



Contexte et modalités de construction :

- A l'école maternelle, l'ensemble des activités peut être source de création ou d'utilisation d'images. L'espace image ne peut être réellement exploité par les élèves qu'après la mise en œuvre de séances portant sur **l'éducation à l'image** (parcours culturel et artistique de l'élève) dans le cadre conjoint de séances des domaines *Percevoir sentir imaginer créer*, et bien évidemment *S'approprier le langage*. Cette éducation à l'image est indissociable d'une **éducation plus large du regard**.
- Les images sont le plus souvent réalisées par les élèves eux-mêmes conduits et accompagnés par l'enseignante, à l'aide d'un appareil photographique numérique et d'un pied photo, puis imprimées avec soin, si possible en couleur, et contrecollées sur du carton dur. Elles ne sont pas obligatoirement de grand format : dans la plupart des cas le format A5 (demi A4) voire sa moitié (selon la proposition) est bien suffisant, car cela facilite la manipulation. La plastification des clichés n'est pas forcément idéale car les reflets peuvent gêner la vision et le rendu final peut être très changé.
- L'ensemble de ces propositions ne constitue nullement l'ossature d'une progression ou les contenus d'une programmation. L'évolution de *L'ESPACE IMAGES* est liée aux projets conduits par l'enseignante et aux compétences construites par les élèves.

Objectifs de l'ESPACE IMAGES en termes de compétences à construire :

1. Reconnaître et relier le connu et son image
2. Relier des images les unes aux autres
3. Distinguer classer repérer des images
4. Se rappeler organiser des images
5. Refaire et mémoriser

1. Reconnaître et relier le connu et son image :

- **LE JEU DU *C'EST BIEN LUI !**** La mascotte et d'autres objets très connus des élèves sont photographiés avec et par les élèves selon différents points de vue. Dans *l'ESPACE IMAGES*, il s'agit de classer ces images par objet. A mesure qu'ils grandissent, on jouera sur les gros-plans et le repérage d'indices de plus en plus fins.



- **LE JEU DU *POSÉ DESSUS**** : Des objets sont photographiés avec les élèves. Pour les plus petits, photographier selon le même point de vue (vue de dessus). Imprimer de telle manière que l'image soit de dimension proche de l'objet et les fixer sur carton dur. Dans *l'ESPACE IMAGES*, rassembler dans la même caisse objets et images. Il s'agit pour l'élève de poser les images sur les objets qui correspondent. Progressivement, on multiplie les points de vue. Les images peuvent être fixées par de la gomme fixe à l'endroit précis correspondant au point de vue, lors de la prise de vue.

2. Relier des images les unes aux autres :

- **LE JEU DU *BOUT A BOUT **** : Faire une photo d'un objet long ou d'un camarade en pied ou de l'école vue de l'extérieur ou encore d'une maison proche : l'imprimer en grand format, la regarder, repérer les parties, la découper par morceaux rectangulaires de dimension identique puis remettre bout à bout. Dans *l'ESPACE IMAGES*, l'élève réutilise ces mêmes images découpées afin de les recomposer. L'enseignant peut dans un second temps varier les largeurs des images (ce qui va demander de repérer des indices formels) voire de découper numériquement des portions qui se chevauchent, pour enfin pour les plus grands proposer des agrandissements ...



- LE JEU DU **DÉTAIL** : Une grande image et quelques petites, qui sont des reproductions d'un détail de la plus grande, sans grossissement, sont proposées aux élèves. Il s'agit de situer le détail sur l'image. Pour les plus petits, on peut déjà placer des rectangles afin de les faire choisir parmi eux le rectangle sur lequel il convient de poser tel ou tel détail. Ensuite on peut multiplier les détails, faire disparaître les rectangles, donner des faux détails afin d'effectuer un tri, agrandir les détails, proposer deux grandes images avec les détails mélangés... Enfin, on peut recouvrir le rectangle de blanc, le détail n'étant alors plus visible sur l'image. Pour les plus grands, les grandes images présentent des détails plus fins et assez proches, ce qui conduit à poursuivre parallèlement l'objectif 3.
- LE JEU DE LA **TRANSFORMATION** : Les élèves observent qu'en pliant sur elle-même une image, elle est transformée. Dans *l'ESPACE IMAGE*, les élèves appariant image initiale transformée par pliage. Pour les plus grands, ils essaient de reproduire la transformation en plant eux-mêmes l'image initiale pour produire le même effet. La complexité de l'image s'accroît, comme l'exigence de précision.

