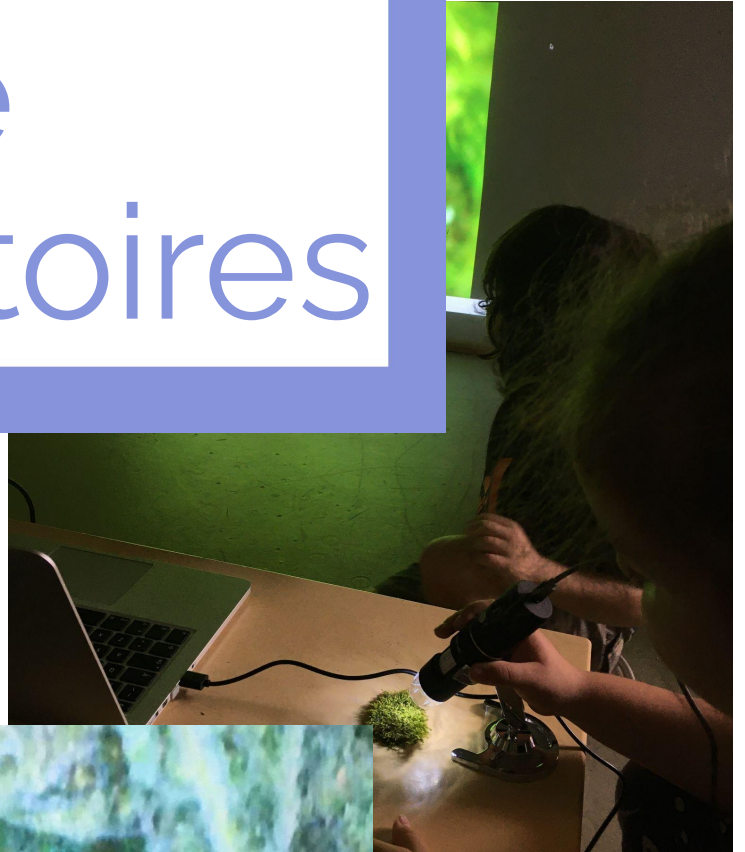
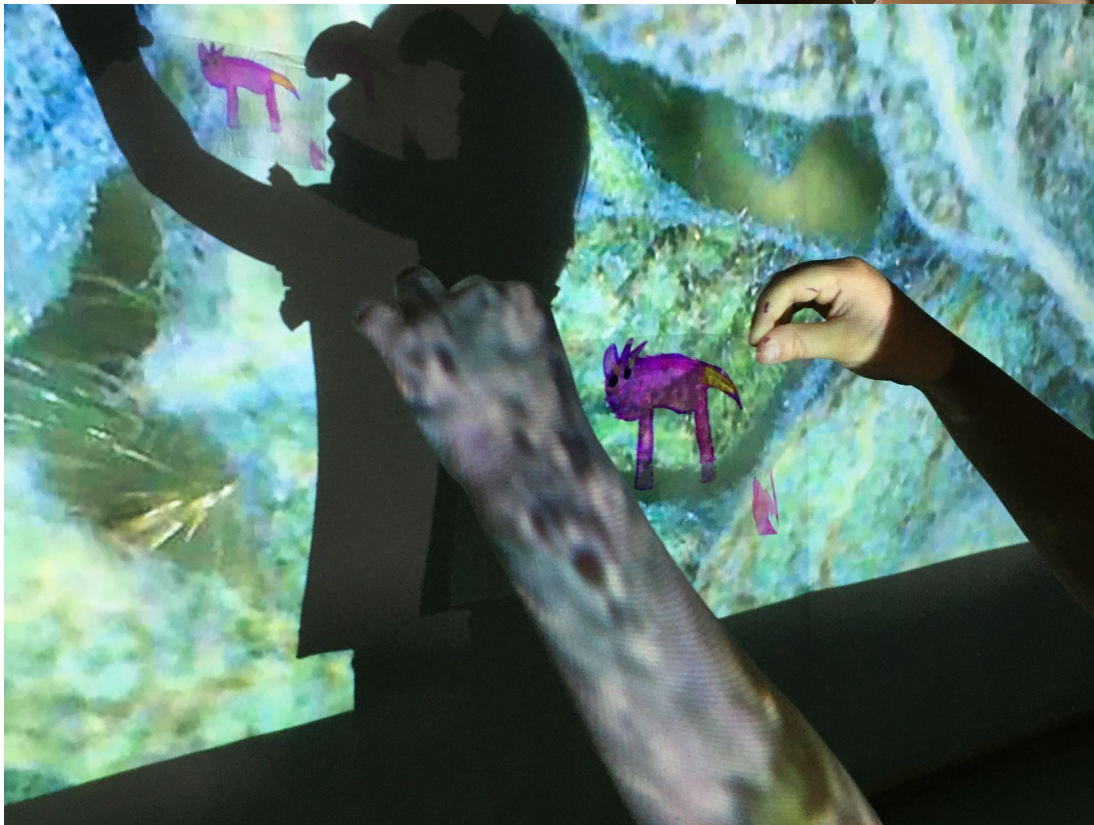


