

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

LOCALISATION.

URL : http://www.ac-amiens.fr/inspections/02/aisne-sud/pedagogie/primitice/docs/Scenario_contes_medievaux.pdf

Académie : Amiens

Département : Aisne

Circonscription : Soissons 1

CONTRIBUTIONS.

Structure : Ecole élémentaire de Cuffies

Auteurs : Brigitte Coudray, Jean-François Lévêque

Date de la contribution : 20 juin 2006

Droits :

PRESENTATION.

Titre : Ecriture de contes médiévaux

Résumé (Présentation / Description) :

Dans une classe de CM2, écriture de six contes médiévaux à partir de critères imposés: créer une bête extraordinaire (en s'inspirant du bestiaire médiéval), inclure une plante utilisée au Moyen-âge. La réalisation des albums combine la mise en page assistée par ordinateur pour le texte et les illustrations à l'aide d'encre végétales fabriquées pour l'occasion comme celles qui étaient utilisées au Moyen-âge.

Mots-Clés :

Conte - médiéval - bestiaire - production d'écrits - arts plastiques - projet P.A.C.

Public visé Niveau d'enseignement :

fin de cycle 3 (CM2)

Domaine(s) d'application et champs des programmes :

Expression écrite, Histoire, O.R.L., Citoyenneté, Arts Plastiques.

Objectifs du projet :

- Ecrire ensemble, prendre en compte et respecter les avis des autres, être capable de suivre des consignes précises et de respecter des critères imposés.
- Concrétiser un projet en le réalisant et en le présentant au public.
- Travailler le domaine de la langue écrite et orale.

Compétence nécessaire préalable :

Compétences visées :

- Etre capable d'écrire de manière autonome un texte narratif en respectant des consignes et les contraintes orthographiques, syntaxiques, lexicales et de présentation.
- Arts visuels : utiliser le dessin dans une fonction d'illustration d'un récit.
- Etre capable de travailler ensemble, prendre en compte l'avis des autres et savoir argumenter son point de vue.

Domaines de compétences B2i :

- Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.
- Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte

- Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia

Compétences B2i :

1.2) J'utilise la souris pour déplacer le pointeur et fixer la position du curseur, ou pour valider un choix. Je maîtrise suffisamment le clavier pour saisir les caractères en minuscules, en majuscules et les différentes lettres accentuées usuelles, pour déplacer le curseur, valider et effacer.

1.3) Je sais ouvrir un fichier existant, enregistrer dans le répertoire déterminé par l'enseignant un document que j'ai créé moi-même.

1.4) Je sais ouvrir et fermer un dossier (ou répertoire).

3.1) Avec le logiciel de traitement de texte que j'utilise habituellement, je sais ouvrir un document existant, le consulter ou l'imprimer.

3.2) Je saisis et je modifie un texte. Je sais modifier la mise en forme des caractères. Je sais créer plusieurs paragraphes, les aligner.

J'utilise les fonctions copier, couper, coller.

4.1) Lorsque je recherche une information, je me préoccupe de choisir le cédérom, le dévédérom, le site internet ou le document imprimé sur papier le plus approprié pour la trouver.

4.2) Je sais consulter un cédérom, un dévédérom ou un site internet pour trouver l'information que je recherche.

4.3) Je sais copier, coller ou imprimer l'information que j'ai trouvée.

Types d'activités :

Projet collaboratif tout au long d'une année scolaire.

Déroulement :

Ce projet se réalise en plusieurs phases qui sont réparties sur l'année scolaire.

- Découverte dans un premier temps de contes, de leur structure et de leurs éléments constitutifs indispensables. Cette phase d'approche se fait au travers de la lecture d'ouvrages présents dans la B.C.D.

- Suite à l'intervention d'une ethnobotaniste les élèves ont procédé à la cueillette de plantes. Lecture de légendes autour des plantes utilisées au Moyen-âge (Médecine, alimentation).

- Par groupe de quatre, les élèves créent la trame de chaque histoire en précisant la situation, les héros, les missions...

