Formation
« quelle utilisation pour les pictogrammes en classe de sciences ? »

Jeux de pictogrammes A à E

- Jeu A : jeu de base en version linéaire et figée (planche A4)
- Jeu B : jeu de base en version non linéaire (vignettes découpées)
- Jeu C : mêmes textes que jeu de base mais visuels différents (vignettes découpées)
    - Certains visuels sont communs au jeu de base mais sont associés à un autre texte (« une même image peut prendre un sens différent si le texte est différent »)
    - Certains textes sont accompagnés de visuels inédits (« un même texte peut être illustré par différentes images »)
- Jeu D : jeu de base sans texte (vignettes découpées)
  (« le sens d'une image, sans texte, peut être ambigu »)
- Jeu E : jeu de base agrémenté de 7 pictogrammes de plus (vignettes découpées)

Impression sur des feuilles de couleur suggérée :

- Jeu A sur feuille blanche
- Jeu B sur feuille jaune
- Jeu C sur feuille bleue
- Jeu D sur feuille rose ou saumon
- Jeu E sur feuille verte

Jeu de pictos

A

Étape 1

Nous observons

Étape 2

Nous nous questionnons

Étape 3

Nous proposons des idées

Étape 4

Nous expérimentons

Étape 5

Nous nous documentons

Étape 6

Nous échangeons

Étape 7

Nous concluons

Jeu de pictos

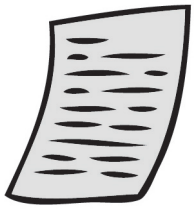
B

Nous observons

Nous nous questionnons

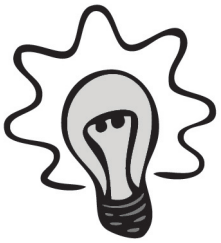
Nous proposons des idées

Nous expérimentons



Nous nous documentons

Nous échangeons



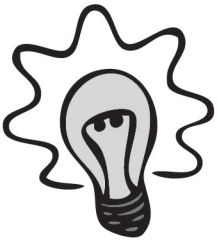
Nous concluons

Jeu de pictos

C

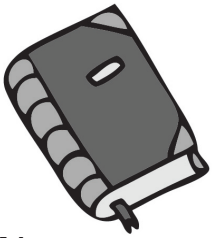
Nous observons

Nous nous questionnons



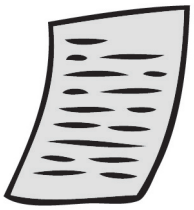
Nous proposons des idées

Nous expérimentons



Nous nous documentons

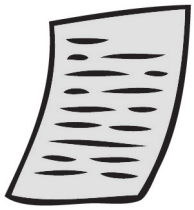
Nous échangeons

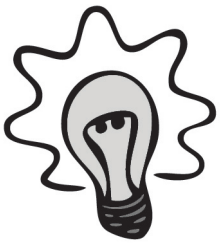


Nous concluons

Jeu de pictos

D





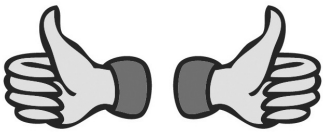
Jeu de pictos

E

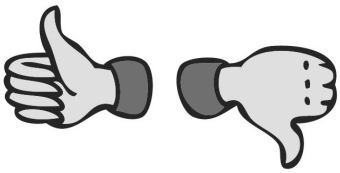
Nous observons

Nous nous questionnons

Nous proposons des idées

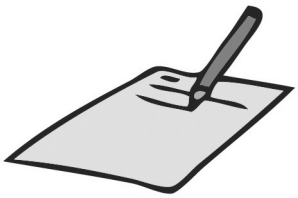


Nous sommes d'accord



Nous ne sommes pas d'accord

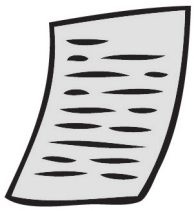
Nous proposons une expérience



Nous écrivons

Nous dessinons

Nous expérimentons

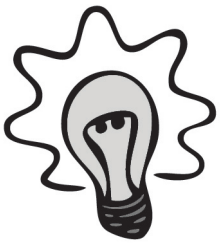


Nous nous documentons

Nous avions raison

Nous n'avions pas raison

Nous échangeons



Nous concluons