

<p>Cycle 2 CP 24 élèves</p>	<p>KidSmart CP - Méli-mélo de Contes</p>	<p>École primaire « La courte échelle » 85480 Bournezeau</p>
-------------------------------------	--	--

Résumé du projet

Création d'un livre interactif permettant de construire sa propre histoire à partir de contes écrits par les enfants (groupes de 3 ou 4 élèves).

Mots clés libres

imaginaire - conte - histoire imaginaire

Durée de réalisation du projet

20 séances de 1 heure

Le projet s'est déroulé durant toute l'année scolaire, chaque lundi et chaque vendredi à raison d'une heure par séance.

Domaines d'activités

1. Maîtrise du langage et de la langue française
2. Éducation artistique : arts visuels - éducation musicale

Compétences visées

Maîtrise de la langue

- Produire un court texte avec l'aide des outils de la classe.
- Enrichir le lexique, utiliser de manière adaptée le vocabulaire de l'écrit.
- Manifester la compréhension du texte produit.
- Lire à haute voix un court texte mémorisé en situation de communication.

Éducation artistique

- Pratiquer l'écoute intérieure de courts extraits musicaux.
- Écouter des extraits musicaux, s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

• **Créer, produire, traiter, exploiter des données**

Créer, produire un document numérique et le modifier.

Organiser dans un même document des médias différents (texte, image, son) de sa propre composition.

• **Communiquer et échanger**

Découvrir différentes situations de communication en mode différé.

Déroulement des activités

Étape 1 : Éducation musicale durant le premier trimestre de l'année scolaire

- Écouter des extraits d'œuvres :
 - *Les quatre saisons d'Antonio Vivaldi (l'automne - l'hiver)*
 - *Petrouchka et L'oiseau de feu d'Igor Stravinski*
 - *La Symphonie du Nouveau Monde d'Anton Dvorak*
- Exprimer des émotions, des sensations, des images.
- Imaginer et choisir des personnages, des lieux, des situations.
- Créer oralement de courtes histoires.

Étape 2 :

- Utiliser le lexique préalablement défini collectivement.
- Repérer des éléments constituant le conte : situation initiale, personnages (héros, méchant, aides, lieux, élément déclencheur)
- Écrire les différents textes constituant les étapes des contes.
- Échanger et communiquer avec l'enseignant pour remédier aux éventuelles erreurs de syntaxe et d'orthographe.

Étape 3 :

- Illustrer dans un souci de cohérence avec les textes produits.

Étape 4 :

- Utiliser le traitement de texte pour saisir les productions.

Étape 5 :

- Mettre en voix les textes produits préalablement mémorisés.

Étape 6 :

- Procéder aux enregistrements sonores de parties de textes.

Étape 7 :

- Enregistrer les textes
- Mettre en pages l'album en utilisant le logiciel Didapages

Étape 8 :

- Composer les contes initiaux
- Construire des histoires extraordinaires

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

L'interactivité du livre et l'enregistrement du son créent une nouvelle forme de lecture qui ne serait pas possible avec les outils traditionnels.

Les matériels et logiciels utilisés

- Matériels : 3 ordinateurs (avec casques) - 1 appareil photo numérique - 1 imprimante -
- Logiciels : Didapages - Audicity - Écrivons -

Ce qu'en pense l'enseignante

Le travail sur la maîtrise de la langue est très enrichissant, mobilisateur, créateur de synergie dans de petits groupes et permettent de valoriser chaque enfant et de lui donner sa place (même aux plus faibles d'entre eux).

L'outil informatique facilite la progression dans l'histoire et la lecture des différents textes.

Scénario proposé par Josiane Brusseau
Avril 2007