



ÉCRIRE ET PARLER SUR UNE IMAGE NUMÉRIQUE EN S'ENREGISTRANT, POUR S'ÉCOUTER ET SE FAIRE ENTENDRE, TOUT DE SUITE OU PLUS TARD, SUR PLACE OU N'IMPORTE OÙ.

*CE1-École de Réjouis : Exposition Animô à la Médiathèque de Cestas en février 2012.
Production de documents multimedia susceptibles d'être présentés aux familles.*

- **Notre visite de l'exposition** : photos de la visite animée par Samuel Stento (Février 2012)
http://raconte-moi.abuledu.org/w/5106-visite_dan_youri
- **Le bestiaire des CE1** : atelier de dessins et recherche de prénoms des animaux inventés
http://raconte-moi.abuledu.org/w/5172-bestiaire_des_ce1-2
http://raconte-moi.abuledu.org/w/5192-bestiaire2_des_ce1-2
- **Qui suis-je ?** : textes-devinettes à la 3ème puis 1ère personne écrits en classe (Avril 2012)
http://raconte-moi.abuledu.org/w/5481-nos_animo_musicaux-2

Compétences disciplinaires FRANÇAIS :

- Langage oral : utilisation de la conjugaison, vocabulaire diversifié
- Vocabulaire : mots nouveaux
- Production d'écrit

Compétences B2i (référentiel 2011-12) :

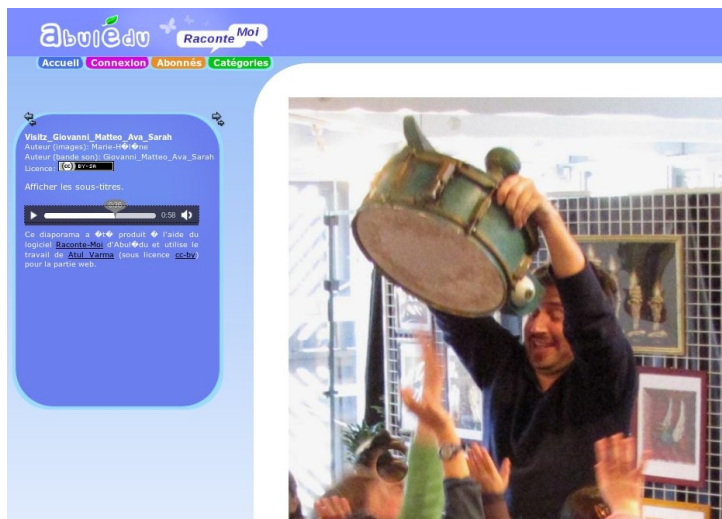
- N°1 : S'approprier un environnement informatique de travail
- N°3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données (regrouper dans un même document, textes, images et son)
- N°4 : S'informer, se documenter (saisir l'adresse URL d'un site Web et naviguer)

Moyens matériels nécessaires

- Ordinateurs (en classe ou salle informatique)
- TBI (si possible)
- Logiciel « Raconte-Moi »
- Appareil photo numérique
- Corpus d'images liées à la vie de la classe et textes préparés par les élèves
- Liaison internet (si possible)

Savoir-faire TUIC

- Maîtrise des premières bases de la technologie informatique : souris, clavier, flèches directionnelles
- Casque et micro





.....

.....

.....

.....

.....

Téléchargement du logiciel : <http://www.abuledu.org/leterrier/leterrier-racont>
Plate-forme web (projets en ligne) : <http://raconte-moi.abuledu.org/w/categories>
Aide pour consulter ou poser question(s) : <http://entraide.abuledu-fr.org/forum/leterrier-1>

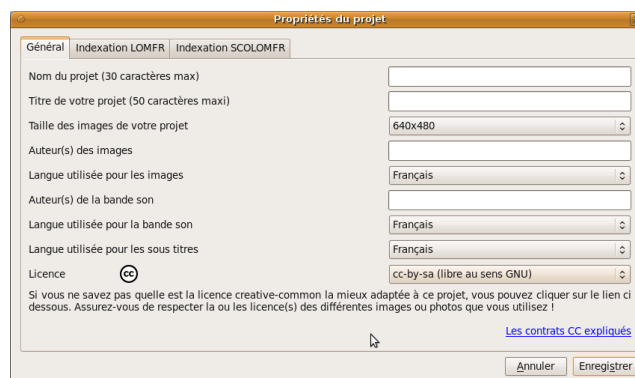
Logiciel permettant à l'élève de devenir de plus en plus acteur dans la production d'un document multimedia collectif, tout en consolidant progressivement ses acquis.

