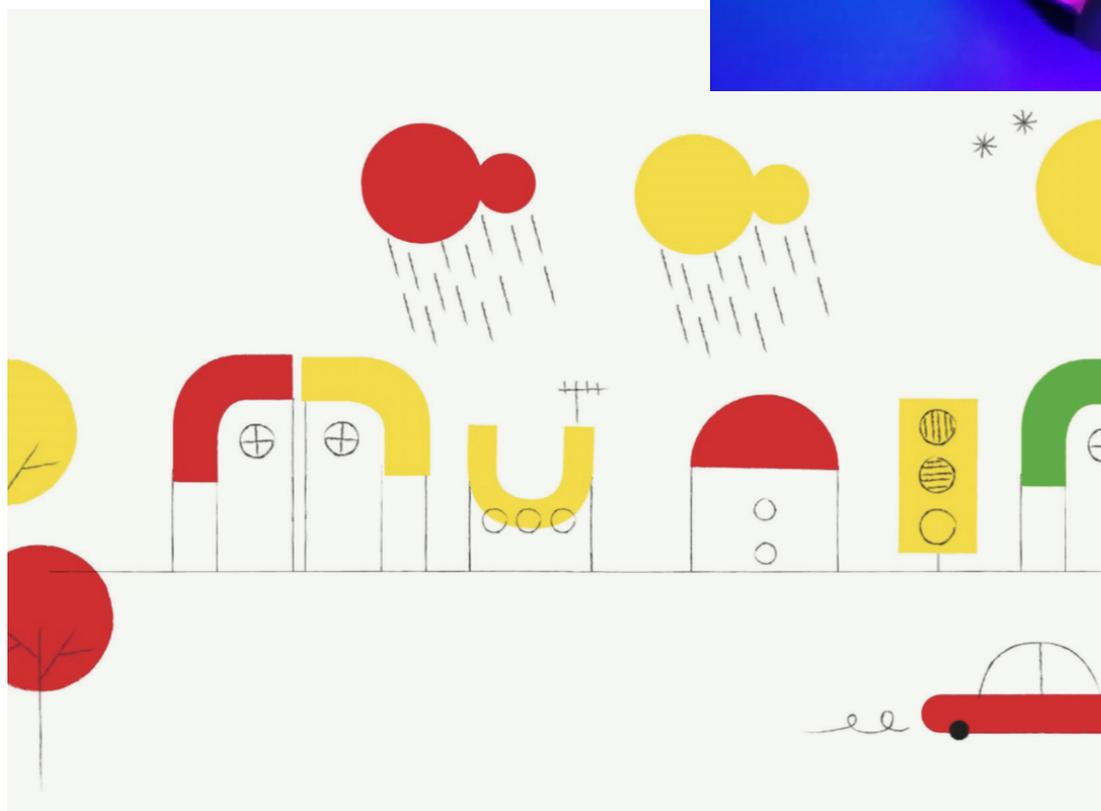


# L'art de la géométrie



# L'art de la géométrie

## Une idée de :

**Ciulla Letizia - Maria Domenica - Floriddia Corrada - Benini Roberta - Catanese Liliana - Giorgetti Cinzia - Zavalloni Stefania**, enseignantes ECEC à l'école maternelle "Scuola dell'Infanzia di Villamarina", Cesenatico - Italy. **En co-design avec Zaffiria.**

---

**Âge :** 3-4 ans

---

**Mots-clés :** #nombres #art # environnementsimmersifs #lampedepoche

---

**Question clé :** *La géométrie peut-elle être présentée comme une forme d'expression ?*

---

## Objectifs généraux :

- Renforcer les capacités créatives et expressives de l'enfant ;
  - Introduire la géométrie de manière ludique ;
  - Créer une continuité entre l'expérience de l'enfant à l'école et dans la famille ;
  - Impliquer les familles dans la construction d'un parcours pédagogique grâce à l'utilisation d'apps simples et ludiques.
- 

