



DECOUVRIR LES FORMES avec l'animation (Les Moyens)

jeudi 13 juin 2013

Classe : Moyenne Section de M. Carbonnel

Application : Studio Animé

Compétences en jeu :

- dessiner un rond, un carré, un triangle.
- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.

Au fil de l'année, les enfants ont découvert et se sont familiarisé avec les formes géométriques simples (carré, rectangle, triangle, rond). Ils les ont manipulées (blocs logiques), et ont appris à les nommer, les discerner (activités de tri), les dessiner (utilisation de gabarits) et à les combiner (avec l'idée de représenter des objets, des personnages ou des animaux).

La tablette tactile est utilisée de manière complémentaire aux activités précédemment citées. Cet outil, au delà de son caractère ludique, permet à l'enfant de manipuler les formes (déplacements, rotations et combinaisons) d'une manière différente, de s'affranchir de certaines difficultés rencontrées avec l'utilisation des blocs logiques (comme le fait de « fixer » les formes qu'on a déplacées, ce qui évite que le tout travail produit ne soit balayé par un geste maladroit), mais surtout de mettre en mouvement les figures représentées.

Chaque séance est conduite en demi-groupe ; le travail sur tablette se fait en binôme, ce qui favorise les interactions.

Les étapes développées ci-après sont reprises plusieurs fois (au moins deux fois pour que chaque demi-groupe soit passé, voire plus, pour que chacun ait le temps de s'approprier la tâche).

ÉTAPE 1

Présentation de l'application « studio animé » (tutoriel de l'application)

- **Tablette :** Mise en œuvre du tutoriel

Objectif : Découverte de l'application (déplacement des formes, capture d'écran, visualisation de l'animation)

Dispositif : demi-classe, en binôme



- **Blocs logiques** : Une figure composée de formes géométriques simples est placée sur chaque table. Les enfants doivent reproduire la figure sur une feuille de papier.

Objectif : Dessiner une figure composées de formes géométriques simples ; distinguer les formes géométriques simples au sein de la super-figure.

Dispositif : demi-classe, une figure différente par table/un dessin par élève



- **Bilans** :

- 1.1) Un enfant vient présenter son dessin : ce qu'il représente, les formes géométriques qui le composent.
- 1.2) Présentation de l'étape 2.

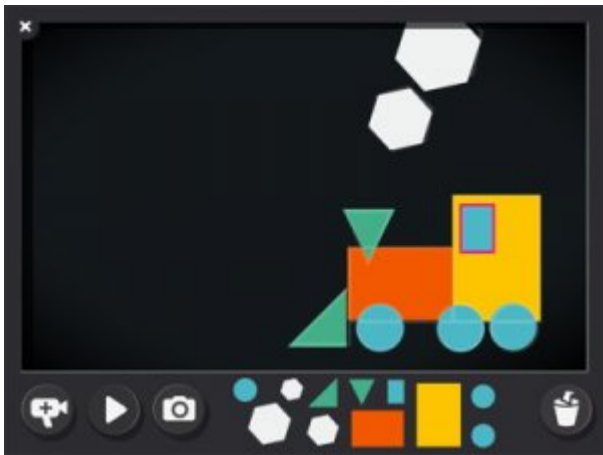
ÉTAPE 2

Présentation du niveau 3 de l'application « studio animé » (reproduction et mise en animation d'une locomotive).

- **Tablette** : Mise en œuvre du niveau 3

Objectifs : Suivre le guidage de l'application - Reconnaître/placer chaque forme qui compose la figure (une locomotive) à l'endroit indiqué - Reproduire plusieurs fois cette figure pour la mettre en animation.

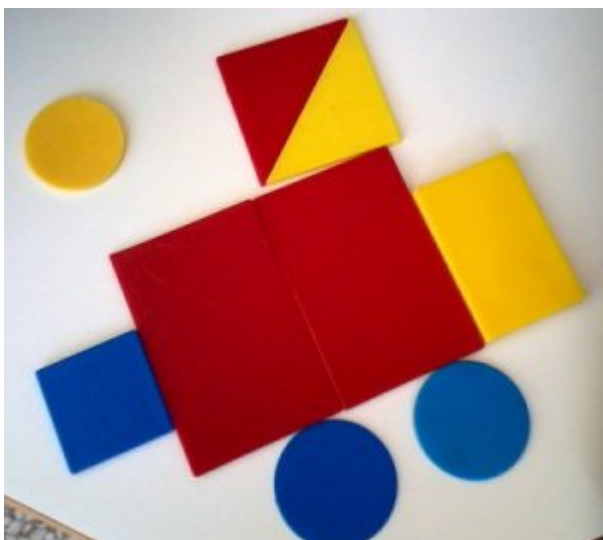
Dispositif : demi-classe, en binôme



- **Blocs logiques** : Les élèves construisent une figure à partir de formes simples (avec les blocs logiques).

