

# Jeu de recherche d'animaux après une visite au musée d'art

By Vanessa G

Subjects: Arts, Différenciation, Langues

Ages: 2-5

France

A la fin de la leçon, les élèves seront capables de :

- Retrouver les animaux dans le tableau.
- Identifier les noms des animaux dans le tableau.
- Utiliser MIXAP pour visualiser une photo de l'animal et entendre son nom.

## Standards

Référentiel de compétences :

- Utiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Découvrir le monde vivant.
- Devenir étudiant.

## Materials

- Version imprimée du tableau présenté au musée.

## Steps

### Introduction

Montrez le tableau et demandez aux élèves : *"Vous souvenez-vous de ce tableau ? Où l'avons-nous vu ?"*

Rappelez à l'élève les animaux qui se cachent dans le tableau et leur nom.

Montrez comment utiliser MIXAP à l'aide d'une tablette qui doit être tenue au-dessus de chaque animal. Lorsque l'animal est détecté par l'application, une photo de l'animal et un bouton apparaissent. En cliquant sur le bouton, on entend le nom de l'animal et quelques informations avec du vocabulaire important (ex : "L'éléphant a une trompe et deux défenses").



### ☰ Question clé :

*"Quels sont les noms de ces animaux et leurs caractéristiques particulières ?*

### Activities

Regroupez les élèves par deux et placez-les devant la reproduction du tableau avec la tablette. Chaque groupe doit regarder les activités sur la tablette (une pour chaque animal) et choisir celui qu'il veut chercher.

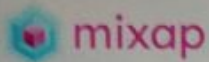


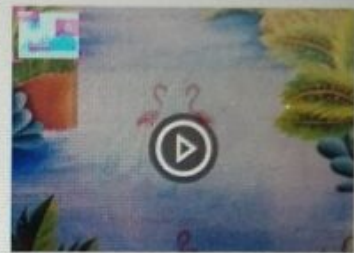
Tableau de bord

**MIXAP** est un outil auteur qui vous permet de créer vos propres applications de **Réalité Augmentée**. Il est spécifiquement conçu avec et pour des **enseignant.e.s**. Il est actuellement en Beta test.

  
+ Activité

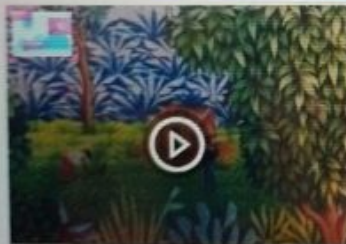
Visualiser l'image

Une augmentation de l'ima...



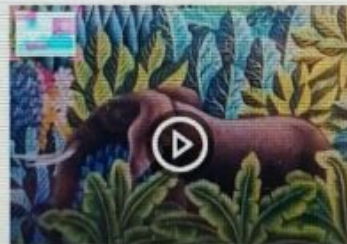
Visualiser l'image

Une augmentation de l'ima...



Visualiser l'image

Une augmentation de l'ima...



Visualiser l'image

Une augmentation de l'ima...



Visualiser l'image

Une augmentation de l'ima...



Ensuite, ils cliquent sur l'activité et cherchent l'animal dans le tableau. Ils ont 2 minutes pour le trouver. Lorsqu'ils placent la tablette au-dessus de l'animal, une photo apparaît. Ils peuvent également cliquer sur le bouton pour écouter l'enregistrement.

S'ils ne trouvent pas l'animal à temps, MIXAP leur montrera l'illustration de l'animal qu'ils recherchent pour les aider à le retrouver.



Ils doivent participer à toutes les activités.

## Evaluation

### ☰ Exit Ticket (Quick Quiz avec l'ensemble du groupe) :

- Quels sont les noms des animaux ?
- Qu'est-ce qu'un éléphant a ?

## Notes

Assurez-vous que tous les élèves peuvent accéder à MIXAP avant la leçon.

Jumelez les élèves. Ceci est obligatoire car les enfants auront du mal à tenir la tablette immobile et à cliquer sur le bouton en même temps.

Les plus petits auront peut-être besoin d'aide pour cliquer sur le bouton.

Si vous ne voulez pas que les enfants soient poussés par le chronomètre à chercher les animaux rapidement, vous pouvez créer le même type d'activité avec l'augmentation d'image.