

<p>Cycle 1 PS1-PS2-MS 18 élèves</p>	<p>Les objets ont des histoires</p>	<p>École primaire publique de la Vallée de l'Yon 11 rue de la mairie 85310 – Chaillé sous les Ormeaux</p>
---	--	---

Résumé du projet

Les enfants ont inventé de courtes aventures à des objets de la classe, dictées collectivement à l'adulte. Ils ont enregistré les textes et pris en photo les objets mis en scène. Avec ces médias, ils ont assisté à l'élaboration de jeux centrés sur la compréhension du langage oral.

Mots clés libres

Langage oral – Ecoute - Compréhension

Domaines d'activités

1. *Le langage au coeur des apprentissages*
2. *La sensibilité, l'imagination, la création*

Compétences visées

1. *Le langage au coeur des apprentissages*
Inventer une courte histoire
Dicter collectivement un texte à l'adulte
Comprendre une histoire et reformuler dans ses propres mots la trame narrative
2. *La sensibilité, l'imagination, la création*
Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression
Agir en coopération dans une situation de production collective

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

- 1.1) Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique utilisé et savoir à quoi ils servent.
- 1.2) Savoir allumer et éteindre l'équipement informatique; savoir lancer et quitter un logiciel.
- 1.3) Savoir déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.
- 3.4) Savoir utiliser les fonctions [...] glisser, déposer.
- 4.1) Savoir utiliser les fenêtres, [...], liens, [...], icônes [...].

Déroulement des activités (les étapes)

« Mais que font les objets dans la classe quand nous sommes rentrés chez nous ? » Les enfants de PS2 et MS ont inventé de courtes histoires à des objets de leur environnement familial, leur classe. L'enseignante a fait un choix pour n'exploiter que cinq des histoires inventées par les enfants.

- 1) Pour chaque histoire, ils ont déposé les empreintes des objets trempés dans la peinture sur une feuille. Ces productions ont été les premiers supports visuels des histoires : ils ont permis d'intégrer les PS1 au projet démarré par leurs camarades plus âgés et ont été une aide à la mémorisation :
« Quels objets ont laissé ces empreintes ? » Ils ont posé les objets sur la feuille.

« Quelle est leur histoire ? » Ils ont écouté les camarades auteurs raconter l'histoire, puis ils ont écouté l'enseignante relire l'histoire retranscrite en situation de dictée collective, et enfin, ils les ont exprimées avec leurs propres mots.

2) Quand la trame narrative des histoires est devenue familière aux enfants, ils ont pris en photo les objets, et ils les ont mis en scène pour prendre une photo globale et des photos séquentielles pour chacune des cinq histoires retenues par l'enseignante. L'enseignante a recadré les photos.

3) Les enfants ont enregistré le texte des histoires, leur titre, le nom de chaque objet. L'enseignante a retouché les enregistrements.

4) La phase d'élaboration des jeux a été réalisée par l'enseignante et les enfants ont assisté à l'élaboration d'une page de jeu avec le logiciel Didapages. Ces jeux portent principalement sur la compréhension du langage oral :

Identifier l'image correspondant au nom de l'objet entendu.

Identifier l'image correspondant à l'histoire entendue.

Identifier l'image correspondant au titre entendu.

Identifier l'image correspondant à l'épisode entendu.

Identifier la production plastique correspondant à une histoire entendue.

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

- station Kidsmart, micro, appareil photo numérique
- Logiciels Audacity, Photofiltre et Didapages

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

Développement d'échanges oraux spontanés entre les enfants

Amélioration de leur diction lors de l'utilisation d'un logiciel de prise de sons

Acquisition de vocabulaire spécifique et complexe

Développement de situations de coopération

Renforcement et réinvestissement des acquisitions

Elaboration, à partir de leurs productions, de supports (jeux ciblés sur la langue orale) où se conjuguent avec une esthétique certaine de l'image, du son et du texte ; supports qui peuvent facilement être transmis aux familles (CD et mise en ligne sur le Net)

Ce qu'en pense l'enseignante

Enrichit et dynamise la pédagogie de projet en permettant à l'enseignant de proposer aux enfants des supports d'apprentissage en lien direct avec le vécu de la classe.

Valorise les productions des enfants par la création d'un support ludique et esthétique et facilite la communication auprès des familles.

Sollicite les enfants et implique chacun à la mesure de ses capacités.

Développe des comportements d'entraide.

Ce que pensent les enfants

Ils affectionnent les activités à l'ordinateur, et aiment particulièrement y être avec d'autres camarades. Ils s'expriment spontanément autour du jeu (collaborer, encourager, venir en aide, féliciter...), autour d'un diaporama (se remémorer et raconter les moments de vie des projets de classe grâce aux supports informatiques), autour d'un livre numérique (retrouver et nommer les personnages d'un album lu en classe), ou pour assurer le bon fonctionnement de l'activité (gérer le temps et la bonne utilisation du matériel).