

APPRENDRE

Comprendre et raconter une histoire | CP

Apports pédagogiques

L'utilisation des outils et des supports numériques et la création d'un film en stop motion ont fortement contribué à la compréhension de l'histoire et à l'acquisition des compétences langagières par les élèves.

Références aux programmes

Langage oral :

- Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension.
- Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment raconter, décrire, expliquer - dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe.

Lecture :

- Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.
- Améliorer un texte, notamment son orthographe, en tenant compte d'indications.

Enseignement moral et civique :

- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés.

Compétences numériques

- Produire ou numériser une image ou un son.



Contexte global de l'action

L'enseignante a utilisé la méthode *Narramus* (Sylvie Cèbe et Roland Goigoux, éditions Retz, 2017) pour exploiter l'album « Les Deniers de Compère Lapin » et permettre à ses élèves de CP d'apprendre à comprendre et à raconter une histoire. Elle explicite la méthode dans une vidéo disponible en page 2. Des supports traditionnels et numériques ont été utilisés tout au long de la séquence. Ces derniers ont permis de présenter le texte sans l'illustration ou l'inverse, de montrer toutes les illustrations d'un même épisode sur une même diapositive, de faire disparaître des informations ou d'en ajouter, de faire écouter un épisode de l'histoire, ou encore de multiplier les feed-back pour étudier et mémoriser le vocabulaire.

Focus

La création d'un film en stop motion a donné aux élèves une occasion supplémentaire de s'engager dans la narration collective de l'histoire et a permis d'en vérifier la compréhension.

Organisation pédagogique :

En petits groupes autonomes (après une prise en main de l'application de stop motion).

Lieux :

salle de classe.

Matériel et supports utilisés :

TNI, tablette et trépied.

Ressources numériques utilisées :

application [Animation en Volume](#).

Retour sur la mise en oeuvre

Voici la liste des activités proposées aux élèves :

- Rappel du vocabulaire appris précédemment à partir de flash cards ou d'images projetées sur le TNI.
- Apprentissage du vocabulaire nouveau à partir d'images mémoires.
- Rappel de l'histoire avec ses propres mots, avec ou sans les images projetées.
- Anticiper en imaginant la suite de l'histoire.
- Découverte de la suite par l'écoute et la lecture et commentaires.
- Imaginer l'illustration du texte.
- Découvrir et commenter l'illustration.
- Imaginer ce que pensent et ressentent les personnages.
- Raconter l'histoire, seul ou à plusieurs. Les camarades complètent à la fin.
- Jouer l'histoire avec les masques et les marottes.
- Utiliser le matériel (maquette, personnages et boîte mémoire) disponible en fond de classe en autonomie.
- Réaliser un film de l'histoire en stop motion.

Pour aller plus loin

Visionner la vidéo publiée par l'enseignante permettant de découvrir la méthode :

<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=39395>

Visionner le "making of" de la réalisation du film :

<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=40786>

Visionner le film :

<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=40947>