

# Animation : les TICE en maternelle.

## Animation : les TICE en maternelle.

Les TICE sont à envisager comme des moyens de produire, communiquer, se documenter, découvrir, expérimenter, simuler, s'exercer.

### Sommaire

#### 1) Dans les programmes.

- Progression et fiche de position.
- 10 bonnes raisons d'utiliser les TICE en maternelle.

#### 2) Le matériel et son emplacement dans la classe.

#### 3) Pour une utilisation en autonomie.

- Activités possibles.
- Présentation de logiciels.
- Présentation de sites internet.

#### 4) Pour des projets collectifs.

- Activités possibles
- Logiciels complémentaires

# Les TICE dans les programmes en maternelle :

## « Découvrir les supports de l'écrit

*Les enfants découvrent les usages sociaux de l'écrit en comparant les supports les plus fréquents dans et hors de l'école (affiches, livres, journaux, revues, écrans, enseignes, ...). Ils apprennent à les nommer de manière exacte et en comprennent les fonctions.*

*p13*

## Découvrir le monde

*À l'école maternelle, l'enfant découvre le monde proche ; il apprend à prendre et à utiliser des repères spatiaux et temporels. Il observe, il pose des questions et progresse dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité. Il apprend à adopter un autre point de vue que le sien propre et sa confrontation avec la pensée logique lui donne le goût du raisonnement. Il devient capable de compter, de classer, d'ordonner et de décrire, grâce au langage et à des formes variées de représentation (dessins, schémas)...*

## Découvrir les objets :

*Les enfants découvrent les objets techniques usuels (lampe de poche, téléphone, ordinateur...) et comprennent leur usage et leur fonctionnement à quoi ils servent, comment on les utilise....*

*p. 15*

Les références à des activités utilisant les TUIIC en maternelle sont peu nombreuses, d'autres phrases relevées dans les programmes 2008, montrent la pertinence des TICE

### **Préambule page 12**

- *L'école « ....stimule son désir d'apprendre et multiplie les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir sa compréhension. »*

### **Contribuer à l'écriture des textes page 13**

- *Les enfants sont mis en situation de contribuer à l'écriture de textes, les activités fournissant des occasions naturelles de laisser des traces de ce qui a été fait, observé ou appris.*

### **Aborder le principe alphabétique page 13**

- *Les enfants se familiarisent avec le principe de la correspondance entre l'oral et l'écrit ; à cet égard, la fréquentation d'imagiers, d'abécédaires qui isolent les mots et les présentent avec une illustration mérite d'être encouragée.*

### **Devenir élève page 14**

- *À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :*

*respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ; écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide*

De plus, le socle commun de connaissance, précise :

### *3. La réussite de tous*

*"... Les maîtres sauront utiliser la diversité des moyens mis à leur disposition (études dirigées, technologie de l'information et de la communication, projets artistiques et culturels, activités physiques et sportives), tant il est vrai que le détour pédagogique peut être plus efficace que la multiplication d'exercices pour permettre à l'élève de reprendre confiance en lui-même."*

Ainsi, et dès l'école maternelle, l'utilisation de l'outil informatique représente un moyen de proposer des supports variés et un outil de travail au service des apprentissages ».

**Idée de progressions pour découvrir l'ordinateur : voir dans le dossier fiches suivantes :**

- Présentation de l'ordinateur.
- Séances-TICE

**Des fiches de position pour le B2i en maternelle : voir dans le dossier joint.**

- position\_b2i\_C1
- Programmation proposée par l'école d'Obersaasheim.
- Fiche de position individuelle.

# **10 bonnes raisons d'utiliser les TICE à l'école maternelle**

## **Activité favorisant l'entraide**

Les enfants sont toujours deux ou trois devant l'ordinateur : les plus compétents aident les plus faibles.

## **Observation/écoute**

Développement des capacités d'observation et d'écoute pour répondre aux consignes ou avancer dans le déroulement. Développement de la patience.

