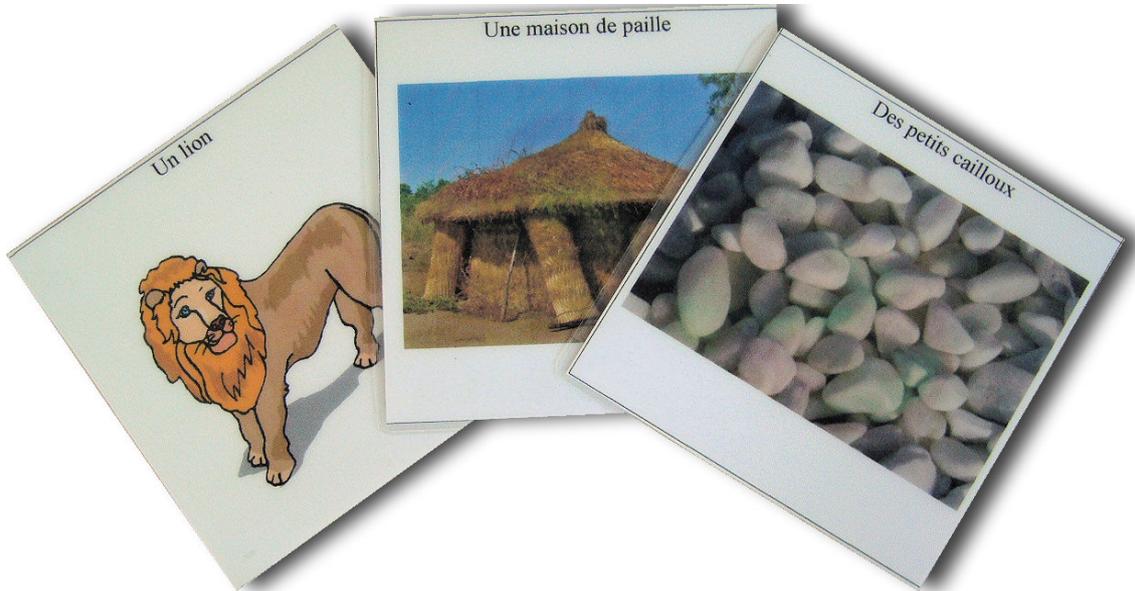


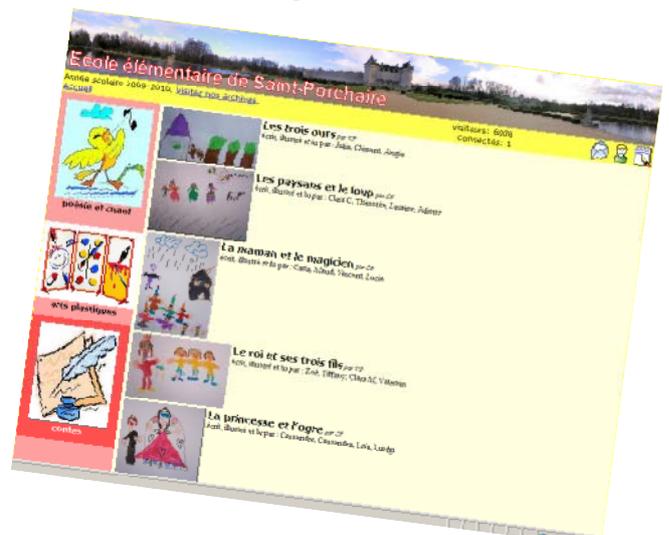
# Ecrire des contes au CP...



les enregistrer...



et les publier !





## PRESENTATION

Ce scénario pédagogique est basé sur le travail de Sylvie B., enseignante en CP en Charente Maritime. Il présente une démarche pédagogique pour la création et la publication de contes au cours préparatoire. Le projet fait appel aux T.I.C. pour l'enregistrement et la publication des contes.

## SOMMAIRE

1. Un projet pluridisciplinaire
2. Programmation
  - A. Phase 1 (1<sup>er</sup> trimestre)
    1. Ecoute et analyse de contes proposés par la maîtresse
    2. Création collective (1/2 classe) d'un conte à partir des données recueillies
    3. Enregistrement par mémorisation immédiate
    4. Création des illustrations
    5. Saisie des textes
    6. Mise en ligne sur le site de l'école
  - A. Phase 2 (3<sup>ème</sup> trimestre)
    7. Travail par petits groupes de 4 et création d'un conte
    8. Lecture et enregistrement
    9. Illustration
    10. Saisie des textes
    11. Mise en ligne sur le site de l'école
3. Variante pour la création finale
  - A. Diaporama avec OpenOffice
4. Annexes
  - A. Guide d'écriture
  - B. Exemples de contes :
    - i. « Les paysans et le loup »
    - ii. « La princesse et l'ogre »
  - C. Fiches d'utilisation du logiciel AUDACITY
    - i. Installation et configuration.
    - ii. Enregistrement direct sur ordinateur.
    - iii. Récupération d'un fichier mp3 à partir d'un enregistreur de son.

