

# Projet de mise en voix en maternelle :

## Raconter l'histoire de Pierre et le loup

Classe de PS et MS de Noyant et Aconin (Aisne)

Enseignante : Betty Massias

### Objectif du projet :

Créer un livre numérique, sous forme de diaporama (racontant l'histoire de Pierre et le loup) constitué des productions plastiques et écrites des élèves (dictée à l'adulte), accompagné par les voix des élèves.

### Projet pluridisciplinaire :

**Développer les « langages »** (thème de la semaine académique) :

- Langages oral et écrit : écoute de l'œuvre ; dictées à l'adulte ; mémorisation des phrases pour les restituer devant le micro ; jouer avec sa voix parlée (micro) et chantée ; apprentissage de mots et reconstitution de ces mots avec des lettres autocollantes pour les PS, en écrivant pour les MS ; découverte de ce qu'est un livre ; exprimer ses sentiments et donner son avis.
- Langage du corps : activités en expression corporelle, pour préparer la découverte du spectacle de marionnettes Mariska.
- Langages artistiques : **sculptures** des personnages de l'histoire ; **dessins et arts plastiques** pour les décors et le livre ; **spectacle du vivant** avec le spectacle de marionnettes de Mariska ; **arts visuels** avec la sortie au cinéma et **l'architecture** avec la cathédrale ; **arts du son** avec la découverte des instruments de musique (différents musiciens sont venus en classe) et notre voix (intervention d'une professeure de musique) mais aussi **culinaire** (les enfants ont fait tout un décor avec des aliments).

### Agir dans l'espace :

Savoir placer les personnages et le décor dans un livre, savoir se placer dans un espace scénique.

### Apprendre ensemble pour vivre ensemble :

Les élèves ont tous coopéré pour ce projet :

- Ils ont fait des œuvres collectives,
- Ils ont appris à chanter ensemble, à tenir compte de la place de l'autre...

### Explorer le monde :

- Les élèves ont travaillé sur le vivant en faisant la fiche d'identité du loup (sa maison, son régime alimentaire, son mode de déplacement, le nombre de pattes...) et en le comparant aux autres personnages de l'histoire (le chat, l'oiseau, le canard). Puis ils ont fait leur propre fiche d'identité ...
- Se repérer dans le temps : Les élèves ont pu se projeter sur un calendrier en notant les dates importantes....
- Découverte de la matière : Les élèves ont manipulé des outils et du matériel différents pour la réalisation du livre (plâtre, playmaïs, ...).
- Utilisation d'outils numériques : appareil photo, micro...

### **Structurer sa pensée :**

Les élèves ont dû réfléchir à des solutions pour faire le livre (rabat, articulation du bras de Pierre...) et travailler les quantités (nombre de pattes par ex).

### **Programmation pour la réalisation du diaporama (livre animé) :**

En lisant un livre animé, un enfant a proposé de faire un livre aussi sur Pierre et le loup.

Il a fallu d'abord faire un état des lieux de ce qu'il fallait faire pour fabriquer un livre en observant différents livres de la bibliothèque. Les enfants ont donc fabriqué leur livre en ateliers, ce qui a permis beaucoup d'activités de langage, de réflexions individuelle, de mise en commun...

Les enfants ont ensuite dégagé les moments importants de l'histoire pour déterminer le nombre de pages à faire.

Ils ont élaboré le texte à écrire (dictée à l'adulte), par groupe (MS ensemble et Ps ensemble). A chaque page, ils ont émis des idées sur ce qu'il fallait y mettre et comment on pouvait faire du mouvement (MS)...

Il fallait que les enfants « racontent » leur livre, ils ont donc mémorisé des bouts de phrases pour les enregistrer au micro (pendant le temps d'APC, ou en ½ groupe).

Le livre/diaporama terminé, nous avons décidé de le partager en le mettant sur le blog de l'école.

### **Matériel et logiciels utilisés :**

Les enregistrements audio ont été réalisés avec un Smartphone, convertis en MP3 (avec [Format Factory](#)), puis agencés avec [Audacity](#) pour la bande-son.

Le travail de montage a été fait sur [Movie Maker](#) (cliquer sur les noms des logiciels pour accéder à la documentation).

Le logiciel Movie Maker n'étant plus téléchargeable depuis janvier 2017, vous trouverez d'autres logiciels de montage vidéo libres dans le dossier de la Trousse Numérique Pédagogique "Documents et fichiers multimédia" 5<sup>ème</sup> partie "[Manipulation de médias, travail sur un film](#)".

### **Bilan de l'enseignante :**

Cela a été un projet très ambitieux qui a demandé beaucoup de travail personnel, mais les enfants y ont pris beaucoup de plaisir. Cela a permis une meilleure cohésion dans la classe. Certains élèves réservés se sont révélés. Les enfants adorent parler dans un micro et j'ai été surprise de voir des enfants très timides que je n'entendais pas en classe s'exprimer d'une manière audible et assurée. Les parents ont beaucoup participé à la semaine académique et ont été contents d'être associés au projet.

En ce qui concerne la réalisation technique des diaporamas (livres numériques), cela m'a demandé beaucoup de travail parce que je ne connaissais pas encore bien les outils (Audacity et Movie maker). L'accompagnement du Conseiller au Numérique Educatif de la circonscription m'a permis de m'appropriier plus facilement ces logiciels grâce à l'utilisation de tutoriels.