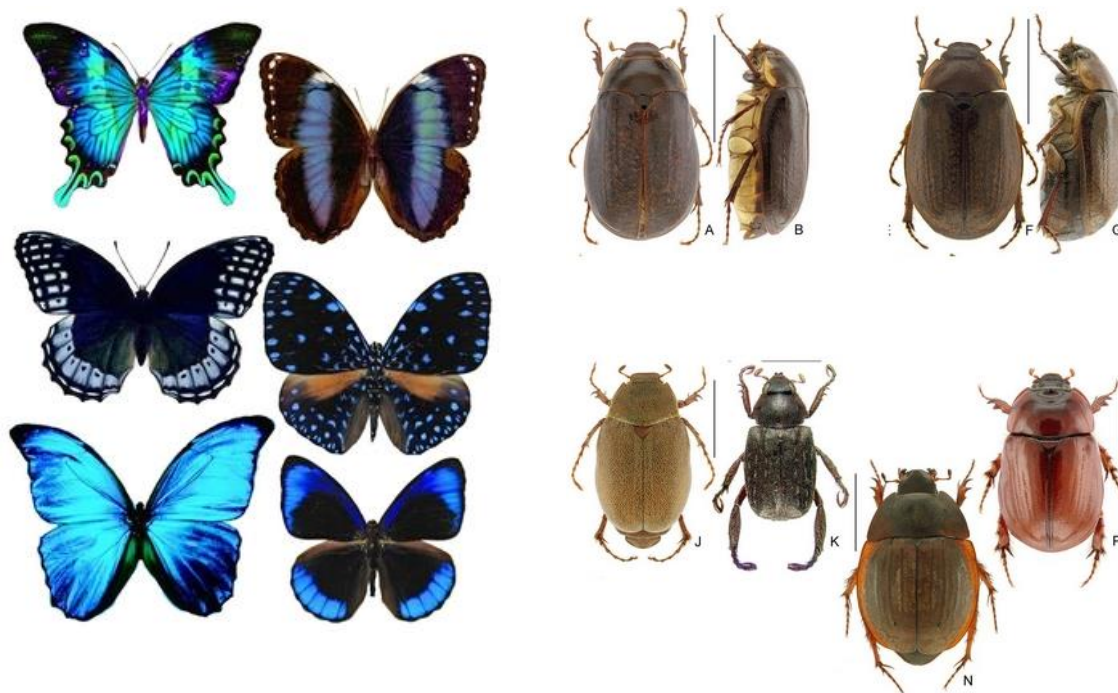
Exemple :



Nb : le lien recherché est de nature formelle. Extrémités, contours, continuité des lignes, proximités de lumières, de contraste, de rendu... sont les indices à faire repérer. Aussi est-il judicieux de proposer des lots d'images d'un même thème (des maisons ensemble, ou des voitures, ou des chiens, ou des fleurs...).

3. Distinguer classer repérer des images :

- LE JEU DU **CHERCHER LA PETITE BETE*** : Montrer des planches d'insectes, distinguer les différences de formes, de taille, d'appendices, de couleur, les nommer, en exprimer les variations, employer les termes scientifiques simples. Dans *l'ESPACE IMAGES*, des photographies d'insectes extraites de planches sont proposées. Il s'agit de regrouper celles qui correspondent au même insecte. Pour les plus petits, le nombre d'images est faible, sur la base de deux insectes différents, avec des éléments de différenciation très visibles (des ailes / pas d'ailes ou des cornes / pas de cornes...). Progressivement le nombre d'insectes augmente, les éléments de différenciation sont plus fins, puis pour les plus grands, les angles de vues sont différents, les images sont sur une planche sans possibilité de rapprochement physique. Pour les plus grands, enfin, l'accès à la notion de la symétrie peut permettre de recomposer un ou des insectes en morceaux.



- LE JEU DES **FAMILLES D'IMAGES** : Ce jeu nécessite un long préalable, et *l'ESPACE IMAGES* accompagne graduellement ces activités faites avec l'enseignant. Montrer une peinture à l'huile sur toile, un ou des dessins dessin à la sanguine, au fusain, à la craie grasse ou à la mine graphite, des photographies tirées sur papier photo noir et blanc et couleur, avec ou sans cadre blanc, de formats variés. Montrer des outils, des médiums, des supports. Faire des essais, les relier aux productions d'autrui. Trouver dans des ouvrages, et sur le net des

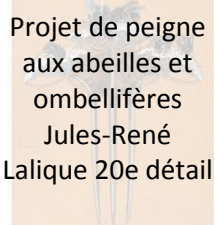
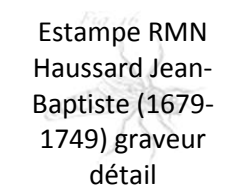
images qui représentent ces mêmes domaines. Photographier les essais, regarder les images produites, employer enfin le mot IMAGE pour évoquer la photographie, l'image d'un dessin, l'image d'une peinture. Dans *l'ESPACE IMAGES*, des images de natures différentes (peinture, photographie, dessin) sont proposées. Il s'agit de les regrouper dans les valises correspondant à leur famille en disposant d'une ou plusieurs images de référence.

