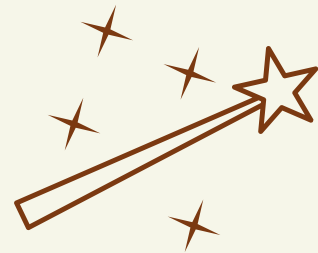




Il était une fois dans e-primo



Un projet accompagné pour les 3 cycles de l'école primaire.

cycle 1



cycle 2



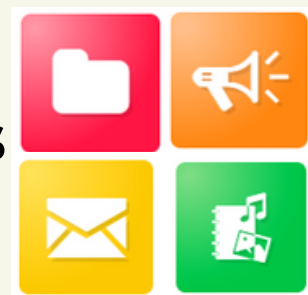
cycle 3



Écouter et comprendre des histoires
Enrichir son lexique
Dire et inventer une histoire



**Développer ses
compétences numériques
et l'utilisation d'e-primo**

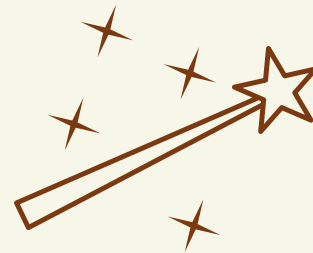


Les inscriptions
ici, jusqu'au 25
septembre





Il était une fois dans e-primo



Compétences travaillées du CRCN

Mener une recherche ou une veille d'information

- lire et repérer des informations sur un support numérique.
- effectuer une recherche simple en ligne.

Gérer des données

- sauvegarder des fichiers dans un espace stockage partagé et sécurisé afin de pouvoir les réutiliser.

Partager et publier

- publier des contenus en ligne.

Collaborer

- utiliser un dispositif d'écriture collaborative.

Développer des documents à contenu majoritairement textuel

- utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.

Développer des documents visuels et sonores

- produire ou numériser une image ou un son.

Évoluer dans un environnement numérique

- se connecter à un environnement numérique.
- utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique.

Compétences travaillées en français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- dire pour être entendu et compris.
- participer à des échanges dans des situations diverses.

Lire

- comprendre un texte et contrôler sa compréhension.
- pratiquer différentes formes de lecture.
- lire à voix haute.
- comprendre un texte littéraire et se l'appropriier.

Écrire

- écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.
- réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

Comprendre le fonctionnement de la langue

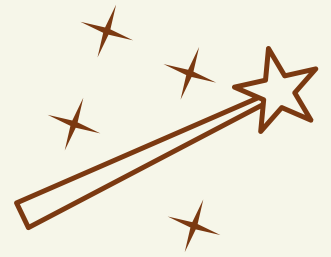
- passer de l'oral à l'écrit.
- construire et enrichir le lexique.





Il était une fois dans e-primo

Novembre / Décembre



CYCLE 2

Étape 1 : écouter et comprendre des contes

Le blog sera actualisé **chaque semaine de la période 2**, avec un nouveau billet contenant un conte audio et des ressources complémentaires.

Pour chacun des contes, voici un déroulé possible d'activités :

- Se connecter à e-primo et aller **consulter le blog** avec les élèves.
- **Observer les indices** proposés dans le billet et laisser verbaliser les élèves sur leurs représentations et faire des **hypothèses**.
- **Écouter le conte** une première fois en distribuant aux élèves un questionnaire d'écoute active qui soutiendra la compréhension de l'histoire.
- Avoir un temps d'échange sur ce qu'ils ont compris.
- **Extraire les éléments remarquables du conte** dans le tableau fourni :
 - personnage principal, héros, méchant.
 - lieu de l'histoire.
 - objets importants (objet magique ou non).
 - évènement surnaturel, magique, féérique.
- **Rédiger un commentaire collectif** sur le billet du blog, pour exprimer leur ressenti sur le conte, ce qu'ils ont aimé, ce qui les a surpris.

