

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Cycle 1	Création d'un album multi média à partir de « la petite chenille » de la maison des maths de Millie	École maternelle Bouron Massé FONTENAY LE COMTE Niveau : Petite section2
----------------	--	--

Résumé du projet :

Les PS2 vont inventer une histoire sur la petite chenille qui n'a pas de taches et qui lors de sa promenade au cours d'une journée, en acquiert 5. Cette histoire, créée avec le logiciel MCK3, sera mise en page, racontée par les enfants et gardée en mémoire sous la forme d'un CD rom qui leur sera distribué. Cette chenille nous vient du logiciel de math : « la maison de Millie », qui est utilisé fréquemment par les enfants.

Domaines d'activité :

- Le langage au cœur des apprentissages.
- Vivre ensemble.
- Découvrir le monde. Repérage dans le temps
- La sensibilité, l'imagination, la création.

Compétences visées

- Apprendre les quantités jusqu'à 5, reconnaître la graphie des chiffres de 0 à 5
- Développer le langage d'évocation
- Mémoriser les différentes phases de l'histoire.
- L'ordre chronologique de la journée.
- Inventer, créer, dicter à l'adulte
- Parler devant un micro, prêter sa voix à un personnage.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Manipuler la souris, cliquer, déplacer de petits accessoires
- Pouvoir regarder l'écran et manipuler la souris
- Imprimer.
- Se familiariser avec les différents icônes.

Déroulement des activités (les étapes)

Les PS 2 ont dans un premier temps travaillé avec le logiciel (la maison de MILLIE – Edmark) ; mais celui-ci s'est avéré trop complexe au regard de leur très jeune âge. D'où :

1. Reprise dans l'esprit du logiciel d'activités de comptage (seulement jusqu'à 5) : fixer au mur, une grande chenille et suivant les consignes, en petits groupes, lui coller avec du scratch, des antennes, des pieds, des queues...
2. Imprimer la chenille du logiciel sans tache.
3. Lui trouver un nom et essayer d'inventer des situations où elle pourrait acquérir ses taches.
4. Dicter l'histoire à la maîtresse qui induit quelques marques de la temporalité (et après l'école ? et quand il fait nuit ?). Le groupe est alors composé de 11 élèves.
5. Imprimer la chenille au fur et à mesure qu'elle acquiert ses taches, dessiner les personnages...Mémoriser l'histoire.
6. Créer une marionnette-chenille (individuelle), la faire parler à différents moments de la journée et entre autres au moment des rassemblements.
7. Enregistrer les enfants.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Manipuler la souris, cliquer, déplacer de petits accessoires
- Pouvoir regarder l'écran et manipuler la souris
- Imprimer.
- Se familiariser avec les différents icônes.

Ce qu'en pense l'enseignant :

La situation a été motivante pour les apprentissages mais un peu longue dans le temps, car la démarche et le rythme de travail des petits sont lents.

L'ordinateur est un outil très attractif et les contraintes passent inaperçues : créer l'histoire et la raconter est un vrai plaisir.

L'enregistrement du texte, pour certains, a été un passage difficile (timidité, difficulté d'élocution, d'articulation). Sur la numération et le langage, il a été plus facile d'évaluer les acquis que sur la notion de temps (en raison du développement psychologique des élèves de cet âge).

Ce qu'en pensent les parents :

Aux portes ouvertes de l'école, les enfants étaient impatients de montrer leur production.

Les parents s'asseyaient derrière le fauteuil de la station Kidsmart et suivaient avec attention et plaisir l'histoire. Ils étaient surpris par la facilité avec laquelle les enfants manipulaient l'ordinateur, redisaient le texte en même temps.

Quelques élèves étaient déçus de ne pas pouvoir écouter le CD à la maison où il n'y a pas d'ordinateur.

Pierrette Bocquier – mars 2005