

UN LOGICIEL

Titre : *Dadoum*

Copiez l'adresse dans votre navigateur ou cliquez sur le lien :
<http://www.dadoum.com/>

Dadoum est un imagier sonore pour les tous petits. C'est un logiciel éducatif basé sur le dessin et le son. Destiné aux enfants de 18 mois à 4 ans, il est très simple d'utilisation. À chaque dessin est associé un son, que l'on peut écouter attentivement. Activités proposées : le son (le cri des animaux, les sons de la vie courante, les instruments de musique, le rythme), la découverte (des fruits, des fleurs, des légumes) et l'apprentissage (les couleurs, les nombres, les formes, les positions). Utilisation gratuite pendant 30 jours. Prix de la licence : 15 euros.

UNE RESSOURCE

Titre : *ARASAAC*

Copiez l'adresse dans votre navigateur ou cliquez sur le lien :
<http://www.catedu.es/arasaac/index.php>

Le Portail Aragonais de la Communication Améliorée et Alternative offre des milliers de photos et de pictogrammes qui vous seront utiles lors de la conceptions de documents de classe (affichages, fiches élèves, documents élèves...). L'utilisation est libre à condition de citer la source. Tous les documents sont classés par thèmes afin d'en faciliter la recherche.

ACTIVITES EN LIGNE

Titre : *Les champions des maths*

Copiez l'adresse dans votre navigateur ou cliquez sur le lien :
<http://championmath.free.fr/>

Le site « Les champions des maths » propose des exercices de mathématiques en ligne pour l'école primaire classés par niveaux du CP au CM2 (facile et difficile). Les élèves peuvent s'entraîner dans différents domaines : addition, soustraction, multiplication, division, problème, numération, géométrie, mesure de longueur, de masse, de surface, jeux mathématiques... Il propose également de sites pour se cultiver et se divertir dans les catégories suivantes : coloriages, jeux de logique, énigmes, puzzles, bricolages, cuisine, jeux éducatifs, chansons, graphismes, maternelle, géographie, déguisements, sciences et art plastique.

UN SITE

Titre : *Espace mutualisation TNI*

Copiez l'adresse dans votre navigateur ou cliquez sur le lien :
<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ecoles/rhone/tni/>

Ce site de l'académie de Lyon propose un espace de mutualisation autour du TNI avec des activités prêtes à l'emploi et des logiciels spécifiquement destinées au Tableau Numérique Interactif. Les activités sont classées par domaines des programmes mais également par marque de tableaux ce qui vous permet de trouver directement des activités compatibles avec votre matériel.

LE DOSSIER

Les imagiers en maternelle

La constitution ou la consultation d'imagiers en maternelle peut être un point d'entrée des TICE en classe.

Qu'est-ce qu'un imagier ?

- Dans un imagier « traditionnel » les illustrations sont regroupées soit par famille (les animaux), soit par thème (la ferme).
- L'imagier propose une représentation unique de chaque mot.
- Il permet de mobiliser du vocabulaire, soit connu et actif, soit connu et passif, soit inconnu

Les imagiers fonctionnent particulièrement bien pour les noms et les adjectifs, deux catégories le plus aisément représentables.

Le meilleur imagier est propre à la classe, constitué peu à peu en prolongement des thèmes travaillés, regroupés dans un album évolutif qui s'enrichit et se structure.

Faute d'un tel imagier propre à la classe, des imagiers proposés par les éditeurs de jeunesse peuvent très bien faire l'affaire. Il est bon d'en avoir de très variés, à disposition permanente à côté des albums échos et des albums du coin bibliothèque.

Remarque : certains enfants adorent les feuilleter avec l'adulte pour apprendre à montrer ou nommer ce qu'ils connaissent. Pour d'autres, d'origine étrangère, cette pratique est irremplaçable et compensatrice de bien des lacunes.

Source : Isabelle Caron, conseillère pédagogique LILLE 1 Est
http://netia59a.ac-lille.fr/~ienlilleest/IMG/pdf/Les_banques_d_images_-_categoriser_de_la_PS_a_la_GS.pdf

Pour quelles activités ?

Activités de lecture : découverte des imagiers :

- étude : des supports, des matières, de l'aspect extérieur, de l'image, du texte, de la mise en page, du contenu...
- recherche dans les imagiers et comparaison

Activités d'écriture :

- mettre des mots dans des imagiers sans mots
- rechercher les mots dans d'autres imagiers
- traduire les imagiers
- transformations d'imagiers

Activités de création :

- création d'imagier pour construire le champ sémantique et la notion de concept (imagiers des lieux de l'école, des objets du cartable, des objets de la chambre, des objets de la cuisine, des chaises, des personnages de contes...)
- création autour des sciences
- création pour construire le champ syntaxique

Source : Arlette Weber
http://www.cndp.fr/bienlire/02-atelier/document/imagiers_argos.pdf

Avec quel outil ?

Le logiciel « Imagiers et Quiz maker » permet de réaliser très facilement des imagiers et les compléter avec les élèves en fonction des différentes activités de la classe. La prise en main est très facile et à la portée de tous.

Téléchargement : <http://www.imagiers.net/maker/>