

# Le visualiseur :

*Un outil qui fait le lien entre réalité et virtualité !*



## Installation :

- Avoir un plan de travail spécifiquement dédié au visualiseur.
- Le plan de travail doit être bien éclairé. On peut rajouter une lumière.

## Différentes utilisations possibles :

- Projection directe d'images
- Capture d'images pour les exploiter ensuite dans un autre logiciel :
  - Dans un paperboard pour l'annoter (avec Openboard par ex).
  - Dans un autre document (article sur le site par ex).
  - Pour faire un film en stop-motion

## Quelques pistes pédagogiques :

- Visualiser les illustrations ou le texte d'un album lu en classe pour anticiper sa lecture ou confirmer des hypothèses
- Mener des observations de petits objets, projeter des expériences, présenter le travail d'un groupe d'élèves.  
Quelques exemples concrets : filmer un élevage pour réaliser un dessin d'observation, afficher les résultats d'une mesure faite à l'aide d'une balance, montrer comment on se sert d'une calculatrice...
- Langage : A partir d'un détail, émettre des hypothèses pour identifier un objet, la partie cachée d'une œuvre...
- Etude d'une production d'écrits : faire de l'étude de la langue, amélioration des jets, , présenter une production d'écrit collective...
- Réalisation d'un film en stopmotion (par exemple avec l'outil [MonkeyJam](#))