

Équipement : Appareil photo numérique	Matériel	Logiciel
		X
<p>Illustration :</p> 	<p align="center">Principales fonctionnalités : Prendre des photos, filmer, utiliser différents modes pour les photos, Enregistrer des images, modifier les paramètres de la photo prise...</p>	
<p><u>Usages en formation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Outil de capture d'image en situation de stage pour préparer l'oral de l'option arts visuels au concours. ◆ Outil de capture d'image d'élèves en classe. ◆ Outil de capture de séquences filmées pouvant être utilisées par la suite pour analyser des situations d'enseignements. 		
<p><u>Usages envisageables en classe¹ :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Photo d'identité pour les portes manteaux des élèves (surtout en cycle 1). ◆ Album photo (développement du langage pour cycle 1). ◆ Découvrir un matériel informatique, savoir comment l'utiliser. ◆ Utilisable pour présenter un travail qui s'appuie sur des photos. ◆ Relater les moments de vie de classe (exemple : spectacle de fin d'année, sorties scolaires, classes découvertes...). ◆ Travail de groupe sur l'utilisation de l'appareil photo numérique sur différentes disciplines scolaires (ex : sciences : photos du corps humain, EPS : photos des pyramides réalisées par les élèves....). ◆ L'appareil photo numérique peut avoir de nombreux usages envisageable en classe plus de ceux proposés ci-dessus... 		
<p><u>Pertinence pédagogique (quelles plus-values pédagogiques peut-on en attendre?) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Répond à la compétence 4 du socle commun des compétence : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication. ◆ Le nombre de photos prises par les élèves ne coûtent « rien » puisqu'elles peuvent être effacées. ◆ Situation ludique (composition d'image, réflexion sur ce que l'élève va prendre en photo, pourquoi il a prit cette photo...) ◆ Visionnage instantané des photos prises qui permet ensuite si besoin d'agir sur la photo(recadrage, effacement, retouche...) ◆ Différentes compétences des programmes peuvent être travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ○ découverte du vivant, ○ découvrir le monde (l'objet, se repérer dans le temps, dans l'espace) ○ appropriation du langage(s'exprimer, communiquer) ○ devenir élève (respecter le matériel), ○ percevoir, imaginer, concevoir, réaliser 		

¹ Expression générique à prendre au sens large en recouvrant les usages professionnels chez les enseignants.