

GS	<b>ENR : présentation de l'école dans Didapages</b>	École primaire Les Éperviers 49420 La Prévière
----	---	---



En début d'année, réalisation d'un livret numérique de présentation de l'école (photographie, son, écrit) par les élèves de grande section grâce au logiciel Didapages.

### domaines et champs des programmes

S'approprier le langage  
Découvrir l'écrit  
Découvrir le monde

### objectifs pédagogiques

Savoir se repérer dans l'espace de l'école

### domaines et compétences du B2i

#### 1. S'approprier un environnement informatique de travail

1.1 - Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.

1.2 - Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique; je sais lancer et quitter un logiciel.

1.3 - Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

#### 3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

3.1 - Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

3.2 - Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.

### déroulement

#### Phase 1 :

Par groupes d'élèves

**Durée :** 20 minutes

**Lieu :** Dans l'école

**Objectifs :**

- Savoir manipuler, utiliser un appareil photo
- Se repérer dans un espace familier
- Savoir allumer et utiliser un ordinateur

**Tâches et activités des élèves :**

- Temps de familiarisation avec l'appareil photo. L'enseignant explique le fonctionnement de l'appareil numérique.
- Choix d'un espace de l'école à photographier et justification du choix.
- Déplacement, repérage dans l'école
- Transférer les photographies sur ordinateur

## Phase 2 :

Par groupes

**Durée :** 30 minutes

**Lieu :** dans l'école

**Objectifs :**

Se repérer dans l'espace de l'école

S'approprier un environnement informatique de travail

**Tâches et activités des élèves :**

Jeux d'orientation :

- L'enfant A décrit à l'enfant B l'endroit où il doit aller se cacher. L'enfant A l'y rejoint pour valider. Changement des rôles du binôme

Partie TICE :

- Chaque élève doit donner un nom de lieu à la photo qu'il a lui-même prise

- Chaque élève doit essayer d'encoder ce nom avec l'aide de l'enseignant avec des lettres amovibles.

- Saisir à l'ordinateur le nom donné à sa photographie dans le logiciel « Didapages ». L'enseignant aura préparé la page pour chaque élève.

Préparation au jeu d'orientation N°2 :

- Observation et organisation des photos (5/6) de manière cohérente pour en faire un parcours que le groupe suivant devra suivre.

## Phase 3 :

**Durée :** 30 mn

**Lieu :** dans l'école

**Objectifs :**

Se repérer dans l'espace de l'école

S'approprier un environnement informatique de travail

**Tâches et activités des élèves :**

- Divers jeux d'orientation dans l'école

- Partie TICE :

- Chaque élève enregistre vocalement dans Audacity, le nom de sa photo.

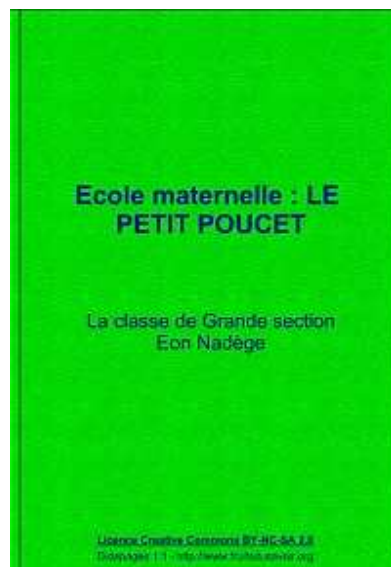
L'enseignant le transfère dans le projet « Didapages »

- Puis chaque élève doit essayer de replacer sa photo à sa place dans l'ordre spatial du portail d'entrée à la classe de GS.

L'enseignant réalise la mise en page finale du projet de présentation de l'école.

Production finale : Dans le logiciel Didapages, création d'un « livre multimédia » présentant les différents lieux de l'école par le biais de photos, sons et production d'écrit. Les photographies seront organisées dans l'ordre spatial allant du portail d'entrée à la classe de GS en passant par les lieux extérieurs et intérieurs.

Une copie du projet sera présentée aux parents lors de la réunion de rentrée pour présenter les locaux de façon dynamique.



## matériel et logiciels utilisés

TNI (Tableau Numérique Interactif)

Logiciel Didapages (logiciel gratuit téléchargeable à l'adresse : <http://www.didasystem.com/index.php?page=licence-dida1>)

Classe mobile (5 ordinateurs portables + 2 fixes)

Scénario pédagogique proposé par Nadège Eon, enseignante  
Mai 2011

