

ATELIER-PUZZLES

à la maternelle

Description :

- Création et résolution de puzzles à partir de photos prises lors de moments forts de la vie de la classe.

Domaines d'activité :

- Découvrir le monde
- Structuration de l'espace

Compétences visées :

- Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets, de formes simples, à partir d'un modèle.
- Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.

Compétences techniques abordées (B2i) :

- Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.
- Utiliser la souris : cliquer à gauche, cliquer à droite, double cliquer, faire glisser.
- Ouvrir un dossier et rechercher un document.

Objectifs :

- Mettre en place une activité qui permette aux élèves d'affiner leur maîtrise de l'espace.
- Utiliser la motivation naturelle pour l'outil informatique.
- Profiter du caractère affectif de l'activité (ils reconstituent leurs photos ou celles des copains)
- Varier les approches pour les élèves en difficulté.

Mise en œuvre :

1. Présentation de puzzles cartonnés réalisés à partir des images incluses dans le logiciel. Les enfants manipulent librement.
2. Présentation du logiciel Puz-Mat en petit groupe
 - Comment lancer le jeu (raccourci sur le bureau)
 - Comment sélectionner un puzzle et jouer.
 - Comment créer un nouveau puzzle, les différents paramètres.
3. Les élèves pratiquent librement pendant une ou deux semaines, et peuvent alterner puzzles en carton et puzzles « virtuels ».
4. Prise de photos (portraits, photos d'activités) avec l'appareil photo numérique de la classe et création de nouveaux puzzles par les élèves, sans passer par l'étape « physique » du puzzle cartonné.
 - Manipulation et choix des paramètres par les enfants : rotation des pièces, contours et nombre de pièces.
 - Une fois les nouveaux puzzles enregistrés, les élèves y jouent librement.

Téléchargement de Puz-Mat :

- Sur cette page web : <http://primatice.net/index.php?rub=Article&a=29>
Vous pourrez y lire quelques commentaires d'enseignants utilisateurs et y déposer les vôtres.

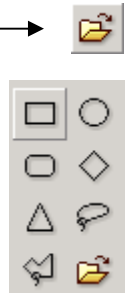
Quelques exemples d'applications :

- Orientation
 - Prendre des photos des endroits-clés de l'école : les différents « coins » de la classe, de la cour, la cantine, la salle d'évolution, etc.
- Le schéma corporel
 - Photographier les élèves en position debout sur fond uni, bras et jambes écartés, de manière à faire ressortir les différents segments du corps : tête, tronc et membres.
- Prélecture
 - Reconstituer des lettres de l'alphabet, l'alphabet entier, des mots simples vus en classe, les prénoms des enfants.
- Le portrait
 - Réaliser un portrait de chaque élève après un travail sur les différents constituants du visage.

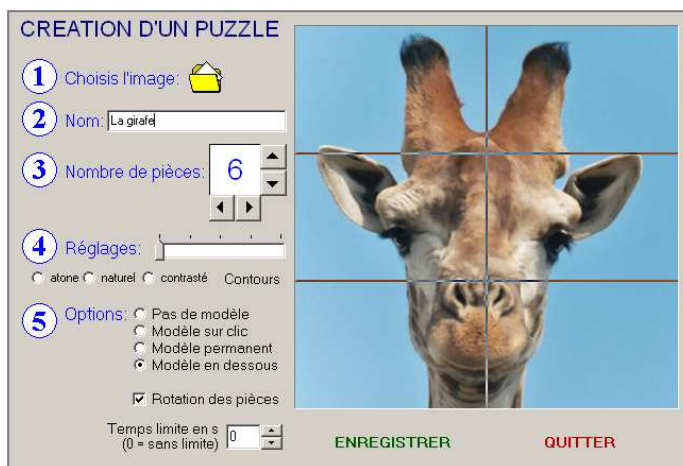
Création d'un puzzle à partir d'une photo numérique :

Lors de cette opération, il peut être nécessaire de préparer l'image avant de l'intégrer à PuzMat. Pour cette opération, nous utiliserons le logiciel Photofiltre. Ce logiciel est gratuit et peut être téléchargé ici : <http://photofiltre.free.fr/utills/pf-setup.exe> Si l'image a déjà la bonne largeur, ou la bonne hauteur, passez directement à l'étape 10.

1. Prenez la photo à l'aide de l'appareil numérique, en prenant soin de laisser une marge entre le sujet et les bords de l'image.
2. Connectez l'appareil à l'ordinateur, ou bien insérez-y la carte mémoire s'il dispose d'un lecteur approprié.
3. Lancez Photofiltre et ouvrez le fichier correspondant à votre photo.
4. Zoomez à l'aide de la molette de la souris si nécessaire.
5. Dans la palette d'outils, à droite de l'écran, choisissez le rectangle. Cet outil permet de sélectionner une zone rectangulaire de l'image. Mais pour notre puzzle, une image carrée est nécessaire. Pour obtenir une sélection carrée, il faut garder la touche majuscule enfoncée pendant le déplacement de la souris.
6. Sélectionnez une zone carrée englobant votre sujet.



7. Cliquez sur le menu **Image** => **Recadrer**
8. Enregistrez l'image grâce au menu **Fichier** => **Enregistrer sous**. Choisissez le format JPEG. Tapez un nom de fichier, par exemple **singe.jpg**
9. Fermez photofiltre et lancez Puzmat.
10. Cliquez sur **CREER**, suivez les instructions et enregistrez le nouveau puzzle.



Impression, Suppression et modification d'un puzzle :

1. Dans Puzmat, choisissez **JOUER**
2. Sur la vignette du puzzle qui vous intéresse, faites un **clic droit** tout en gardant la touche **Ctrl** enfoncée. Ce principe évite que les élèves accèdent involontairement à ces options.
3. Dans le menu qui apparaît, choisissez l'option recherchée.