

## Lire l'espace qui nous entoure à travers le temps

### **Descriptif rapide :**



Les élèves de cycle 3 ont mené un projet d'écriture de récit historique s'appuyant sur des témoignages de personnes ayant vécu dans le village. Mêlant réalité et fiction, les élèves ont fait revivre les membres d'une famille à travers l'histoire. Leur apparition correspond à une trace de l'histoire locale. Ce récit a servi de fil conducteur du livre « Conquereuil, la ville dont tu es le héros ! » auquel ont participé toutes les classes de la maternelle au CM2.

Les élèves ont ensuite adapté leur texte pour faire parler leurs personnages dans le cadre d'une présentation oralisée accompagnant un montage vidéo...

### **Niveau(x) concerné(s) :**

Cycle 3

### **Mots clés :**

récit historique, récit de fiction, expression orale, montage vidéo, réalité augmentée, numérique, CRCN

### **Domaines du socle**

Les langages pour penser et communiquer  
Les représentations du monde et l'activité humaine

### **Enseignements**

Français - Histoire

### **Compétences visées**

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- construire progressivement une culture commune

### **Connaissances et connaissances associées**

- S'auto corriger après écoute.
- Pratiquer différents langages en histoire
- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- apprendre à distinguer l'histoire de la fiction.
- comprendre que le passé est source d'interrogations.

### **Compétence(s) du Cadre de Référence des Compétences Numériques**

Création de contenu :

- Développer des documents à contenu majoritairement textuel : adapter les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo
- Adapter les documents à leur finalité : utiliser les fonctions simples de mise en page pour répondre à un objectif de diffusion - connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles

### **Dispositif pédagogique**

Groupe classe lors de la sortie d'observation du village et lors des échanges en classe. Prévoir les accompagnateurs nécessaires.

Petits groupe de 2 à 3 élèves pour fabriquer l'animation vidéo accompagnée du commentaire audio (Cette phase peut nécessiter un adulte supplémentaire dans la classe).

## **Matériel et supports**

- Des papiers de différentes couleurs.
- 4 tablettes tactiles.
- 2 ordinateurs portables.
- Application Poppy Toons

## **Déroulement**

### **Séance 1 : À la découverte des ressources locales**

---

Cette sortie sur le terrain confronte les élèves aux traces concrètes de l'histoire. Un parcours dans l'environnement proche est préparé pour découvrir: un menhir, une voie romaine, une maison du XVI siècle, un château du XVIII siècle ...



### **Séance 2 : Création d'une frise historique**

---

L'apport de ressources documentaires permet de relier les observations au contexte historique. Des récits historiques complètent les recherches et aident à la compréhension. La fabrication d'une frise historique permet de situer chronologiquement les grandes périodes. Les élèves associent les éléments du patrimoine local aux repères historiques.



### **Séance 3 : Rédaction d'un récit de fiction**

---

Les élèves font le choix de travailler sur une période de l'histoire et font vivre les membres d'une famille.

### **Séance 4 : Illustration du récit**

---

En s'appuyant sur des ressources documentaires sur l'habillement, les élèves représentent les personnages de leur histoire. Les dessins scannés sont ensuite assemblés à l'aide du logiciel de traitement d'image Photofiltre.

### **Séance 5 : Création d'une animation**

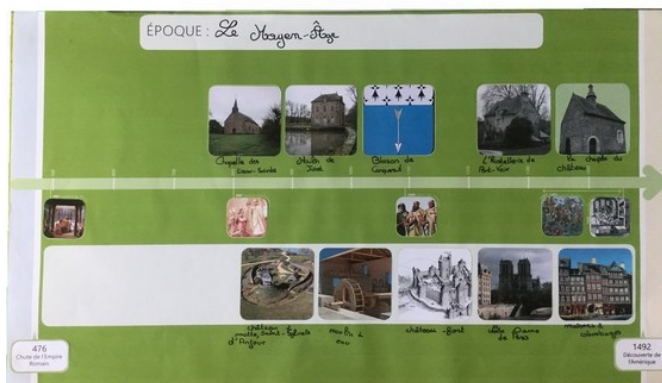
---

Par groupes, les élèves intègrent leurs personnages dans un décor pris dans le milieu local. Ils entrent en scène et se présentent chacun leur tour. L'activité se fait sur tablette avec l'application Poppy Toons. Cette application permet de créer une animation : tous les déplacements du personnage sur la scène sont enregistrés et permettent de créer un fichier vidéo.



## Séance 6 : Enregistrement d'un commentaire

Les élèves sont par 4 et manipulent eux-mêmes le logiciel. Ce qui va être dit et comment on va le dire a été préparé. À tour de rôle, les élèves disent leur texte. Ils s'enregistrent, réécoutent, critiquent, réajustent pour améliorer la qualité de l'enregistrement.  
Expliquer et s'enregistrer



Les élèves ont présenté leurs travaux lors d'une exposition ouverte aux autres élèves et aux parents. Chaque vidéo a été associée à une photo représentant une époque de l'histoire. L'application Aurasma a permis d'associer les incrustations virtuelles (les vidéos) à un élément du réel (la frise chronologique) la frise chronologique était affichée sur les murs de la salle d'exposition et servait de déclencheur pour faire apparaître leurs réalisations.

## Apport spécifique du numérique

Les enfants peuvent faire plusieurs essais. Ils peuvent se réécouter directement. Ensemble, les enfants se rendent compte de leurs erreurs et recommencent.  
La réalisation de la bande son pour la vidéo a permis de donner un sens concret aux calculs sur les durées.  
les élèves ont été sensibilisés au principe de la réalité augmentée.

Scénario pédagogique proposé par l'école élémentaire de Conquereuil

Circonscription de Blain-Nozay - DSDEN de la Loire-Atlantique (44)

**Auteurs** : Christine Buisson PE44

**Contributeur** : Christian Dupuis PE44 Enseignant Référent pour les Usages du Numérique