Objectif : utiliser des formes géométriques simples pour figurer un objet, un animal ou un personnage.

Dispositif : demi-classe, travail individuel



- **Bilans** :

2.1) Un élève présente sa production (ce qu'elle représente, les formes qu'il a utilisées)

2.2) Présentation de l'étape 3 : palette de choix de formes, possibilité de rotation des formes, changement de couleur.

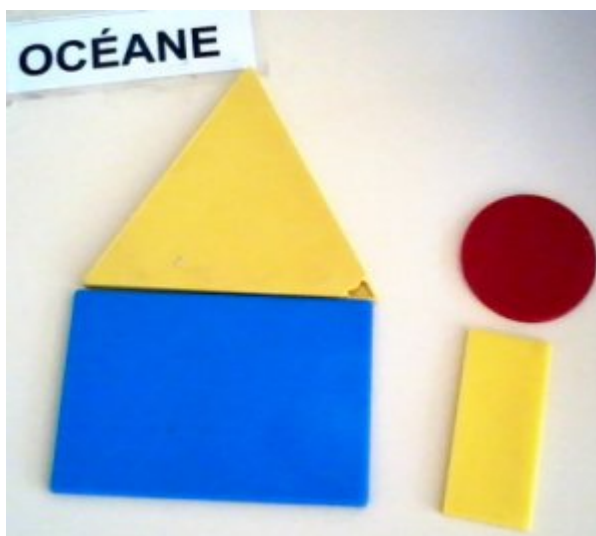
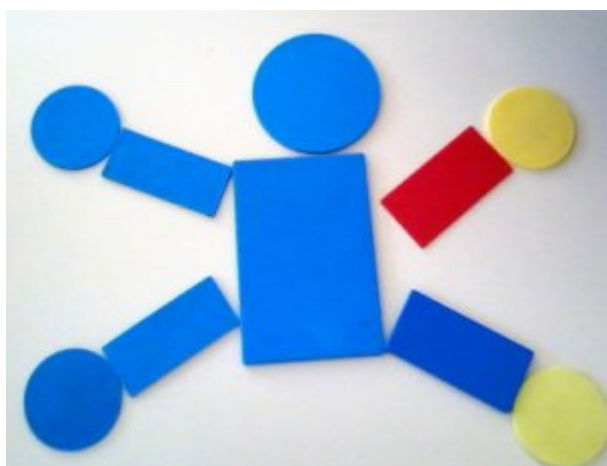
ÉTAPE 3

Présentation du niveau expert de l'application « studio animé » : pas de modèle sur lequel placer les formes, possibilités de rotation des formes, changement de couleur.

- **Tablette** : Les élèves construisent une figure à partir de formes simples, puis la sauvegardent.

Objectif : réinvestir le travail réalisé avec les formes géométriques.

- **Blocs logiques** : Les élèves construisent une figure à partir de formes simples avec les blocs logiques (idem étape 2).



- **Bilans** :

3.1) Un élève présente sa production (ce qu'elle représente, les formes qu'il a utilisées)

3.2) Présentation de l'étape 4 : reproduire plusieurs fois la figure en vue d'une animation.

ÉTAPE 4

Présentation de l'étape 4 : Reproduire plusieurs fois la figure en vue d'une animation.

- **Tablette** : Les élèves reprennent le travail sauvegardé pour mettre leur figure en mouvement.

Objectif : Reproduire plusieurs fois une figure à l'identique pour créer une animation.

- **Blocs logiques** : Les élèves construisent une figure à partir de formes simples (avec les blocs logiques), puis dessinent leur production.

Objectif : Garder une trace de son travail pour éventuellement s'en resservir lors du travail effectué avec la tablette.



- Bilans :

4.1) Un élève présente ses productions (dessin et blocs logiques) et le dessin qu'il en fait ; il indique à la classe ce qu'il a représenté, les formes qu'il a utilisées ; discussion avec la classe autour des ressemblances et des dissemblances entre le dessin et sa représentation en blocs logiques.

4.2) Visionnage d'animations produites par les élèves, puis explication par leurs auteurs (ce qu'elles représentent, les formes qu'ils ont utilisées).