Pour aller plus loin

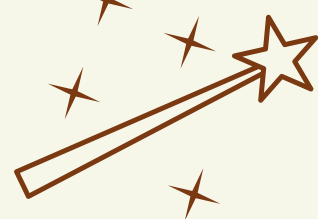
Proposer aux élèves de réécouter le conte en autonomie sur leur compte e-primo élève, en classe ou à la maison. Pour cela, l'enseignant récupère l'audio du conte qui sera déposé par l'ERUN dans l'espace documentaire. Il pourra ensuite être intégré dans un blog de classe ou un cahier multimédia.





Il était une fois dans e-primo

Janvier / Février **CYCLE 2**



Étape 2 : créer un cahier multimédia à partir des contes écoutés

Durant cette période, nous vous proposons de **créer un cahier multimédia** qui amènera les élèves à **manipuler le vocabulaire** lié aux contes et à **travailler leurs compétences numériques**.

Il n'y aura pas de nouvelles publications sur le blog. Vous pourrez finir d'écouter les contes de la première période, si besoin.

Activité : Créer un cahier multimédia "Devine mon conte"

Nous proposons à chaque classe de réaliser une page de cahier multimédia, pour faire deviner aux autres classes participantes, un ou plusieurs contes parmi les 7.

Cette production pourra prendre la forme (liste non exhaustive) :

- d'une production plastique.
- d'une production sonore (devinettes, ambiance sonore...)
- d'une ou plusieurs photos (enfants qui miment, qui se déguisent ...)
- d'une production vidéo.

Cette production devra être intégrée à un cahier multimédia, que vous nous partagerez ensuite. Nous vous avons préparé un cahier multimédia "Devine mon conte exemple", que vous devez dupliquer avant de créer le vôtre à partir de celui-ci.

A partir des cahiers multimédias partagés avec nous par les classes, nous nous chargerons **de construire un cahier multimédia collectif**, pour que toutes les classes puissent "jouer" à retrouver les contes, à partir des productions des autres. Ce cahier sera diffusé après les vacances de février. Il lancera l'étape 3.

Activité optionnelle : Construire une carte mentale numérique

Après avoir travaillé les cartes mentales des différents contes, les élèves peuvent réaliser (collectivement ou en binôme) une carte mentale numérique avec l'application Carte mentale d'e-primo, sur le conte de leur choix.

Pour aller plus loin

Nous avons construit différents pas à pas, pour vous accompagner. Vous les retrouverez dans l'espace documentaire :

- Dupliquer un cahier multimédia.
- Insérer directement une capture audio ou vidéo dans un cahier multimédia en utilisant le dictaphone ou la caméra intégrés.
- Utiliser le copier-coller d'un blog à un autre (pour gagner du temps).
- Créer une carte mentale.

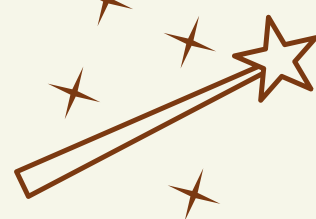




Il était une fois dans e-primo

Février / Avril

CYCLE 2



Étape 3 : Créer des cartes numériques sur des éléments d'un conte.

Durant cette période, nous vous proposons de réaliser des cartes numériques sur les personnages, les lieux et les objets rencontrés dans votre conte, ce qui amènera les élèves à manipuler le vocabulaire lié aux contes, à travailler sur le texte descriptif et à travailler leurs compétences numériques.

Activité 1 : Consulter les cahiers multimédias "Devine mon conte"

En consultation, vous trouverez les cahiers multimédias envoyés par les classes. Vous les retrouverez dans l'application "Cahier multimédia". A vos élèves de jouer !

Activité 2 : Créer des cartes numériques sur les éléments du conte

Nous proposons à chaque classe de réaliser 3 cartes numériques : un lieu, un personnage et un objet de conte. Les éléments ont été répartis entre les classes. Vous trouverez le tableau dans l'espace documentaire "Il était une fois" -> "Étape 3".