## **Diversité des exercices proposés**

Impossible de proposer sur un autre support des exercices aussi divers que des labyrinthes , des mémorys (visuels et auditifs), des jeux d'attention visuelle et auditive.

## **Excellent pour la motricité fine**

Obligation d'être précis pour cliquer où l'on veut. Apprentissage des touches du clavier permettant dès le début du CP d'utiliser le traitement de texte.

## **Support de langage et d'apprentissage de l'écriture et de la lecture**

Acquisition de vocabulaire dans certains logiciels (association clic/objet et nom de l'objet) répétition des consignes, obligation de verbaliser pour s'entraider et expliciter les stratégies.

Les lettres s'écrivent de gauche à droite, la barre espace permet de comprendre le principe de segmentation des mots et le retour à ligne permet l'approche de la notion de paragraphe.

La présentation du travail est toujours propre grâce à l'imprimante.

Certains logiciels permettent d'écouter les mots qui sont affichés à l'écran .

On peut saisir des prénoms, des titres d'albums, changer les polices.

## **Instrument de création**

On dessine, on peint, on assemble, on scanne, on modifie les images.

On peut stocker les travaux.

L'adulte peut mettre en forme les productions sous forme d'albums, cédérom ou de site Internet augmentant ainsi la motivation.

## **Egalité**

Entre ceux qui en ont à la maison et ceux qui n'en ont pas.

## **Respect du rythme de chaque enfant.**

L'enfant peut avancer à son rythme dans l'apprentissage qui lui est proposé : différents niveaux d'utilisation.

## **Autonomie**

Un enfant de moyenne section peut être autonome : allumer, mettre un cédérom, lancer un programme, demander de l'aide ponctuellement et à bon escient, quitter, éteindre.

Il peut transposer sur un logiciel des savoir-faire acquis sur un autre logiciel. Développement de l'esprit d'initiative.

## **Instrument de liaison et d'accès aux ressources**

Possibilité de communication entre enseignants et d'échanges de pratiques.

Accès aux ressources pour le maître pour les élèves.

# Le matériel et son emplacement :

« Différentes organisations sont possibles. Elles dépendent tout à la fois des ressources matérielles (nombre de machines disponibles), de l'accessibilité et des possibilités d'aménagement des lieux, des contraintes techniques et de sécurité mais aussi et surtout **de choix pédagogiques** liés aux activités envisagées ».

## 1) L'implantation :

Un ou plusieurs ordinateurs par classe est la solution préconisée.

Option à privilégier car elle permet une véritable utilisation de l'outil informatique dans de multiples activités et dans l'organisation quotidienne de la classe.

## 2) Les moments possibles d'utilisation :

L'accueil : un groupe (à tour de rôle) a priorité pour les ordinateurs. Les élèves peuvent se mettre par deux (logiciels au choix) : un minuteur de cuisine/un sablier réglé sur 5 minutes indiquera quand échanger le manipulateur de la souris. On montre aux élèves comment régler le minuteur ou utiliser le sablier.

Les ateliers : activités proposées quotidiennement en lien avec des objectifs précis (lecture, écriture, ...) ou avec le projet de la classe.

Le regroupement : L'ordinateur est situé dans le coin regroupement, placé sur un bureau multimédia classique, un peu haut, mais qui permet une bonne visibilité à chacun. Souvent un diaporama des photos prises en classe tourne en boucle lors de l'accueil, moment privilégié d'échanges avec les parents.

Parmi les utilisations possibles en collectif :

- écouter de la musique, les chansons apprises en classe.
- enregistrer les enfants (grâce au logiciel libre Audacity).
- visualiser de courts documentaires, certains en provenance du net, en rapport avec le thème du moment.
- visionner des albums présentés sous forme de diaporama. Permet à l'enseignant d'avoir les mains libres pour raconter, mimer, manipuler des marionnettes.
- jouer à "présenter la météo" comme à la télévision (webcam fixée au dossier d'une chaise, et braquée sur un tableau blanc, tout proche).
- apprendre avec des logiciels ludo-éducatifs de qualité, comme [Gcompris](#), [Tuxpaint](#), [Puzmat](#), [La machine à écrire](#), ...avant un travail à l'identique individuel sur fiche.