**Durée :** 5 activités avec les enfants d'environ 40 minutes chacune pour un total d'environ 4 heures.

---

## Matériel :

À l'école	À la maison
<ul style="list-style-type: none"><li>● Livre d'images sur le thème des " formes géométriques ".</li><li>● Papier fluorescent</li><li>● Projecteur</li><li>● Ruban de papier adhésif (blanc et jaune)</li><li>● Matériel de récupération/recyclage</li><li>● Feuilles de carton colorées</li><li>● Ciseaux</li><li>● Lampe de poche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Téléphone/tablette</li><li>● Feuille blanche A3</li><li>● Magazines</li><li>● Ciseaux</li></ul>

---

## Programmes/Apps :

<b>Oh ! L'application de dessin magique</b>	<b>Tableau de bord</b>	<b>iMovie</b>	<b>Padlet</b>
<p><b>Objectif :</b> Créer des paysages aux formes géométriques.</p>	<p><b>Objectif :</b> Mur virtuel collaboratif</p>	<p><b>Objectif :</b> Montage audio/vidéo</p>	<p><b>Objectif :</b> Mur virtuel où l'on peut partager images, vidéos, textes, dessins.</p>
<p><b>Média :</b> Ordinateur, smartphone, tablette.</p>	<p><b>Média:</b> Ordinateur, smartphone, tablette.</p>	<p><b>Média:</b> Ordinateur, smartphone, tablette.</p>	<p><b>Média :</b> Ordinateur, smartphone, tablette.</p>
<p><b>Lien :</b> <a href="#">ANDROID</a>, <a href="#">IOS</a></p>	<p><b>Lien :</b> <a href="https://workspace.google.com/products/jamboard/">https://workspace.google.com/products/jamboard/</a></p>	<p><b>Lien :</b> <a href="https://www.apple.com/it/imovie/">https://www.apple.com/it/imovie/</a></p>	<p><b>Lien :</b> <a href="http://www.padlet.com">www.padlet.com</a></p>
	<p><b>Alternatives :</b> Miro</p>	<p><b>Alternatives :</b> VN, CapCut, InShot, windows photos tool</p>	<p><b>Alternatives :</b> VN, CapCut, InShot, windows photos tool</p>

---

## Résumé

"Digit" est un personnage qui initie les enfants au monde de la logique et des mathématiques par le biais du jeu. "Digit" initie les enfants aux formes géométriques qui deviennent les éléments de base pour composer des dessins et des paysages. A la maison, grâce à l'application "Oh !" créée par les designers Louis Rigaud et Anouck Boisrobert, les enfants poursuivent l'expérience créative en utilisant les formes géométriques pour peupler un paysage urbain d'animaux, de personnages et d'autres éléments interactifs. "Oh !" sera réutilisé à l'école pour créer un paysage collectif.

---

## Étape par étape

### Étape 1

---  
À  
l'école



Les enseignants.es présentent le personnage de "Digit" : une marionnette déguisée en super-héros de la géométrie.

Avec les enfants, "Digit" lit le livre illustré "Round and Round and Square" de Fredun Shapur (disponible en anglais, français et italien) ou tout autre livre illustré consacré aux formes géométriques.

### En cas d'enseignement à distance

les enseignants.es produisent et envoient une vidéo dans laquelle ils présentent le personnage de "Digit" (l'un des enseignants.es déguisé en super-héros de la géométrie ou, à défaut, une marionnette déguisée en super-héros de la géométrie) qui lit le livre illustré "Round and Round and Square" de Fredun Shapur ou tout autre livre illustré consacré aux formes géométriques.

### Étape 2

---  
À la  
maison

Les enseignants.es envoient une vidéo dans laquelle "Digit" présente quelques formes géométriques (cercle, rectangle, carré, triangle équilatéral) aux enfants et les invite à un safari photo. Les enfants et leurs familles cherchent les formes géométriques dans la maison, les prennent en photo et les partagent avec les enseignants.es.



### Étape 3

---  
À  
l'école

Les enseignants.es projettent les images soumises par les enfants et stimulent la discussion en posant des questions sur les formes, les nombres, etc.

