

Cycles 1 et 2 M.S et G.S (15 élèves)	KidSmart – la chasse aux bruits	École Primaire Isaac Potet 85110 – Saint-Prouant
--	--	---

Résumé du projet : Après une chasse aux bruits environnants de l'école, les M.S et les G.S ont été amenés à fabriquer des jeux sonores sous des formes variées pour développer l'écoute et la discrimination auditive. Ces jeux sont mis en libre accès dans le coin écoute pour l'ensemble de la classe.

Mots clés libres : Bruits – Ecoute – Discrimination auditive

Durée de réalisation du projet : 8 séances de 30 minutes pour la première phase du projet (bruits d'objets)
4 séances de 30 minutes pour la deuxième phase (sons du corps)
sur une période de 6 semaines

Domaines d'activités

1. La sensibilité, l'imagination, la création : la voix et l'écoute.
2. Le langage au cœur des apprentissages.

Compétences visées

- Ecouter ... une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
- Faire des propositions, lors des phases de création, d'invention avec son corps, sa voix ou des objets sonores.
- Développer la discrimination et la mémoire auditives.
- Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade.
- Acquérir et utiliser un vocabulaire précis.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

- Utiliser la souris pour pointer un élément et valider une action.
- Lancer et arrêter un logiciel (Audacity).
- Produire un texte, une image et un son.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Recherche en petit groupe pour lister à l'oral puis à l'écrit, des bruits intérieurs et extérieurs produits par des objets familiers de l'environnement scolaire quotidien.
2. Expérimentation et verbalisation des bruits retenus.
3. Enregistrement de chacun de ces bruits à l'aide d'un micro et du logiciel Audacity et utilisation de l'appareil photo numérique pour garder en mémoire les photos d'objets correspondants aux bruits.
4. Discussion et sélection des bruits pour les différents jeux sonores (loto interactif, jeu du son intrus, memory des sons...).
5. Une démarche similaire a été appliquée pour un travail mettant en action le corps.
6. Fabrication des jeux par la maîtresse au cours d'un atelier d'après-midi sous le regard des enfants.
7. Mise en place de ces jeux dans le coin écoute de la classe.

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

- L'appareil photo numérique et le micro.
- Le logiciel de traitement du son Audacity.
- Les logiciels de traitement de l'image Photophiltre et Tuxpaint.
- Le logiciel Didapages.

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

- Permettre aux enfants de gérer les enregistrements eux-mêmes après un travail d'entraînement, de s'écouter immédiatement, de critiquer et de refaire si nécessaire.
- Manipuler aisément des sons.
- Partager la création de jeux interactifs (démystification de l'outil informatique).

Ce qu'en pense l'enseignant(e)

Très bon investissement des enfants que ce soit au niveau de la phase de préparation (recherche et enregistrement des bruits, prise de photos) que de la phase de fabrication des jeux (prise en main facile des logiciels). Mes appréhensions initiales se sont effacées rapidement devant la grande motivation des élèves et leur facilité à utiliser l'ordinateur et les différents logiciels.