Séquence de trois séances

- Séance 1 : enregistrer un commentaire sur une photo
- Séance 2 : saisir au clavier un mot illustrant une image, l'enregistrer.
- Séance 3 : saisir une phrase et son prénom, enregistrer le texte.

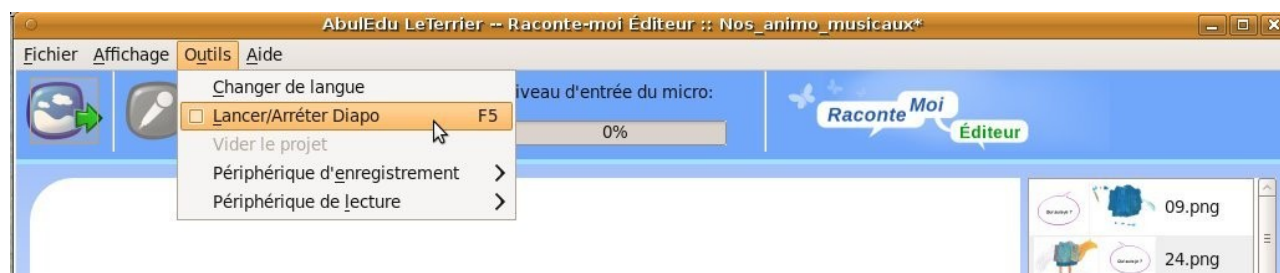
En amont, corpus d'images à préparer et ouverture d'un nouveau projet :

- Reportage-photo d'un événement
→ dossier de fichiers-images : le logiciel les retaira automatiquement.
- Scanner les dessins réalisés par les élèves ou les photographier
→ dossier de fichiers-images
- Ouvrir un **Nouveau projet** et renseigner les champs.



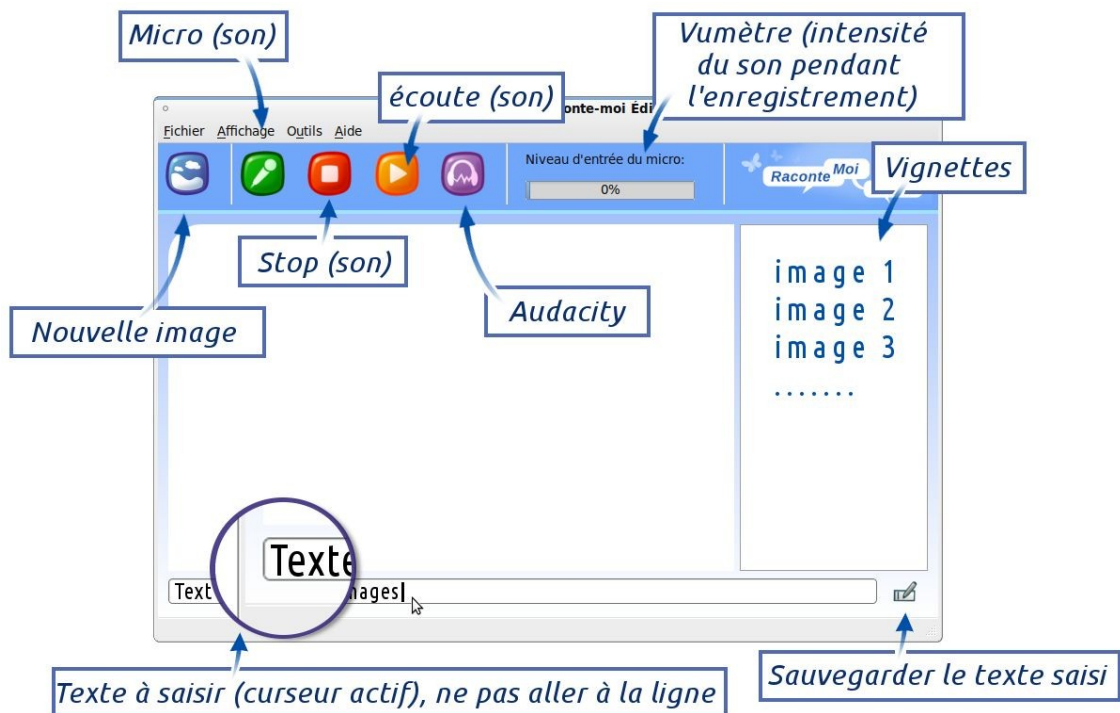
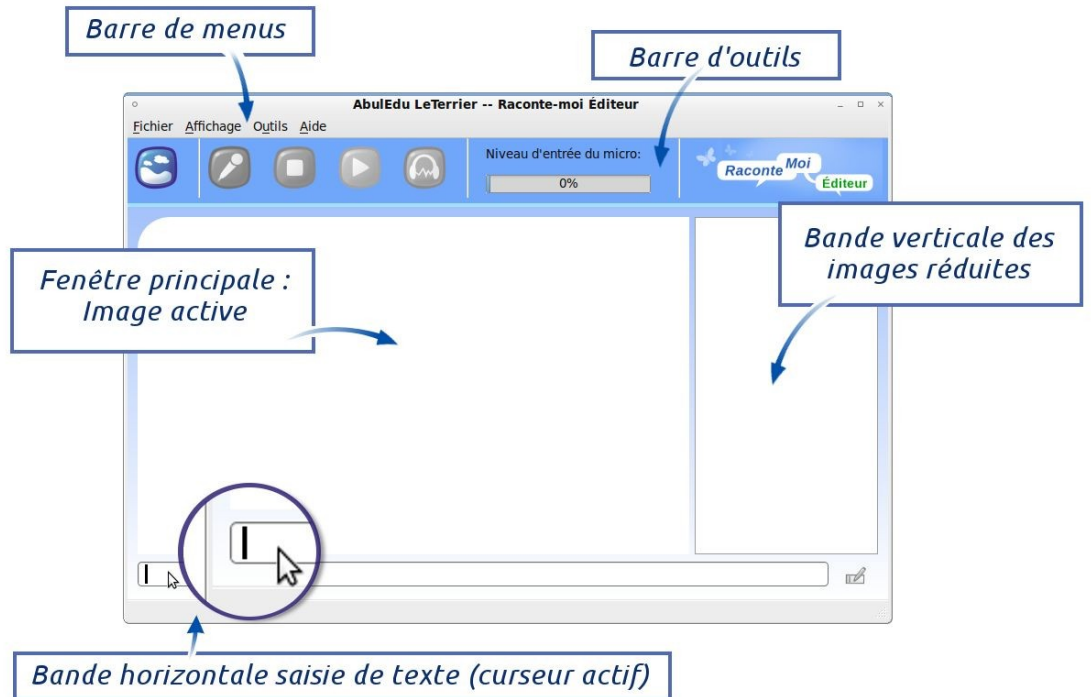
Déroulement proposé d'une séance

