

TITRE DU SCENARIO

PRESENTATION


<i>Ecole</i>	Maternelle des Teppes
<i>Circonscription</i>	Annecy Est
<i>Département</i>	Haute-Savoie
<i>Académie</i>	Grenoble
<i>Auteurs</i>	Marie Eve Grillet
<i>Mail</i>	Ce.0741386E@ac-grenoble.fr
<i>Hébergement du scénario</i>	http://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?rubrique179
<i>Structure</i>	DSDEN 74
<i>Cycle d'enseignement</i>	Cycle 1
<i>Niveau d'enseignement</i>	Petite Section
<i>Date de réalisation</i>	Mars-Avril 2013
<i>Droits</i>	Documents libres de droit.

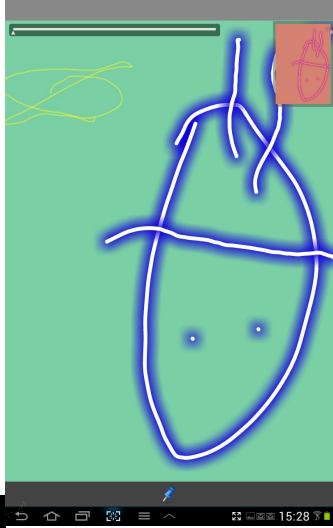
DESCRIPTION

<i>Titre</i>	" J'ai un crayon qui a poussé à la place de mon doigt " (Maël-PS)
<i>Résumé</i>	Productions graphiques libres avec le doigt comme outil scripteur sur tablette numérique en Petite Section
<i>Mots clés</i>	Dessiner, colorier avec le doigt
<i>Domaines, champs et objectifs des programmes</i>	Imaginer, créer : * adapter son geste graphique aux contraintes matérielles * utiliser le dessin comme moyen d'expression Langage : dire ce que l'on fait, ce que l'on choisit, commenter, modifier à volonté le résultat pour obtenir le dessin souhaité

<i>Domaines de compétences B2I (compétence 4 du socle de compétences)</i>	Compétence 1 : S'appropriier un environnement informatique de travail
---	--

TYPES D'ACTIVITES / DEROULEMENT

Séance 1 et 2	<p>Objectifs : * explorer, expérimenter la commande tactile * s'approprier les pictogrammes des fonctionnalités : choix de couleurs, d'épaisseurs, de formats de traits, effacement</p> <p>Application : Kids Finger Draw</p> <p>Activité : par atelier de 30 min au retour de la sieste</p> <p>Choisir une image dans la galerie en sélectionnant le dessin par défilement (comme on tourne une page)</p>  <p>Choisir couleur et type de scripteur pour la colorier.</p>
----------------------	---

<p>séances 3 et 4</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> *expérimenter la commande tactile : saisie, déplacement d'objets * s'approprier les pictogrammes des fonctionnalités : choix de couleurs, d'épaisseurs, de formats de traits, effacement, * échanger, s'exprimer : dire ce que l'on fait, ce que l'on voit ; commenter ce que l'on a fait <p>Application : Doodle Joy</p> <p>Activité : par atelier de 30 min au retour de la sieste, après une reprise de l'activité coloriage en début de séance.</p> <p>Choisir la couleur et le type de scripteur pour produire un dessin de bonhomme au doigt.</p>  <p>Revoir le film des étapes de son tracé du bonhomme grâce à la fonction "lecture".</p>
<p>Evaluation</p>	<p>L'outil tablette permet une connexion main-œil plus simple que le maniement de la souris ou d'un curseur. L'enfant est autonome plus vite.</p> <p>La différenciation est facilitée : chacun prend l'outil en main à son rythme, tout en pouvant organiser l'activité en atelier autour d'une même table, compte tenu du faible encombrement.</p> <p>Forte attractivité de l'outil : les enfants en redemandent</p> <p>La présence de l'adulte est indispensable pour mettre en mots ce que fait l'enfant, questionner, et éviter une passivité langagière qui est un vrai risque si l'enfant était seul face au support.</p>

RESSOURCES

<i>Matériel</i>	6 tablettes Samsung
<i>Logiciels</i>	Kids Finger Draw et Doodle Joy
<i>Réseau</i>	Non
<i>Documentation</i>	

USAGES DES TICE

<i>Typologie des usages</i>	Explorer un outil numérique à entrée tactile
<i>Apports des TICE</i>	<p>Attractivité du support pour l'enfant ,</p> <p>Lève certaines des difficultés en lien avec la motricité fine (plus facile que la souris)</p> <p>La possibilité de relire le film de son tracé est une vraie découverte, très motivante pour l'enfant et qui offre un étayage par le langage et la chronologie des tracés intéressants.</p> <p>La possibilité d'effacer et de modifier, reprendre à volonté encourage et dynamise les enfants peu sûrs de leur geste.</p>
<i>Limites des TICE</i>	Sans adulte médiateur de l'activité, l'enfant pourrait vite fonctionner par automatismes et se couper de la classe : importance de lui faire verbaliser pour toucher du doigt ses choix, le pourquoi de ceux-ci...