI NON

C R I T È R E S D E R É U S S I T E

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Reproduire une cellule rythmique avec un objet
- Varier l'intensité
- Varier le temps
- Tenir ma place dans un ensemble
- Inventer un rythme à l'aide d'onomatopées
- Connaître deux acteurs du cinéma muet
- M'exprimer avec des mimiques, avec le corps

CULTURE HUMANISTE /

ARTS VISUELS

1) ILLUSTRE UNE EXPRESSION AUTOUR DU BRUIT ET DU SILENCE

2) DESSINE UN BRUIT

3) COMME L'ŒUVRE "STRIPSODY" IMAGINE UNE PARTITION GRAPHIQUE

CRITÈRES DE RÉUSSITE

COCHE LES COMPÉTENCES ACQUISES :

- Trouver une idée de création, en tenant compte de la consigne et des éventuelles contraintes imposées.....
- Réinvestir des expérimentations précédentes
- Dire ce qui a été fait
- Expliquer les étapes de la démarche créative
- Justifier certains choix.....
- Expliciter le sens de la réalisation (les intentions, les effets recherchés) ..