

La description de votre scénario et les documents annexés doivent être suffisamment clairs pour être réutilisés par un-e enseignant-e dans sa classe. L'activité TIC décrite dans le scénario doit être au service de l'apprentissage des élèves et en rapport avec le plan d'étude ! Ce scénario pédagogique est publié dans la base de données de fri-tic et peut être utilisé pour l'exposition bouTic. L'enseignant-e est responsable du contenu de son document.

Titre	Illustrons une histoire de Noël en collaboration !
Description brève	J'ai été amenée à organiser une soirée de Noël réunissant la classe entière ainsi que leurs parents. Cette dernière met en scène deux chants, un sketch joué, trois poésies récitées et une histoire racontée (Blanc Bonhomme de neige). J'ai décidé de lier les TIC à l'histoire racontée. Pour cela, nous avons utilisé le programme AniPaint. Les élèves ont, dans un premier temps, en duo (mise en évidence de la collaboration), réfléchi à un dessin illustrant et résumant au mieux leur partie racontée (travail de synthèse et de mise en évidence du sens du texte). Puis, étant donné que c'était la première fois qu'ils utilisaient un tel programme, des explications claires et concises ont été fournies aux élèves (durant l'alternance). Je leur ai ensuite laissé du temps afin qu'ils puissent explorer le programme. Pour finir, chaque duo a illustré sa partie avec AniPaint. Lors de la soirée de Noël, les images défilèrent afin d'illustrer l'histoire racontée.
Auteur-e-s	Vonnez Delphine
Courriel	VonnezD@studentfr.ch
Ecole	Cormanon
Année	2015
Type d'école	Primaire
Année de scolarité	4 ^{ème} HarmoS
Branche-s d'enseignement	Langue 1, Arts Visuels et MITIC
Lien Internet	-
Fichiers supplémentaires	Voir PDF en annexe (exemples des réalisations des enfants).

Objectifs visés

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire en prenant en compte les consignes et les interventions de l'enseignant et celles des autres élèves

L1 18 — Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication en se familiarisant avec les commandes de base des appareils audiovisuels et informatiques (marche/arrêt, reconnaissance des touches et des principales fonctions) et en produisant des documents (texte, dessin, enregistrement,...)

A 11 AV — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques en inventant et produisant des images, librement ou à partir de consignes

Capacité transversale : Collaboration. Développer l'esprit coopératif et construire des habilités nécessaires pour réaliser des travaux en équipe et mener des projets collectifs.

Considérations pédagogiques

Les TIC ont été mis en évidence, dans un premier temps, afin de vérifier la compréhension globale du texte par les élèves, d'une manière ludique et innovante. En effet, cela change d'un retour « questions – réponses » habituel. Les élèves ont ainsi effectué un véritable travail de synthèse. De plus, ils ont expérimenté une façon de communiquer (soirée des parents). AniPaint offre également la possibilité de travailler les Arts Visuels différemment. Ce programme permet de travailler la psychomotricité fine ainsi que l'expression de la créativité tout en proposant quelque chose de plus que le dessin traditionnel : la visualisation de la construction du travail effectué (différents traits du dessin).

Prérequis en TIC

Ce programme est très instinctif. Après une courte initiation, chaque élève a réussi à utiliser AniPaint. La difficulté ne venait pas du programme en lui-même mais de la psychomotricité fine (souplesse du poignet) nécessaire à la réalisation des diverses illustrations.

Plan / déroulement du scénario

- Lire l'histoire en plenum.
- Diviser l'histoire par le nombre d'élèves de la classe.
- Mettre en place divers postes afin d'exercer la lecture à haute-voix (intonation, articulation, ...).
- Echanger à propos des principes de la collaboration (en discuter avec les élèves et créer un panneau de référence).
- Création de plusieurs duos (élèves qui se suivent chronologiquement dans l'histoire).
- Création d'un projet par deux (papier – crayon : les élèves effectuent un prototype de leur dessin. « *Comment mettre en évidence notre partie ?* » → travail de synthèse).
- Explication par l'enseignant du programme.
- Tester, oser, se tromper, essayer etc.
- Effectuer sa partie au propre.
- Lier la lecture à l'image.

Ev. Prolongements possibles

Par petits groupes, créer une histoire et la présenter au reste de la classe.

Évaluation

Les élèves ont apprécié cette activité. Je peux l'affirmer car ils m'ont demandé la date de leur prochaine utilisation d'AniPaint. J'ai également pu remarquer que même les élèves n'aimant pas le dessin (peinture, crayons, feutres, ...) ont éprouvé beaucoup de plaisir à dessiner avec un programme informatique. L'évaluation ne s'est, ici, pas faite sur l'esthétique du dessin. En revanche, nous avons pu, lors de la lecture de l'histoire à voix-haute accompagnée des diverses illustrations créées avec AniPaint, vérifier l'esprit de synthèse ainsi que la compréhension de l'histoire. Ainsi, après un premier essai, des améliorations ont été mises en place.

Matériel

Feuilles blanches pour le projet
Livre
Ordinateurs avec AniPaint
Beamer

Proposition de logiciels utilisables pour ce scénario

Anipaint : gratuit sur <http://permitic.friportail.ch/logiciels/catalogue>

Références bibliographiques, Sources

Magdalena., & Bass, T. (2009). *Blanc Bonhomme de neige*. Paris : Père Castor - Flammarion.