

Cycle : 1

Titre : Imagemo des monstres

Descriptif rapide: Séance de réappropriation du lexique en fin de séquence, mémorisation de l'alphabet (deux graphies) et de la graphie des mots du lexique.

Mot(s) clé(s) : lexique, lecture, écriture, vocabulaire, B2i, ateliers

Domaines d'activités : Découvrir l'écrit (Se préparer à apprendre à lire et à écrire)

Compétences visées :

- Comprendre, acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues.
 - Associer un mot à une image en se référant à un modèle
 - Écrire un mot du lexique de la classe avec des lettres mobiles
 - Mémoriser le nom des lettres de l'alphabet (2 graphies)
-

Domaine du B2i :

S'approprier un environnement informatique de travail.

Item du B2i :

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

Explicitation de l'item du B2i :

L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'environnement informatique qu'il utilise à l'école et sait à quoi ils servent. (Casque, souris, écran,...).

Dispositif pédagogique :

Dans sa classe, l'enseignante mène un atelier pour chaque niveau de classe (PS / MS / GS). Les autres élèves de la classe travaillent en autonomie ou dans un atelier mené par l'ATSEM.

Matériel et supports :

Cartes lexiques, atelier lecture (mots écrits dans les trois écritures à replacer au bon endroit), Borne wifi, 8 ordinateurs portables, 1 ordinateur de fond de classe, souris, casques, logiciel Imagemo, thème des montres pour le logiciel Imagemo (réalisé par les enseignantes dans le cadre d'un projet d'équipe)

Déroulement :

Avant la séance :

1/ Lecture de différents albums sur le thème des monstres : découverte et travail sur le lexique. (En coin regroupement)

2/ Présentation des cartes du lexique : nommer les éléments se mettre d'accord sur le mot représenté par les illustrations. Appropriation du lexique lors d'activités collectives : jeux de devinettes, classement des cartes (catégorisation, initiale identique), relecture des albums avec les cartes du lexique associées, etc...)

3/ Atelier lecture : associer les mots aux images dans différentes écritures (pour commencer en capitales d'imprimerie), avec aide possible des cartes du lexique.

Atelier écriture: écrire un ou plusieurs mots du lexique à l'aide de lettres mobiles.



4/ Ateliers de découverte du logiciel Imagemo encadrés par l'enseignante (petit groupe d'élèves sur un ordinateur). Les élèves découvrent les activités « Associer » (Associer un mot à une image) et « Ecrire » (Recomposer un mot à l'aide de lettres prises dans un clavier).

Pendant ces ateliers, les élèves sélectionnent un thème et une activité, choisissent les options indiquées par la maîtresse (son, graphie, difficulté), écoutent la consigne (en cliquant sur le point d'interrogation), enchaînent des activités, ferment le programme,... Ce temps de travail en petit groupe permet aux élèves de prendre des repères (informations affichées par le logiciel, activités possibles, glisser / déposer / clics, aides,...) afin qu'ils soient plus autonomes lors des ateliers suivants.

Dans un deuxième temps, les élèves utilisent le logiciel Imagemo en autonomie. Ils s'installent devant un ordinateur, positionnent correctement le casque, manipulent la souris afin de sélectionner leurs noms dans une liste et réalisent les activités travaillées en petit groupe. L'enseignante accompagne les élèves dans ces premières manipulations.

5/ Les élèves peuvent jouer avec le thème pendant le temps d'accueil du matin sur l'ordinateur de fond de classe. Naturellement, quelques élèves se regroupent autour de l'élève installé à l'ordinateur. Les élèves explorent le logiciel, une coopération se met en place.

Après ce temps de découverte, des séances sont mises en place en fonction des objectifs de l'enseignante.

Séance avec le logiciel Imagemo :

Atelier MS :

Objectif : Réinvestir du lexique au travers du logiciel Imagemo

La classe est équipée d'un ordinateur de fond de classe. Pour cette séance, 8 ordinateurs portables de la classe mobile sont installés dans la classe. Ils sont équipés de souris et de casques. Chaque élève de MS pourra donc travailler en autonomie sur un ordinateur. L'enseignante encadre cet atelier pour accompagner les élèves dans la manipulation des ordinateurs, la navigation dans le logiciel, la réalisation des tâches. Les PS et GS participent à d'autres ateliers en autonomie ou avec l'ATSEM.

