

Cycle 1 Niveau M.S./G.S.	KidSmart – « Qu'est-ce qui est doux comme notre lapin ? » Travail autour du toucher	École Primaire du Marronnier 85 150 Ste Foy
---------------------------------------	---	---

Classe : TPS/PS/MS + décloisonnement avec G.S. (36+5)

Résumé du projet

Le lapin accueilli dans notre classe a été l'occasion de proposer des situations mettant en jeu l'exploration des qualités tactiles. Le lapin « doux » est le prétexte à la recherche et la découverte d'objets procurant la même sensation. Des sensations différentes ou opposées sont ensuite explorées. L'outil informatique permet finalement de rappeler et d'ordonner les différents objets en fonction de leur qualité tactile : cela donne lieu à un jeu de « memory » sur l'ordinateur.

Mots clés libres

Toucher ; comparer ; classer

Durée

ce qui est doux : 6 séances / *ce qui pique* : 5 séances (Séances dédoublées pour les MS et les GS)

Domaines d'activités :

1. découvrir le monde
2. le langage au cœur des apprentissages

Compétences visées

- décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (perceptions tactiles)
- reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets et leurs qualités
- copier des mots en capitales d'imprimerie ; savoir à quoi sert un écran d'ordinateur

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

- 1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, [...].
- 3.2) Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, [...].
- 3.5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Après avoir constaté que le lapin accueilli dans la classe était « doux » les élèves de M.S. et de G.S. ont cherché, dans la classe, des objets « doux comme le lapin ».
2. Les élèves ont photographié quelques uns de ces objets avec l'appareil photo numérique.
3. La légende correspondant à chacun de ces objets a ensuite été tapée par les enfants sur l'ordinateur.
4. Chaque légende a également été enregistrée oralement sur l'ordinateur.
5. Images, textes et sons sont mis en page par l'enseignante dans le logiciel Didapages. Cela permet de créer de jeux reprenant les activités de classement des objets proposées en classe.
6. Même travail pour des objets « piquants »

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

- Matériels : station kidsmart, appareil photo numérique, micro
- Logiciels : traitement de texte (Word), Photofiltre, Audacity, Didapage.

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

Réalisation d'un projet riche faisant appel à de multiples compétences informatiques. Interaction des trois canaux informatiques : texte, image et son très attractifs pour les élèves. Trace vivante et visible de ce travail très rapidement, par tous.

Ce qu'en pense l'enseignante

Travail très riche faisant appel à de multiples compétences en plus des compétences informatiques (langage, réflexion, recherche,...).

Il est prévu de poursuivre ce travail en l'étendant à d'autres sensations tactiles (*le rugueux* et *le lisse*).

Les compétences techniques de l'enseignante ont été grandement améliorées. Cette meilleure connaissance de l'outil informatique donne envie de réaliser une multitude d'autres projets. Mais ce travail n'est possible que grâce à une formation et un suivi de l'enseignant au cours de la réalisation de ce projet. Il est donc indispensable, si l'on souhaite développer l'usage des TICE à l'école de poursuivre et d'enrichir ces temps de formation.