# La nature raconte des histoires



# La nature raconte des histoires

## Une idée de :

**Sara Battistel - Cristina Zecchin**, enseignant·es ECEC à l'école maternelle "dell'Infanzia Tre Piere", Oderzo – Italie. **En co-design avec Zaffiria.**

---

**Âge:** 4-5 ans

---

**Mots clés :** #narration #art #sciences #environnementimmersif #microscope

---

**Question clé :** *Combien d'histoires pouvons-nous trouver dans l'image agrandie et projetée de la nature ?*

---

## Objectifs généraux :

- La participation à la découverte, l'exploration et l'expérimentation de différents outils et matériaux ;
  - La collaboration et la coopération entre pairs pour jouer et construire un projet commun.
  - Développement des compétences linguistiques et narratives ;
  - Soutien à l'imagination, à la fantaisie, à l'invention d'histoires dans un contexte ludique.
- 

**Durée :** 6 activités d'environ 30-45 minutes chacune pour un total d'environ 5h.

---

## Matériel

| À l'école                                                                                                                                                                                                                          | At Home                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>● Projecteur ;</li><li>● Pc ;</li><li>● Microscope digital;</li><li>● Éléments naturels ;</li><li>● Feuilles d'acétate ;</li><li>● Boîte comme élément de transition école-maison.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Smartphone (lampe de poche et caméra vidéo) ;</li><li>● Des éléments naturels ;</li><li>● Des matériaux transparents.</li></ul> |

---

## Logiciels/ Apps :

|                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Emaze</b><br><b>Objectif :</b><br>Organisation d'une exposition virtuelle<br><b>Média :</b><br>Ordinateur<br><b>Lien :</b><br><a href="https://www.emaze.com">https://www.emaze.com</a><br><b>Alternatives :</b><br>Keynote/Microsoft Power Point, Google presentations | <b>iMovie</b><br><b>Objectif :</b><br>Montage audio/vidéo<br><b>Média :</b><br>Ordinateur, smartphone, tablette<br><b>Lien :</b><br><a href="https://www.apple.com/it/imovie/">https://www.apple.com/it/imovie/</a><br><b>Alternatives :</b><br>VN, CapCut, InShot, outil de photos pour fenêtres | <b>QR code générateur</b><br><b>Objectif :</b><br>Lien vers un QRCode<br><b>Média:</b><br>Ordinateur, tablette<br><b>Lien :</b><br><a href="https://www.qr-code-generator.com/">https://www.qr-code-generator.com/</a><br><b>Alternative :</b><br>Outil intégré dans Google Chrome, bit.ly |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

## Résumé

La projection de la nature agrandie devient la toile de fond des jeux et de l'invention d'histoires fantastiques...

