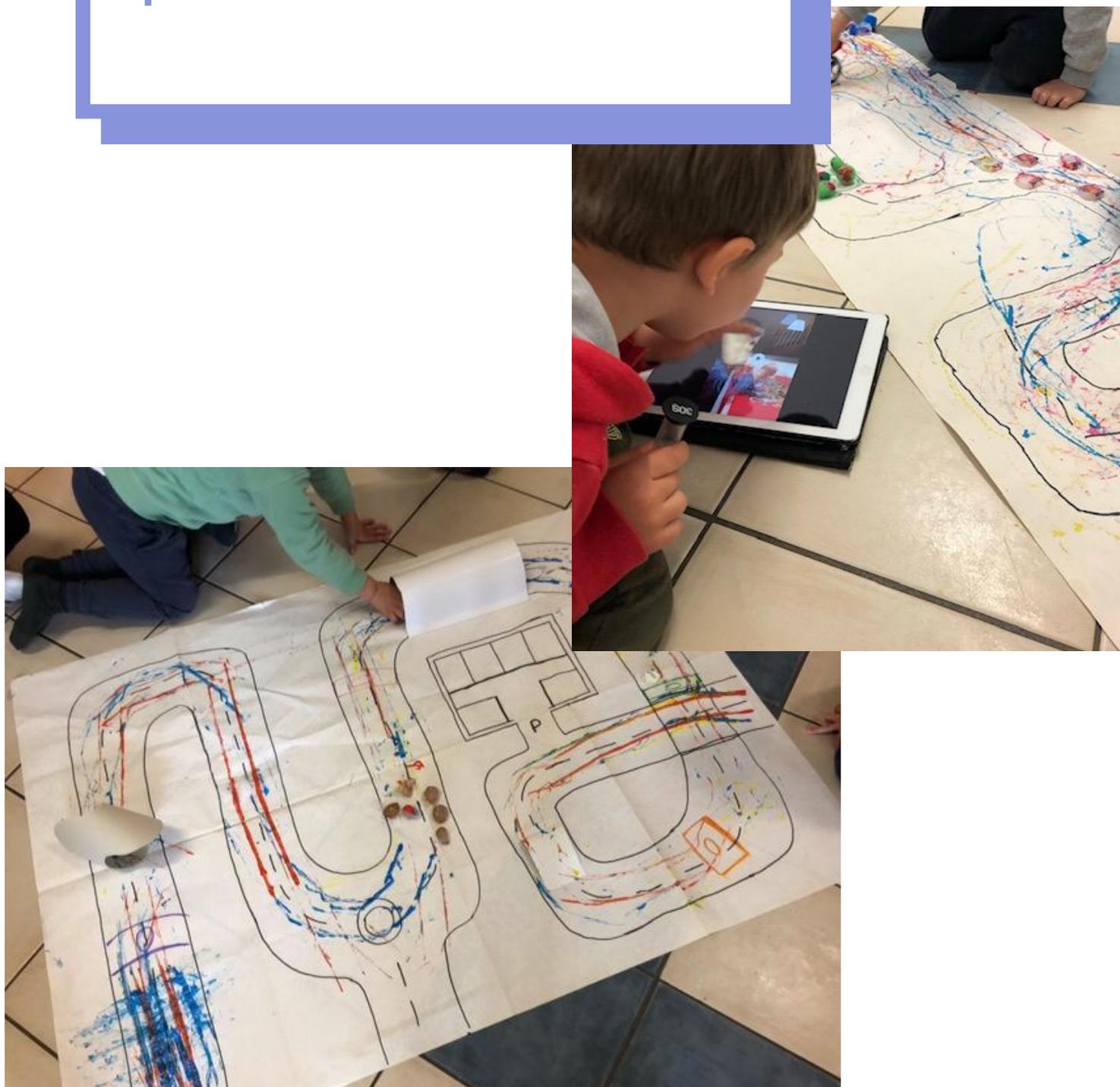


# Un circuit pour tous



# Un circuit pour tous

Une idée de :