## UN PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

Voici quelques extraits des programmes 2008 du cycle 2 de l'école primaire mettant en évidence l'intérêt pédagogique du projet ainsi que son aspect transversal :

### LANGAGE ORAL

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les élèves continuent leur apprentissage du langage oral :

- respect de l'organisation de la phrase,
- expression des relations de causalité et des circonstances temporelles et spatiales (pourquoi ? quand ? où ?),
- utilisation plus adéquate de la conjugaison,
- emploi d'un vocabulaire de plus en plus diversifié,
- prises de parole de plus en plus longues et mieux organisées, dans le respect des sujets traités et des règles de la communication.

**Ils s'entraînent à écouter et comprendre les textes que lit le maître, à en restituer l'essentiel et à poser des questions.**

La pratique de la récitation sert d'abord la maîtrise du langage oral, puis elle favorise l'acquisition du langage écrit et la formation d'une culture et d'une sensibilité littéraires. **Les élèves s'exercent à dire de mémoire, sans erreur, sur un rythme ou avec une intonation appropriés, des comptines, des textes en prose et des poèmes.**

### ECRITURE D'UN CONTE



### ARTS VISUELS

Les arts visuels regroupent les arts plastiques, le cinéma, la photographie, le design, les arts numériques.

**Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles.**

Il mobilise des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, video, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage).

Ces pratiques s'exercent autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. **Les élèves sont conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations** en utilisant un vocabulaire approprié.

### LECTURE - ECRITURE

Dès le cours préparatoire, les élèves s'entraînent à déchiffrer et à écrire seuls des mots déjà connus.

**L'articulation entre lecture et écriture est indispensable à cet apprentissage.**

Cet entraînement conduit progressivement l'élève à lire d'une manière plus aisée et plus rapide (déchiffrage, identification de la signification). [...]

La lecture de textes du patrimoine et d'œuvres destinés aux jeunes enfants, dont la poésie, permet d'accéder à une première culture littéraire.

**Les élèves apprennent à rédiger de manière autonome un texte court :**

- rechercher et organiser des idées,
- choisir du vocabulaire,
- construire et enchaîner des phrases,
- prêter attention à l'orthographe.

**Ils sont amenés à utiliser l'ordinateur :**

- écriture au clavier,
- utilisation d'un dictionnaire électronique.

## PROGRAMMATION (1ERE PARTIE)

### 1. Audition de plusieurs contes, lus par l'enseignante.

→ Chaque lecture est suivie d'une réflexion collective destinée à mettre en évidence les éléments de base d'un conte :

- Le héros et sa description
- La quête du héros
- Les aides apportées par les autres personnages
- La résolution de la quête

→ Pour chaque conte sont choisis de 1 à 3 personnages, de 1 à 3 lieux et de 1 à 3 objets. Matérialisés sous la forme de vignettes, ils viendront alimenter les 3 pioches qui serviront dans la phase de création.

Exemple pour le conte

« Hansel et Gretel » :

- Personnages : les deux enfants, la sorcière, ...
- Lieux : la maison en pain d'épice, la forêt, ...
- Objets : la pelle à enfourner, les bijoux, ...



### 2. Création collective d'un conte.

A partir des éléments recueillis lors de la première étape du projet, il s'agit maintenant d'inventer collectivement une histoire respectant la structure du conte découverte précédemment.

- Un élève pioche 3 personnages, un autre 3 lieux et un dernier 3 objets.
- On choisit le héros, puis les élèves sont invités à construire le récit oralement.
- Sylvie guide leurs choix, tout en notant au tableau les phrases retenues. Les enfants ne possédant pas encore une maîtrise suffisante de l'écriture en début de CP, c'est le principe de la « dictée à l'adulte » qui permet de recueillir le conte créé collectivement.
- Le conte est naturellement découpé en chapitres qui représentent les moments-clés de l'histoire. Ce découpage est essentiel car il servira de base pour l'illustration et la réalisation du diaporama.