Après avoir collecté des matériaux naturels dans leur environnement et les avoir rassemblés dans une boîte, qui devient l'objet transitionnel qui permettra aux enfants de poursuivre les expérimentations commencées à l'école pour les poursuivre à la maison et vice versa, les enfants découvrent de nouvelles propriétés de ces matériaux grâce à leur observation avec un microscope numérique. En attachant le microscope au projecteur, les agrandissements donnent lieu à des environnements imaginatifs et évocateurs, avec lesquels les enfants peuvent jouer, interagir et développer un personnage qui sera ramené à la maison pour le développement d'une histoire en chaîne commune.

## Étape par étape

### Étape 1

---  
À  
l'école

Les enseignant·es remettent à chaque enfant une boîte vide à personnaliser. Cette boîte deviendra la "Kit-box" qui sera utilisée pour contenir les matériaux et les objets qui doivent être transportés de l'école à la maison et inversement.

Chaque enfant emporte sa boîte à la maison pour l'étape suivante.



### En cas d'enseignement à distance

Les enfants sont invités à créer la boîte à la maison, en utilisant des matériaux recyclés.

## Étape 2

---  
À la  
maison

Avec leur famille, les enfants cherchent et collectent des éléments naturels (dans le jardin, la cuisine, les bois, le parc de la ville, etc.) qu'ils aimeraient apporter à l'école. Les objets collectés sont placés dans la boîte à outils.

Les enseignant-es collectent également des matériaux, afin d'avoir une sélection de matériaux intéressants prêts à être ajoutés à ce que les enfants ont apporté, au cas où certains enfants arriveraient à l'école sans ou avec une boîte vide.

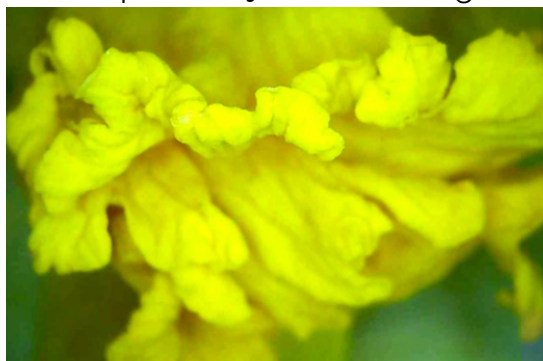
## Étape 3

---  
À  
l'école

Créer des environnements fantastiques avec des "ombres numériques". Les éléments naturels, apportés par les enfants, sont observés sous un microscope numérique, relié à un PC et à un projecteur :



Projetés sur le mur, ils donnent lieu à différents types d'ombres et de perspectives des matériaux. Les agrandissements projetés donnent lieu à des environnements imaginatifs et évocateurs, avec lesquels les enfants peuvent jouer et interagir.





