

Cycle 1	Kidsmart - J'apprends à calculer	École primaire Les Tilleuls 85390 Cheffois ce.0850283@ac-nantes.fr
----------------	---	--

Classe : MS / GS (8 élèves)

Résumé du projet

Création d'un album à compter présentant les décompositions des nombres 3, 4 et 5 à partir d'une comptine numérique.

Domaines d'activités

1. Découvrir le monde : approche des quantités et des nombres
2. Le langage au cœur des apprentissages

Compétences visées

Découvrir le monde : approche des quantités et des nombres

- résoudre des problèmes portant sur les quantités
- reconnaître globalement et exprimer de petites quantités
- rechercher les décompositions de 3, 4 et 5
- retrouver les compléments à un nombre donné

Le langage au cœur des apprentissages

- dire un court texte appris par cœur en mettant le ton

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

S'approprier un environnement informatique de travail

- Allumer et éteindre l'ordinateur, lancer et quitter un logiciel
- Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.
- Accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

Créer, produire, traiter, exploiter des données

- Produire et modifier un texte, une image ou un son.
- organiser dans un même document des médias différents (texte, image ou son), issus d'une bibliothèque ou de sa propre composition
- (Saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.)

Déroulement des activités (les étapes)

1- La comptine numérique de départ

- Mémorisation
- Enregistrement de la comptine par les élèves avec le logiciel Audacity

2- Création des images avec le logiciel Tux paint

- Illustration de trois nombres avec Tux paint : 3 gros rats sous les draps, 4 lézards sur le trottoir et 5 lapins cachés dans le foin. Par groupe de deux, les élèves créent les images nécessaires pour les décompositions de chacun des nombres en utilisant des tampons.

3- Traitement de texte sur Didapages

- Saisie des textes, des questions et réponses des trois histoires

4- Prise de son avec le logiciel Audacity

- Enregistrement des questions et des réponses par les élèves.

5- Réalisation de l'album avec le logiciel Didapages.

- Importation des images et des sons par les élèves
- Mise en forme et ajout de l'interactivité par l'enseignant

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

Audacity : logiciel d'enregistrement et de montage sonore libre

Tux paint : logiciel de dessins libre

Didapages : Logiciel de création multimédia

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

Tux paint permet aux élèves l'apprentissage, de manière autonome, de l'utilisation de la souris, de l'occupation de l'espace de la feuille. Le logiciel permet également aux élèves de représenter facilement des personnages, des objets...

- Grâce au logiciel Audacity, les élèves apprennent à se réécouter pour éventuellement se corriger et obtenir un enregistrement oral satisfaisant.

- Le traitement de texte est un outil qui aide les élèves dans la reconnaissance des lettres et des mots

Quel apport de l'outil concernant l'objectif principal du projet : apprendre à calculer. (Il faudra certainement que le projet soit finalisé et testé avec les élèves pour y répondre)

Ce qu'en pense l'enseignant(e)

L'outil informatique est très motivant pour les élèves. C'est un outil riche et ludique qui permet aux élèves d'apprendre autrement. Il développe l'autonomie et les élèves ont la possibilité de procéder par essais, erreurs et correction, ce qui leur permet de progresser. Par exemple, lors d'un enregistrement, il est possible de réécouter et d'améliorer sa production, et c'est la même chose pour la production écrite.

Scénario proposé par [Delphine Dubois](#)
Juin 2008