

SCENARIO PEDAGOGIQUE N°16

Exploitation numérique d'un album

« LA CHASSE A L'OURS »

Maternelle



Domaines :

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

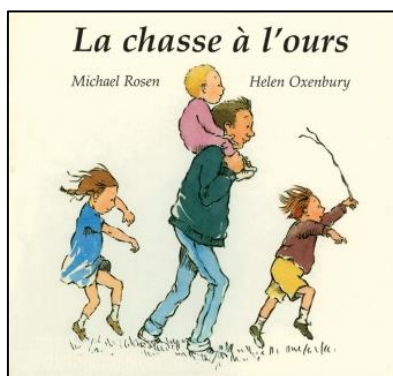
Mobiliser le langage.

Compétences travaillées :

- Jouer avec sa voix et affiner l'écoute.
- Proposer des solutions de sonorisation.
- Maîtriser le lexique relatif aux gestes de bruitage (frotter, souffler, froisser, pincer, ...).
- Comprendre un récit, s'appropriier la trame narrative pour le restituer.
- Assurer son rôle dans la présentation collective (narrateur, bruiteur voix, bruiteur avec objets, chanteurs).

Classe/Niveau(x) : Moyenne section - Grande section

Brève description : Présentation multimédia d'un récit à partir de l'album « la chasse à l'ours » et mise en circulation dans les familles de pochettes à album avec QR codes audio et vidéo.



Modalités pédagogiques possibles : Groupes de 6, demi-classe et classe entière

Déroulement :

Séance 1 : Jeux avec sa voix et découverte du sac à sons (groupe de 6)

Matériel : sac à sons et paravent.

Phase 1 : Reproduction de jeux vocaux.

Phase 2 : Présentation du sac à sons et expérimentation libre.

Phase 3 : Choix individuel d'un objet. Présentation aux autres et explicitation orale des gestes effectués.

Phase 4 : Jeux de reconnaissance auditive.

Séance 2 : Découverte de l'histoire (demi-classe) (sans support livre)

Matériel : panneaux-lieux répartis dans la classe et photos évocatrices des différents lieux sur Adobe spark vidéo.

Phase 1 Présentation de « l'histoire jeu » ; « nous allons à la chasse à l'ours ».

Recherche de dictionnements différents : variations de la voix, intensité, rythme, ...

Phase 2 Vivre l'histoire à travers un parcours dans la classe

Appropriation de la trame : déplacements, répétition du refrain pour mémorisation et reproduction de gestes et d'onomatopées selon les divers lieux de l'histoire.



Refrain Chasse à l'ours

Phase 3 : Répétition des onomatopées et enregistrement.



Onomatopée plaf plouf

Séance 3 : Présentation du livre en classe entière

Accompagnement vocal et gestuel.

Séance 4 : Sonorisation de l'histoire avec objets des sacs à sons (groupe de 6)

Matériel : 6 sacs à sons identiques et Adobe Spark vidéo sur écran numérique.

Phase 1 : Rappel de l'histoire. Diction collective avec support photos sur Adobe Spark . Vidéo et présentation du projet de récit aux parents.

Phase 2 : Observation et expression orale autour du métier de bruiteurs : présentation d'une petite vidéo

Phase 3 : Recherche en groupe de bruitage : propositions des élèves pour sonoriser chaque lieu.

Echanges oraux pour parvenir à un choix collectif



Recherche Sac à sons

Phase 4 : Enregistrement des productions sur Adobe Spark vidéo

Séance 5 : Mémorisation du texte et de la chronologie de l'histoire

Séance décrochée dans la salle des parcours.

Mise en place d'un parcours moteur avec éléments symbolisant les lieux.

Slalomer entre des piquets, franchir des obstacles, ...



Parcours moteur

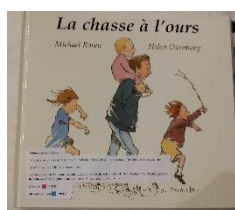
Séance 6

Mise en orchestre de l'histoire avec rôles définis : narrateurs, bruiteurs voix et bruiteurs avec objets, chanteurs.

Vidéo pour présentation aux parents

Travail en aval de l'enseignante :

Liaison école famille : constitution de pochettes à album avec personnages plastifiés et décors.



Création de QR codes pour accéder aux traces audio et vidéo sur les livres destinés à circuler dans les familles.

Matériel numérique utilisé :

Dictaphone et téléphone de l'enseignante pour enregistrer et filmer, écran interactif (prêt mairie) avec connexion internet.

Outils TICE utilisés :

Adobe Spark vidéo en ligne – Unitag en ligne.

Ressources pour l'élève :

Trame narrative sur Adobe Spark vidéo et sur fichier Workspace en cas de mauvaise connexion internet.

[Tutoriel élève – Spark Vidéo.](#)

Ressources pour l'enseignant :

[Tutoriel enseignant – Création d'un compte Adobe Spark pour la classe.](#)

[Tutoriel enseignant - Créer un QR code.](#)

Exemples de réalisation :

MS/GS, école maternelle J-Y Cousteau, TROYES

Corinne DUQUESNOY, 2018-2019

Stagiaires M1 : Audrey BOLLAND et Charlotte VAUTRIN



Toute l'histoire

Analyse générale de l'expérimentation menée en classe :

Globalement ce projet avec Adobe Spark vidéo a été très motivant car la construction de traces visibles et audibles est rapide. La perspective de montrer la production aux parents a été aussi un facteur de motivation supplémentaire. Les photos et vidéos sont insérées par l'enseignante mais la création sonore se fait dans l'immédiateté. La facilité d'enregistrement est un point fort car elle a permis de travailler l'écoute. Plusieurs essais ont permis d'adapter au mieux l'intensité et la vitesse de diction des onomatopées. Sur le plan de l'écrit, le titre a été saisi par des élèves à tour de rôle sous le regard des autres au moyen du clavier visuel.

Inconvénients : Adobe Spark vidéo est en ligne et nécessite que la connexion internet soit fiable.

L'insertion de vidéos est moins probante car le son est altéré et la vidéo ne doit pas excéder 30 secondes.

Éléments d'analyse vis-à-vis de l'acquisition de compétences langagières :

Le support est facilement déclencheur de parole pour revenir sur ce qui a été vécu.