- Présenter à la classe entière pour chaque séance les manipulations attendues de l'élève. Lire ensemble la fiche papier, puis poser des questions pour consolider la compréhension et le vocabulaire.
- Les élèves travaillent en binôme à tour de rôle avec la fiche-papier, en présence d'un adulte dont le rôle devient de plus en plus marginal au fur et à mesure des séances (simple contrôle à la dernière).
- Visionner le travail à classe entière avec l'option **Outils / Lancer diaporama (F5)**



Fiche 1 : La télécommande, pour une utilisation autonome

UN PEU DE VOCABULAIRE



Fiche 2 : Commenter une photo (reportage pendant une visite)



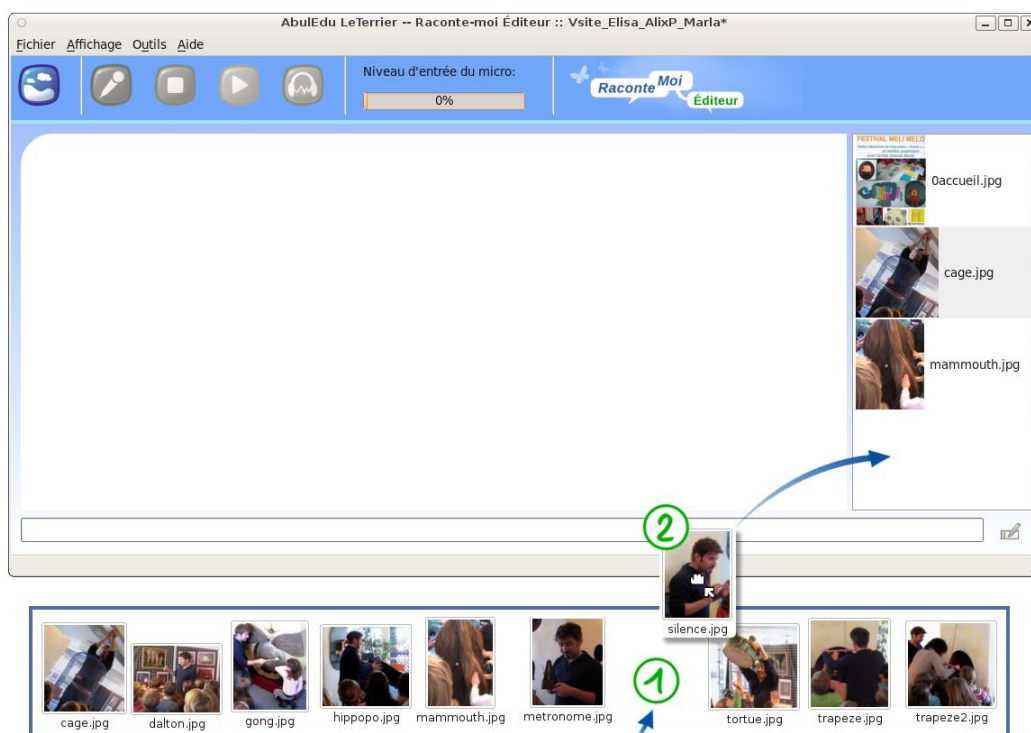
Présentation collective

- du **logiciel** (fonction Editeur) et de sa télécommande (voir fiche 1) : description de la procédure,
- du reportage-photo, lecture du nom des dix fichiers-images rangés par ordre alphabétique,
- de la page d'**Accueil** enregistrée par l'enseignant(e) ou l'animateur/trice.

Travail en binôme, à tour de rôle :

➤ **L'image**

- 1** Choisir une photo dans la bande des dix fichiers-images.
- 2** La faire glisser dans la colonne de droite, sous la vignette précédente ; elle s'affiche automatiquement en grand format au milieu.
- 3** Réfléchir à un commentaire et s'entraîner à le dire à voix haute, bien fort et clairement.



