

« Cabinet de Curiosités »

ANNEE SCOLAIRE
2025-2026



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
des Deux-Sèvres

Coordonnateurs :

CPD MDL : Olivia GAUDILLERE

CPD Arts plastiques : Crystèle FERJOU

CPD Sciences, Citoyenneté, Recherche et Innovation : Pierrick MARQUET

CPD enseignement et numérique : Christophe DUDOGRNON

CPC numérique : Sophie ARNAULT, Gaëlle LE-STER, Frédérique

CHENEBIERAS, Arnaud BIRAUD, Karine SARAZI

Présentation

Evolution du projet Bestiaire fantastique, ce projet vous invite à voyager, à collectionner et à constituer un cabinet de curiosités sous la forme d'un livre numérique (avec une tablette ou un ordinateur) associant des images, du texte, du son, voire de la vidéo.

Compétences travaillées et liens avec les domaines du Socle

En fonction des exploitations pédagogiques que vous en ferez, voici quelques liens possibles :

Cycle 1

Langage écrit : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

--> Participer verbalement à la production d'un écrit (dictée à l'adulte).

--> Copier à l'aide d'un clavier

Dessiner

Les enfants doivent disposer de temps pour dessiner librement, dans un espace aménagé où sont disponibles les outils et supports nécessaires. L'enseignant suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. Il permet aux enfants d'identifier les réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés. Il propose des consignes ouvertes qui incitent à la diversité des productions puis à la mutualisation des productions individuelles ; les échanges sur les différentes représentations d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à dépasser les stéréotypes.

Réaliser des compositions plastiques, planes

et en volume

Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes.

Le travail en volume permet aux enfants d'appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire, carton, papier, etc.)

Explorer le monde :

Utiliser des outils numériques

--> Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en **contact avec les nouvelles technologies**. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en **comprendre l'utilité** et commencer à les **utiliser de manière adaptée** (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...).



Des projets de classe ou d'école induisant des relations avec d'autres enfants favorisent des expériences de **communication à distance**.

Explorer l'espace, le temps et le monde du vivant passe par la découverte, l'observation, l'exploration, la fabrication, la manipulation.

Vivre ensemble : Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Cycle 2

Français : Produire des écrits (Domaine 1)

--> Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases. Le projet d'écriture fédère les élèves autour d'un produit final dont le destinataire ne sera plus le professeur mais un public lié au projet lui-même (**livre numérique**)

Questionner le monde : Commencer à s'approprier un environnement numérique (Domaine 2)

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français)

Arts plastiques (Domaine 1, 2, 3, 4, 5)

--> Donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, création numérique...).

Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme mode d'expression. Articuler dessin d'observation et d'invention.

Raconter des histoires vraies ou inventer par le dessin. Transformer un récit en une image.

Pratique de l'image fixe : la création numérique. Photographier en variant les points de vue et les cadrages.

Reconstituer les scènes, enregistrer les traces ou le constat d'une observation. Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, loupes, lentilles ...)

Questionner le monde : Pratiquer des langages

--> Permettre aux élèves d'acquérir des connaissances nécessaires pour décrire et comprendre le monde qui les entoure et développer leur capacité à raisonner. Pratiquer des langages : Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire. Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).

EMC : Apprendre à coopérer (Domaine 2, 3)

Apprendre à coopérer, au sein d'un projet de classe.

Cycle 3

Français : Produire des écrits variés (Domaine 1, 2)

--> Inventer ou détourner un objet du quotidien ou issu de la nature pour en faire un objet insolite avec une fonction inventée et rédiger un texte explicatif / descriptif

--> Les élèves apprennent à utiliser des outils d'écriture (traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne) et à produire un document intégrant du son et de l'image.

Arts plastiques : Expérimenter, produire, créer (Domaines 1, 2, 3, 4, 5)

--> Donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...)

--> **Dessiner pour** élaborer un projet. Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation.

--> Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner.

--> **Pratique de l'image fixe** : la création numérique. Utilisation de l'appareil photographique pour produire des images.

Sciences : Pratiquer des langages

--> Rendre compte de ses activités en utilisant un vocabulaire précis et des formes langagières spécifiques des sciences et des techniques.

EMC : Coopérer et mutualiser (Domaines 2, 3)

--> Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

La diversité des démarches et des approches (observation, manipulation, expérimentation, simulation, documentation...) développe simultanément la curiosité, la créativité, la rigueur, l'esprit critique, l'habileté manuelle et expérimentale, la mémorisation, la collaboration pour mieux vivre ensemble et le goût d'apprendre".

