

Cycles 1 et 2 MS/GS : 13 élèves (pendant la sieste des 19 PS)	À la découverte de la Chine	École primaire 85430 – LA BOISSIERE DES LANDES
---	------------------------------------	---

Résumé du projet : Dans le cadre d'un projet de réseau de classes rurales, les élèves ont été invités à découvrir certains pays lointains. La classe de La Boissière des Landes s'est intéressée à la Chine. Les élèves ont créé un documentaire sur un support multimédia, ainsi qu'un imagier.

Mots clés libres : Chine - Documentaire - Imagier

Domaines d'activités

1. Découvrir le monde.
2. La sensibilité, l'imagination, la création - Le regard et le geste.

Durée de réalisation du projet

18 séances de 30 minutes.

Compétences visées

- Structuration de l'espace : s'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires.
- Le regard et le geste : utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

- Identifier la fonction des différents éléments composant l'environnement informatique.
- Démarrer et arrêter les logiciels.
- Utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier...).

Déroulement des activités (les étapes)

1. Présentation du projet à la classe et recueil des représentations des élèves.
2. Recherches documentaires sur la géographie, l'habitat, la table chinoise, l'écriture, les fêtes et le panda (albums documentaires, magazines, collecte d'objets, recherche sur Internet).
3. Création d'un texte documentaire par dictée à l'adulte sur chaque thème et enregistrement de ces textes.
4. Réalisation de dessins et de compositions esthétiques pour illustrer chaque texte.
5. Prises de photos des réalisations et saisies de groupes de mots grâce au traitement de texte par les élèves.
6. Réalisation d'un cédérom, à l'attention des écoles du réseau et des familles.

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- La station KidSmart et un vieux PC.
- L'appareil photo numérique.
- Les logiciels Audacity (traitement du son), Photofiltre (traitement de l'image).
- Le logiciel MCK3.

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

L'outil informatique a permis une réelle mise en valeur des productions plastiques des enfants. Ces dernières ont aussi pu être reliées judicieusement les unes aux autres dans la réalisation du documentaire. Enfin, le son sous la forme d'enregistrements des textes documentaires a été un exercice tout à fait nouveau pour les enfants, ce qui a permis d'améliorer l'écoute et la diction.

Ce qu'en pense l'enseignante

La communication avec les autres écoles a été facilitée grâce à la réalisation de ce cédérom documentaire. L'implication des enfants dans le projet a été particulièrement importante.

Parallèlement au projet sur la Chine, la station Kidsmart a été réellement mise au service des apprentissages dans la classe (travail avec des logiciels autour de la numération, des grandeurs, de l'écriture...).

Ce que pensent les enfants

Les enfants sont particulièrement motivés pour travailler sur l'ordinateur, notamment quand ils y sont à plusieurs. Cependant, la production sur la Chine terminée et revue plusieurs fois, ils s'en sont retournés vers les jeux et ne consultent plus le documentaire que très rarement. Les jeux que les enfants affectionnent particulièrement sont des petits logiciels sur la numération comme *A la campagne* ou *Au jardin*, sur le coloriage ou l'écriture (logiciel *écrivons*), sur la lecture avec *Marions les lettres* ou l'orientation avec *La maison infernale*.

Ce que pensent les parents

Les parents sont très sensibles à l'aspect esthétique du projet. Leur enfant s'est senti valorisé de présenter le projet et cela a été l'occasion d'échanges fructueux.

Scénario proposé par Isabelle Rassinoux
mai 2007