L'APE : On favorise la réussite par la mise en confiance en donnant un aspect ludique à l'activité, c'est une entrée différente qui permet une motivation et une mobilisation accrue.

Selon le cas :

Un temps journalier pour le relevé du courrier électronique ou la consultation des nouveautés d'un site en lien avec le projet de la classe

### 3) Le matériel :

Quand on évoque les TICE, on pense souvent à l'ordinateur (on préférera des fixes, clavier moins fragile que sur un portable et permet de caler l'élève à la bonne distance de l'écran), objet multimédia par excellence. Mais très souvent il est nécessaire de s'équiper en périphérique : une école bien équiper devrait au moins avoir :

- Un Appareil photo numérique (indispensable pour le cahier de vie ou pour des projets de création multimédia : voir en dessous).
- Un vidéoprojecteur (ou un écran 22 pouces au moins pour une présentation collective).
- Un scanner pour scanner les productions en vue de les imprimer, de les collectionner sur un CD.
- Une imprimante, si possible laser couleur (devenue très abordable), même si le prix du toner est plus cher à l'achat, sa capacité d'impression rend ce type d'imprimante plus économique : on évite aussi les problèmes de buses qui ont séchées pendant les congés.
- Casques avec micro et micro pour enregistrer les élèves individuellement ou collectivement.

#### En plus :

- Un caméscope
- Une webcam

#### Le must :

- Un TBI : celui permet des situations d'enseignement, de manipulations particulièrement riches en échange langagier et on pourra envisager alors l'outil informatique comme un moyen d'apprentissage collectif, chose impossible, surtout en maternelle avec des ordinateurs individuels.
- Tablette graphique avec stylet.

# Utiliser des logiciels ou sites éducatifs :

L'utilisation de logiciels ou sites éducatifs mettant en œuvre des compétences scolaires ne peut se faire que dans le cadre d'un entraînement, de révision, de réinvestissement.

On n'utilisera pas l'outil informatique pour une situation d'apprentissage en individuel, la manipulation concrète ne pourra être remplacée par la manipulation virtuelle ; de même que les séances de découvertes du monde ne peuvent se passer du contact avec le réel.

*Exemple* : quand on place un objet en dessous d'un autre, celui qui est dessus, ne touche plus le support (table...), sur un écran, en plaçant « en-dessous », souvent les deux objets semblent encore en contact avec le fond.

Quels logiciels pour quelles situations ?

Le tableau suivant a été créé lors de l'élaboration du dossier (sauf colonne « exemples de logiciels » remises à jour) :

« Utiliser les TICE à l'école maternelle », par Corinne Gentilhomme - *Conseillère Pédagogique Départementale Maternelles du Haut-Rhin et* Éric Miclo ; Antoine Saccoccio ; Serge Zieba - *Animateurs TICE du Haut-Rhin* en janvier 2002