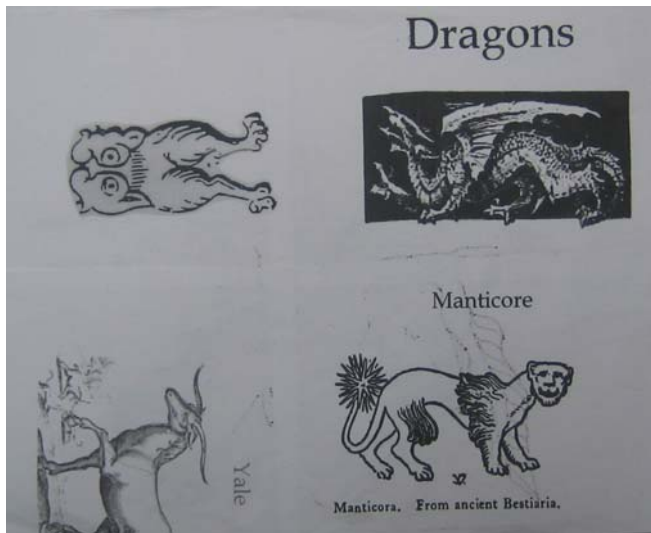
- Le plan de chaque histoire est mis en place et rédigé dans groupe puis présenté aux autres dans la classe.

- Phase de rédaction des textes:

* Dans un premier temps chacun au sein de son groupe écrit une partie du texte en respectant la trame établie: situation initiale, missions du héros, description des acteurs du récit ...

* Ecriture du texte final: les différentes parties déjà écrites individuellement sont insérées dans une écriture collective.

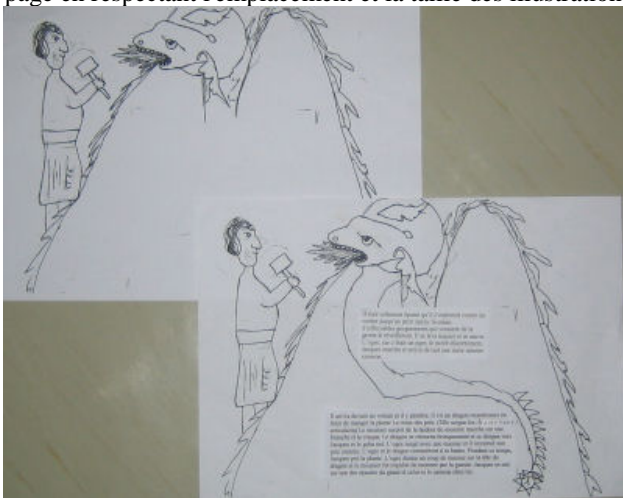
- Création des animaux fantastiques en s'inspirant d'enluminures de manuscrits médiévaux (recherche préalable dans les documents dont dispose l'école et surtout sur Internet avec l'aide de l'intervenante). On travaille sur les proportions et l'harmonie du dessin (les parties qui constituent l'animal sont empruntées à différentes gravures).



- Création de la première de couverture de chaque livre. On s'attache ici à placer les éléments importants de l'histoire et à établir une hiérarchie afin de mettre en avant les éléments essentiels.



- Saisie des textes à l'aide d'un logiciel de traitement de textes. La mise en forme de ces textes est conditionnée par leur insertion sur la page en respectant l'emplacement et la taille des illustrations qui ont déjà été réalisées.



- Les livres sont mis en couleur à l'aide d'encres végétales qui ont été fabriquées pour l'occasion. La mise en couleur a été accompagnée par l'intervenante qui a accompagné le projet.



- Présentation au public des œuvres réalisées lors d'une journée portes-ouvertes à l'école.



Lieu :

Ecole élémentaire de Cuffies

Matériel et connexion :

6 ordinateurs en réseau local + 1 ordinateur connecté à Internet

1 Imprimante jet d'encre

USAGES DES T.I.C.E.:

Typologie des usages :

Produire, créer et publier.

Rechercher, se documenter.

Apports et limites des TIC :

- Le traitement de texte autorise ici une grande souplesse dans la recherche de la meilleure mise en page (texte devant s'adapter aux illustrations faites à la main)
- Excellente qualité du document final pour présentation au public.
- Grande richesse des ressources disponibles sur Internet aussi bien au niveau des images que des textes, permettant ainsi à chacun des élèves d'y trouver une source d'inspiration.

PRODUCTIONS.

Informations techniques :