

CE1 – Nov10 ALS	Assembler artistiquement des formes géométriques simples avec Symcolor
Liens avec les IO-2008 et les 7 Compétences du Socle Commun-palier I	
Domaine : Français	
IO2008- Vocabulaire	Par des activités spécifiques en classe, mais aussi dans tous les enseignements, l'élève acquiert quotidiennement des mots nouveaux. En étendant son vocabulaire, il accroît sa capacité à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, à comprendre ce qu'il lit, et à s'exprimer de façon précise à l'oral.
Socle Commun I-1	Lire seul et comprendre une consigne simple
Domaine : Mathématiques	
Socle Commun I-3	Reconnaître, décrire et nommer les figures planes usuelles
IO2008 Géométrie	L'apprentissage des mathématiques développe l'imagination, la rigueur et la précision ainsi que le goût du raisonnement. Les élèves utilisent des instruments et des techniques pour reproduire ou tracer des figures planes.
Domaine : Découverte du monde	
IO2008	Les élèves commencent à acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i). Ils découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur.
Socle Commun I-4	Maîtrise des TUIC : commencer à s'approprier un environnement numérique.
Domaine : Pratique artistiques et histoire des arts – Arts visuels	
IO2008	Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique et la réalisation d'images. Il mobilise des techniques contemporaines (photographie numérique, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés). Les élèves sont conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié
Socle Commun I-5	S'exprimer par le dessin (assemblage)
Domaine : Instruction civique et morale	
IO2008	Les élèves apprennent les règles du comportement en société. Ils acquièrent progressivement un comportement responsable et deviennent plus autonomes.
Socle Commun I-6	Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication
I-7	Autonomie et initiative : échanger, questionner, justifier un point de vue.

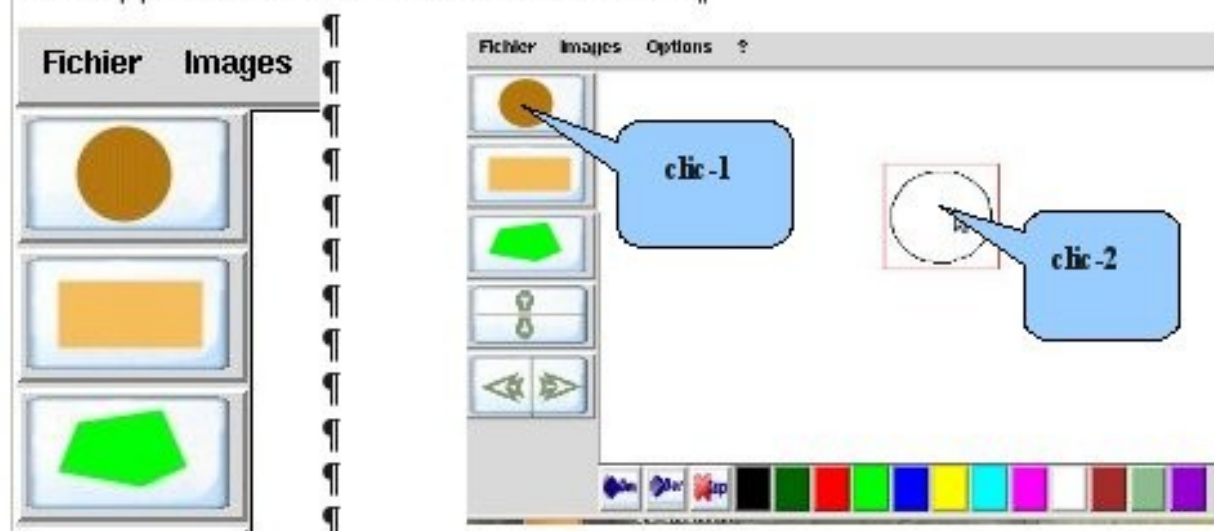
CE1	FICHE D'ACTIVITÉ
Pré-requis TUIC	Savoir lancer un logiciel Maîtrise de la souris
Methodologie	Travail en binôme à l'ordinateur dans l'espace classe par groupes de 6.
Matériel	Logiciel du Terrier Symcolor : http://www.abuledu.org/leterrier/symcolor
Déroulement	Séquence de plusieurs séances sur une période, en parallèle avec un travail en géométrie sur le tracé et la reconnaissance de formes, en arts visuels sur les couleurs, et en histoire des arts sur l'art non figuratif.
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - (classe entière) Présentation du logiciel : l'icone de lancement, l'interface, les deux premiers boutons (rond, carré), cliquer pour tracer et colorier une forme, cliquer-glisser pour déplacer la figure ou la déformer (agrandir ou réduire) à partir d'un des quatre côtés de chaque cadre rouge actif ; bouton supprimer. - Travail en binôme, enregistrement par l'enseignant(e) - Noter son prénom sur la fiche de suivi - (classe entière – TI.) coller la fiche1 ci-après et colorier la palette. - suite en arts visuels : refaire son tableau sur papier canson et le légènder, le présenter à la classe, affichage et montage.
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation à la classe de la troisième icône : les polygones. <i>Attention : le clic ne transfère pas une forme toute faite, à modifier ; c'est vous qui allez la fabriquer. Le clic déclenche la création d'un « fil » rectiligne que vous allez « planter » et qui va suivre tous les mouvements de la souris même si vous avez lâché le clic. Un d'entre vous l'a involontairement (?) déclenché la semaine dernière. Pour l'interrompre, il faut à nouveau cliquer... ce qui déclenche la création d'un second fil. Pour interrompre définitivement le fil, il faut bien viser et cliquer à l'emplacement précis du point de départ.</i> Il faudra enregistrer votre travail vous-mêmes en cliquant sur la touche du clavier « Imp(rime)Ecran » - Travail en binôme, enregistrement, remplir feuille de suivi - Classe entière : coller la fiche 2, la lire ensemble ; vocabulaire - suite en arts visuels : à partir des vitraux de Manessier <p>http://artsvisuelsecole.free.fr/dossier6_geometrique/geo_manessier.html</p>
Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> - Classe entière : les touches Dev / Der pour superposer des formes. - En binôme : reproduire une des trois figures photocopiées, tirées de http://cbiot.fr/wp/?p=287 - Enregistrer et Imprimer (sert de bilan à mi-chemin) - Bilan oral collectif : réussites et difficultés ; courrier au développeur David Lucardi.
A suivre	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer une figure, la présenter à la classe sans la montrer et chacun essaie de dessiner ce qu'il entend et comprend. - Modules : symétrie horizontale et verticale.

