

## TITRE : narration et description au CP

### Description :

Fabrication d'un cédérom interactif destiné aux parents après un séjour en classe de neige, d'après les photographies prises lors du séjour. La consultation multimédia se présente en deux parties caractérisées par l'apport de légendes narratives ou descriptives.

### Cycle 2 : compétences travaillées

- Faciliter la compréhension des textes narratifs
- Faciliter la compréhension des textes explicatifs
- Parler sur des images

(Programmes d'enseignement de l'école primaire, B.O. du 14 février 2002)

### Compétences travaillées au CP :

#### Dire, redire, raconter :

- Décrire un objet ou une image, rapporter un événement vécu de manière à être compris d'un tiers qui n'en a pas connaissance (*Documents d'Accompagnement des programmes, Lire au CP*)

#### Ecrire, produire des textes :

- Produire un court texte s'inscrivant dans le cadre des activités de la classe (compte rendu d'une visite ou d'une activité, légendes de photos à la suite d'une sortie). (*Lire au CP, op cit*)

**Moment :** La classe de neige ayant eu lieu en janvier, cette action intervient en avril-mai.

### Domaine de compétences B2I :

#### Maîtriser les premières bases de la technologie informatique

- utilisation de la souris (sélectionner cliquer)
- utilisation du clavier (place des lettres, commandes élémentaires)

#### Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte

- Saisir ou modifier un texte, le mettre en forme en utilisant à bon escient les minuscules et les majuscules, les formats de caractères, les polices disponibles.
- Organiser dans un même document, pour une communication efficace, texte et images issues d'une bibliothèque d'images existantes ou de sa propre composition;

#### Adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques

- Vérifier la pertinence et l'exactitude de données qu'il a saisies lui-même.

#### Chercher, se documenter au moyen d'un produit

- mettre en œuvre une consultation raisonnée du support d'information, conduire une recherche selon les modalités les plus adaptées (arborescence)
- exploiter l'information recueillie (par copie et collage)
- Utiliser le lien hypertexte (ici, par création de boutons de navigation dans la production)

## **Ressources :**

- Stock de photographies prises lors du séjour, stockées sur le disque dur d'un ordinateur puis sur un cédérom et rangées chronologiquement dans des sous-dossiers ; une autorisation de film et prises de vues avait été signée par les parents.
- Logiciel de création multimédia (ancien logiciel largement amorti par l'école mais qui continue à rendre des services : « Asymetrix Presentation », édition épuisée.
- Accompagnement par l'animateur ZEP pour la création du cédérom.

**Public visé :** élèves de CP (ZEP) de deux classes + élèves de CLIS ayant participé au séjour, parents d'élèves.

## **Déroulement :**

### **Phase 1 : connaissance des outils**

#### **1. Connaissance des ressources :**

Les élèves, par groupes ou individuellement, retrouvent les photographies en naviguant dans les sous-dossiers chronologiques pour déterminer les plus intéressantes.

Deux catégories apparaissent :

- les photographies représentant des moments forts (premier jour sur skis, glissades, chutes, promenade en raquettes, anniversaire), ce sera la partie « narration » ,
- celles qui montrent de belles choses (stalactites de glaces, branche chargée de neige...), ce sera la partie « description ».
- Ces photographies sont au format jpg (30Ko environ).

#### **2. Découverte des premières bases de la technologie informatique :**

Ces activités sont réalisées en petit groupe, avec l'aide de l'animateur ZEP.

##### **2.1. Manipulations :**

- Cliquer sur un dossier pour l'ouvrir et visualiser les photographies par leur nom ou par le mode « miniatures »
- Se servir du mode « pellicule » pour réaliser un premier choix
- Utiliser la fonction « diaporama » pour juger de l'effet sur tout l'écran
- Sélectionner les photographies retenues et les transposer dans deux autres dossiers par copier-coller : ces deux autres dossiers sont « ce qu'on voit » et « ce que je raconte » (préparation aux types de textes).

