

Cycle : 1

Titre : lire l'espace qui nous entoure

Descriptif rapide :

Il s'agit d'un travail sur la représentation du réel mené avec des enfants de petite section et de moyenne section. L'enseignant propose des situations de jeu pour que les enfants s'approprient peu à peu l'espace de l'école. Ils découvrent les matières, les couleurs et commencent à se situer dans l'espace. Le passage du réel aux différentes représentations est progressif, l'utilisation du support papier est un préalable à l'utilisation du support numérique.

Des séances avec des petits groupes sont organisées pour amener les enfants à utiliser et mobiliser un vocabulaire spécifique dans des situations vécues. Les manipulations et le jeu ont une place importante dans l'apprentissage.

Mot(s) clé(s) : orientation, matière, espace, vue, toucher, réel, représentation, photo, numérique

Domaine(s) du socle :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Explorer le monde

Compétences visées :

L'oral
Faire l'expérience de l'espace

Enseignement (s) :

Comprendre et apprendre
Se repérer dans son environnement proche.

Connaissances et connaissances associées :
pratiquer divers usages du langage oral : décrire, expliquer, questionner.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation,



Compétence(s) lié(e)s au numérique :

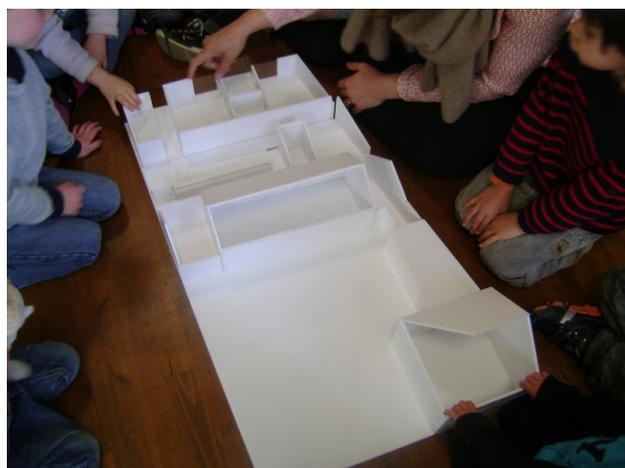
Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette.

Dispositif pédagogique :

Groupe de 5 élèves pendant 20 minutes.
L'enseignant accompagne le groupe dans cette activité dirigée pour favoriser un oral structuré.
L'ATSEM accompagne un atelier et les autres enfants sont en activités autonomes.

Matériel et supports :

une maquette de l'école
des matériaux de textures différentes
des tablettes tactiles



Déroulement :

Première séance : à la découverte de l'espace

L'enseignante fait découvrir l'espace proche aux enfants. Les enfants prennent des photos des différents lieux choisis. Cette séance est une première prise d'informations et permet de faire une description de ce que l'on voit.



Deuxième séance : à la découverte des matières

Pour mener cette activité, nous utilisons 2 cubes. Sur les faces de l'un des cubes, est collée une photo d'un espace connu des enfants. Sur l'autre cube, chaque face correspond à un matériau que l'on peut rencontrer.

Le cube image permet d'orienter le groupe d'enfants vers le lieu représenté. Puis, par le toucher, les enfants comparent les différentes textures du cube avec les textures rencontrées sur place.

Les enfants expriment leur ressenti, l'enseignante apporte le vocabulaire servant à désigner les matières (bois, métal, bitum...) et leur aspect (lisse, rugueux, dur, transparent...).

Le vocabulaire est utilisé en situation.

Troisième séance : fabrication d'une maquette

Les enfants réinvestissent le vocabulaire appris lors d'un atelier pendant lequel ils collent différents matériaux sur une maquette réalisée préalablement. Le groupe se rend dans les différents lieux pour observer et décrire une nouvelle fois la matière. Les enfants apprennent à se repérer sur la maquette et choisissent la matière qui correspond le mieux à la réalité.

Quatrième séance : jeu de repérage (version papier)

L'enseignante propose un jeu structuré pour faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques de repérage. Le jeu consiste à associer un numéro placé sur la maquette à une photo représentant un des lieux proches préalablement observé.

Cette séance permet de mobiliser le vocabulaire d'orientation spatial appris dans des situations variées.



Cinquième séance : jeu de repérage (version numérique)

Le jeu de repérage peut être adapté sous forme numérique. Dans cette situation, les supports ont été intégrés dans l'application « etigless ». Cette application permet d'apprendre en utilisant des étiquettes virtuelles. Pour cela, l'enseignante crée sur un ordinateur des exercices interactifs en utilisant les mêmes images. Les exercices sont ensuite chargés sur les tablettes.

La séance peut se dérouler de la même manière. Là encore, cela permet de mobiliser le vocabulaire d'orientation spatial appris.



Scénario pédagogique proposé par l'école élémentaire de Conquereuil
Circonscription de Blain-Nozay DSDEN de la Loire Atlantique
date : 10/03/2017

Auteur : Nathalie Nevoux PE de la classe maternelle

Contributeur : Christian Dupuis Référent Numérique

Apport spécifique du numérique :

Les enfants peuvent faire plusieurs essais, la validation des réponses par l'application est immédiate. Ensemble, les enfants se rendent compte de leurs erreurs et recommencent.

Le passage du support papier au support numérique est l'occasion de donner des repères nouveaux aux enfants pour qu'ils commencent à comprendre l'utilité des tablettes. Cela leur permet de commencer à les utiliser de manière adaptée.

L'utilisation du numérique permet d'apprendre à faire la différence entre le réel et sa représentation.