



# Compte-rendu animation pédagogique

## Projet « Roman en inters'TICES »

### Présents

- Valérie Kerbarh : école élémentaire Marie Paradis à Saint-Gervais
- Nicolas Leproux : école primaire du Fayet à Saint-Gervais
- Caroline Thomas : école élémentaire Henry Jacques Le Même à Megève
- Christophe Gilger, ATICE St Gervais/Pays du Mont-Blanc

### Date

Vendredi 18 novembre 2011

### Lieu

Inspection de l'Education Nationale de Saint Gervais/Pays du Mt Blanc

### Répartition horaire de l'animation

- 1h30 : présentation et construction du dispositif
- 1h30 : construction du projet dans la classe

### Descriptif

*Projet d'écriture entre les classes de la circonscription mettant en jeu un travail autour des compétences en maîtrise de la langue et des compétences du B2I dont certaines pourront alors être validées à l'issue de ce projet.*

### Public

Classes de cycle 3

### L'objectif

Écrire des histoires entre plusieurs classes et utiliser l'outil informatique

### Les modalités

- Classes participantes : classes présentes lors de l'animation
- Constitution de binômes de classes
- Envoi d'un début d'histoire.
- L'histoire complétée est alors envoyée à l'autre classe du binôme pour écrire la suite, puis revient et ainsi de suite... L'histoire fait plusieurs rotations dans le binôme.
- A la fin, les histoires seront publiées sur le site de l'EN.
- Un jury d'élèves n'ayant pas participé au projet établira un ou des palmarès des meilleures histoires.

### Les dates

- **Début du projet** : janvier
- **Envoi de l'amorce de l'histoire** : la première semaine de janvier
- **Date limite d'écriture** : avant les vacances de Pâques, voire fin mai
- **Palmarès** : mi/fin juin

# Modalités Construites lors de l'Animation

- **Échanges/envois** : par courriel uniquement.
- **Durée du projet** : 6 à 8 semaines ou plus.
- **Date limite du projet** : fin mai.
- **Organisation dans la classe** : constitution de plusieurs groupes de travail (6 à 7 environ).
- **Écriture des histoires** : chaque groupe d'une classe correspond avec un groupe d'une autre classe.
- **Nombre d'histoires** : 6 à 7 histoires construites entre chaque binôme de classes.
- **Amorce d'histoire** : proposé par Christophe GILGER, avec l'aide de Jean-Paul Zampin.
- **Lien avec une discipline** : afin de lier ce projet avec une autre discipline, il est proposé que l'amorce soit extraite d'une histoire locale du passé proche (siècle dernier). A la fin du projet, les élèves pourront alors lire l'histoire de laquelle le début aura été extrait afin de comparer leur production avec celle de l'auteur.
- **Création des boîtes** : sur PingOO par ATICE. Vendredi 25 matin : Fayet, vendredi 25 après-midi : Megève et vendredi 2 décembre matin : Marie-Paradis.
- **Utilisation de la messagerie** : grâce à un webmail (interface du PingOO) et un compte par groupe.
- **Accès au webmail** : voir le document « Tout ou Presque tout sur le serveur PingOO » et notamment la fiche n°26 : <http://www.ienpassy.edres74.net/spip.php?article629>
- **Envoi des messages** : les élèves, à tour de rôle ; ce qui permettra notamment la validation des compétences du B2I relatives à l'utilisation de la messagerie.
- **Regroupement des classes** :
  - Classe de M. Leprovaux correspond avec Classe de Mme Kerbarh
  - Classe de Mme Ravanel (décloisonnement avec M. Leprovaux) correspond avec classe Mme Thomas
- **Modalités d'écriture** : ce peut être le maître sous la dictée des élèves et les élèves (seuls, individuel, en groupe).
- **Quantité d'écrit entre chaque envoi** : entre une et cinq phrases, en laissant au suivant une « porte ouverte » sur la situation (*ne pas faire mourir le héros au milieu du projet par exemple sans issue possible sur la suite !*).
- **Saisie des productions et des envois** : utilisation du traitement de textes : on copie/colle alors le texte saisi dans le corps du message transmis à l'autre classe. Ou directement dans le corps du message à envoyer. On pourra également travailler via une pièce jointe (document traitement de textes OpenOffice, lisible par tous).
- **Temps à consacrer à ce projet dans la semaine** : de 10 à 15 minutes à 1 heure par semaine en fonction des modalités de travail définies dans la classe (synthèse des propositions individuelles, travail par groupe puis synthèse, écriture sous la dictée de la classe, d'un groupe d'élève, d'un élève...).
- **Organisation dans la classe** :
  - Des groupes écrivent chacun leur histoire
  - Des parties peuvent être communes, donc collectives
  - Des échanges peuvent se faire entre groupes
- **Nombre de rotation de l'histoire** : entre 6 et 8, voire plus. Le projet s'arrête quand le temps imparti est fini, quand l'histoire est clôturée par un groupe ou quand le projet « s'épuise », l'histoire est alors conclue par un groupe.
- **Fréquences et dates des échanges** : à définir entre les deux classes. Proposition : une classe écrit les histoires le lundi et/ou le mardi, envoie le mardi soir, l'autre y travaille le jeudi et/ou vendredi et envoie le vendredi soir.
- **Indications au groupe correspondant pour continuer l'histoire** : lors de l'envoi, le groupe définit deux à trois issues possibles pour le groupe destinataire. Le groupe destinataire doit obligatoirement choisir

parmi ces propositions.

- **Jury** : proposition de trouver une « classe jury » afin d'établir un palmarès des histoires sur des critères qui seront définis par cette classe. La « classe jury » s'engage à lire toutes les histoires, à définir des critères et un ou plusieurs palmarès.
- **Aide** : tout au long du projet, l'ATICE peut intervenir pour une aide en classe ou en dehors de la classe : aide technique ou pédagogique.
- **Compétences travaillées et qui peuvent être validées dans le domaine du B2I lors de la conduite de ce projet :**

<b>1- S'approprier un environnement informatique de travail</b>	<b>3- Créer, produire, traiter, exploiter des données</b>	<b>5- Communiquer, échange</b>
1-1) Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent. 1-2) Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique; je sais lancer et quitter un logiciel. 1-3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.	3-1) Je sais produire et modifier une texte, une image ou un son 3-2) Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.	5-1) Je sais envoyer et recevoir un message. 5-2) Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé. 5-3) Je sais trouver le sujet d'un message. 5-4) Je sais trouver la date d'envoi d'un message.