### 3. Enregistrement du conte.

Dans cette partie du projet, les élèves n'ont pas encore acquis une maîtrise suffisante de la lecture. L'enregistrement se fera donc en faisant appel à leur mémoire immédiate.

- L'enseignante lit la phrase, puis déclenche l'enregistreur.
- L'élève récite.
- L'utilisation d'un enregistreur numérique permet à l'élève (et au groupe) de **se réécouter**, et donc **d'améliorer son interprétation** en recommençant autant de fois que nécessaire. La classe de Sylvie utilise un ZOOM H2, mais tout autre modèle peut convenir. Il est quand même préférable d'éviter les dictaphones bas de gamme : leur micro n'est pas assez sensible et la qualité sonore est très médiocre. Si l'école ne dispose pas d'enregistreur, il est possible d'utiliser n'importe quel ordinateur auquel on aura relié un microphone ou même une webcam.

La partie technique de l'enregistrement repose sur l'utilisation du logiciel AUDACITY. Elle est décrite en annexe.



#### 4. Création des illustrations.

En se basant sur le découpage de l'histoire réalisé à l'étape 2, les enfants réalisent les images qui défileront dans le diaporama. L'enseignante devra ensuite numériser les productions. Selon la technique utilisée par les enfants, on peut :

- Utiliser un scanner (dessins au crayon ou au feutre, ...).
- Utiliser un appareil photo numérique (peinture, grande feuilles, ...).

#### 5. Saisie des textes.

C'est au tour des élèves de s'approprier l'environnement informatique de la classe. Grâce au traitement de texte, ils vont saisir le conte à partir du modèle fourni par l'enseignante. Ils vont ainsi, dès le cycle 2, développer quelques compétences du B2i :

- Ouvrir un document disponible sur le bureau de l'ordinateur.
- Produire et modifier un texte.
- Saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.
- Sauvegarder le document.

#### 6. Mise en ligne sur le site de l'école.

La dernière étape de la première phase du projet sera réalisée par l'enseignante.

- Mise en ligne des illustrations.
- Mise en ligne des enregistrements au format mp3.
- Ajout des textes (copiés à partir de la saisie des élèves).
- Création du diaporama et publication.

« La maman et ses sept filles » et « Le bûcheron et l'âne » créés par les élèves de Sylvie sont visibles ici : <http://web-ia.ac-poitiers.fr/ia17/e.st-porchaire/index.php?rub=88>



La maman et ses sept filles



Le bûcheron et l'âne

### 7. Travail en petits groupes

L'année scolaire est bien avancée et les élèves ont acquis des sérieuses compétences en lecture et en écriture. Ils déchiffrent des phrases simples, et les écrivent sous la dictée. Pour tirer partie de ces nouvelles compétences, l'organisation de travail est modifiée :

- Les élèves sont répartis en groupes de 4.
- Après avoir pioché 3 cartes, chaque groupe va créer son propre conte.
- Les élèves utilisent un **guide d'écriture** fourni par la maîtresse (modèle en annexe)
- Chaque conte créé est chapitré avec l'aide de l'enseignante, en prévision de la lecture et de l'illustration.

### 8. Enregistrement du conte.

Après quelques entraînements destinés à parfaire l'expression orale et à mémoriser l'histoire, chaque groupe enregistre sa création :

- Chaque élève dispose du texte complet dans lequel la partie qui le concerne est surlignée.
- Un élève déclenche l'enregistreur placé au centre de la table.
- Ce dispositif mobilise en permanence l'attention des quatre récitants. Il faut suivre le texte quand les autres parlent et intervenir au bon moment.
- Là encore, l'utilisation d'un enregistreur numérique permet au groupe de **se réécouter**, à chacun **d'évaluer sa prestation** et **d'améliorer son interprétation** en recommençant autant de fois que nécessaire.

### 9. Création des illustrations.

Pas de changements notoires par rapport à la première phase, si ce n'est que les élèves peuvent mettre à profit de nouvelles techniques graphiques découvertes en cours d'année.

### 10. Saisie des textes.

Ce peut être l'occasion pour les élèves d'améliorer leur connaissance du traitement de texte, en incluant dans le document les images de leurs illustrations.

- L'enseignante prépare un document comportant les illustrations.
- Les élèves ajoutent les textes correspondants
- Le résultat est un conte illustré, comme ceux montrés en annexe.
- Il ne reste plus qu'à assembler toutes les productions en un album qui pourra être distribué à chacun ou incorporé à la bibliothèque de la classe.