➤ **Le son**

- 1** Mettre les écouteurs et vérifier le niveau du micro à hauteur de la bouche.
- 2** Lancer l'enregistrement (icône verte micro) ; parler ; arrêter l'enregistrement (icône rouge stop)
- 3** S'écouter (icône orange) ; recommencer si besoin. (L'adulte sauvegarde l'enregistrement.)

Visionner le diaporama à classe entière.

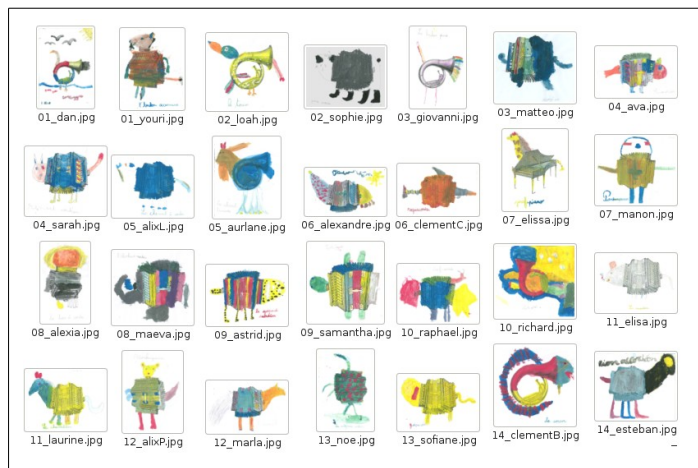
Fiche 3 : Écrire la légende courte d'une image (Séance 2)

► Présentation collective

- le logiciel (éditeur),
- l'image d'accueil ;
- écoute de l'enregistrement par l'adulte, qui présente l'historique de l'événement ;
- rappel de **vocabulaire**, et de la **procédure**.

► Présentation des 28 fichiers-images réalisés à partir des **dessins scannés** (après visite de l'exposition de ces dessins par toute la classe.) Ces fichiers sont nommés d'après l'ordre de passage des binômes et portent le prénom de chaque auteur.

Ce document est également disponible sous forme imprimée couleur au format A3.



► Activité des élèves (en binômes) :

Fiche de consignes imprimée, disponible comme aide pour contrôle éventuel pendant l'activité.

1 retrouver votre fichier-image à l'écran

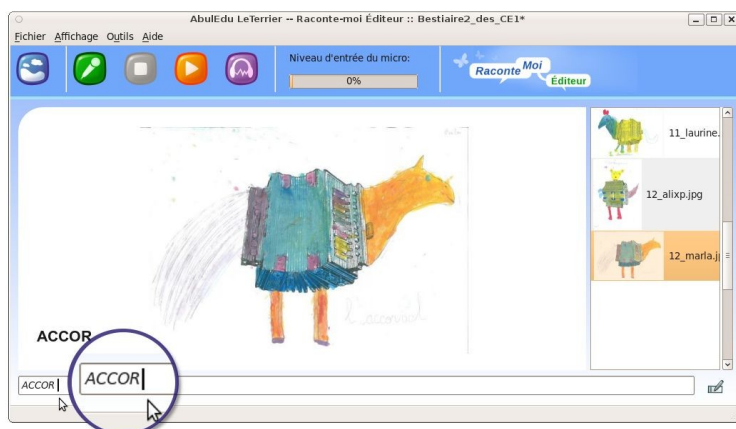
(aide : prénom de chaque élève) et le déposer dans la bande verticale de droite ;