**Vincenza Rocco - Rosanna Tacchini**, enseignantes ECEC à l'école maternelle Parrocchiale de Bolzone, Bolzone – Italie. **En co-design avec Zaffria.**

---

**Âge :** 4-5 ans

---

**Mots-clés :** #nature #environnementurbain #mouvement #son #audio

---

**Question clé :** *La technologie peut-elle nous aider à expérimenter les sons et les caractéristiques de l'environnement urbain à l'intérieur des murs de l'école ?*

---

**Objectifs généraux :**

- Jouer de manière créative et en collaboration avec d'autres enfants ;
- Développer des stratégies de résolution de problèmes ;
- Développer des compétences logico-mathématiques ;
- Stimuler l'acquisition de connaissances et de vocabulaire liés à la ville, aux voitures et au contexte urbain en général ;
- Soutenir le développement de la motricité fine et globale ;
- Utiliser le numérique de manière créative et active.

---

**Durée :** 7 activités avec les enfants de 30-40 minutes chacune pour un total d'environ 5h.

---

## Matériel :

À l'école	À la maison
<ul style="list-style-type: none"><li>● Ipad/tablette, smartphone</li><li>● Matériaux recyclés</li><li>● Couleurs (peintures/marqueurs/crayons à papier/pastelles)</li><li>● Feuilles A4</li><li>● Véhicule-jouet</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ipad/tablette, smartphone</li><li>● Matériaux recyclés</li><li>● Couleurs (peintures/marqueurs/crayons à papier/pastelles)</li><li>● Feuilles A4</li><li>● Véhicule-jouet</li></ul>

---

## Programmes/Apps :

<b>Google Meet</b> <b>Objectif :</b> Appels vidéo groupés  <b>Média:</b> Ordinateur, smartphone, tablette  <b>Lien :</b> <a href="https://meet.google.com">https://meet.google.com</a>  <b>Alternatives :</b> Médias/logiciels : Zoom, Skype, Teams, Jitsi (ou autre plateforme utilisée par l'école)	<b>Padlet</b> <b>Objectif :</b> Partage des photos et vidéos  <b>Média :</b> Ordinateur, smartphone, tablette  <b>Lien :</b> <a href="http://www.padlet.com">www.padlet.com</a>  <b>Alternatives :</b> Fiches de travail	<b>iMovie</b> <b>Objectif :</b> Montage audio/vidéo  <b>Média :</b> Ordinateur, smartphone, tablette  <b>Lien :</b> <a href="https://www.apple.com/it/imovie/">https://www.apple.com/it/imovie/</a>  <b>Alternatives :</b> VN, CapCut, InShot, windows photos tool
--	---	---

---

## Résumé

Les enfants s'amuse à construire un circuit et un véhicule qui s'y déplace, en ajoutant des sons, des obstacles et en peuplant de plus en plus le circuit, tout en jouant avec leurs camarades. À la maison, en famille, les enfants utilisent leur téléphone ou leur tablette pour enregistrer les sons de la rue ou prendre des photos d'objets qu'ils aimeraient placer sur leur circuit. À l'école, chaque enfant réalise une vidéo "sur la route" en utilisant la caméra de son téléphone et le véhicule construit pour enregistrer la piste du point de vue du véhicule. Les sons et les obstacles que l'enfant a collectés avec sa famille seront ensuite montés dans la vidéo.

---

## Étape par étape

### Étape 1

---  
À  
l'école

Construction de pistes :

Les enfants, tous ensemble ou en petits groupes, fabriquent différentes pistes et créent des obstacles à placer sur les pistes.

Les circuits sont réalisés en dessinant sur de grandes feuilles avec différents types d'outils. Les obstacles sont construits à l'aide de différents types de matériaux.



Lorsque les dessins sont prêts, les enfants jouent avec différents matériaux en les utilisant comme véhicules.