- LE JEU DE **LA DIFFÉRENCE** : Les élèves s'aperçoivent avec l'enseignante que des images peuvent être identiques à une différence de traitement près (la taille, la lumière, la couleur ou l'absence de couleurs, plus tard le contraste, certains effets dus à l'usage d'un logiciel graphique accessible aux élèves comme *PHOTOFILTRE*). Dans *l'ESPACE IMAGES*, les plus petits peuvent appairer deux images identiques à une différence près, cette différence étant de même nature et le nombre d'images réduit, on doit l'identifier par l'intermédiaire de pictogrammes. Puis le nombre d'images augmente, la nature des différences varie. Pour les plus grands, il y a plus d'une différence entre les images identiques. Les élèves les plus grands peuvent aussi déterminer à l'avance un critère (en choisissant un pictogramme) et s'y tenir pour effectuer des regroupements d'images.
- LE JEU DU **À QUOI SERVENT-ELLES ?** Pour les plus grands, on s'intéressera à la fonction de ces images et aux supports dont elles sont extraites : où les trouve-t-on (journaux et magazines / revues pour s'informer, documentaires / livres pour découvrir le monde, livres de littérature / livres pour raconter des histoires) ? A quoi servent-elles ? Des mots et des pictogrammes sont alors découverts pour reconnaître les fonctions essentielles (apprendre, s'informer, raconter) et les supports essentiels (journaux, revues, livres documentaires, livres de littérature). Dans *l'ESPACE IMAGES* des pages extraites de ces supports sont reproduites et des barquettes dotées de pictogrammes/noms des supports sont proposées à l'élève pour y trier les reproductions. Les élèves vérifient ensuite si leurs hypothèses sont justes en recherchant dans ces ouvrages les pages reproduites.
- LE JEU DE **LA REPRÉSENTATION** : Un objet, un animal, un personnage peut être représenté de façons très différentes. Les élèves le constatent en comparant des photographies (entre elles et avec les autres représentations), des dessins (BD, littérature jeunesse, œuvres d'art...). Ils s'aperçoivent que certains indices sont constants, ce qui permet d'identifier les sujets. Les plus jeunes comparent des représentations peu nombreuses et aisément identifiables. Dans *l'ESPACE IMAGES*, les élèves rapprochent les représentations différentes d'un même sujet. Les plus grands identifient la nature des images en les regroupant dans des barquettes dotées de pictogrammes.



Nature des images :

RMN : Réunion des musées nationaux

 Dessin d'humour	 Photographie animalière	 Estampe RMN Mulder Joseph (1659-1735) graveur hollandais détail
 Le monde des insectes Carte réclame XXe détail	 Projet de peigne aux abeilles et ombellifères Jules-René Lalique 20e détail	 RMN Affiche IBM rébus XXe détail
 Estampe RMN Haussard Jean- Baptiste (1679- 1749) graveur détail	 RMN Abeilles Tombe de Childéric Avant 1481	 Drapeau Garde impériale Broderie soie XIXe détail

4. Se rappeler organiser

- LE JEU **DES ETAPES** : Les exemples présentés ci-dessous font l'objet de séances visant des apprentissages fort divers. Dans *l'ESPACE IMAGES*, les images réalisées avec les élèves peuvent être triées (pour les plus petits) afin d'identifier celles qui évoquent tel ou tel déplacement, acte du quotidien, telle ou telle fabrication ou métamorphose. A mesure que le concept de temps se construit, classiquement, les élèves peuvent classer les images AVANT/APRES, AVANT/PENDANT/APRES, jusqu'à multiplier les étapes, retrouver une étape absente indiquée ou non...
 - Exemple d'un déplacement spatial : trajet pour se rendre d'un endroit à un autre dans la classe, dans l'école, dans le quartier.
 - Exemple d'un acte du quotidien avec une logique d'ordre : préparer à manger, mettre la table, manger ou bien mettre son manteau, faire le trajet (en bus à pied ou en voiture), arriver à l'école, ou bien voir un jouet dans une vitrine, maman l'achète, l'enfant joue ou bien arriver de l'école, enlever son manteau, se laver les mains, préparer son 4 heures, le manger. Multiplication progressive des étapes images.
 - Exemple d'une fabrication : images des différentes étapes de construction d'un objet technologique, d'une cabane.
 - Exemple d'une métamorphose : images différentes étapes de l'habillage d'une poupée, d'un mannequin.

