

<b>Cycles 1 et 2 MS/GS</b>  2 Classes 13 MS et 29 GS	<b>Espace, Ecole, Environnement proche</b>	École maternelle Pont Boileau 85000 – LA ROCHE SUR YON
---	--	---

**Résumé du projet** : En lien avec le scénario intitulé « À la découverte des différents lieux de l'école », et pour renforcer le travail sur l'acquisition de repères stables et variés, les élèves ont été amenés à s'orienter dans la classe, dans l'école, avec l'objectif d'apprendre à se situer sur un plan. Ils ont créé un plan interactif situant les différents lieux, complété par des jeux de repérage.

**Mots clés libres** : Espace - Ecole - Repérage - Orientation

### **Domaines d'activités**

- 1 Découvrir le monde.
- 2 Agir et s'exprimer avec son corps.

**Durée de réalisation du projet** réalisé sur deux périodes distinctes.

- Premier trimestre : 8 séances de 45 minutes pour la première phase du projet (activités dans la classe).  
Deuxième trimestre : 12 séances de 45 minutes pour la deuxième phase (activités dans l'école).

### **Compétences visées**

- Construire une maquette simple.
- Repérer quelques caractéristiques du milieu.
- Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble d'objets.
- Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements plus étrangers.
- Prendre des indices dans l'environnement.
- Lire un plan.

### **Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école**

- Identifier la fonction des différents éléments composant l'environnement informatique (MS).
- Utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier...).
- Enregistrer un fichier (MS), imprimer (GS).

### **Déroulement des activités**

#### **Les étapes dans la classe**

- 1 Prise de photos dans les différents coins-jeux de la classe.
- 2 Description de ces photos.
- 3 Réalisation d'une maquette de la classe. Placement des photos sur la maquette.
- 4 Réalisation d'un plan de la classe à partir de la photo prise au-dessus de la maquette.
- 5 Codage des coins-jeux, et détermination de leur situation sur le plan.
- 6 Déplacements dans un parcours et représentation de parcours.

#### **Les étapes dans l'école**

- 7 Déplacements dans l'école pour repérer les différents lieux.
- 8 Prise de photos dans les différents lieux de l'école.
- 9 Repérage des différents lieux à l'aide des photos, en utilisant le vocabulaire topologique.
- 10 Lecture et codage du plan, une couleur par lieu.
- 11 Placement des photos sur le plan.
- 12 Déplacements à partir du plan. Exercices d'orientation (se situer sur l'espace représenté et dans l'espace réel, tracer son chemin, etc.).
- 13 Retrouver les lieux à partir de photos de détails.
- 14 Placer les détails sur le plan.

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

- L'appareil photo numérique.
- Le logiciel Photofiltre (traitement de l'image) et le logiciel Audacity (traitement du son).
- Le logiciel Didapages.

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

L'interactivité qui permet la superposition des images, du son et du plan.  
L'autoévaluation.

## **Ce qu'en pensent les enseignantes**

*Les jeux de repérage interactifs permettent un réinvestissement, une consolidation des connaissances et des acquis des élèves ainsi qu'une autocorrection.*

BOIVINEAU Catherine et GILBERT Cathy  
Avril 2007