

« EST-CE QUE CONTER N'EST PAS JOUER ? »

CONTEXTE

Niveaux : 1^{ère} et 5^{ème}

Séquence : « Est-ce que conter n'est pas jouer ? »

Comment sensibiliser les élèves à la parole qui est un acte individuel et quotidien, mais qui porte pourtant en elle, les possibilités d'une compréhension de l'Autre et de soi ? Comment le recours à l'échange entre niveaux permet-il de conscientiser la nécessité de l'élaboration d'un travail au brouillon et sa mise en œuvre ? Comment la co-évaluation aide-t-elle à la construction de sa parole et par là même, d'accéder à sa propre reconnaissance ?

Alors que notre quotidien laisse place à tous les mots, force est de constater que les élèves de collèges et de lycées sont pourtant de plus en plus en difficulté face à la production d'énoncés. De plus, la difficulté inhérente à toute production orale réside aussi dans l'incompréhension du message produit, que ce soit lié à l'énonciateur ou à l'énonciataire. C'est pourquoi, afin de favoriser la démarche de communication qui vise à développer des compétences individuelles, humaines et réflexives, l'idée d'un projet coopératif est née.

Pour faire prendre conscience aux élèves des exigences d'un énoncé oral, qu'il soit narratif ou argumentatif, il m'a semblé intéressant de passer par « la voix de l'Autre » afin d'aider les élèves à trouver leur propre voie et ainsi, les rassurer sur leurs compétences. Le travail de l'oral s'est donc imposé comme un moyen, mais aussi comme une fin nécessaire quant à l'écoute de soi, mais aussi de l'Autre.

Pour ce faire, un travail en coopération avec des élèves de collège me paraissait intéressante. Puisque les notions de récit et la création du héros sont essentielles dans le programme de 5^{ème} et que ces genres sont également convoqués au lycée, cet échange semblait pouvoir permettre un dialogue constructif.

De surcroît, les contraintes narratives et narratologiques ainsi que le retour critique d'élèves de 5^e pouvait favoriser le défi et la remise en cause des élèves de 1^{ère}, tout en les rassurant sur leur parole car ils devaient mettre en voix le conte proposé par les 5^{ème}. Dans ce rapport, les 5^{èmes} pouvaient alors se positionner en « évaluateurs » afin de vérifier la validité de leurs contraintes données aux lycéens et pouvaient se trouver ainsi rassurés quant à leur voix/voie pour la création d'un conte coopératif.



Brueghel, *Jeux d'enfants*, 1560

NUMÉRIE LTTRES 2021-2022

« EST-CE QUE CONTER N'EST PAS JOUER ? »

Durée : 15h	OBJECTIFS	PROGRAMME
<p>Profil des élèves : Élèves de profils variés et de régions différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - établissements urbains et ruraux - élèves en difficultés et en apprentissage de la langue jusqu'à des élèves de très bon niveau 	<p>Oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer les compétences orales : production, réception, argumentation, interaction. - Apprendre à dire/à s'exprimer à partir de prises de notes : « quels écrits pour un oral ? ». - Créer un conte dit et non lu à partir de contraintes choisies par les collégiens. - Apprendre à écouter et à s'appropriier la parole de l'Autre. <p>Numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les élèves : découvrir et/ou développer des compétences numériques pour un besoin de découvertes et de partage entre pairs. Savoir s'enregistrer et déposer son document formaté. - Pour les enseignants : découvrir et/ou développer des compétences numériques pour former les élèves et se former. Utiliser les outils institutionnels pour mutualiser et communiquer. <p>Linguistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la multiplicité des points de vue et des récits à partir d'une lecture d'image. - Approfondir les notions de narration et description en revoyant les morphologies et emplois des temps du passé (passé simple/imparfait/Plus que parfait) et le schéma narratif. - Apprendre ou revoir les caractéristiques des discours direct, indirect, indirect libre. <p>Littérature et arts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'appropriier une œuvre d'art du XVIIe. - Créer un univers imaginaire à partir d'un tableau de l'Humanisme. - S'appropriier le genre du conte grâce à la création d'un conte de manière coopérative. <p>Réflexivité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à écouter l'Autre et à s'écouter grâce au numérique et au fonctionnement d'échanges. - Prendre conscience grâce à l'échange avec l'Autre des différentes étapes de l'élaboration d'un brouillon 	<p>Pour les Cinquièmes : Entrée culture artistique et culturelle : « Regarder le monde ; inventer des mondes » OU « agir sur le monde » OU « le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? ».</p> <p>Pour les Premières : Parcours « Rire et savoir » <i>Gargantua, RABELAIS</i> – (pour l'histoire littéraire et l'humanisme). Parcours « Individu, Morale et société », <i>La Princesse de Clèves</i> (pour l'organisation et la construction du récit et la notion de héros).</p>

