

Projet Classe-tablette du 6 janvier 2015 au 17 février 2015

## **Classe de CE1-CE2 de Charmoy**

### **Création d'un livre numérique « l'Odyssée de Malo »**

Nombre d'élèves concernés : 24 CE1 et 6 CE2

IEN Joigny Centre Yonne : Mr Michel FOULLEY

Enseignante de la classe : Mme Sandrine CROCCO

PR TICE : Mr Donald BEUDIN

Conseillères pédagogiques : Mmes Nicole MARTIN et Sophie ROTH

Chargé des projets du numérique CANOPE : Mr Jean-Michel DEFAUT

AVS de la classe : Mme Isabelle BUREAU

#### **Pourquoi un livre numérique ?**

La production d'écrit n'est pas forcément un exercice très apprécié chez les élèves surtout pour ceux qui sont en difficulté. Avec un livre numérique réalisé par les élèves, la rédaction prend une dimension très différente :

•**On rédige pour être lu !** Ce n'est plus une production d'écrit pour l'enseignant uniquement mais pour que des élèves lecteurs, les parents, la famille puissent eux aussi la lire. La motivation est donc plus grande.

•**On rédige, mais pas seulement :** le livre numérique fait appel à toutes formes de média : vidéo, photo, liens vers d'autres éléments, son, diaporama, film d'animation... Tout est possible !

•**On éduque aux droits et aux devoirs.** Publier un livre numérique demande un respect strict des droits d'auteurs, des droits à l'image. Une éducation qui se révèle souvent inexistante chez les élèves. Cela permet d'aborder ce point dans le cadre du B2i.

## Compétences sollicitées tout au long du projet :

### -Compétence 1 : Maîtrise de la Langue :

- utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court ;
- écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.
- lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge ;
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple ;
- dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court ;
- copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée.

### -Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication :

- commencer à s'appropriier un environnement numérique.
- utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail ;
- utiliser l'outil informatique pour communiquer ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.

### -Compétence 5 : La culture humaniste :

- découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays ;
- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) ;
- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;
- reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées ;

### -Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques :

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ;

### -Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative :

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;

## Les différentes étapes de réalisation du livre.

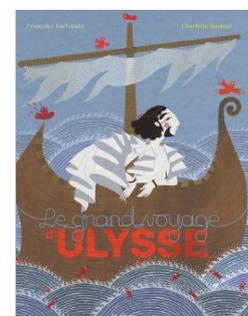
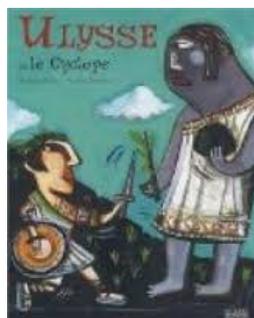
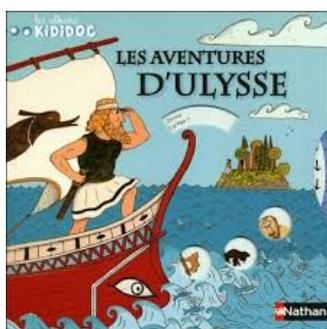
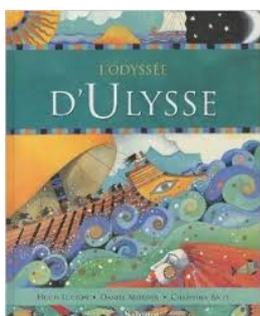
Avant d'arriver à cette création finale, le travail est passé par de nombreuses séquences de travail dont voici les grandes étapes de réalisation pendant les six semaines de la classe tablette mais également tout le travail effectué en amont depuis le début de l'année scolaire.

Cette réalisation s'inscrit dans l'un des axes de notre projet d'école qui est l'ouverture des élèves à une culture commune depuis la maternelle jusqu'au cycle 3. Chaque année l'équipe enseignante définit un grand thème commun qui sera le fil conducteur, interdisciplinaire tout au long de l'année. Ce travail aboutit chaque fin d'année scolaire à une grande exposition artistique ouverte aux parents du regroupement dans l'enceinte de l'école et à une sortie scolaire sur le thème et enfin à un spectacle.

Cette année notre thème est **la mer**.

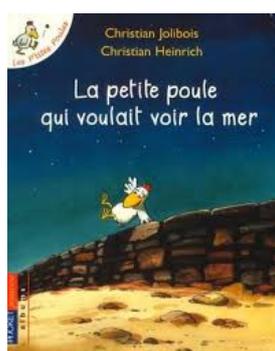
Depuis la rentrée scolaire, nos lectures, nos productions d'écrit, le travail sur la géographie et l'espace, les sciences, l'histoire des Arts et la musique se sont tournés sur ce grand thème annuel.

1/La première grande étape a concerné la lecture de notre support de travail à savoir, l'Odyssée d'Homère. Une étape initiale qui nous a introduit dans cette histoire que nous avons lu avec plaisir en utilisant un vidéo projecteur et un écran blanc comme support. La lecture sur écran blanc permet d'optimiser l'attention des élèves et d'avoir des images observables par tous qui sont plus attrayantes.