### 11. Mise en ligne sur le site de l'école.

- Elle peut être faite sous forme de diaporamas, comme pour les premiers contes.
- Ou bien consister simplement à mettre en ligne l'album réalisé précédemment. Mais dans ce cas, la partie sonore n'est pas utilisée.

Les 6 contes réalisés par les élèves de Sylvie Boquet sont consultables à cette adresse : <http://web-ia.ac-poitiers.fr/ia17/e.st-porchaire/index.php?rub=88>

Si l'école ne dispose pas d'un site Internet, le diaporama peut être réalisé avec le logiciel libre et gratuit OpenOffice. Il pourra ensuite être visionné en classe.

### 1. Installation

Si nécessaire, téléchargez OpenOffice sur le site <http://fr.openoffice.org/> puis installez-le.

### 2. Réalisation

- Lancez OpenOffice à l'aide du raccourci présent sur le bureau de l'ordinateur.
- Choisissez « Présentation » puis cliquez sur « Créer »
- Assurez-vous que la barre d'outils « Dessin » est bien affichée, en bas de l'écran.  
Si ce n'est pas le cas, faites-la apparaître grâce au menu Affichage => Barres d'outils.



- Pour insérer une image ou du texte, utilisez les boutons correspondants.  
ATTENTION ! Ne cochez pas la case « lien » pour les images.
- Pour ajouter une nouvelle diapo, faites un clic droit sous la diapo courante dans la fenêtre de gauche.
- Pour sonoriser une image avec l'enregistrement correspondant :
  - Sélectionner l'image en cliquant dessus.
  - Dans la fenêtre de droite affichez l'onglet « Animation personnalisée »
  - Cliquez sur AJOUTER et choisissez une entrée pour l'image puis validez.
  - L'effet d'apparition est alors disponible : choisissez « avec le précédent »
  - Cliquez sur le bouton de choix de propriété
  - Dans la boîte déroulante « SON », choisissez « Autre son », puis sélectionnez l'enregistrement correspondant à l'image.
  - Cliquez maintenant sur l'onglet « Minutage » puis
    - Démarrer : « avec le précédent »
    - Déclencheur : cochez la deuxième option et sélectionnez l'image dans la boîte déroulante.
    - Validez (OK)
  - Procédez de même pour sonoriser toutes les images du conte.
- Il ne reste plus qu'à sauvegarder votre diaporama.

### 3. Utilisation

- Pour modifier le diaporama, il suffit de double-cliquer sur le fichier ODP
- Pour lancer le diaporama automatiquement, sans passer par l'éditeur, (pour une simple projection par exemple) faites un clic droit sur le fichier et choisissez « Afficher »

# ANNEXES

# Guide d'écriture pour le conte

Titre (choisi à la fin)

---

## Début

Il était une fois...

Présenter le personnage principal

- Son nom
- Son âge
- L'endroit où il vit
- Ce qu'il fait (métier...)

## Le problème

Que lui arrive t-il ?

## Une aide

Qui rencontre t-il pour l'aider ?

## Une fin heureuse

# Les paysans et le loup

écrit, illustré et lu par : Clara C, Timothée, Laurine, Juliette



Il était une fois, des paysans qui avaient peur d'un loup qui venait pour les manger.



Un jour, un chat leur dit :  
« Je peux vous aider, j'ai un plan. Je vais attirer le loup vers le four pour le piéger. »



Dans l'après-midi, le loup arriva au village. Le chat l'attira jusqu'au four. Là, des paysans étaient cachés derrière des tas de bois.



Dès qu'ils virent le loup, ils sortirent de leur cachette et l'assommèrent avec une pelle. Puis ils le mirent à cuire au four.



Le soir, ils mangèrent de la soupe au loup avec du pain !

La princesse et l'ogre écrit, illustré et lu par : Cassandre, Cassandra, Lola, Luidgi



Il était une fois, une princesse, Aurore, et un prince, Philippe, qui se promenaient au bord de la rivière.



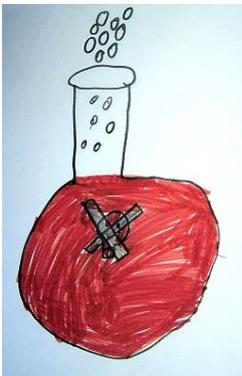
Soudain, un ogre vint vers eux pour les attraper, alors la princesse et le prince s'enfuirent dans la forêt pour se cacher.