Ensuite, les enfants dessinent les formes (également à l'aide d'un pochoir) sur du papier fluorescent et les découpent. Dans une pièce sombre, éclairée uniquement par la lampe de Wood, les enfants s'amuse à jouer avec les formes et "Digit", en composant librement (animaux, paysages, personnages, etc.) avec les formes fluorescentes sur des feuilles de papier blanc de format A3, en ajoutant également de la détrempe fluorescente pour ajouter des détails.



#### En cas d'enseignement à distance

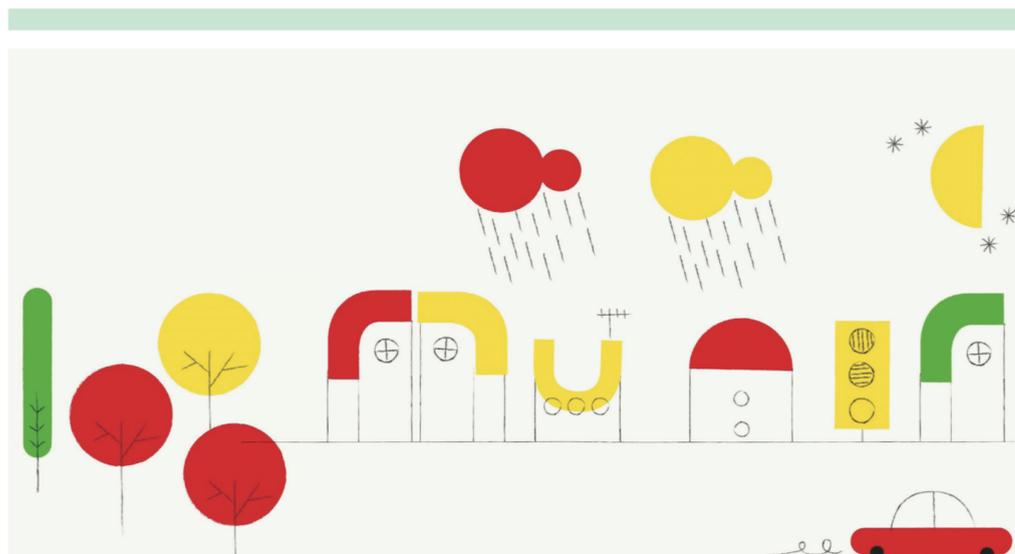
Les familles sont invitées à chasser les formes dans les magazines, les journaux, les prospectus.

Une fois les formes trouvées, elles sont découpées et utilisées pour jouer à composer des animaux ou des paysages. Les photos des compositions sont téléchargées sur un padlet ou envoyées aux enseignants.es.

### Étape 4

---  
À la  
maison

Les enseignants.es invitent les familles à jouer avec l'application "OH !" et à créer leur paysage urbain préféré. L'application permet aux utilisateurs de prendre une photo de leur création, qui peut ensuite être envoyée à l'enseignant.es.



## Étape 5

---  
À  
l'école

Les enseignants.es projettent en classe à hauteur d'enfants les créations réalisées à la maison avec "Oh !", chaque enfant raconte ce qui se passe dans son paysage. Par la suite, la classe crée une œuvre collective où chaque enfant choisit et place une des formes de l'application. A partir de ce travail, l'enseignant.e guide les enfants dans l'invention et la narration d'une histoire.

### En cas d'enseignement à distance

Chaque famille envoie à l'enseignant.e une photo du paysage créé avec l'application et un court message audio dans lequel l'enfant explique ce qui se passe dans son paysage. Les enseignants.es combinent les images et les audios pour créer une mini-vidéo.

## Conclusion

Présentiel	Distanciel
<p>Une exposition des œuvres fluorescentes des enfants et une expérience immersive dans le paysage créé collectivement par les enfants sont mises en place dans la salle de classe, laissant à ces derniers le soin de raconter aux parents l'histoire inventée.</p>	<p>Les enseignants.es mettent en place une galerie virtuelle (avec padlet ou eMaze) des vidéos et travaux réalisés par les enfants et les familles lors des différentes activités. La galerie virtuelle peut être partagée avec les familles et sur le site web de l'école ou les médias sociaux.</p>