

L'IMAGE, OUTIL DE MÉMOIRE

APPRENDRE / COMPRENDRE / MÉMORISER

OBJECTIF GÉNÉRAL

En premier lieu, je souhaiterais utiliser l'image / systèmes graphiques, ainsi que l'interactivité à des **fins pédagogiques**.

En me référant à la méthode Freinet : « Je veux une école centrée sur l'enfant et non sur la matière à enseigner et sur les programmes qui définissent cette matière... », c'est l'enfant que je viens placer comme **acteur** du projet. J'ai à souhait que celui-ci devienne son propre maître d'apprentissage en obtenant des techniques de mémorisation adaptées. C'est pourquoi l'image et l'interactivité me semblent être des outils intelligents afin d'**attirer attention et concentration**. L'image est là pour **capter le regard et se fixer dans la mémoire**. L'interactivité pousse quant à elle l'enfant à agir, **introduit le mouvement du corps et le jeu**, deux notions qui sont sujets à optimiser la mémorisation.

CONTENU

La cible : les enfants (5 à 8 ans / GS - CP)
 Domaine d'application : L'enseignement
 Orientation : Les mathématiques, calcul mental

Savoir calculer de manière stratégique est une **logique** qui peut devenir une technique de mémorisation à proprement dite. C'est pourquoi je souhaite développer un système basé sur l'acquisition de l'apprentissage du calcul mental et ses techniques de mémorisation.

Pour comprendre et assimiler afin de mener au mieux mon souhait d'utiliser l'image comme outil d'apprentissage de la mémorisation, il est primordial que j'évalue les techniques déjà existantes en matière de calcul mental. Je dois donc ouvrir les livres scolaires, m'intéresser aux pratiques mathématiques(Remi Brissiaud), comprendre le développement et l'approche de l'enfant vers le système pédagogique.

Méthodes de calculs : « comptage - numérotage »
 « comptage - dénombrement »

RACONTER UNE HISTOIRE

Voir planche scénario

DISPOSITIFS TECHNIQUES

De part l'envie d'utiliser l'interactivité je pense me tourner vers des outils comme arduino, flash, le makey makey. **La manipulation et le tangible** m'intéresse également par l'utilisation de son propre corps comme outil ou moyen. Des détecteurs sensoriels, encres conductrices, un clavier, une interface interactifs peuvent être alors envisageable. Le choix du support s'oriente davantage vers du support papier, tel que des affiches interactives, mais la question de l'écran reste présente.

ENVIRONNEMENT VISUEL

À DÉFINIR

Univers attractif pour l'enfant. Couleurs saturées/acidulées, formes souples, accentuées, caricaturées. Utilisation de tampons, empreintes? Donner l'impression de fait par des enfants eux-même?

CONTACTS

Enseignant / atelier, centre de loisirs créatifs
 Éducateur / Orthophoniste / Pédagogue
 Psychologue / Mathématicien / Parents - Enfants

Univers : Fotokino (Marseille)/ Atelier du Coteau (Nantes)
 Technique : LFO (Marseille)/ BaraKaSon (Nantes)

BIBLIOGRAPHIE ET RÉFÉRENCES

FREINET « *La méthode Freinet* »

La place de l'enfant dans le milieu scolaire

RÉMI BRISSIAUD « *Comment les enfants apprennent à calculer* »

Les différentes méthodes opérationnelles

DENIS BUTLEN « *Le calcul mental entre sens et technique : Recherches sur l'enseignement des mathématiques aux élèves en difficultés, du calcul mental à la résolution des problèmes numériques* »

ELISABETH GREBOT « *Images mentales et stratégies d'apprentissage : Explication et critique, Les outils modernes de la gestion mentale* »

ÉDITION VOLUMIQUE « *Reconnaissance de motif sur papier* »

La souris devient détecteur

ÉDITION VOLUMIQUE « *Cartes* »

Détecteur de carte et symbole

KHALIL KLOUCHE « *Knock Knock* »

Compter par le son

GEOFFREY DORNE « *Pas à pas* »

Le retour du tangible