

# Les TUIC à l'école maternelle

## I. La place des TUIC dans les programmes 2012

Les nouveaux programmes de la Nouvelle-Calédonie comprennent deux parties distinctes mais indissociables : les programmes proprement dits et les repères pour organiser les progressions.

### **Voici des extraits concernant les TUIC**

Programme de l'école maternelle petite section, moyenne section, grande section.

#### **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. (p. 7)

#### **Découvrir le monde - 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. Ils prennent conscience du caractère dangereux de certains objets. (p. 14)

#### **Repères pour organiser la progression des apprentissages à l'école maternelle**

Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue, **affichages électroniques**, formulaires...) et avoir une première idée de leur fonction. (p.66)

## II. Un nouvel outil

Les TUIC en tant qu'outils apportent un enrichissement et une dimension supplémentaire aux différents projets de la classe. Elles ne constituent pas un nouveau champ disciplinaire, elles ne substituent pas fondamentalement à des activités déjà pratiquées. Aux côtés des jeux, des aménagements ludiques ou des livres, les supports numérisés ont tout à fait leur place à l'école maternelle.

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

### III. L'organisation dans l'école<sup>1</sup>

Différentes organisations sont possibles. Elles dépendent tout à la fois des ressources matérielles (nombre et type 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.

#### A. L'implantation :

- Un ou plusieurs ordinateurs par classe : 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.
- Un regroupement d'ordinateurs dans une salle (par exemple en BCD pour créer un espace multimédia) : autre choix possible souvent motivé par la présence dans l'école d'élèves des cycles 2 et 3 ou par la nécessité de partager les ressources au niveau de l'école. Cette disposition est généralement peu adaptée aux usages de l'informatique à l'école maternelle.

#### B. 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),
- Les ateliers : activités proposées quotidiennement en lien avec des objectifs précis (lecture, écriture, ...) ou avec le projet de la classe,
- Un temps journalier pour la consultation des nouveautés d'un site en lien avec le projet de la classe,
- Dans le cadre d'un échange de service : un atelier « informatique » est proposé, animé par un enseignant ou bien l'enseignant des petits prend en charge un groupe de grands l'après-midi,

---

<sup>1</sup> Source : « Utiliser les TICE à l'école maternelle » de Corinne Gentilhomme - Conseillère Pédagogique Départementale Maternelles du Haut-Rhin ; Éric Miclo ; Antoine Saccoccio ; Serge Zieba - Animateurs TICE du Haut-Rhin

## IV. Les erreurs à éviter

L'utilisation des TUIC ne peut se substituer à toutes les phases de manipulation des démarches d'apprentissage. La découverte d'une notion se fera d'abord par la manipulation concrète d'objets avant d'être proposée au travers de logiciels ou d'activités au TBI ayant pour but de renforcer la notion étudiée précédemment.

## V. Les activités possibles

Les activités ci-dessous ne sont qu'une partie des usages possibles des TUIC en maternelle. Vous trouverez également de nombreuses pistes pédagogiques sur les sites suivantes :

- **Le site Primtice** : portail des TICE pour l'école primaire avec de nombreux scénarios pédagogiques intégrant l'usage des TIC dans les domaines disciplinaires et transversaux de l'école primaire en relation avec le B2I.

<http://www.primtice.education.fr/maternelle.html>

- **Le site de l'académie de Nantes** : de nombreux exemples de scénarios pédagogiques sont proposés pour tous les cycles que l'on pourra filtrer.

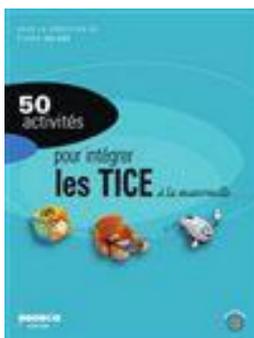
[http://www.pedagogie.ac-](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/28010453/0/fiche__pagelibre/&RH=1177927981312&RF=1177927981312)

[nantes.fr/28010453/0/fiche\\_\\_pagelibre/&RH=1177927981312&RF=1177927981312](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/28010453/0/fiche__pagelibre/&RH=1177927981312&RF=1177927981312)

- **L'agence nationale des usages des TICE** : site institutionnel avec de nombreux témoignages vidéo sur l'utilisation des TIC dans l'enseignement. A l'aide d'une recherche avec le mot maternelle, quelques témoignages de projets menés avec les TIC seront proposés :

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/index.htm>

Pour compléter ces sites Internet, voici un ouvrage très intéressant disponible au CDP.



### 50 activités pour intégrer les TICE à la maternelle

Le présent ouvrage a pour ambition d'aider l'enseignant (e), novice dans le domaine des TICE, à intégrer ces technologies dans sa pratique pédagogique. De plus, il est accompagné d'un [site compagnon](#) qui permet aux enseignants d'accéder directement à de nombreuses ressources en ligne.