NUMÉRIETTRES 2021-2022

« EST-CE QUE CONTER N'EST PAS JOUER ? »

OUTILS NUMÉRIQUES

CRCN

Réalisations
d'élèves :

Lien utile :

<https://e-education.recia.fr/moodle/mod/hvp/view.php?id=1284235>

Outil 1 :



Pour les élèves : accéder à la découverte de l'image, des commentaires des lycéens, des contes, ...

Pour les enseignants : pour mutualiser et pour échanger entre collègues inter-établissement, pour partager les données, pour proposer des prolongements, ...

Outil 2 :



OU

Pour les élèves : pour enregistrer les contraintes, le conte, les retours



Domaine 2 :

- Interagir
- Partager et publier

Domaine 3 :

- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité

Domaine 5 :

- Résoudre des problèmes techniques

NUMÉRIE LTTRES 2021-2022

« EST-CE QUE CONTER N'EST PAS JOUER ? »

	NOS REUSSITES	LES POINTS DE VIGILANCE
<p>Accessibilité : Contenu texte : - niveau 3 Images, multimédias : - niveau 4 Consultation et navigation : niveau 4 (référentiel A2RNE)</p>	<p>Pour les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilisation des élèves grâce à l'échange entre pairs qui a suscité une attente. - Valorisation du travail réalisé à l'aide de remédiations apportées par la parole des collégiens. - Développement du regard critique sur sa propre production grâce aux retours des collégiens et grâce aux créations des lycéens. - Prise de conscience d'exigences linguistiques : <ul style="list-style-type: none"> * des emplois des temps du passé * de la précision du vocabulaire - Prise de conscience de la difficulté et de la liberté d'une création artistique. - Réflexion sur la clarté de son propos : « ce qui est évident pour moi, l'est-il pour l'Autre ? » <p>Pour les enseignants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développement de compétences numériques nécessaires à la poursuite du projet. - Développement de la coopération entre pairs afin de permettre d'entendre les voix d'autres enseignants et leurs choix opérés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organisation en amont du projet d'un parcours Moodle par classe de collège. - Prendre le temps d'accompagner la réception des retours critiques ou des productions afin d'en cerner les enjeux et les limites. - Planification à revoir pour un positionnement <ul style="list-style-type: none"> * entre septembre – décembre : pour mettre en œuvre l'apprentissage en même temps que la création du conte. ou * entre janvier et mars : pour une approche <i>a posteriori</i> des apprentissages d'une séquence antérieure.

NUMÉRIE LTTRES 2021-2022

« EST-CE QUE CONTER N'EST PAS JOUER ? »

