Note de l’enseignante

Historique du projet : « Raconter un conte traditionnel sous forme numérique »

Mon projet de classe, d’une durée de 8 semaines, a articulé différents mini-projets avec plusieurs réalisations concrètes pour et par les élèves leur permettant de mobiliser et de construire des compétences préconisées par les programmes. Pour donner une teinte et une cohérence à ces projets, j’ai proposé aux élèves de découvrir des personnages fantastiques de contes. L’entrée par les langues vivantes étrangères, et plus précisément l’anglais, a donné une dimension interculturelle au projet faisant ainsi le lien entre le conte en français et en anglais. « Le Petit Chaperon Rouge » leur a été présenté dans une version anglaise adaptée aux élèves de grande section maternelle et dont ils avaient repéré la structure narrative ainsi que les personnages clés.

Le but de ce projet pour les élèves était de produire sur un support numérique une vidéo ou un diaporama, mêlant illustrations visuelles, créées par les enfants et textes en anglais, dits par les enfants eux-mêmes.

La finalité de ce projet en LVE était donc de rendre l’élève capable de dire en anglais l’histoire dans une version très simplifiée en maîtrisant différentes compétences orales inhérentes à cette situation complexe (prononciation, fluidité, compréhension et expression, lexique, blocs lexicalisés).

Au-delà de cette dimension spécifique, il y avait une mise en relation avec d’autres domaines pour créer des liens, pour donner du sens. La mise en image du conte à partir de réalisations plastiques a certes amené un regain de motivation pour que les élèves s’engagent dans un processus long de création artistique, fait de tâtonnements, de retours sur des premiers jets, d’explorations de différentes techniques et matières, mais il a aussi permis aux élèves de mieux comprendre le découpage de l’histoire du point de vue de son schéma narratif. De même, l’utilisation en autonomie de tablettes numériques (prises de photos, enregistrements), avec la possibilité de s’écouter ou de voir instantanément le résultat de leurs actions, a permis bien des apprentissages au sein des groupes d’élèves.

L’utilisation des tablettes, en ateliers dirigés le matin lors de rituels sur le temps d’accueil et en dehors des séances de langues proprement dites, a donc permis une plus grande exposition des enfants à la langue anglaise et une appropriation du lexique et de la syntaxe plus individualisée grâce aux entraînements réguliers sur le logiciel *Bitsboard* et au travers de 4 jeux différents :

* *Flashcards* : répéter les mots du lexique entendus et s’enregistrer ;
* Jumeler : relier le mot entendu en anglais à l’illustration correspondante ;
* *Memory Cards* : associer sons et images ;
* Séquences : remettre dans l’ordre les différentes parties de l’histoire après les avoir entendues.

Pour atteindre l’objectif fixé au départ qui était de dire l’histoire du Petit Chaperon Rouge en anglais, nous avons utilisé différents supports : les éléments de lexique (les personnages, les lieux, les objets de l’histoire) réalisés par les enfants en arts visuels (réalisations plastiques, marottes) ainsi que les tablettes. Les enfants ont pu ainsi produire du lexique, le mémoriser et le manipuler grâce aux jeux des plateaux d’activités de la tablette.

La finalité du projet a consisté à dire l’histoire du « Petit Chaperon Rouge » après répétition et à s’enregistrer dans une forme suffisamment maîtrisée. Cette réalisation, effectuée sur tablette à partir du logiciel *Sparkvideo*, peut alors être utilisée comme un album dont on tourne les pages.