##### **2.2 : Découverte des possibilités des boutons de navigation.**

Un travail de manipulation et d'appropriation est réalisé par la découverte d'une petite production multimédia très simple comprenant quelques pages et des boutons hyperliens « page précédente », « page suivante », et « retour à la couverture », réalisée avec le même logiciel par l'enseignant lors de sa préparation.

Cette phase de découverte permet d'utiliser des boutons de navigation et de comprendre que l'on n'est pas obligé de tourner toutes les pages pour revenir au début si un bouton permet de le faire.

### **Phase 2 : création du cédérom :**

#### **1. Fabrication et utilisation du brouillon :**

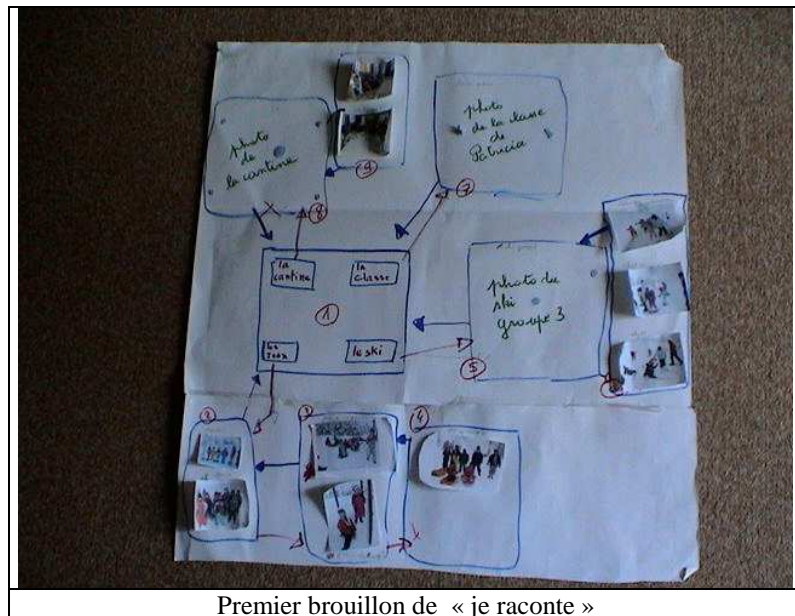
Ce travail est réalisé en parallèle au même moment par les deux classes de CP.

Deux grandes feuilles sont affichées dans la classe . La feuille 1 comprend le titre « je raconte » et la feuille 2 « je vois » Les photographies retenues sont imprimées et mises à disposition.

Il est demandé aux élèves (en groupes) de répartir les photographies sur ces deux feuilles afin d'écrire les légendes d'accompagnement. Chaque groupe s'occupe de photos de la feuille 1 et de la feuille 2. Un travail sur

la langue sur plusieurs séances (en classe) permet d'enrichir et d'ajuster les textes en fonction de la consigne de départ. La confrontation des propositions permet de justifier ses choix.

De manière simultanée, un travail sur la présentation (en menu et sous-menus) est effectué.



Un bilan est fait avec les deux groupes, puis entre les deux classes. Les brouillons sont enrichis, affinés.

### Création de l'application d'après le brouillon

Sur le brouillon sont tracées des lignes entre les photos, matérialisant les hyperliens. Des cadres représentent les boutons. Sur les pages de la production sont alors placés les éléments constitutifs :

- Titres du module ou de la page
- Pages numérotées
- Boutons
- Hyperliens
- Texte descriptif ou narratif

Sur l'ordinateur, ces éléments sont placés avec les commandes propres au logiciel (par exemple pour un bouton : cliquer sur l'icône « bouton », puis créer un rectangle par cliquer-glisser ; dans le menu qui s'ouvre, sélectionner le n° de page appelé par le lien...).



Les pages sont en suites imprimées, collées de nouveau sur des grandes feuilles afin de :

- Vérifier le produit final par rapport au brouillon.
- Servir de support pour expliquer ultérieurement aux parents ou aux autres classes comment on a fait.

L'ensemble du produit est validé par tous les élèves réunis en « assemblée plénière ».

Nota : la partie « gravure du CD » ne fait pas l'objet de ce travail. Elle est réalisée par les adultes.



Page du module « je vois »



Page du module « je raconte »