### En cas d'enseignement à distance

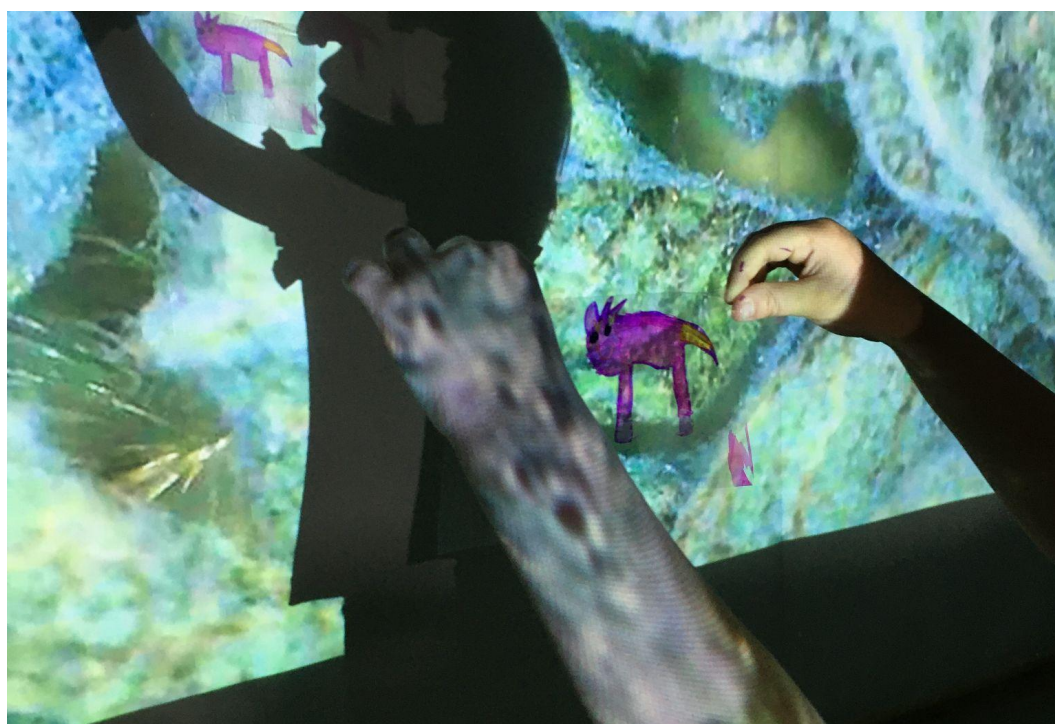
Passez directement à l'étape 5

#### Étape 4

---  
À  
l'école

#### Développement de personnages

Les enseignant·es projettent différents matériaux à travers la perspective du microscope et invitent les enfants à fantasmer sur les images projetées, en posant des questions ouvertes et en dirigeant les enfants dans le développement de personnages. Ces personnages sont ensuite "transformés" en ombres à l'aide de cartons, d'acétates, etc., qui interagissent avec les projections pour poursuivre le développement des histoires :



### En cas d'enseignement à distance

Passez directement à l'étape 5

#### Étape 5

---  
À la  
maison

#### Élaboration d'une "histoire en chaîne"

Dans le kit-box, en plus des éléments précédents, les enfants trouvent un personnage (le même pour tous les enfants) qui a été convenu avec eux lors des expériences précédentes, dessiné par les enseignant·es sur une feuille d'acétate/carton.

Les parents sont invités à créer un " théâtre d'ombres " à la maison en utilisant une source de lumière et en invitant l'enfant à utiliser le

personnage en le faisant interagir avec un autre élément de la boîte et à raconter une action que le personnage réalise, dans une sorte de petite histoire (exemple : personnage + triangle : le personnage grimpe lentement une montagne et lorsqu'il a atteint le sommet, il glisse rapidement de l'autre côté...).



Le parent est invité à filmer la scène et à l'envoyer à un autre parent, afin que l'enfant suivant puisse poursuivre l'histoire en faisant interagir le même personnage avec un autre élément de son choix. Il est également demandé aux parents de partager les vidéos avec les enseignant·es, afin qu'en cas d'interruption de la chaîne, celle-ci puisse être reprise par l'enseignant·e. Il est également important de laisser l'histoire sans fin afin que les enfants qui n'ont pas pu travailler à la maison avec leur famille puissent créer leur propre morceau de l'histoire à l'école.

**Étape  
6**  
---  
À  
l'école

À l'école, les enseignant·es jouent à nouveau avec les enfants et ajoutent d'autres "scènes" à l'histoire afin que tous les enfants puissent participer à l'élaboration de l'histoire commune.

Toutes les histoires sont ensuite mises en succession et montrées à tous les enfants.

Les enseignant·es animent une discussion collective.

**En cas d'enseignement à distance**

Les enseignant·es montent les différentes vidéos avec iMovie et envoient le résultat aux familles. Lors d'une réunion téléphonique, les

enfants et les enseignant-es discutent de la vidéo et réfléchissent à leur expérience pendant l'atelier.

Exemple d'histoire en chaîne réalisée par les familles du jardin d'enfants Tre Piere, Oderzo - Italie: [Una storia a catena](#)



## Conclusion

| Présenciel                                                                                                                                                                                                             | Distanciel                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Les familles sont invitées à visiter une exposition présentant la documentation du projet et à essayer certaines des activités (par exemple, le microscope numérique) par elles-mêmes, guidées par les enfants.</p> | <p>Les enseignant-es créent une exposition virtuelle avec eMaze et envoient le code QR aux familles.</p> |