2 saisir le nom de votre animal musical, au clavier, dans la bande horizontale,

vérifier l'orthographe ; l'adulte sauvegarde en montrant la manipulation ;

3 enregistrer le nom au micro,

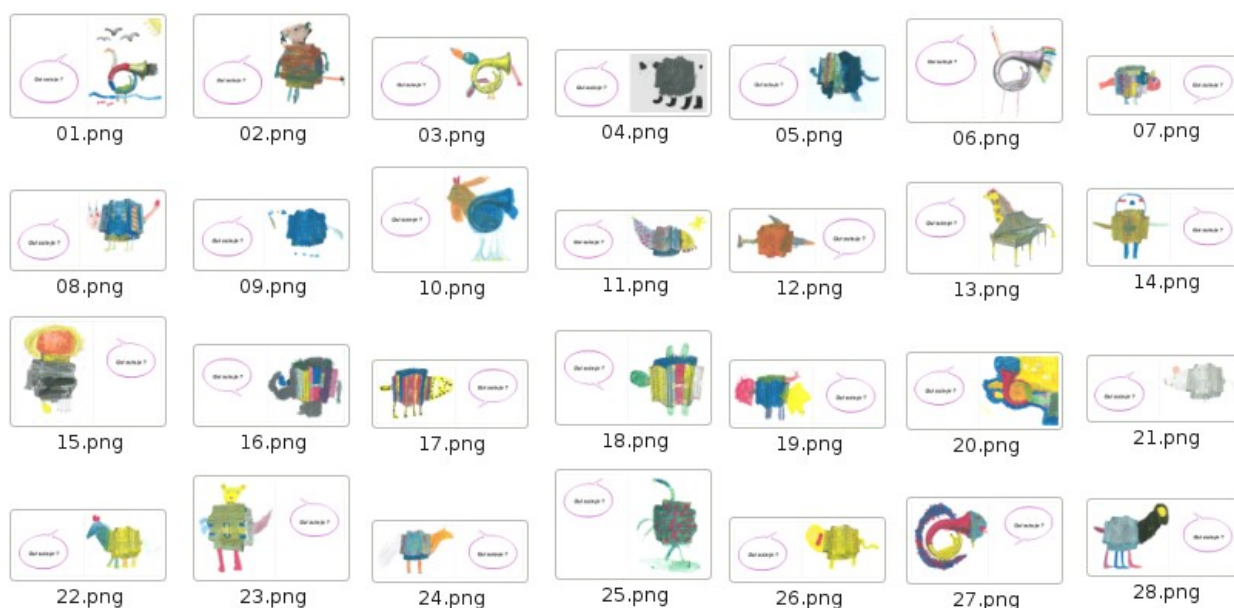
puis vérifier le son ; recommencer si besoin. (l'adulte sauvegarde le son, puis l'ensemble son+image).



► Visionner le diaporama à classe entière

Fiche 4 : Saisir une phrase et son prénom, enregistrer un texte plus long (Séance 3).

- **Retrouver son dessin** sur une feuille A4 format paysage, parmi les images réduites des travaux de toute la classe, observation des différences (le nom de l'animal a été effacé, une bulle « Qui suis-je ? » a été rajoutée et le fichier renommé), **écrire son prénom à la main** à côté de son image, et **mémoriser** son numéro. (Les élèves passent par binôme mais pas dans l'ordre précédent.)



CONSIGNES pour activité en autonomie (fiche à lire à deux avant de commencer l'activité)

IMAGE ET TEXTE :

- 1 Aller chercher son image** et la faire glisser dans la colonne de droite, avec la souris.
- 2 Ecrire le texte** avec le clavier, dans la bande sous l'image ; relire.
- 3 Sauvegarder le texte.**

ENREGISTREMENT SONORE :

- 1 Installer le micro ;**
 - 2 Lancer l'enregistrement sonore**, et parler dès que le voyant rouge s'allume ; Stopper l'enregistrement ; s'écouter ; sauvegarder en vérifiant le nom du fichier sonore ;
 - 3 Fermer et sauvegarder.**
- **Visionner le diaporama à classe entière.**

