

Utilisation de l'application fabricabrac de la Bibliothèque nationale de France pour un projet numérique avec des tablettes Ipad dans une classe de grande section maternelle, ainsi que des applications chatterpix et Animation en volume.

1/Présentation des 3 applications utilisées en classe :

\* Fabricabrac est une application créative qui invite les enfants à réaliser leurs propres créations à partir de documents issus des collections médiévale et moderne de la Bibliothèque nationale de France : nous pouvons créer un animal fantastique en combinant différents éléments issus des images du moyen-âge.

\* Chatterpix kids permet de faire parler n'importe quelle image : il suffit de prendre une photo, de tracer une ligne pour faire une bouche puis d'enregistrer un message vocal (maximum de 30 secondes). c'est idéal pour travailler la communication orale et la créativité : ici nous donnerons la voix à un animal fantastique de l'application fabricabrac pour le présenter.

\* L'application Animation en volume permet de créer des dessins animés ,image par image : nous utiliserons nos images d'animaux fantastiques et leur donneront vie à travers une œuvre collective en arts plastiques que nous préparerons.

Réalisation en classe ;

Tout d'abord : nous utilisons fabricabrac pour créer notre animal fantastique en combinant des têtes, des cous, des corps, des pattes...nous pourrons ainsi lui mettre deux têtes, plusieurs queues ainsi de suite....

Les enfants montrent leur réalisation à leur camarade.





Puis à l'oral , par groupe de deux, les enfants choisiront un des deux monstres créés et réfléchiront à ce qu'ils peuvent lui faire dire : ce qu'il aime , ce qu'il n'aime pas , pourquoi il a 4 têtes, pourquoi il a une queue de poisson...

Ensuite nous utilisons chatterpix : les enfants font une bouche à cet animal et donnent leur voix à cet animal. Travail sur la prononciation et l'articulation. Enregistrement ensuite de la vidéo dans la galerie photo. Travail sur le langage : il faudra faire attention de parler à haute voix et de manière intelligible pour se faire comprendre de tous. Plusieurs répétitions sont nécessaires. Les enfants sont étonnés et ne reconnaissent pas toujours leur voix

La maîtresse crée ensuite une vidéo à partir de l'application I movie de l'iPad où elle met bout-à-bout toutes les petites scènes des enfants qui seront ensuite visionnées en groupe classe.

En classe , nous réalisons une œuvre collective en arts plastiques . Nous créons un grand décor avec la mer , la terre , des bateaux à colorier et à découper et des arbres. Nous positionnons alors nos monstres imprimés et découpés de l'application Fabricabrac dans ce décor .





Nous utilisons alors la dernière application : Animation en volume.

Nous prenons des photos avec l'ipad calé en faisant bouger très délicatement notre monstre de droite à gauche ou de gauche à droite du décor . Nous prendrons environ 30 photos pour donner vie à ces créatures fantastiques.



Objectifs du projet :

Langage et numérique : Créer des images parlantes, créer des animations, créer un bestiaire

Mémoriser : dire et redire de manière intelligible le texte choisi pour notre monstre

Entendre, écouter : s'entendre → enregistrement de la voix avec la tablette

Partager : oser entrer en communication , partager entre pairs, avec l'adulte avec les familles

Regarder :varier les représentations, création d'un bestiaire et d'un imagier numérique.

Se construire :dire avec les autres

Arts plastiques : peindre et décorer un paysage afin de faire vivre notre monstre dedans