

## Thème de l'atelier : Méthodologie / Expression orale

### Atelier : Le Blason

#### atelier 1 : Qu'est-ce qu'un blason ?

#### Déroulement :

Recherche en binôme sur internet sur les blasons (armoiries)

- Qu'est ce qu'un blason ?
- Ses origines ?
- Son histoire ?
- Ses représentations ?
- Ses formes ?
- Rechercher le blason de sa commune.

Synthèse collective des éléments trouvés.

Recherche d'une définition commune.

#### Evaluation :

Objectifs	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4	Elève 5	Observations
Utiliser un outil (moteur de recherche)						
Sélectionner les informations						
Synthétiser les informations						
Rendre compte d'un travail						

## Thème de l'atelier : Méthodologie / Expression orale

### Atelier : Le Blason

#### atelier 2 : Créer son blason

#### Déroulement :

Reprise de la définition commune élaborée dans le premier atelier.

*Le blason est une représentation graphique de la représentation de soi.*

*Il représente les caractéristiques et les qualités de la personne.*

*L'objet le plus important pour moi, mon projet d'avenir, mon rêve, mon paysage préféré, ce que ou qui j'aime le plus, mon sport préféré, ce que je voudrais être....*

Jeu du portrait chinois.

- En collectif, trouver des catégories.

*Exemple : Si j'étais un légume, si j'étais un animal, si j'étais un pays, si j'étais un métier, si j'étais une couleur, si j'étais une fleur...*

- En individuel, choisir 5 catégories y associer un élément. (en garder une trace).
- En collectif, présenter oralement son portrait chinois.

#### Evaluation :

Objectifs	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4	Elève 5	Observations
Prendre part à un dialogue						
Justifier ses choix						
Faire preuve d'imagination						

## Thème de l'atelier : Méthodologie / Expression orale

### Atelier : Le Blason

#### atelier 3 : Réaliser son blason

#### Déroulement :

- En individuel

Choisir une forme de blason et y inclure les éléments représentatifs de sa personne (cf annexe).

Les images peuvent être dessinées, découpées, recherchées sur internet puis travaillées avec le logiciel "Paint" par exemple.

- En collectif

Présenter aux autres sa réalisation

#### Evaluation :

Objectifs	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4	Elève 5	Observations
Rechercher des images						
Utiliser des logiciels spécifiques						
Mener à bien une production						
S'impliquer dans un projet individuel						
Manifester curiosité et créativité						

