

Coin-jeu : pâte à modeler (technologie)

Les enjeux

Ce coin-jeu permet d'apprendre des techniques, de procéder à des créations artistiques mais aussi de réinvestir des savoir-faire, des savoirs. C'est un lieu d'apprentissage de langue orale.

Il doit être pensé dès le départ assorti d'une **progression**, et d'une **mise en perspective de savoirs** acquis dans d'autres domaines tels le graphisme, les mathématiques, la technologie.

Ce coin-jeu peut être utilisé par les élèves au même titre que les ateliers en autonomie ou dirigé.

Les objectifs

- Favoriser la mise en œuvre de gestes moteurs et coordinations motrices
- Permettre l'expérimentation et le tâtonnement
- Découvrir différents outils, leur fonction en relation avec la production obtenue.
- Choisir l'outil et le matériel adapté à la production envisagée.

Niveau de classe : Section de petits - Période de l'année : 1 trimestre

Installation matérielle :

Localisation dans la classe :

Coin installé sur une table (4 places) protégée par des toiles cirées.
Rangement du matériel à proximité.

Matériel et outils

- Supports pour présenter sa production (ardoise par exemple)
- Rouleaux pour aplatir
- Couteaux pour couper
- Roulettes
- Ebauchoirs
- Emporte- pièces de différentes formes (géométriques, diverses) pour laisser des empreintes, pour produire des formes
- Eventuellement des douilles à pâtisserie, un presse-ail...
- Patrons
- Modèles réalisés dans le matériau utilisé, modèles dessinés, photographiés.

Matériaux

- Blocs de pâte à modeler de couleurs différentes.
- Matériaux divers comme cure-pipes, papiers, cartons forts, carton ondulé...

Propositions d'activités

Activités dirigées/ semi-dirigées

L'enseignant est présent et manipule avec les enfants.

Il a une action de tutelle/ aide langagière en commentant son activité, en nommant les objets et ses actions.

Il est observateur, évaluateur et peut proposer des remédiations.

Activités découverte

Découverte de techniques : (en lien avec une tâche définie ; exploration libre ou produire avec modèle à refaire)

- mouvement circulaire : 1. rouler des boules, 2. de différentes grosseurs
- aplatisir : 1. avec la paume de la main, 2. avec le rouleau
- découper 1. Avec le couteau 2. avec la roulette.

Imaginer, exprimer :

- avec la pâte à modeler et d'autres matériaux (ex : cure-pipes et perles) explorer librement le dispositif afin de créer.
- créer des motifs graphiques par empreintes : carton ondulé sur carrés de pâte à modeler (empreintes de traits) créant un cadre pour un dessin ou une reproduction.

Activités avec consignes définies

Consigne visuelle : progression possible

- un modèle (pâte à modeler) est présenté aux enfants qui observent et verbalisent les actions à conduire.
- un modèle (iconographie) est présenté aux enfants qui observent et verbalisent les actions à conduire.
- un modèle réalisé en images séquentielles (photographies de réalisations vécues) est présenté aux enfants qui rangent, positionnent en respectant le sens de lecture puis réalisent l'objet ou classent (un projet parmi d'autres) puis rangent.

Consigne verbale :

- en lien avec l'espace : « Placer des lignes autour d'un objet »
- en lien avec la couleur : « Fabrique Monsieur Bleu »
- en lien avec la quantité : « Fabrique 3 petits cochons »
- en lien avec la quantité et la mesure : « Fabrique les bols et les couverts des trois ours

Apprentissages lexicaux

- Noms des outils (*ci-dessus*), des couleurs, des réalisations : *boudin, tortillon, plaque, bande, boule, colombin.*

- Verbes d'action du champ envisagé : *fabriquer, modeler, pétrir, tenir, couper, découper, aplatir, étaler, faire, écraser, presser, lisser, fixer.*
- Vocabulaire temporel (*succession : en premier, après, ensuite, alors,...*)
- Vocabulaire spatial : *autour, dessus, dessous, dans, sur,*

Prolongements

- Réutilisation d'images séquentielles ex : raconter avec des images l'histoire d'une fabrication
- Dictée à l'adulte : fabrication
- Album rendant compte des expériences et découvertes
- Imagiers ou fichiers : outils, réalisations...
- Appariements : ex : association d'idées –outils/objet obtenu (Sous forme de loto)
- Utilisation du matériau dans une séance scientifique : « Flotte ou coule »
- Utilisation du matériau pour représenter et garder une trace des différents stades de l'évolution d'un sujet d'élevage (escargot, grenouille...)
- Comparaison avec d'autres pâtes : pâte à pain, à sel, à pâtisserie.

Variables de différenciation

- Formes de la consigne (verbale et visuelle, par ex.)
- Création d'albums échos (pour les élèves en difficulté de langage, notamment albums échos de première personne)
- Interaction avec adulte (Enseignante et ATSEM) : soutien, guidage
- Essais / réussites.