

PETITE SECTION (Doc 6)

Images

Collectionner, analyser, transformer, créer

L'image est un objet de connaissance particulier, déclencheur d'émotions et de pensées, et porteur de messages. Cet apprentissage relève de l'éducation du regard (voir et comprendre) et a des visées culturelles et citoyennes.

Capacité d'attention faible

A moduler en fonction du rythme et des besoins de chacun

Exploration libre d'images dans le cadre d'ateliers de découverte en autonomie, de réinvestissement, d'entraînement et d'activation en autonomie.

Pour permettre à l'élève de :

- s'exercer avec le matériel expérimenté lors des activités guidées,
- réutiliser de façon autonome des collections d'images analysées, triées et classées lors des activités guidées.

L'enseignant est présent pour :

- observer et repérer des réinvestissements ou non des élèves,
- permettre à l'élève d'oser, de s'essayer.

Exemples

Feuilleter librement des recueils d'images.

Jouer avec des images.

Redécouvrir et s'approprier des collections d'images variées : *boîtes de cartes postales, d'images plastifiées...*

Utiliser des jeux d'éducation au regard : *puzzles, lotos, dominos... construits par l'enseignant ou achetés dans le commerce.*

Lecture-plaisir d'albums, d'imagiers.

Utiliser des applications sur tablettes ou sur ordinateur pour transformer l'image :

- *Hey Hey Pix : transformer une photographie en ajoutant différents éléments,*
- *Simple paint : dessiner sur une photographie.*

Observer un diaporama construit par l'enseignant sur ordinateur ou tablette.

Jouer avec des outils de vision déjà utilisés : *cadre de diapositive, cadre carton, filtres colorés, tube cartonné servant de longue-vue...*

