

Cycle 2	Kidsmart - Communiquer par messagerie électronique et créer un livre multimédia « le voleur de poule »	École Élémentaire Jules VERNE 85700 – POUZAUGES ce.0850431g@ac-nantes.fr
----------------	---	---

Classe : 24 élèves de CP

Résumé du projet

Echanger des illustrations et des textes avec la bibliothécaire de la ville par messagerie électronique pour produire un livre numérique faisant référence à la culture littéraire des élèves.

Domaines d'activités

1. Maîtrise du langage et de la langue française
2. Technologies de l'Information et de la Communication

Compétences visées

- Lire, comprendre des illustrations et les textes produits.
- Faire référence à des albums de sa culture littéraire.
- Lire à haute voix un court passage en restituant correctement la courbe mélodique de la phrase.
- Produire un court texte narratif cohérent, en adaptant le niveau de langue à la situation de production et en gérant les problèmes de syntaxe et de lexique.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

S'approprier un environnement informatique de travail

- Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique, l'allumer et l'éteindre.
- Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider

Créer, produire, traiter, exploiter des données

- Créer, produire un document numérique et le modifier.

Communiquer, échanger

- Envoyer et recevoir un message.
- Dire de qui provient un message, à qui il est adressé.
- Trouver l'objet et la date d'envoi d'un message.

Durée

15 séances de 30 minutes d'écriture

Séances de 15 minutes par binôme pour l'enregistrement sonore et le montage

Le projet s'est déroulé durant toute l'année scolaire, à raison d'un échange par courrier chaque semaine.

Le relevé de la messagerie électronique est quotidien sous la forme de rituel.

Déroulement des activités (les étapes)

A partir d'images sans texte, envoyées par messagerie, un expéditeur mystérieux (la bibliothécaire) demande aux élèves d'écrire l'histoire.

1. Lecture d'images et production de courts textes narratifs constituant les étapes du conte, sous dictée à l'adulte puis en autonomie par groupe, en utilisant le lexique défini collectivement au préalable, et en vérifiant au fur et à mesure la cohérence de l'écrit.
2. Lecture d'albums de jeunesse en réseau.
3. Echange des textes produits contre les illustrations suivantes par messagerie électronique (Outlook) avec procédures affichées.
4. Utilisation du traitement de texte pour saisir les productions écrites.
5. Préparation des lectures à haute voix et enregistrement sonore des passages lus (Audacity)
6. Conception du livre multimédia et mise en page (Didapages).

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- matériels : 4 ordinateurs, scanner, micro, vidéo projecteur
- logiciels : didapages, audacity, MS Outlook

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

- Les échanges électroniques favorisent la production écrite en classe.
- Ecrire un récit long en autonomie et chacun à son rythme est plus facile.
- Le livre multimédia est un support évolutif et qui valorise le projet.
- Les élèves lisent l'histoire et s'enregistrent ce qui permet de travailler davantage la lecture à haute voix.

Ce qu'en pense l'enseignant(e)

- Ce projet permet de valoriser chaque enfant en lui donnant un rôle selon ses compétences.
- L'outil informatique facilite la progression dans l'histoire et la lecture des différents textes

Ce que pensent les enfants

- Les élèves sont motivés par l'utilisation de l'ordinateur.

Scénario proposé par Fabienne Benaiteau
juin 2008