

Cycle : 3

**Titre** : insérer un bâtiment dans un paysage : la nouvelle salle de motricité  
scénario pédagogique École : Hugues Aufray – Couffé 44  
Circonscription d'ANCENIS, Inspection académique de la Loire Atlantique  
date : janvier 2012



**Descriptif rapide:**

La classe de CE2-CM1 suit l'évolution de la construction de la nouvelle salle de motricité. Les élèves ont observé le paysage avant la construction. Une photographie du terrain a été prise avant le début des travaux.

- Les élèves ont imaginé le nouveau bâtiment, l'ont dessiné et vont devoir l'insérer dans le paysage.
  - Par découpage / collage
  - En utilisant le logiciel Photofiltre.
- Les élèves réaliseront un diaporama (logiciel Photorécit) pour mettre en valeur leurs productions. Ce diaporama sera présenté aux familles lors de la journée « Portes ouvertes » de l'école.



*Photographie prise par les élèves de la classe.  
Emplacement de la future salle de motricité*

**Domaines d'activités** : Arts visuels – Géographie

**Compétences visées :**

- GEOGRAPHIE : Décrire et comprendre comment les hommes vivent et aménagent leur territoire : organisation de l'espace / Lire un paysage - Expliquer et comprendre un paysage.
- ARTS VISUELS : Réaliser une production individuelle en deux dimensions à partir de consignes précises (Dessiner pour représenter).

**Domaines du B2i :**

S'approprier un environnement informatique de travail  
Créer, produire, traiter, exploiter des données

**Compétences du B2i :**

**Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques :**

- Il sait enregistrer ses documents dans son espace personnel ou partagé en fonction des usages.
- Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé.

**Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail :**

- L'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique.

**Dispositif pédagogique :**

- 6 ordinateurs – 2 élèves par ordinateur (Mise en place d'un tutorat)
- Le reste de la classe travaille sur une autre activité en autonomie.
- L'enseignante lance l'atelier sur les ordinateurs. Le tutorat permet ensuite à l'enseignante d'intervenir dans les deux groupes.

**Matériel et supports :**

- 6 ordinateurs
- logiciel Photofiltre
- images numérisées (paysage nu et bâtiments dessinés par les élèves)

## Déroulement :

### Avant la séance :

Après un travail sur les fonctions du nouveau bâtiment, l'enseignante a demandé aux élèves de l'imaginer et de le dessiner sur une feuille blanche, de face. Ils ont découpé et collé ce dessin sur le paysage en couleur, au format A4. Il était donc proposé aux élèves de vérifier les proportions de leur bâtiment en superposant leur dessin au paysage A4 fixé sur une fenêtre.

Les élèves ont appris à scanner leurs productions et à les enregistrer dans le dossier de la classe. Un tutoriel a été créé et est à disposition des élèves. (Annexe : « Scanner un document »)

Suite à l'intervention d'un architecte et un travail sur les plans, les élèves ont à nouveau dessiné le bâtiment en tenant compte de ces nouvelles informations.

Ils ont scanné leurs dessins en utilisant le tutoriel « Scanner un document ».

### Déroulement de la séance :

Les élèves s'installent aux six ordinateurs (1 ordinateur pour 2).

L'enseignante rappelle le travail qui a été effectué et les soucis de proportions rencontrés par quelques élèves.

Elle propose d'insérer le bâtiment dans le paysage à l'aide du logiciel « Photofiltre ».

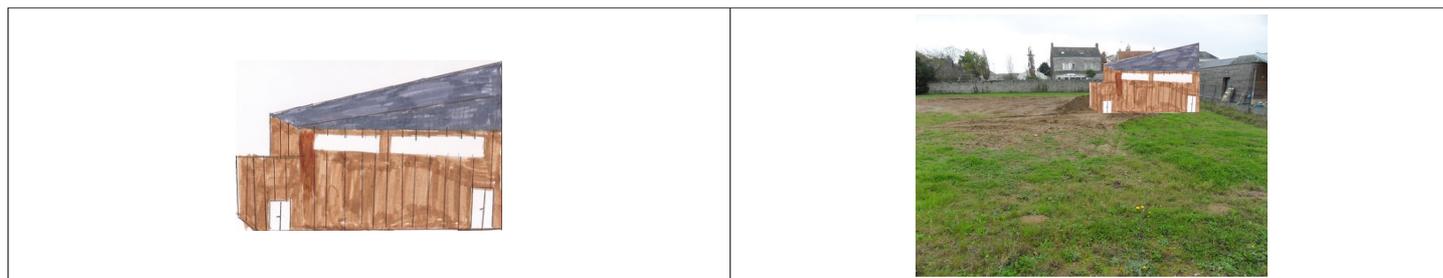
Les élèves disposent d'un tutoriel pour insérer le bâtiment scanné dans le paysage à l'aide du logiciel Photofiltre (Voir annexe : Insérer un dessin scanné dans une photographie à l'aide du logiciel photofiltre.). L'enseignante reste disponible pour aider les élèves à se repérer dans le tutoriel et régler les soucis techniques. L'objectif est de les rendre autonomes dans l'utilisation du tutoriel afin de mettre en place un tutorat.

Chaque élève réalise le travail demandé pour son bâtiment.