Plan de séquence-modèle

	Objectifs	Contenus
Séance 1 : Découverte du monde de Brueghel Pour les lycéens	HIDA : lecture de l'image et oralisation - pour l'analyse et l'interprétation ou - pour l'appropriation à partir des personnages	- pour les lycéens : * création d'un enregistrement sonore joint à un padlet coopératif qui mette en avant des interprétations sur la composition, les couleurs, la narration du tableau de Brueghel. ou * création d'un document H5P avec le tableau <i>Jeux d'enfants</i> en arrière-plan auquel est ajouté de pastilles sonores qui consistent en la présentation de personnages grâce à des narrations à la 1ere personne.
Séance 2 : « une histoire, des rencontres » Pour les collégiens	Réception des activités proposées par les lycéens. Appropriation et échanges à partir des travaux déposés.	- pour les collégiens : * Écouter et s'interroger sur les attendus du projet.
Séance 3 : « Il n'était pas une fois... » Pour les collégiens	Production d'un oral qui présente les contraintes narratives du conte commun à produire. => Situation initiale + élément perturbateur	- pour les collégiens : * Constitution des groupes et présentation de l'objectif du projet : réalisation de contes à multiples variations à partir du tableau de Brueghel. * Mise en commun des contraintes par groupe avec choix du héros, ses caractéristiques et le contexte. * apprendre à distinguer contraintes d'évaluation. * enregistrer les oraux pour les déposer à destination des lycéens.
Séance 4 : « Écouter, c'est imaginer » Pour les lycéens	Réception orale des productions des collégiens Apprendre à formuler un avis. Comprendre les attentes de la commande.	- pour les lycéens : * Travail individuel pour la découverte des contraintes proposées par les collégiens. * Elaboration de prise de notes afin de construire la première étape du conte au brouillon.
Séance 5 : « A nous de jouer ! » Pour les lycéens	Production orale Création d'un début de conte comprenant la situation initiale et l'élément perturbateur.	- pour les lycéens : * établir un brouillon et apprendre à organiser ses idées. * savoir apporter des modifications à un brouillon, comprendre la pertinence d'une relecture. * s'approprier ses propres notes et apprendre à restituer un oral à partir de notes. * s'enregistrer à partir de la prise de notes du brouillon.

<p>Séance 6 : « Écouter, c'est continuer » Pour les collégiens</p>	<p>Réception orale Découverte des contes proposés par les lycéens. Rédaction ou oralisation d'un retour critique des contes des lycéens.</p>	<p>- pour les collégiens : * comprendre un oral narratif et établir la comparaison entre ce qui était demandé et ce qui est proposé. * s'approprier le début du conte proposé. * formuler un avis critique à destination des collégiens.</p>
<p>Séance 7 : « Que l'aventure continue ... » Pour les collégiens</p>	<p>Production orale Création de la fin du conte avec le choix des péripéties, de l'élément de résolution et de la situation finale.</p>	<p>- pour les collégiens : * apprendre à se corriger et à préciser sa pensée afin d'éviter des écueils de compréhension à réception. * Mise en commun en groupe des choix de la fin du conte. * choix des « donneurs de voix ». enregistrement des contraintes finales.</p>
<p>Séance 8 : « ...avec de nouvelles péripéties... » Pour les lycéens</p>	<p>Réception orale des productions des collégiens Apprendre à formuler un avis. Comprendre les attentes de la commande.</p>	<p>- pour les lycéens : * retour critique après les découvertes individuelles prise de conscience des points forts et des points de vigilance à développer</p>
<p>Séance 9 : « ... pour un conte à 1000 voix » Pour les lycéens</p>	<p>Production orale Création d'un début de conte comprenant la situation initiale et l'élément perturbateur.</p>	<p>- pour les lycéens : * réécriture du brouillon *entraînement à la mise en voix</p>
<p>Séance 10 : « Entendons-nous! » Séance commune</p>	<p>Interaction via le Tchat de Moodle Afin de choisir un titre par conte entre groupes de collégiens et lycéens.</p>	<p>- pour les collégiens et les lycéens : * apprendre à faire un choix commun * accepter les idées des autres savoir formuler un titre</p>
<p>Séance 11 : « Chut, des histoires ! » Séance commune</p>	<p>Ecoute de certains contes choisis et sélectionnés par les élèves. Plaisir à écouter et à s'écouter raconter Gagner en confiance Développer sa bienveillance à l'égard de l'autre.</p>	<p>- pour les lycéens : * mettre en voix un conte avec des spectateurs (enregistrement fait devant la classe et destiné à être diffusé auprès des collégiens) OU rencontre réelle pour création d'une soirée « joute contée » - pour les collégiens et les lycéens : * suivre et/ou participer à un spectacle (réel ou enregistré)</p>