Type de logiciel	Domaine d'activité	Type d'activités - démarches	Exemples de logiciels pouvant être utilisés
<b>Logiciel-outil</b> (Le logiciel sert à produire des documents : textes, images, ...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiation à la production de textes</li> <li>• Découverte du monde des objets</li> <li>• Arts plastiques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mise en valeur de la production écrite (affichage, cahier de vie, correspondance)</li> <li>• Création d'images (liée à un projet et en jouant sur la spécificité de l'outil informatique) - l'outil informatique ne remplace pas les autres outils graphiques mais permet d'autres possibilités (ex. : explorer différentes combinaisons de couleurs, modifier/déformer une image ...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Traitements de texte</b></li> <li>• <a href="#">Abiword</a></li> <li>• <a href="#">Paralphabet</a></li> <li>• <a href="#">Tux Typing</a></li> <li>• <a href="#">BabyWord</a></li> <li>• <a href="#">La machine à écrire</a></li> <li>• <b>Logiciels de dessin</b></li> <li>• <a href="#">Tuxpaint</a></li> <li>• <a href="#">Coloriage</a></li> <li>• <a href="#">Drawing for Children</a></li> <li>• <a href="#">Gpaint</a></li> </ul>
<b>Logiciels ou sites documentaires</b> (Multimédia - hypermédia)  un autre support intégrant texte, image, son avec interactivité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiation au monde de l'écrit</li> <li>• Le monde de l'image</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultation <u>guidée</u> liée à un projet (recherche documentaire, préparation ou prolongement d'une visite, recherche d'une information ponctuelle ...)</li> <li>• Prolongement et complémentarité avec les autres supports (livres, images, vidéo, cassettes et CD audio,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">MaxetTom</a></li> <li>• <a href="#">Les jeux de Lulu</a></li> <li>• <a href="#">Dictionnaire des écoliers cycle 1</a></li> <li>• <a href="#">Up to Ten</a></li> <li>• <a href="#">ClicouWeb</a></li> <li>• <a href="#">Toboclic</a></li> <li>• <a href="#">Logiciels éducatifs</a></li> </ul>
<b>Livres animés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Écoute et langage oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travail sur le récit :</li> <li>• pour retrouver des histoires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Continette</a></li> <li>• <a href="http://www.chezpolo.com/">http://www.chezpolo.com/</a></li> </ul>

(un autre support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiation au monde de l'écrit</li> <li>• Le monde de l'image</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pour les écouter</li> <li>• pour mieux les mémoriser</li> <li>• Complémentarité avec la lecture magistrale (bibliothèque sonore, vidéo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Les petits contes de Wismo</a></li> <li>• <a href="#">Materalbum</a></li> <li>• <a href="#">Youtube</a></li> <li>• <a href="#">Vimeo</a></li> </ul>
<b>Didacticiels</b> (logiciels permettant d'accompagner les apprentissages)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités logiques et mathématiques</li> <li>• Initiation au monde de l'écrit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités à articuler avec les programmations et à situer dans la démarche d'apprentissage (essentiellement dans les étapes d'<u>entraînement</u> et d'<u>évaluation</u> immédiate ou différée)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Compilation les essentiels maternelle</a></li> <li>• <a href="#">Compilation maternelle pragmatice</a></li> <li>• <a href="#">CD ressource de l'académie de Toulouse</a></li> <li>• <a href="#">DoudouLinux</a></li> </ul> <p>Idem mais en ligne :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Echo d'école</a></li> <li>• <a href="#">Tilou</a></li> <li>• <a href="#">Poissonrouge</a></li> <li>• <a href="#">Logiciels éducatifs</a></li> <li>• <a href="#">Pepit</a></li> </ul>
<b>Logiciels de familiarisation à l'ordinateur (*)</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux, activités libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Mulot (utilisation de la souris)</a></li> <li>• <a href="#">Clavier (apprentissage du clavier)</a></li> <li>• <a href="#">Puz-Mat (puzzle)</a></li> <li>• <a href="#">GCompris</a></li> </ul>

(\*) **Les logiciels de familiarisation à l'ordinateur** proposent des activités dont le but annoncé est la maîtrise de l'outil (le clavier, la souris, ...). Ces logiciels ne sont pas véritablement utiles pour apprendre à se servir d'un ordinateur et ils présentent surtout un gros défaut : celui de considérer l'ordinateur comme **un objet d'apprentissage** alors qu'il faut le considérer comme **un outil au service des apprentissages**.

Ces logiciels, souvent bien réalisés par-ailleurs, peuvent cependant être utilisés de façon pertinente si on les propose dans des situations de jeux, d'activités libres.

