

<p><b>Cycle 1</b> PS-MS 28 élèves</p>	<p><b>KidSmart – Un cahier de vie multimédia</b></p>	<p>École communale 85300 FROIDFOND</p>
---	--	--

**Résumé du projet** : L'envie des élèves de partager et de faire partager les comptines, chants et danses appris à l'école, ainsi qu'une demande des parents, a conduit à l'élaboration d'un cahier de vie multimédia. Outil de mémoire et support d'activités pour les élèves dans un premier temps, il permettra de créer le lien avec les familles par des voies informatiques variées.

### **Mots clés libres**

- mémoriser le patrimoine culturel
- créer un lien école/famille
- comptine, chant

### **Durée**

La phase de découverte a été assez rapide, le logiciel Didapages étant simple d'utilisation avec un didacticiel complet.

Au quotidien, pour le moment, la phase de traitement de texte est assurée par l'enseignante, ainsi que l'insertion des photos ou sons. Elle prend environ 30 min à 1h00 par quinzaine.

Durant la semaine, les élèves choisissent les photos et images qu'ils veulent voir dans le livre parmi celles proposées par l'enseignante. Cette activité, répartie en deux séances et menée en ateliers de 4 à 6 élèves, prend environ 30 mn.

### **Domaines d'activités**

1. Le langage au cœur des apprentissages
2. Vivre ensemble

### **Compétences visées**

- Développer le langage d'évocation : dire ou chanter des comptines, jeux de doigts et chansons.
- Apprendre à coopérer dans une situation de production collective et respecter le choix des autres.
- Adopter un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective.

### **Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école**

- Utiliser un appareil photo numérique.
- Utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier).
- Savoir naviguer dans un document.
- Organiser dans un même document des médias différents (image, son, texte) en étant accompagné par l'enseignante.

### **Déroulement des activités (les étapes)**

1. Mémoriser collectivement des textes dits ou chantés en rapport avec la programmation de la classe.
2. Se constituer une banque d'images grâce à l'appareil photo numérique et rechercher des images via Internet : opérer un choix en fonction des critères retenus.
3. Retranscrire les textes étudiés en utilisant le logiciel Didapages et insérer les illustrations de natures diverses (vidéo, images et son). Cette activité est au début réalisée par l'enseignante.
4. Enregistrer les textes en petits groupes, sélectionner les productions des enfants sollicités individuellement.
5. Apprendre à naviguer dans le logiciel afin de consulter la page recherchée et ceci de manière autonome.
6. Exploiter le cahier de vie en autonomie au moment de l'accueil ou durant un atelier informatique.
7. Être capable de réinvestir ses compétences informatiques pour partager son vécu avec ses proches.

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

- 1 station KidSmart dans la classe, micro, appareil photo numérique
- Didapages, audacity, photofiltre

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

Des élèves qui ne parlaient pas entrent dans le langage : ils communiquent et ils coopèrent.

Tous sont amenés à utiliser des outils dont ils ne disposent pas seuls habituellement : ordinateur, souris, appareil photo numérique.

L'outil a permis à chacun de visualiser ce qu'il a exprimé de manière corporelle (sentiment, personnage, image, danse).

### **Ce qu'en pense l'enseignante**

*Les élèves, même les plus novices, ont tout de suite été attirés par l'outil. Ils ont vite progressé et une entraide s'est rapidement mise en place.*

### **Ce que pensent les parents**

*Un avis favorable a été donné par les parents se sentant concernés par les nouvelles technologies. Le noyau familial étant de plus en plus éloigné, cela permettra aux membres de la famille de pouvoir partager les activités pratiquées par l'enfant. Ceci créera sans doute un impact fort entre l'école et la famille.*

Scénario proposé par Valérie RABIA  
mai 2007