### En cas d'enseignement à distance

Les enseignants.es envoient un courrier électronique aux familles en les invitant à construire une piste sur une feuille de papier A3 et à jouer avec un jouet de la maison (voiture miniature, poupée, animal en plastique, etc.). La piste doit avoir un début et une fin définis et séparés (il ne doit

	pas s'agir d'un circuit).
<b>Étape 2</b> --- À la maison	Les enfants sont invités à rechercher et à enregistrer, à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette, un ou plusieurs obstacles ou dangers qu'ils souhaiteraient ajouter à la piste. Les obstacles ou dangers collectés par les enfants sont envoyés aux enseignants.es..
<b>Étape 3</b> --- À l'école	<p>À l'école, les enfants et les enseignants.es effectuent une première recherche et collecte de sons : recherche de sons de véhicules d'urgence sur Internet, enregistrement de sons naturels à l'extérieur de l'école et de sons créés avec des matériaux en mouvement, avec leur corps, à l'aide d'une tablette ou d'un smartphone.</p> <p>Les enfants jouent au jeu : devinez le son.</p> <p>Les enseignants.es "jouent" les sons enregistrés et les enfants doivent en deviner la source.</p>
	<p><b>En cas d'enseignement à distance</b></p> <p>Aller à l'étape 4</p>
<b>Étape 4</b> --- À la maison	Les enfants sont invités à rechercher des sons qui peuvent être considérés comme des dangers ou qui peuvent être liés à un véhicule - dans la maison, dans la rue ou lors d'une promenade - et à faire de très courts enregistrements à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette. Les fichiers audio sont ensuite envoyés aux enseignants.es.
<b>Étape 5</b> --- À l'école	<p>Les enfants "animent" les pistes.</p> <p>L'enseignant.e prépare l'activité en téléchargeant les dangers et les sons collectés précédemment sur des appareils mobiles (tablettes ou smartphones) - 1 son 1 appareil, 1 danger 1 appareil, et ainsi de suite.</p> <p>Les enfants construisent d'abord une nouvelle grande piste en utilisant de grandes feuilles de papier, des couleurs et différents matériaux.</p> <p>Après avoir pris connaissance des dangers et des sons que les enseignants.es présentent dans les différents dispositifs, les enfants localisent les dangers et les sons (les dispositifs) sur la grande piste - en fonction de la quantité des dispositifs, un par enfant ou par groupe. Les enseignants.es préparent les appareils avec les sons ou les images des dangers choisis et les placent aux endroits choisis par les enfants.</p> <p>Chaque enfant joue sur la piste avec son véhicule, en activant les sons et les obstacles lorsqu'il arrive aux points choisis.</p>



### **En cas d'enseignement à distance**

Lors d'un appel vidéo sur Google Meet, les enfants présentent le véhicule qu'ils ont construit, leur circuit et les sons/obstacles qu'ils ont trouvés.

L'enseignant.e peut également mettre en place un padlet où chaque famille peut télécharger une photo ou une vidéo de ses créations.

### **Étape 6**

---  
*À la maison*

Les enfants et les parents jouent ensemble à déplacer un véhicule sur une nouvelle piste comportant des obstacles physiques, la piste doit être construite en fonction de ces obstacles. Cette fois, un téléphone ou une caméra numérique est attaché au véhicule à l'aide d'un ruban adhésif ou d'un élastique afin d'enregistrer le parcours "sur la route", c'est-à-dire du point de vue du véhicule.

La vidéo est ensuite envoyée à l'enseignant.e.

### **Étape 7**

---  
*À l'école*

Les enfants jouent à nouveau sur la piste géante, rencontrant des sons et des obstacles, mais cette fois, un téléphone ou un appareil photo numérique est fixé au véhicule pour enregistrer le parcours "sur la route", c'est-à-dire du point de vue du véhicule.

### **En cas d'enseignement à distance**

Aller directement à la conclusion

## Conclusion

Présentiel	Distanciel
<p>Les enseignants.es montent des morceaux de parcours routiers dans une vidéo, en ajoutant les sons et les obstacles choisis par les enfants.</p> <p>Les parents sont invités à l'école pour essayer la mégapiste créée par les enfants et pour regarder la vidéo réalisée par les enseignants.es.</p>	<p>Les enseignants.es montent et partagent avec les familles un résumé vidéo de l'expérience. La vidéo peut être diffusée sur le site web de l'école et sur les réseaux sociaux.</p>