**Autres documents fournis dans le dossier « listes de ressources » :**

- Une liste de logiciels et de liens pour les télécharger établie par Christophe GILGER IEN StGervais /Pays du Mont-Blanc : [logiciels\\_maternelle321.pdf](#)
- Autre liste : [logiciel\\_maternelles-2.pdf](#) : liste très complète, lien non vérifié.
- [Pdf\\_ressourcescommentees.pdf](#)



# Des projets de classe :

## **1°/ Un exemple d'utilisation pédagogique pour le suivi du travail des élèves :**

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/les-cahiers-numeriques-1067.htm>

L'enseignant utilise :

DIDAPAGE 1 pour la construction des cahiers de suivi.

Le choix des photos de classe pour le cahier de vie ou le dossier est fait par les élèves (groupe réduit en alternance).

Les élèves s'enregistrent avec AUDACITY.

## **2°/ Utiliser l'appareil photo numérique et MONKEYJAM pour faire des petits films animés.**

### **L'image.....outil au service d'une expression**

Voir projet « LOUP » dans le dossier « Film animation ».

Une fiche explique comment fixer l'appareil photo numérique à une table.

On peut faire l'économie de l'invention d'une histoire en passant tout de suite à la réalisation à partir d'un album étudié. Si on souhaite partir d'un récit imaginé par les élèves, il est tout de même intéressant de leur montrer un exemple de travail fini, aussi bien la vidéo que les images qui ont permis cette réalisation : les élèves pourront mieux comprendre ce qu'on attend d'eux.

*Autres exemples :*

"Le pique nique des souris" / "Trois petits chats" (voir fiche le pique-nique des souris)

Réaliser un court film d'animation à l'école maternelle, par l'école maternelle Jules Verne de Château Renault.

"Les contes de la mère cocotte minute" par l'école maternelle Joachim du Bellay de Tours

## **3°/ Utiliser PHOTORECIT pour fabriquer un diaporama sonore pour raconter un album.**

Ecole maternelle d'Obersaasheim : la grenouille à grande bouche.

Faire réaliser par les stagiaires un petit récit avec les images dans le dossier « Le loup ».

## **4°/ Un abécédaire avec DIDAPAGES (animation prévue en 2012/2013).**

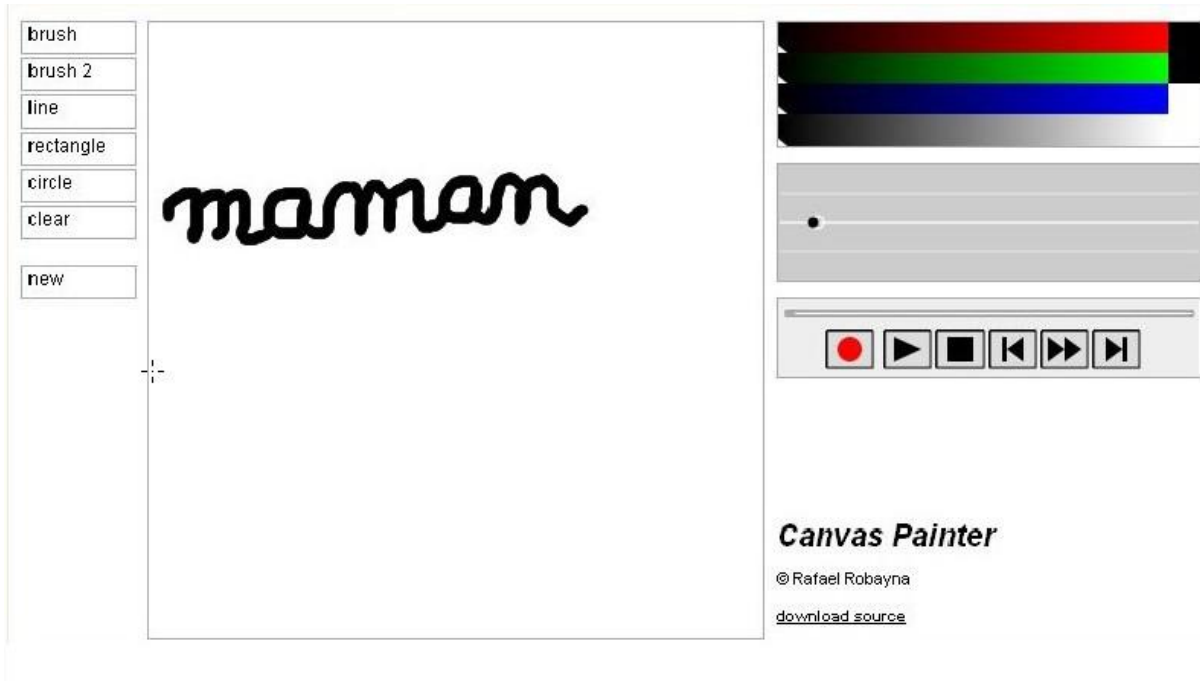
Voir dossier ABECEDAIRE puis THORIGNY : abécédaire, intégrant photo, texte et son.

