

TITRE : Scénario pour écouter un texte

Description :

Appropriation et transformation par un groupe d'élèves d'un exercice d'écoute pour le proposer à leurs camarades. Cette appropriation consiste à transformer un texte avec un traitement de texte, le lire et l'enregistrer au magnétophone numérique, et le proposer avec un document d'évaluation réalisé en utilisant la retouche d'image.

Contexte :

Dans le cadre de PPAP mis en place pour six élèves de CE2 sur trois classes d'une école de ZEP, une activité a été lancée sur une durée de 8 semaines à raison d'une séance par semaine pour travailler la compétence suivante : écoute et compréhension de texte.

Cette compétence avait été évaluée lors des évaluations nationales CE2 et avait permis de repérer les élèves en difficulté sur ces items.

Après une phase où les élèves ont écouté des textes lus et réalisé des exercices (dossier et cédérom « Ecouter pour apprendre » éditions RETZ/VUEF, cycle 2), il a été proposé aux élèves d'enregistrer leur propre texte, et de proposer l'exercice aux autres élèves de leurs classes.

Ce projet a amené les élèves à travailler trois domaines informatiques distincts :

- la saisie et la personnalisation des textes avec un logiciel de traitement de textes,
- l'enregistrement et la lecture de sons
- la création de l'exercice avec un logiciel de retouche photo.

Compétences de cycle 2, travaillées au début du cycle 3 dans le cadre de PPAP.

- Compréhension de textes narratifs en situation d'écoute
- Articuler maîtrise du langage oral et maîtrise du langage écrit

Compétences de cycle 3

- Pouvoir mettre sa voix et son corps en jeu dans un travail collectif portant sur un texte théâtral
- Oraliser des textes devant la classe

Moment : Cette activité présentant une large part de compétences transversales, a été menée au premier trimestre.

Domaine de compétences B2I :

Maîtriser les premières bases de la technologie informatique

- d'ouvrir un fichier existant, enregistrer un document créé dans le répertoire par défaut, ouvrir et fermer un dossier (répertoire).

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

- prendre l'habitude de s'interroger sur la pertinence et sur la validité des résultats produits par le traitement des données au moyen de logiciels (ici, photos retouchées) et, plus généralement, témoigner d'une approche critique des données disponibles ;

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, les marques de changement de paragraphe, l'alignement des paragraphes, les fonctions d'édition copier, couper, coller ;

• organiser dans un même document, pour une communication efficace, texte et images issues d'une bibliothèque d'images existantes ou de sa propre composition ;

Typologie des usages :

- Animer, organiser, conduire

Ressources :

- Traitement de texte (Word®), magnétophone de Windows®, Logiciel Picture Publisher 8®
- Accompagnement par l'animateur ZEP.
- Personnes de l'école qui se sont pliées de bonne grâce aux séances photos...

Public visé :

Elèves de CE2 faisant l'objet de PPAP, les élèves de leurs classes.

Déroulement :

1. Choix du texte.

Lors de la phase d'exercices d'après les textes écoutés du cédérom des éditions RETZ/VUEF, les élèves avaient particulièrement apprécié celui où un élève tente en vain de raconter une histoire drôle à de multiples personnages (camarades, petite sœur, grand-père), mais n'arrive pas à la placer parce que personne ne veut l'écouter.

Le travail demandé aux élèves consistait à retrouver l'identité des personnages, n'ayant d'autre élément que le contenu des propos (par exemple, la réplique « on va jouer au foot » permettait d'identifier le footballeur.)

Le support d'exercices se présentait sous la forme de dessins explicites des personnages et leur étiquette à placer au bon endroit.

Les élèves ont décidé :

- De reprendre le thème de l'histoire drôle en la modifiant,
- De changer l'identité des personnages,
- De figurer chacun des personnages en enregistrant leur voix,
- D'augmenter le nombre de personnages pour pouvoir donner un rôle à tous (six) et donc de modifier l'histoire en conséquence.

2. Saisie et personnalisation des textes :

Avec l'aide de l'adulte, les élèves ont commencé à transcrire le texte écouté en se répartissant les tâches : deux élèves écrivaient pendant qu'un autre démarrait ou arrêtait la partie à transcrire (lecteur de médias, utilisation des boutons « arrêt », « lecture », « pause ».)

Pour ne pas passer trop de temps à cette tâche et pour ne pas qu'elle devienne rébarbative s'agissant d'élèves en difficulté pour l'écrit et l'orthographe, l'adulte a limité ce travail à une séance et leur a donné ensuite le reste du texte transcrit.

3. Travail sur la langue à l'aide du traitement de texte :

En fonction du synopsis, le texte est modifié : les différentes couleurs typographiques permettent d'identifier les modifications.

Exemple de texte modifié : (pour des raisons de propriété intellectuelle, le texte original n'est pas cité) :

L'élève de CE2 : - à cause de **de la tempête** ? mais **vous** me répondez n'importe quoi ! Bon, je vais **vous** laisser terminer **votre travail**.

La couleur **rouge** correspond au changement de personne (vouvoiement) : le locuteur s'adresse à un adulte par rapport au texte original où il s'adressait à un camarade (tutoiement).

La couleur **bleu** correspond au changement de scénario (l'histoire drôle a changé et les circonstances aussi, ainsi que l'identité des locuteurs).

Ce travail a demandé une appropriation des fonctions typographiques du traitement de texte.

4. Le son

La possibilité de placer des couleurs au texte est également utilisée lors de l'enregistrement des textes à voix haute afin de bien identifier la réplique à dire (chaque élève ayant sa couleur).

Pour pratiquer les enregistrements sons, plusieurs essais sont nécessaires :

- diction (clarté de la réplique lue),
- synchronisation entre l'élève qui fait démarrer ou arrêter l'enregistrement, et l'élève qui lit à voix haute,
- nécessité d'enregistrer les fichiers sons sur disque dur avec une nomenclature qui permet de les retrouver,
- compilation de tous les fichiers en un seul pour produire un texte linéaire



Les enregistrements sont réalisés avec le magnétophone de Windows® au format wav.

5. L'exercice

Rappel : le travail demandé aux élèves consiste à retrouver l'identité des personnages en n'ayant d'autre élément que le contenu des propos.

Par exemple, lors de la réplique du joueur de foot, une vignette présentant un garçon avec un maillot et un ballon de foot sous le bras permettait de l'identifier.

Dans le texte modifié par les élèves, de nouveaux personnages apparaissent : maîtresse, directeur d'école, petite sœur... L'exercice doit donc comprendre ces personnages, identifiables.

Les élèves se sont pris en photo avec l'accessoire approprié (maillot et ballon de foot, robe et poupée pour la petite sœur, chemise blanche pour le directeur...), puis des photos ont été prises des visages des personnages réels (directeur de l'école, enseignante de la classe, « grand de CM2 », petite sœur au CP... et le visage a été collé sur le corps correspondant avec un logiciel de retouche.

Ce procédé avait été imaginé pour permettre une préparation vestimentaire (accessoires d'identification) indépendante du personnage réel, dont on ne « copiait » que la tête, ainsi que pour éviter que le timbre de la voix ne corresponde au personnage réel (en voyant la tête du directeur sur un corps d'élève, on comprend que c'est un élève qui joue le rôle du directeur, et que c'est donc normal qu'on entende une voix d'élève).

Effet non prévu : il se trouve que l'effet comique ainsi obtenu a aussi contribué au succès de l'opération...

Pour des raisons de respect du droit à l'image, ces documents ne sont pas joints.