Mais l'ogre avait toujours dans sa poche des haricots magiques. Il les prit et les jeta par terre. Une grande tige poussa. L'ogre grimpa en haut de la tige et aperçut Aurore et Philippe.



Il descendit et les attrapa. Il les emmena dans sa maison et les attacha sur une chaise. Il prépara une soupe et dit : « Pendant que la soupe mijote, je vais faire une sieste. »



Aurore et Philippe réussirent à se détacher, ils fouillèrent la maison et, dans un placard, ils trouvèrent un flacon avec une tête de mort : c'était du poison.



Ils entrèrent dans la chambre de l'ogre qui ronflait la bouche ouverte et lui firent avaler une cuillère de poison. L'ogre mourut.



Aurore et Philippe quittèrent la maison de l'ogre. Quelques temps après cette aventure, ils se marièrent.

## AUDACITY : Installation

AUDACITY est un logiciel de traitement du son numérique, libre et gratuit. Malgré de puissantes fonctions, il reste simple d'utilisation. Il permet l'enregistrement direct, le transfert, le montage et l'exportation du résultat final dans les formats wave ou mp3.

### INSTALLATION

Télécharger le logiciel grâce à l'un de ces liens :

Version stable : <http://primatice.net/logiciels/audacity/audacity-win-1.2.6.exe>

Version gérant le WMA (Windows):

<http://primatice.net/logiciels/audacity/audacity-winXP-unicode-1.3.4.exe>

puis lancez l'installation.

### UTILISATION DU FORMAT MP3

Pour pouvoir lire et enregistrer au format Mp3 avec Audacity, vous devez au préalable installer un programme supplémentaire (libre et gratuit lui aussi) qui effectuera la conversion.

- Fermez Audacity s'il était en cours d'exécution.
- Téléchargez de programme :  
[http://primatice.net/logiciels/audacity/Lame\\_for\\_Audacity.exe](http://primatice.net/logiciels/audacity/Lame_for_Audacity.exe) et lancez-le (Exécuter)

### UTILISATION DU FORMAT WMA

Avec la version 1.3.4 uniquement

WMA est un format propriétaire de Microsoft. Il est utilisé par de nombreux baladeurs ou enregistreurs mp3. Vous pouvez donc être amenés à récupérer des enregistrements effectués dans ce format. Pour cela, vous devez au préalable installer un autre programme qui décodera le format WMA pour l'afficher dans Audacity..

- Fermez Audacity s'il était en cours d'exécution.
- Téléchargez de programme :  
[http://primatice.net/logiciels/audacity/FFmpeg\\_for\\_Audacity.exe](http://primatice.net/logiciels/audacity/FFmpeg_for_Audacity.exe) et lancez-le (Exécuter)

### REGLAGES DE BASE

Avant de commencer à utiliser Audacity, il peut être intéressant d'effectuer une fois pour toutes quelques réglages. Pour cela, lancez Audacity puis cliquez sur le menu Outils => préférences.

- E/S audio ou Lecture > Durée de prélecture : entrez 5 secondes
- E/S audio ou Enregistrement > Passage audio : cochez le doublage
- Qualité > Echantillonnage : 44100Hz – 24 bits
- Projets > Enregistrement d'un projet : Toujours copier tout l'audio
- Formats de fichiers ou Librairies : vérifiez que la librairie mp3 et/ou FFmpeg sont bien localisées. Dans le cas contraire, localisez le fichier lameenc.dll qui se trouve dans le dossier  
c:\program files\Lame for Audacity\
- Pour le débit mp3, choisissez 160. C'est une valeur moyenne qui donne de bons résultats.

Validez les préférences. Audacity est prêt à fonctionner.

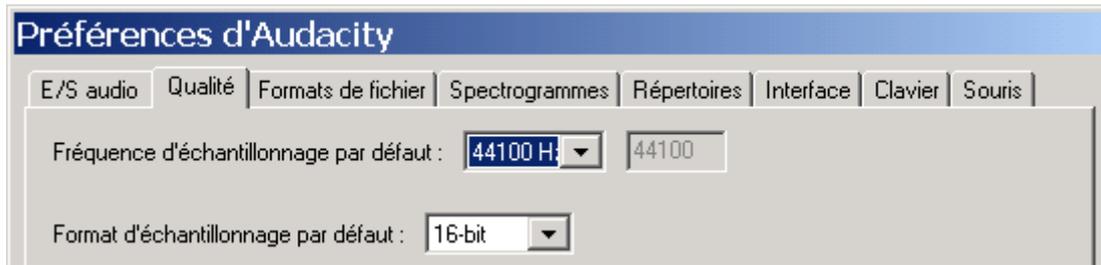
## AUDACITY : enregistrement direct sur l'ordinateur

Si la situation le permet, on peut enregistrer directement avec AUDACITY, en branchant un microphone sur l'ordinateur. Pour obtenir un résultat de qualité, il faut utiliser :

- ❑ Un microphone électrostatique ou à électret branché sur l'entrée micro.
- ❑ Un casque ou bien des haut-parleurs de qualité pour la restitution.