Croisement entre enseignements :

Sur les trois années du cycle, en cycle 3 comme en cycle 2, des projets ambitieux qui s'inscrivent dans la durée peuvent associer l'expression orale et écrite, la lecture, les pratiques artistiques et/ou d'autres enseignements : par exemple, **des projets d'écriture avec édition du texte incluant des illustrations**, des projets de mise en voix (parlée et chantée) de textes en français [...], **des projets de publication en ligne...**

Descriptif

Historique :

Les écoles du département sont de plus en plus équipées en tablettes tactiles, un outil tout-en-un qui facilite **la production multimédia et le travail collaboratif**. Pour accompagner les écoles dans cette exploitation, l'équipe numérique a choisi de proposer un projet collaboratif dans lequel les enseignants pourront facilement s'engager, à hauteur de leur ambition.

Description :

Pour participer à ce projet, les classes devront présenter une collection de curiosités selon le cahier des charges ci-dessous. Les productions des classes seront mises en ligne sur l'espace pédagogique du site de la DSDEN79.

Définition :

Pièce, ou parfois meuble, où étaient entreposées et exposées des « choses rares, nouvelles, singulières ». De cette « culture de l'insolite » à l'origine des collections des 16ème-17ème siècles s'est élaboré peu à peu un esprit scientifique.

Cahier des charges

- Application à utiliser : **Book Creator**

- iPad : il sera nécessaire d'acheter l'application complète

- <https://itunes.apple.com/fr/app/book-creator-for-ipad/id442378070?mt=8>

- Tablette Android et PC : il sera nécessaire d'installer le navigateur Chrome et de créer un compte sur <https://bookcreator.com/>

Consulter son référent numérique si besoin pour les aspects techniques

- **Couverture**

Afin de donner une harmonie à la valorisation départementale qui sera créée, voici quelques éléments qui déterminent la présentation :

- Utilisez la couverture pour afficher **l'ensemble de la collection** ; indiquez l'école et le niveau et suscitez la curiosité du lecteur.

- Choisir le format portrait

- Fond noir

- Police blanche

- **Contenu**

- Chaque curiosité sera présentée sur une page double :

- d'un côté un scan ou une photo d'un objet ou d'une œuvre représentant la curiosité en 2 ou 3 dimensions, sur fond noir.

- de l'autre, le nom de la curiosité (police Short Stack, taille 30) + sa carte d'identité et/ou un texte informatif et/ou créatif (police Open Sans, taille 18)

- Possibilité d'ajouter un enregistrement sonore (pour mettre en voix le texte et/ou le sonoriser) et/ou une vidéo : libérez votre créativité et celles de vos élèves !

- A ce texte pourra s'ajouter tout autre élément qui vous semblera pertinent comme le contexte qui a déterminé le choix de la collection.

- Quelques pistes de collections : des papillons, des coquillages, des fossiles, des dinosaures, des créatures fantastiques, des planètes, des extra-terrestres, ...

- **Organisation**

Privilégiez la collaboration dans toutes ses formes : à l'intérieur de la classe, dans l'école, en dehors.

- **Partage**

- Complétez le nom du livre et celui de l'auteur, supprimez les pages inutiles et publiez-le en ligne.
Transmettez le lien à votre CPC numérique.

Des ressources

Des pistes en **arts plastiques** proposées par Crystèle Ferjou, CPD arts plastiques

Des pistes en **maîtrise de la langue** proposées par Diane MURZEAU, CPD MDL

Des pistes en **sciences** proposées par Pierrick MARQUET, CPD Sciences

[Consulter](#)

Des tutoriels sur le blog de l'équipe numérique 79 :

- Utiliser Book Creator sur tablette iPad

[Consulter](#)



- Utiliser Book Creator sur tablette Android ou sur PC

[Consulter](#)

Votre **référent numérique** ainsi qu'un **parcours M@gistère** (lien communiqué ultérieurement) seront à votre disposition pour vous accompagner tout au long du projet.



[Château d'Oiron - La collection Curios & Mirabilia](#)

Paul-Armand Gette, Cabinet d'histoire naturelle, 1993. Commande publique, collection Cnap © Laurent Lecat, Centre des monuments nationaux



[Musée Bernard d'Agesci – Niort – Les cabinets de curiosités](#)
Le Kunstschränk de Zette Cazalas

Calendrier prévisionnel

Inscriptions des enseignants sur le formulaire dédié sur l'intranet :

rentrée 2025

Début du projet :

janvier 2026 (ou avant si vous le souhaitez)

Envoi des productions possible jusqu'à :

fin période 4