## A. S'appropriier le langage

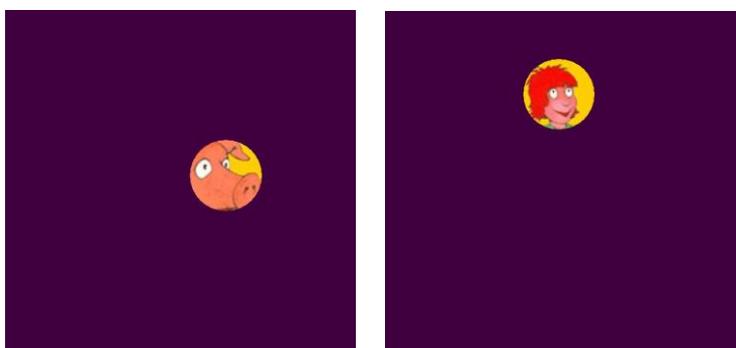
### 1. Description de couverture

**Objectif :** émettre des hypothèses sur le contenu d'un album à partir de sa première de couverture.

**Matériel :** ordinateur et vidéoprojecteur.

**Logiciel utile :** [http://www.einstruction.fr/support\\_downloads/downloads.php](http://www.einstruction.fr/support_downloads/downloads.php)

A l'aide d'un vidéoprojecteur et de l'outil rideau du logiciel Workspace, projeter l'image de la première de couverture de l'album cachée par l'outil projecteur. A l'aide d'une prise d'indices, faire émettre des hypothèses sur l'album. Terminer en montrant la couverture



### 2. Créer un abécédaire de la classe

**Objectif :** créer un abécédaire de la classe sous forme numérique.

**Matériel :** ordinateur, appareil photo numérique, scanner.

**Logiciels utiles :** PowerPoint ou équivalent

Créer un abécédaire de la classe avec Powerpoint à partir de photos d'élèves où ils se mettent en scène pour exprimer des émotions, des parties du corps, des objets de la classe...

### 3. Travailler l'oral à partir d'un album

**Objectif :** Créer sa propre version d'un conte et le mettre en scène pour être lu sur un ordinateur.

**Matériel :** ordinateur, appareil photo numérique, scanner, micro USB.

**Logiciels utiles :** Audacity et Photorécit ou Didapages

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=fr>

[http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/albumms\\_et\\_visionneuses/fiches/32495.html](http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/albumms_et_visionneuses/fiches/32495.html)

A partir de contes détournés étudiés en classe, inventer oralement un nouveau conte de la classe en version numérique avec Photorécit ou Didapages. Le texte serait remplacé par la voix des élèves et les illustrations réalisées par les élèves (dessins, photos de décors, mise en scène...).

#### *B. Découvert l'écrit*

**Objectif :** Créer un cahier contenant les recettes réalisées en classe.

**Matériel :** ordinateur, appareil photo numérique.

**Logiciels utiles :** logiciels de PAO

Rechercher des recettes sur différents supports (magazines, livres, site internet...) pour constituer une banque de recettes.

Faire réaliser une recette par les élèves. L'enseignant doit prendre des photos des différentes étapes, des ingrédients et des ustensiles utilisés qui seront ensuite imprimées.

En groupe, faire classer chronologiquement les précédentes photos et faire verbaliser les enfants pour obtenir les étapes de la recette et des commentaires dictés à l'adulte pour chacune des étapes.

Sur un ordinateur, l'enseignant aura créé préalablement un fichier modèle où les élèves n'auront plus qu'à glisser les photos dans un cadre où elles se positionneront automatiquement. Ensuite faire écrire le texte dicté à l'adulte à l'aide d'un modèle.

