

| | | |
|----------------|---|---|
| Cycle 1 | Kidsmart à la manière de Gaston Chaissac | <ul style="list-style-type: none">▪ Ecole Primaire Charles Perrault 85170 Saint-Denis-la-Chevassé▪ Ecole Primaire Les Tulipes 85560 Longeville-sur-Mer |
|----------------|---|---|

Classe : MS-GS (27 élèves) et PS au CE2

Résumé du projet :

A l'aide d'un logiciel de dessin, les enfants de deux classes ont créé des personnages à la manière de Gaston CHAISSAC. Ces deux classes ont élaboré collectivement ces personnages par une succession d'échanges électroniques.

Domaines d'activités :

- 1- La sensibilisation, l'imagination, la création : le regard et le geste.
- 2- Découvrir le monde : la structuration du temps.

Compétences visées :

- adapter son geste aux contraintes matérielles rencontrées,
- dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense,
- agir en coopération dans une situation de production collective,
- classer des images séquentielles en ordre chronologique.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école :

- utiliser un dispositif de pointage et de saisie : la souris ;
- créer, produire et modifier un document numérique ;
- démarrer et arrêter un logiciel.

Durée :

Six semaines

Déroulement des activités (les étapes) :

1. Étude des personnages de Gaston CHAISSAC réalisés avec des à-plats de couleurs : visite au musée de l'Abbaye de Sainte-Croix aux Sables d'Olonnes.
2. En classe, prise en main du logiciel Tux Paint en activités libres.
3. Réalisation d'un personnage sans directive « technique » avec le logiciel.
4. Observation, comparaison et échange au sujet des personnages créés.

5. Avec l'aide de l'enseignante, en utilisant le logiciel, réalisation d'un personnage avec consigne à la manière de Gaston CHAISSAC (avec des tâches de couleur et des cernes noirs).
6. Elaboration collective de personnages par un succession d'échanges électroniques entre les deux classes. Chaque étape sera enregistrée.
 - la 1ère classe dessine une tâche, puis l'envoie,
 - la 2ème classe en ajoute une deuxième, puis envoie la production ainsi obtenue,
 - à la 6ème tâche, chaque classe finalise le personnage en le cernant de noir,
 - chaque classe envoie le résultat.
7. Remises en ordre chronologique des différentes étapes.
8. Réalisation d'un diaporama retraçant ces étapes qui sera projeté lors d'une exposition pendant laquelle on voit chaque personnage prendre vie.

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

- ordinateur et souris ;
- le logiciel Tux Paint ;
- la messagerie électronique;
- le logiciel Photo récit.

Le plus des outils informatiques :

- la possibilité d'essayer, d'effacer, de recommencer, de « barbouiller », d'enregistrer différentes étapes,
- l'échange au quotidien via la messagerie électronique,
- garder la trace de la construction des productions et d'en voir l'évolution,
- la diversification des supports lors de l'exposition grâce au diaporama.

Scénario proposé par Ingrid DUFOUR et Amélie LE CAM

septembre 2008