- Cahier de vie, de comptines, de mots nouveaux.

## TICE IMAGE ET GRAPHISME

Une solution en ligne qui est également téléchargeable, fonctionne sous firefox.

### CANVAS



Application très simple et très restrictive mais qui présente l'intérêt de pouvoir revoir les tracés des élèves (idéal lorsque l'application est associée à une tablette graphique).

- On peut demander à l'élève de recopier un mot en cursif ou script, on pourra revoir le sens du tracé.
- On peut proposer à un élève de réexpliquer son dessin et ses tracés en suivant les étapes.

### TUXPAINT

Logiciel de dessin par excellence pour les élèves de maternelle :

Installer l'application et les tampons supplémentaires dans le dossier TUXPAINT.

Proposer des activités libres ou guider :

- Le choc des couleurs : tracer des zones avec les lignes puis les remplir à la façon du costume d'Arlequin : deux couleurs identiques ne doivent pas se toucher.
- Transformer une photographie : appliquer des couleurs sur une photographie.
- Cachez pour mieux montrer : sur une image présentant toute une série d'éléments on demande aux élèves de mettre en évidence un élément : ils vont utiliser les outils disponibles : colorier ce qu'il y a autour, entourer, effacer ce qu'il y a autour.

## **APPLICATION RIDEAU**

Présentation de l'application rideau : utilisation

- Ouvrir une image avec paint et la redimensionner en mettant 800 pixel en vertical.
- Placer l'image dans le dossier rideau et la nommer « decor », si on ne veut pas écraser l'image précédente, on renomme la précédente image « decor » en « decor 1 » ou « decor 2... ».
- On se balade sur l'image avec le spot et on fait un clic droit sur le rideau pour dévoiler l'image.
- Une fois l'image dévoilée on peut quitter l'application en appuyant sur « echap » sur le clavier.

Quelques sites pour télécharger des images :

<http://lps13.free.fr/>

<http://www.picto.qc.ca/>

<http://www.francevuesurmer.com/>

<http://www.bips-edu.fr/>

Pour télécharger des sons :

<http://www.fxmania.eu.org/www/index.php>

## **Réduire la taille des photos avec CONVERSION MAGIK.**

Lorsqu'on va travailler avec des images leur taille est démesurée lorsqu'elles ont été prises avec un appareil photo numérique récent. Cela va créer des soucis de lenteur dans les applications que l'on va utiliser pour travailler avec ces images.

Il suffit de les redimensionner à taille d'écran (ce qui permet également des impressions de qualité) pour avoir des images avec une taille correct.

On peut les redimensionner très facilement avec paint, logiciel intégré dans la suite windows mais dans ce cas il faut les traiter une par une.

L'intérêt de CONVERSION MAGIK est de traiter plusieurs images d'un coup, pour cela il suffit de les placer dans un même dossier qu'on traitera avec l'application.

L'utilisation est simple, une fois CONVERSION MAGIK lancé, il suffit de se laisser guider.