Les élèves lancent le logiciel Imagemo en double-cliquant sur le raccourci du logiciel ou par un « clic + touche entrée » pour les élèves ayant des difficultés avec le double-clic.

Chaque élève sélectionne son nom dans la liste puisque l'enseignante a créé des comptes pour ses élèves dans le logiciel Imagemo. Remarque : L'élève peut commencer à écrire son prénom pour une recherche plus rapide.

Les élèves sélectionnent le thème des monstres qui a été réalisé par les enseignantes à partir des images utilisées dans les apprentissages (lecture / écriture).



Les élèves vont jouer avec l'activité « Ecrire » dans laquelle il faut recomposer un mot à l'aide de lettres prises par glisser-déposer dans un clavier affiché à l'écran.

Les MS doivent utiliser les options : modèle visible, lettres majuscules.

A chaque mot réalisé, un petit carré est affiché en haut à droite de l'écran.

En bas à gauche, on a un retour sur les tentatives des élèves (points verts et

rouges).

Ces indices visuels permettent à l'enseignant d'évaluer rapidement s'il doit apporter une aide à l'élève.

Atelier GS : Atelier identique avec des options différentes : modèle visible, lettres majuscules ou minuscules en fonction des élèves.

Scénario pédagogique proposé par l'école Robert Doisneau de Riaillé (44)
Circonscription d'ANCENIS, Inspection académique de la Loire Atlantique
date : 21 janvier 2013

Auteur(s) : Estelle Guilleux – Marion Brosseaud - Hélène Mauny - Ecole Robert Doisneau (Riaillé)

Contributeur : Valérie Pétard Ma-TUIC44

Apport spécifique des TICE :

- Un entraînement en autonomie est possible car les consignes sont oralisées.
- Les élèves peuvent entendre les mots, le nom des lettres (clavier sonore), ce qui favorise la mémorisation.
- Dans l'activité « Écrire », le logiciel permet une correction immédiate et facilement compréhensible pour les élèves (lettres avec un fond vert ou orange).
- Après la séance, l'enseignant peut consulter les essais-erreurs même si l'atelier se déroule en autonomie grâce au bilan individuel.

Date	Partie	Thème	Caractères	Modèle	Mot	Erreurs	%
22/01/2013	2	Les monstres	Majuscules	visible	maman ogre	["n", "g"]	82
22/01/2013	1	Les monstres	Majuscules	visible	piquants	["u", "a"]	80

Différenciation :

Différenciation de l'exercice et des objectifs selon l'utilisation ou non du son, par la quantité d'items, par les options (modèle, graphie).

Variante :

La séance de découverte du logiciel Imagemo peut être menée à l'aide d'un outil de vidéoprojection collective (vidéoprojecteur / TBI).

Commentaires :

- Les élèves sont rapidement autonomes avec le logiciel (ergonomie qui simplifie la navigation, consignes oralisées, quatre activités que les élèves comprennent rapidement). Par contre, les élèves peuvent facilement modifier les paramètres (avec ou sans modèle / graphie / avec ou sans son,...). Le bilan fera apparaître les options sélectionnées par l'élève. L'enseignant pourra être attentif aux élèves qui n'ont pas sélectionné correctement les options dans les séances précédentes.
- L'utilisation de casques favorise l'écoute des sons, des mots, des consignes et la concentration de l'élève sur son activité.
- Le prénom de l'utilisateur est affiché en permanence à l'écran lorsqu'il réalise des exercices. Si l'enseignant souhaite exploiter les informations des bilans individuels, il doit s'assurer que les élèves utilisent bien leurs comptes car il est facile d'utiliser le compte d'un autre élève.
- Le logiciel Imagemo peut être installé sur le serveur (SLIS). Les élèves peuvent travailler sur n'importe quel ordinateur relié au réseau et l'enseignante peut consulter les bilans à partir d'un de ces ordinateurs.

Pour plus d'informations : <http://www.imagemo.fr>

Annexe : Tutoriel « Créer un nouveau thème pour le logiciel IMAGEMO »