Un tutorat peut ensuite être mis en place. En cas de soucis, les élèves peuvent demander de l'aide à leurs tuteurs.

Ainsi, l'enseignante est disponible pour le reste de la classe.

Un tableau à double-entrée permet de connaître la liste des élèves ayant réalisé la tâche et pouvant être tuteurs.



### Après la séance :

Les paysages seront utilisés pour créer un diaporama avec le logiciel Photorécit 3.

Tout au long de la construction du bâtiment, des photos, des dessins,... pourront être ajoutés au diaporama.

Il sera présenté aux familles lors d'une exposition, à la fin de l'année.

---

### **Commentaire(s) de l'enseignant :**

Le tutorat et les tutoriels favorisent l'acquisition de l'autonomie des élèves dans ces ateliers TUIC.

### **Apport spécifique des TICE :**

- Insérer le bâtiment à l'aide d'un logiciel permet la modification des proportions, de l'orientation,...
- Le diaporama pourra être diffusé, avec l'autorisation des familles.

### **Annexe(s) :**

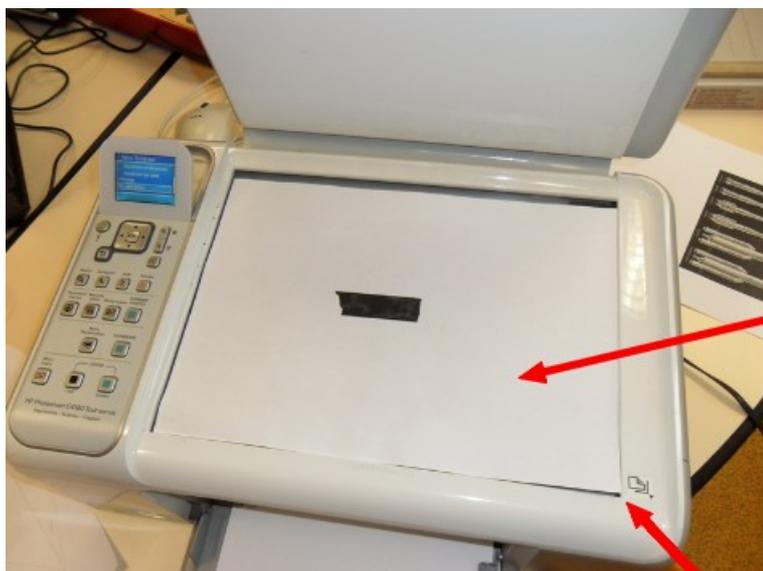
- Tutoriels :
  - Scanner un document
  - Insérer un dessin scanné dans une photographie avec Photofiltre

---

**Auteur(s) : Katia LEBRUN – Valérie PETARD**

# Scanner un document

## Placer la feuille sur le scanner :



Placer l'image face à la vitre.

Le document doit être placé dans le coin.

## Lancer la numérisation :



3 - Appuyer sur "OK".

2 - Sélectionner "Ph. vers fichier".

*Il faut utiliser les flèches pour changer de ligne.*

1 - Appuyer sur la touche "Numériser".

Le scanner numérise. Cliquer sur « Terminer ».

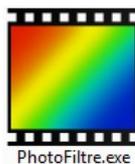
## Récupérer l'image scannée :

Les images scannées sont enregistrées dans le dossier « **Mes numérisations** ».



*Déplacer les images dans le bon dossier ou retoucher l'image avec Photofiltre, par exemple.*

# Insérer un dessin scanné dans une photographie à l'aide du logiciel photofiltre.



1) Lancer le logiciel **PHOTOFILTRE**.

2) Ouvrir l'image « **terrain.JPG** » (FICHIER / OUVRIR).

3) Ouvrir son **dessin scanné** (FICHIER / OUVRIR).

4) Prendre l'outil « **Sélection** »  Choisir l'option « **polygone** » . Faire le **tour du bâtiment en longeant les murs**. Il faut cliquer à chaque fois que l'on veut changer de direction. Pour terminer la sélection, il faut revenir au **point de départ**.

*Quand on veut **annuler une sélection**, on peut appuyer sur la touche « **Echap** » sur le clavier.*

5) Quand le bâtiment est sélectionné, il faut le copier : **ÉDITION / COPIER**. On peut utiliser les touches du clavier : **CTRL+C**.

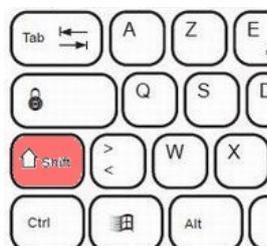
6) **Réduire l'image** du dessin scanné en cliquant sur le bouton de gauche :



7) Coller la sélection sur la photographie du terrain : **ÉDITION / COLLER**. On peut utiliser les touches du clavier : **CTRL+V**.

8) On peut déplacer le bâtiment, le redimensionner, ... Il est possible de déformer le bâtiment.

*Pour conserver les proportions (ne pas déformer le bâtiment), il suffit d'appuyer sur la touche **SHIFT** :*



9) Enregistrer la photographie modifiée : **FICHIER / ENREGISTRER SOUS** dans le dossier « **photographies retouchées** ».

*En cas d'erreur, on peut annuler en cliquant sur . (Ou faire : **ÉDITION / ANNULER**)*