## C. Découvrir le monde

**Objectif :** Créer un jeu interactif sonore sous Didapages à partir de l'étude d'un animal en classe.

**Matériel :** ordinateur, micro USB

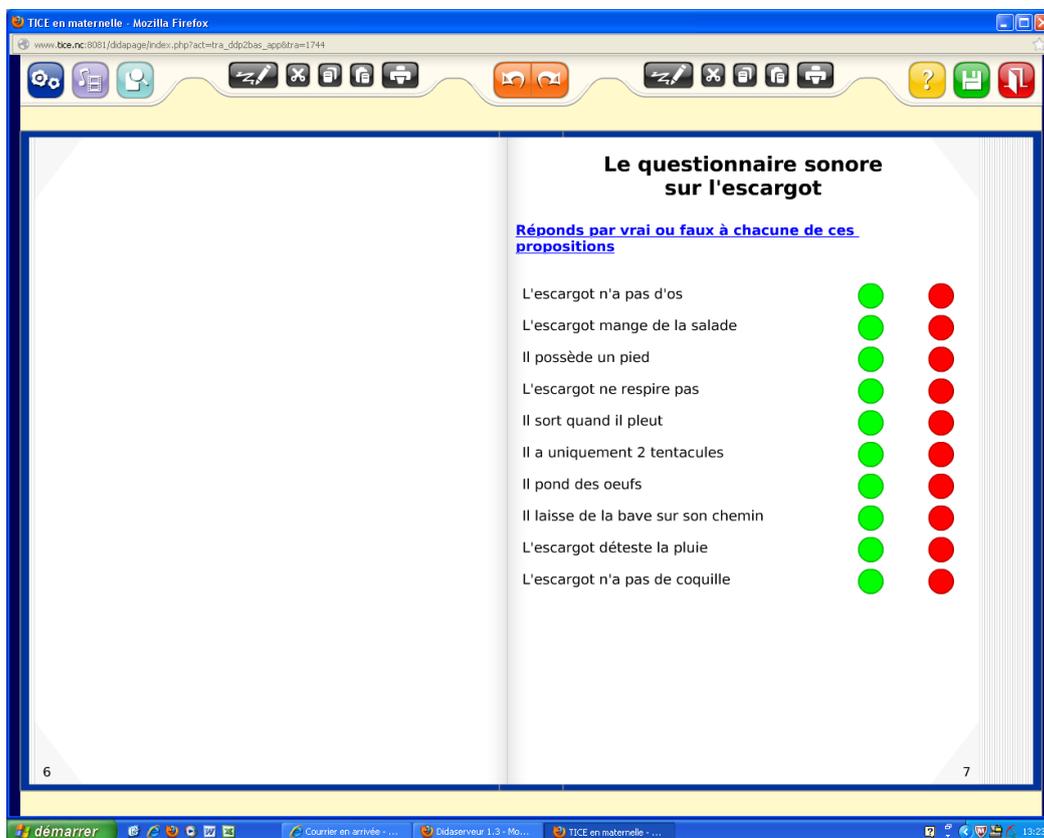
**Logiciels utiles :** Audacity ; Didapages

Après plusieurs séances de découverte d'un animal et la réalisation d'une fiche d'identité, proposer la construction d'un questionnaire sonore.

Faire trouver aux élèves des affirmations vraies et fausses sur cet animal qui serviront de base au jeu.

Enregistrer des réponses sonores pour chaque affirmation selon que la réponse soit vraie ou fausse.

Les élèves participent à l'enregistrement d'au moins une réponse en variant les phrases : chouette, super, non, recommence... Une fois tout enregistré, choisir avec les élèves quelles réponses seront attachées à chaque proposition du questionnaire. L'enseignant fera la mise en page sous Didapages comme le montre l'exemple ci-dessous.



## D. Agir et s'exprimer avec son corps

**Objectif :** Constituer une mémoire des activités de la classe pour la diffuser aux parents sous la forme d'un diaporama.

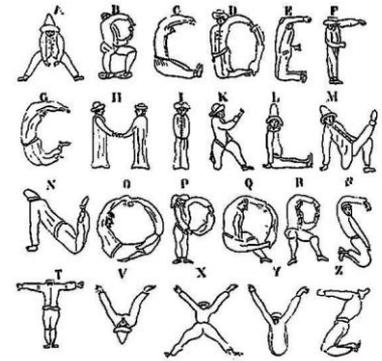
**Matériel :** ordinateur, appareil photo numérique

**Logiciel utile :** Power Point

En séance de motricité, les élèves réalisent les lettres de l'alphabet avec leurs corps.

L'enseignant prend des photos des élèves de façon à avoir toutes les lettres de l'alphabet. Il est intéressant d'avoir plusieurs photos d'une même lettre pour choisir celle qui convient le mieux.

A l'aide du logiciel, les photos sont organisées dans le diaporama par les élèves et/ou par l'enseignant selon le niveau des élèves.



## E. Percevoir, sentir, imaginer, créer

**Objectif :** Prendre conscience des opérations effectuées pour modifier une production plastique à l'aide d'un logiciel de traitement de l'image.

**Matériel :** ordinateur, scanner,

**Logiciels utiles :** Tuxpaint, Photofiltre...

Faire réaliser une production plastique en 2D de format A4 pour pouvoir la numériser par la suite.

Ouvrir le fichier numériser dans un logiciel de traitement de l'image et opérer des transformations à l'aides des différents outils disponibles (attention les élèves doivent déjà maîtriser le logiciel).

Imprimer le résultat et faire verbaliser les enfants :

- en comparant la production de départ et la nouvelle en particulier sur le ressenti.
- en revenant sur les actions effectuées.

Afficher les deux œuvres en parallèle et mettre en réseau le travail avec celui d'artistes ayant des points communs avec la production réalisée.