Chaque carte sera composée :

- d'un recto avec une illustration (photo, production plastique ou dessin d'élève) et un titre.
- d'un verso avec une description du lieu / de l'objet / du personnage. Cette étape est l'occasion de travailler sur la description et l'utilisation d'adjectifs qualificatifs.

Le recto et le verso seront assemblés afin de produire une flashcard réalisée avec **Digiflashcards**. Vous trouverez dans l'espace documentaire un tutoriel sur cet outil, qui est simple à utiliser. Au verso de la carte, en plus de la description, les élèves pourront intégrer une version enregistrée de leur description.

Toutes les cartes récoltées serviront en début de période 5 pour la dernière étape du projet "Il était une fois" !

Pour aller plus loin

Nous avons construit différents pas à pas, pour vous accompagner.
Vous les retrouverez dans l'espace documentaire :

- Comment produire les contenus de la carte numérique ?
- Comment créer une digiflashcard ?
- Comment partager une digiflashcard ?
- Comment intégrer une digiflashcard dans e-primo ?

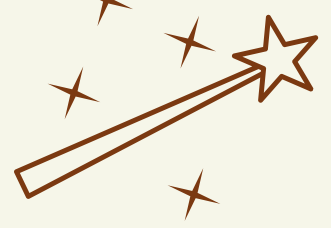




Il était une fois dans e-primo

Mai - Juin

CYCLE 2



Étape 4 : inventer des phrases, ou de courtes histoires à l'oral

Durant cette dernière étape, les élèves vont apprendre à **inventer de courtes histoires** en s'aidant des cartes créées collectivement précédemment.

1. Consulter les cartes créées :

En petit groupe, ou en collectif, découvrir les cartes dans le cahier multimédia : observer les dessins, écouter les mots et lire les descriptions.

On peut leur faire classer les cartes en catégories : **personnages / lieux / objets**.

Note : Il n'y a pas autant de flashcards, que d'éléments présents dans les roues des contes, car certaines classes n'ont pas pu réaliser les flashcards qui leur avaient été attribuées.

2. S'entraîner à dire des phrases, avec 1, 2, ou 3 éléments :

Les élèves découvrent **les roues des contes** dans le cahier multimédia, **pour tirer au sort** des éléments. Cette activité peut être faite dans un premier temps en classe entière.

Vous trouverez également **les étiquettes des éléments au format PDF**, pour pouvoir les imprimer si besoin, soit pour les distribuer aux élèves une fois les tirages au sort effectués avec les roues, soit pour faire les tirages au sort directement à partir de ces étiquettes papier.

Il y a plusieurs possibilités selon le niveau des élèves :

- ils construisent **une phrase** qui intègre **1, 2 ou 3 éléments tirés au sort**. Le groupe valide (ou pas), et l'enseignant rédige la phrase au tableau.
- ils construisent **une phrase** ou **une courte histoire** qui intègre **1, 2 ou 3 éléments tirés au sort**. Le groupe valide ou améliore si besoin, et le groupe rédige lui-même le texte sur une affiche.

3. S'enregistrer

A partir de leur phrase ou de leur texte, les groupes d'élèves enregistrent leurs productions sur **le mur collaboratif d'e-primo** destiné à réceptionner les créations. Vous trouverez **un pas à pas vidéo** dans l'espace documentaire, sur l'utilisation de ce mur collaboratif et la création de notes.

4. Enrichir sa syntaxe et améliorer sa lecture.

Petit à petit, les élèves peuvent s'entraîner, se réécouter pour s'améliorer, écouter les productions des autres classes.

Mise en œuvre

Le travail de création sur le mur collaboratif, par l'élève, peut être fait en petits groupes lors d'un travail en atelier par exemple, ou bien en rituel lors de l'accueil du matin. Le support écrit des phrases produites permet de différer l'enregistrement. Le travail peut donc être fait en deux temps : la production des phrases / des textes, puis l'enregistrement sur le mur collaboratif.

