



**Temps fort de l'école maternelle
Mercredi 5 février 2020**

Ateliers « Mémoriser / Se Remémorer »

Ce document commun à tous les ateliers servira de « mémoire » du déroulement et du contenu de chaque atelier.

Titre / Thématique de l'atelier	Favoriser la mémorisation avec les outils numériques
Nom et prénom du responsable de l'atelier	Jean-Marie Fontaine Co-animateurs : Claude Rusquart François Vankalk
Documents utilisés pour la présentation (diaporama, photos, vidéos, matériel, jeux...).	Genially : https://view.genial.ly/5e1844633cf83c241e141bcc Vidéos de l'IME « Les lutins » Activité VPI pour coder les déplacements de la BlueBot (phase corps) Diaporamas (mémoriser et se remémorer la manipulation du robot et les étapes d'un récit) Matériel : robots Bluebot et parcours créés à partir de Narramus (“ <u>La sieste de Moussa</u> ” et “ <u>Le Machin</u> ”)
Déroulement de l'atelier : <i>Décrire brièvement le contenu</i>	*Présentation générale avec le Genially ci-joint. *Présentation d'un projet réalisé à l'IME (« les lutins » de Calais) pour favoriser la mémorisation des déplacements au sein de l'établissement. <ul style="list-style-type: none"> • créer un parcours à partir de vidéos et de photos prises par un drone lors de déplacements dans l'établissement. • une activité VPI de remise dans l'ordre de photos d'indices pour se repérer. *Présentation d'un projet mis en œuvre à l'école Péri Curie d'Annay sous Lens : <ul style="list-style-type: none"> • une activité VPI réalisée au moment de la phase de vécu avec le corps. • des vidéos (restituer les étapes de la manipulation du robot à l'issue d'une séance de découverte, restituer la

	<p>manipulation effectuée l'année scolaire précédente).</p> <p>Présentation puis réalisation avec les robots par les participants de parcours construits à partir de « La sieste de Moussa » et « Le Machin ».</p>
<p>Ressources, références sitographiques, bibliographiques évoquées/citées lors de l'atelier"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prim à bord : le portail numérique du 1er degré : https://primabord.eduscol.education.fr/ • Le kit robot en maternelle : https://primabord.eduscol.education.fr/kit-robotique-intro • Génération robots : https://www.generationrobots.com/fr/content/97-ressources-pedagogiques-pour-la-robotique-par-niveaux%201,2,3%20Codez • Enseigner l'informatique à l'école et au collège tome 1 et 2 : https://www.fondation-lamap.org/fr/123codez • Tisseron, S. (2017) L'enfant, les robots et les écrans – Nouvelle médiation thérapeutique. Paris, France : Dunod. • Romero, M. (2016). Jeux numériques et apprentissages. Québec : JFD éditions. • Greff, E. (1998). Le " jeu de l'enfant-robot " : une démarche et une réflexion en vue du développement de la pensée algorithmique chez les très jeunes enfants. Hermes. • Amadioux F. Tricot A,(2014) .Apprendre avec le numérique Mythes et réalités Retz