

PS	ENR : constituer et exploiter une imagerie en petite section	École primaire 49123 Ingrandes sur Loire
----	---	---



De manière à uniformiser les sources de la classe (photos plastifiées, imagier livres, diapos, vidéo) et donner une dimension de spectacle pour les PS (grand écran, couleurs, grand format), une base de données est constituée, à partir d'un format moyen de photos pour exploitation facile sur TNI.

domaines et champs des programmes

- 1. S'approprier le langage** (vocabulaire spécifique, description, échanges, expression, comprendre, progresser vers la maîtrise de la langue française)
- 2. Découvrir l'écrit** (écrire le mot de chaque image)
- 3. Découvrir le monde** (repérer dans l'espace, découvrir le vivant et les objets représentés).

domaines et compétences du B2i

1. S'approprier un environnement informatique de travail

E.1.1 : Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique de travail

4. S'informer, se documenter

E.4.2 : Je sais repérer les informations affichées à l'écran.

type d'activité

Séquence et activité collective.

déroulement

Dans un premier temps :

Plusieurs Séances :

En groupe classe : présentation en diaporama d'une série de photos.

Faire défiler les photos manuellement de manière à ménager le temps nécessaire pour les commentaires et l'appropriation du vocabulaire. Plusieurs séances sont nécessaires pour intégrer le vocabulaire.

On peut reprendre ces éléments notamment en classe avec des maquettes et des figurines ou d'autres photos.

Dans un deuxième temps :

Plusieurs autres séances :

Jouons avec le stylet optique et le logiciel du TNI.

D'une façon ludique, on va importer des photos de la base de données dans le logiciel.

On passera ensuite en revue chaque animal. On ajoutera une couche et on dessinera la silhouette en choisissant une épaisseur de trait et une couleur. Peu à peu les enfants spectateurs se familiariseront à la démarche et deviendront acteurs en traçant sur le tableau une partie de la silhouette.

Au final, on masque la couche photos ; restent les couches transparentes que l'on fera défiler ne faisant apparaître que les silhouettes des animaux.

Le jeu consiste à les reconnaître, à les citer.

On peut imprimer les silhouettes dessinées et les exploiter en classe (peinture, maths, relations, etc.)

On peut tracer les noms des animaux sur une autre couche créée à cet effet.

Avec le logiciel « Photorécit » on peut reprendre les mêmes photos de la base de données et travailler sur le nom de l'animal et l'enregistrement de son nom et son cri par la voix des enfants.

Au final :

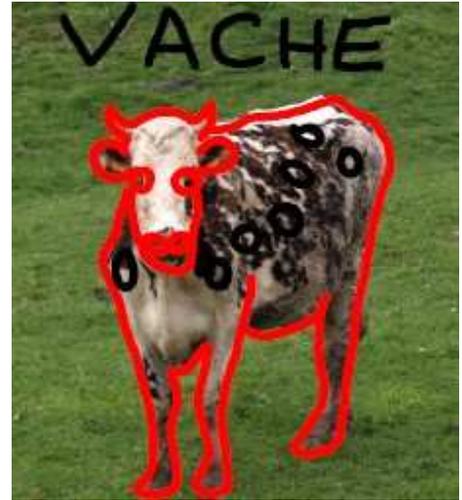
Ce déroulement est applicable à tout **imagier maternelle classique** qui sera ainsi constitué en dossiers facilement identifiables.

Avertissements :

Toujours bien définir son objectif et l'inscrire dans son environnement le plus complet. Le scénariser et le passer toujours dans son ordre.

Exemple : LA FERME

1. Le paysage qui entoure la ferme (vocabulaire : pré, forêt, rivière, montagne, prairies, routes, clôtures, poteaux électriques, pont, etc.)
2. les bâtiments de la ferme (maison, étable, hangar, poulailler, silo etc.)
3. Entrons dans les bâtiments. La fonction des bâtiments (salle de traite, hangar à foin, à tracteur, soue à cochons, mare à canard, niche etc.)
4. Isolons des objets symboles de la ferme : tracteur, botte de foin, moissonneuse batteuse, élevages de poules de cochons, clôtures...
5. Isolons les animaux en particulier (on peut les associer avec leurs petits).
Des gros mammifères (cheval, vache) aux oiseaux du poulailler + rares comme le dindon et la pintade.
6. En complément à tout ce travail de compilation d'images en situation, on peut mettre en parallèle des photos de figurines de la ferme, réalistes comme celles de la firme Schleich, schématiques comme celles de Fischer Price. Idem pour les bâtiments. On peut aussi y ajouter des illustrations plus ou moins « artistiques » de façon à ce que les enfants s'habituent à des représentations différentes.

**lieu**

Salle disposant d'un TNI.

matériel et logiciels utilisés

PC + TNI et logiciel lié (permettant la création de couches ou calques)
Micro-casques pour l'enregistrement audio
Microsoft Photorécit 3

sites internet utilisés par l'enseignant pour la préparation

Moteur de recherche spécialisé image

apports et limites des TICE

Un format motivant, une mise en scène qui peut être scénarisée.
Collecte des supports facilitée grâce à Internet.

document joint

Fichier lisible avec Interwrite Workspace : FERME.gwb

Scénario pédagogique proposé par Michel Amelin, enseignant
Janvier 2011