### 1. Rassemblez matériel et logiciel :

- ❑ Une fois le matériel correctement branché, lancez AUDACITY.
- ❑ Vérifiez (si cela n'a pas déjà été fait) la qualité d'enregistrement à l'aide du menu Edition => Préférences.



- ❑ Sélectionnez la source « Microphone »
- ❑ Réglez le niveau d'enregistrement
  1. Visualiser le signal d'entrée
  2. Parlez devant le micro.
  3. Régler le niveau d'enregistrement de façon à obtenir le plus fort signal, mais sans saturer.

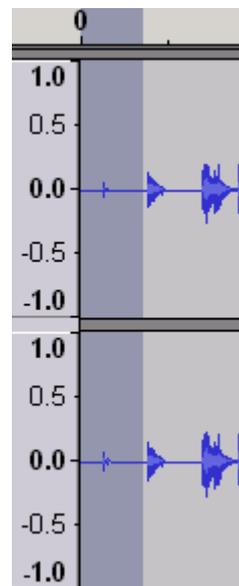
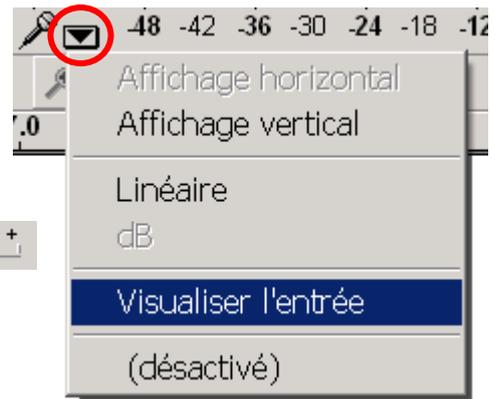
- ❑ Lancez l'enregistrement
- ❑ Parlez...
- ❑ Arrêtez l'enregistrement quand la piste est terminée.
- ❑ Affichez la piste en entier
- ❑ Ajustez le début en

sélectionnant la partie à supprimer. Si

nécessaire, utilisez la loupe.

- ❑ Supprimez
- ❑ Procédez de la même façon pour ajuster la fin de la piste
- ❑ Procédez aux différentes opérations de montage. [TP3]
- ❑ Enregistrez la piste à l'aide du menu
  1. Fichier => Exporter en Wav pour conserver la qualité sonore avec un fichier de taille importante. (diaporama local, archivage, ...)
  2. Fichier => Exporter en mp3 pour compresser les données et réduire la taille du fichier, mais avec une perte de qualité. (Mise en ligne sur Internet, envoi par courriel, ...)

- ❑ Le fichier obtenu peut être gravé sur un CD ou bien écouté directement sur l'ordinateur, ou bien transféré sur le site Internet de l'école.



## AUDACITY : récupérer un fichier sur enregistreur mp3

1. Dans ce cas de figure, Il suffit simplement d'ouvrir le fichier avec AUDACITY :

- ❑ Lancer Audacity
- ❑ Cliquez sur le menu « Projet » => « Importer audio ».
- ❑ Sélectionnez le fichier à traiter.
- ❑ Afficher la piste en entier —————→ 
- ❑ Ajustez le début en sélectionnant la partie à supprimer.  
Si nécessaire, utilisez la loupe.
- ❑ Supprimez —————→ 
- ❑ Procédez de la même façon pour ajuster la fin de la piste
- ❑ Procédez aux différentes opérations de montage.
- ❑ Enregistrez la piste à l'aide du menu
  1. Fichier => Exporter en Wav pour conserver la qualité sonore avec un fichier de taille importante. (diaporama local, archivage, ...)
  2. Fichier => Exporter en mp3 pour compresser les données et réduire la taille du fichier, mais avec une perte de qualité. (Mise en ligne sur Internet, envoi par courriel, ...)
- ❑ Le fichier obtenu peut être gravé sur un CD, écouté directement sur l'ordinateur, ou bien transféré sur le site Internet de l'école.

