

RACONTER UNE HISTOIRE INVENTEE AVEC LE LOGICIEL « PHOTORÉCIT »

LA SITUATION MOTIVANTE

Inventer une histoire en utilisant la mascotte de la classe comme élément déclencheur. Raconter cette histoire à d'autres enfants de l'école.

LE CONTEXTE

Dans cette classe de PS et GS, « Petit Ours », la mascotte de la classe, participe quotidiennement à la vie de la classe. Il accompagne les élèves pendant les différentes activités de la journée. Chaque semaine, il part avec sa petite valise chez un élève. Régulièrement, l'enseignant prête sa voix à Petit Ours pour que les enfants de PS entrent en relation avec lui. Progressivement, les élèves de GS prennent le rôle de l'enseignant.

LE DÉROULEMENT CHRONOLOGIQUE DU PROJET PÉDAGOGIQUE

1. Jouer et parler avec la mascotte de la classe (PS et GS)

Objectif	Activités	Langage oral	Les usages du numérique
Raconter des récits du quotidien	Répondre aux sollicitations de Petit Ours. Lui raconter ce que l'on a fait en salle de jeu, à la récréation, ... Raconter ce que Petit Ours a fait lorsqu'il est parti en voyage chez un enfant et qu'il revient le lendemain.	Prendre la parole dans des situations de communication « vraie ». Participer à un dialogue. Enrichir le lexique et la syntaxe et produire des phrases de plus en plus longues.	Utilisation de photos numériques comme supports de langage pour illustrer le cahier de vie

2. Comprendre une histoire : « La moufle » (PS et GS)

La structure narrative basée sur la répétition a déjà été rencontrée de nombreuses fois par les GS au cours de leur parcours littéraire en maternelle.

Objectif	Activités	Langage oral	Les usages du numérique
Comprendre une histoire	Ecouter l'histoire racontée par l'enseignant à l'aide de marionnettes. Retrouver le déroulement de cette histoire dans plusieurs albums. Comparer les différentes versions des albums (GS)	Parler de l'histoire.	Visionnage de cette histoire racontée par d'autres enfants. (dont l'utilisation du logiciel photorécit) ressources internet Les GS remarquent des différences dans le texte: - le texte est mémorisé par les conteurs « comme dans le livre » - le texte est reformulé par les enfants

3. Inventer une histoire à partir de « Petit Ours » et de sa valise

Mise en œuvre d'une séquence dans le domaine "S'approprier le langage".

Pour consulter la fiche détaillée de cette séquence, retourner à la page précédente et cliquer sur « la séquence du projet ».

4. Ecrire l'histoire inventée

Objectif	Activités	Langage oral	Les usages du numérique
Produire des phrases orales qui puissent être écrites	Ecrire l'histoire selon la démarche : - formuler ce que l'enseignant va écrire, se mettre d'accord. - observer le « spectacle de l'écriture » : l'enseignant écrit sous la dictée - écouter la relecture du texte écrit - améliorer l'écrit si nécessaire	Dire ce que l'on veut écrire. Parler lentement pour dicter la phrase Répéter les dialogues pour mémoriser le texte.	Création d'un livre numérique avec le logiciel « didapages ».