

## LA VUE

*NB : ces activités sont le plus souvent mises en œuvre au sein de la classe*

<b>Apprentissage visé (être capable de)</b>	<b>SITUATIONS PROPOSÉES Activité de l'élève</b>	<b>Éléments de progression</b>
<p><i>Élargir, enrichir son champ de perception visuelle</i></p> <p><i>Développer ses aptitudes visuelles</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer avec les couleurs en superposant des calques colorés et en les éclairant avec une lampe de poche</li> <li>• Observer avec une loupe</li> <li>• Regarder à travers un Kaléidoscope</li> <li>• Observer les reflets dans 2 miroirs formant un angle que l'on fait varier</li> <li>• Observer le phénomène de symétrie avec un miroir</li> <li>• Observer l'image donnée par un miroir déformant</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><i>Identifier</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver l'intrus</li> <li>• Trouver l'objet manquant : jeu de kim</li> <li>• Trouver le changement opéré dans la tenue vestimentaire d'un enfant, d'une poupée...</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer une ombre à la personne ou l'objet projeté</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer un objet, une personne, un animal... à sa représentation</li> </ul>	<p>Associer à une photo</p> <p>Associer à un dessin</p> <p>Associer à un schéma</p>
<p><i>Identifier pour comparer</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver les paires identiques : jeu de memory</li> <li>• Jeu des différences</li> </ul>	<p>Augmenter le nombre de paires à reconstituer</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer deux représentations d'une même personne ou d'un même objet (silhouette, ombre...)</li> </ul>	
<p><i>Identifier pour classer</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trier à partir d'un critère visuel en 2d en 3d                             <ul style="list-style-type: none"> <li>. taille (épaisseur, hauteur...)</li> <li>. forme</li> <li>. couleur</li> <li>. thème</li> <li>. distance...</li> </ul> </li> </ul>	<p>Partir d'un critère repéré ou/et choisi par l'élève</p>
		<p>A partir d'un critère donné par le maître</p>