5. Refaire et mémoriser

- LE JEU DU **MODE D'EMPLOI** : A la différence du paragraphe 4, la réalisation est initialement inconnue des élèves. Dans *l'ESPACE IMAGE*, la réalisation finale est proposée ainsi que les images en guise de mode d'emploi dans le désordre ou dans l'ordre. L'élève essaie de refaire les jeux de doigts ou les pliages grâce aux images. Selon les compétences le nombre et la précision des images varie. Il est aussi possible d'introduire une image piège à trouver.
 - Exemple des Jeux de doigts accompagnant les comptines (site [mission maternelle Aix-Marseille](#), site [Parents](#), site [colegiofrancia](#)) à mettre en image avec les élèves
 - Exemple des pliages simples (site [Origami pour les maternelles](#))





- Exemple des constructions géométriques en 3D, en 2D : superposition de blocs de couleurs ou de papiers de couleurs épais qui vus de dessus permettent d'obtenir une figure géométrique.

*Les noms des jeux inventés ici sont des jeux de langue évocateurs simples à mémoriser pour des élèves en bas âge. Les enseignants sont à même d'inventer eux-mêmes un nom à ces jeux en rapport avec les activités et l'actualité de la classe ou, à partir de la moyenne section, d'en faire fabriquer par les élèves. Rappel : les jeux linguistiques ont toute leur place dans l'apprentissage des langues, dont la langue maternelle. Cf. [JEUX COMMUNICATIFS ET ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DES LANGUES ÉTRANGÈRES](#) article Javier Suso López Secrétaire de la Société Internationale pour l'Histoire du Français Langue Étrangère ou Seconde, Université de Granada.

BIBLIOGRAPHIE

Images et codes

du Saussois, Nicole – Bourrelier, 1985, 127 p. (épuisé mais empruntable au CDDP de Nevers)

Cote : 372.361 SAV

Sensibiliser l'enfant au caractère symbolique des codes, l'initier au déchiffrement à l'analyse des messages visuels, tels sont les objectifs de ce livre organisé en trois directions : les enseignes (observation, classification, élargissement à l'étude spécifique de boutiques et de métiers), les codes (ceux de la route, ceux de la rue, de la vie familiale, réalisation de projets ayant pour support les codes liés aux sports et aux loisirs), les affiches publicitaires (celles dont les thèmes sont proches des préoccupations des enfants et représentant la famille dans la vie quotidienne, et celles proposant des produits d'alimentation).

Autour des images : MS, GS, CP cycles 1 et 2

Kalhart, Patricia .- Bourrelier, 2002 .- 64 p.

Cote : 003.6 KAL

Situations concrètes intégrant les images comme outils d'apprentissage pour permettre à l'enfant d'acquérir des compétences en langage, en création, imagination, découverte du monde. Fiches autour du langage : photo mystère, album sans texte, doublage, publicité. Repérage dans l'espace : reportage photo, album vidéo. Imagination et création : photo coupée, associations d'images, portrait paysage, tableau surprise. Chaque séquence présente en parallèle : la démarche de l'enseignant développée pas à pas, le cheminement des enfants en cours d'apprentissage.

Petite fabrique de l'image

Fozza, Jean-Claude – Garat, Anne-Marie – Parfait, Françoise – Magnard, 2003, 287 p. (empruntable au CDDP de Nevers)

Dans une société qui connaît production, diffusion et circulation mondiale des images, il est important que chacun en acquière la connaissance et les langages pour accéder au plaisir et au discernement critique, qui vont de pair. Ce livre expose les éléments fondamentaux d'une culture de l'image et l'interroge jusque dans ses formes les plus contemporaines. Il privilégie leur dimension esthétique et leur lien avec la littérature et l'univers sonore. Il a un double objectif : apporter des informations théoriques et proposer des pratiques (plus de 240 exercices) adaptables à tous niveaux et à toutes disciplines, développant de façon ludique et inventive l'aptitude à l'expression et à la création.

Des images à l'école maternelle, DVD 156 minutes et Livret d'accompagnement, 71 pages

Ministère de la Jeunesse, de l'Education nationale et de la Recherche – SCEREN CRDP PAYS DE LOIRE 2004 (empruntable au CDDP de Nevers)

Pour l'école maternelle, il existe peu de documents audiovisuels et documents imprimés accompagnant les films existants, susceptibles d'aider les enseignants dans leur mission d'éducation à l'image. Destiné à la formation initiale et continue des enseignants, cet outil propose 6 modules montrant comment s'approprier les images fixes et animées : types et supports d'images, construction du regard, récit en images, personnage en action, genres, images pour apprendre. Livret d'accompagnement vise à aider les formateurs et les enseignants à utiliser les films et également à mettre en place d'autres séquences.