Symcolor-1 : formes et couleurs ¶

¶
Fabriquer une figure à partir de deux formes proposées ¶

- Forme arrondie ¶
- Forme rectangulaire ¶

Cliquer sur la forme proposée (clic-1) puis sur la forme créée (clic-2) ce qui fait « apparaître » un choix de 12 couleurs. ¶



¶
- Il est possible de déplacer la forme créée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé ; -

- Il est possible d'agrandir, de réduire, d'aplatir ou d'étirer la forme en cliquant sur chacun des côtés du cadre rouge. -



¶
- Pour colorier la figure, il faut sélectionner la couleur de son choix dans la bande du bas et cliquer sur la case : la forme se remplit automatiquement de cette couleur. ¶

- On peut assembler plusieurs figures ; elles se superposent automatiquement au fur et à mesure. -

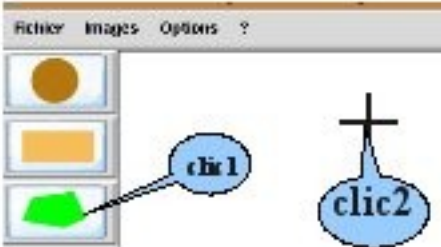
- On peut supprimer chaque figure avec le troisième bouton : croix rouge. ¶



Symcolor-2¶

Dessiner un polygone à partir d'une ligne brisée¶

(réinvestissement des notions de point / segment / ligne droite)¶



- ... Fichier / Nouveau¶
- ... Clic 1 : cliquer sur la troisième forme.¶
- ... Clic 2 : choisir un emplacement et¶
- ... cliquer : le « **point** » de départ d'une-
- ... **ligne** est symbolisé par une petite croix.¶

- Un « morceau » de ligne droite suit la souris, il se déplace et s'allonge ou se raccourcit ; impossible de vous en débarrasser...¶

- Cliquer : un deuxième point se forme et vous pouvez changer de direction.

Vous avez tracé votre premier **segment**.-

- Continuer à tracer d'autres segments.¶

- Pour terminer, il faut **refermer la forme**, en cliquant sur le point de départ.¶

- Vous avez tracé votre premier **polygone**.-

¶

Colorier la figure¶

Comme pour les deux premières formes, ¶

il faut cliquer à l'intérieur de la figure : ¶

un cadre rouge signale que l'**option-couleur** est activée. ¶

Ce cadre s'épaissit quand le curseur survole un

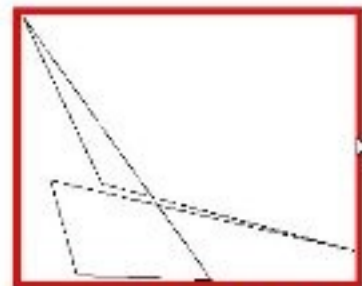
des côtés, ce qui signale que l'**option**

déformation-transformation est activée.¶

S'entraîner à dessiner plusieurs polygones.¶

¶

Enregistrer votre travail avec la touche ImpEcran (en rouge)¶¶



Symcolor-3¶

¶ Reproduire une des trois figures suivantes et enregistrer¶