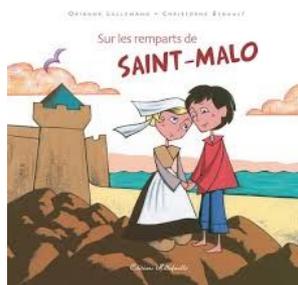


Mais également de nombreuses lectures sur le thème de la mer et du voyage telles que :

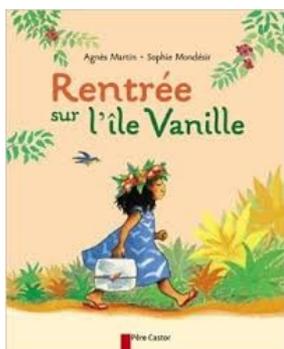
La petite poule qui voulait voir la mer de Christian Jolibois



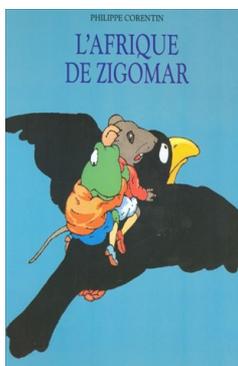
Sur les remparts de Saint-Malo



La rentrée de Vanille d'Agnès Martin



L'Afrique de Zigomar de Pierre Corentin



Une Bouteille à la mer de Oriane Lallemand



## 2/ La deuxième étape a été un travail en géographie sur :

- Savoir situer la France dans le monde
- Observer les différentes représentations de notre planète (globe, planisphère)
- Connaître les pôles, l'équateur et les deux hémisphères
- Connaître et localiser les continents et les océans.

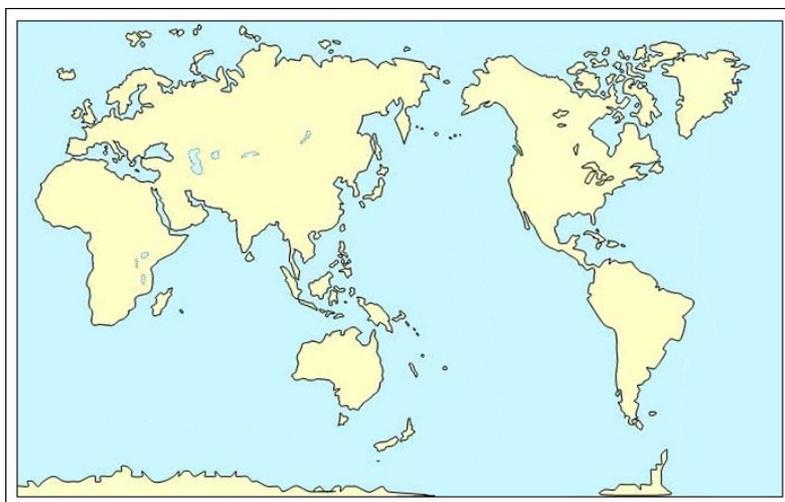
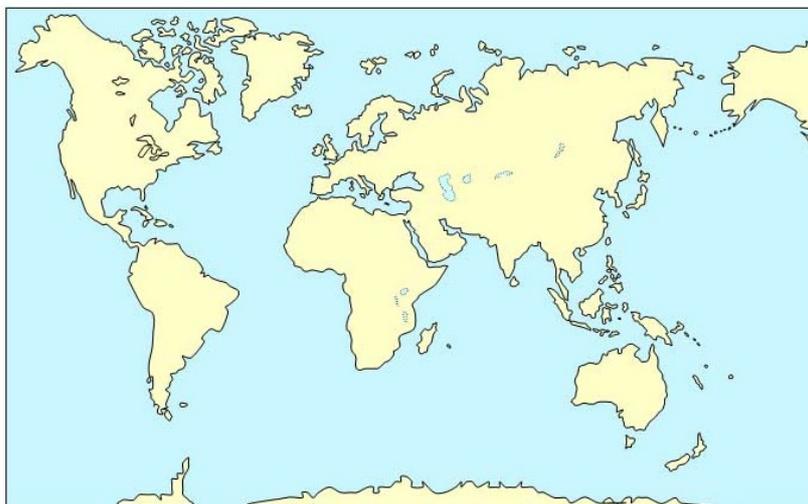
Tout ce travail s'est concrétisé par la création par les élèves et le PR TICE qui intervenait dans la classe de planisphères qui ont participé à la création de films d'animation : le déplacement des bateaux de notre marin sur les différents océans de la planète.

Un planisphère trouvé sur internet a été projeté via le vidéo projecteur sur des feuilles de couleur. Les élèves en ont refait les contours, ont découpé, agrémenté de leurs dessins...

Ils ont utilisé l'application **Magnetic ABC** de leur tablette pour écrire les noms des continents et océans.



Planisphères projetés :



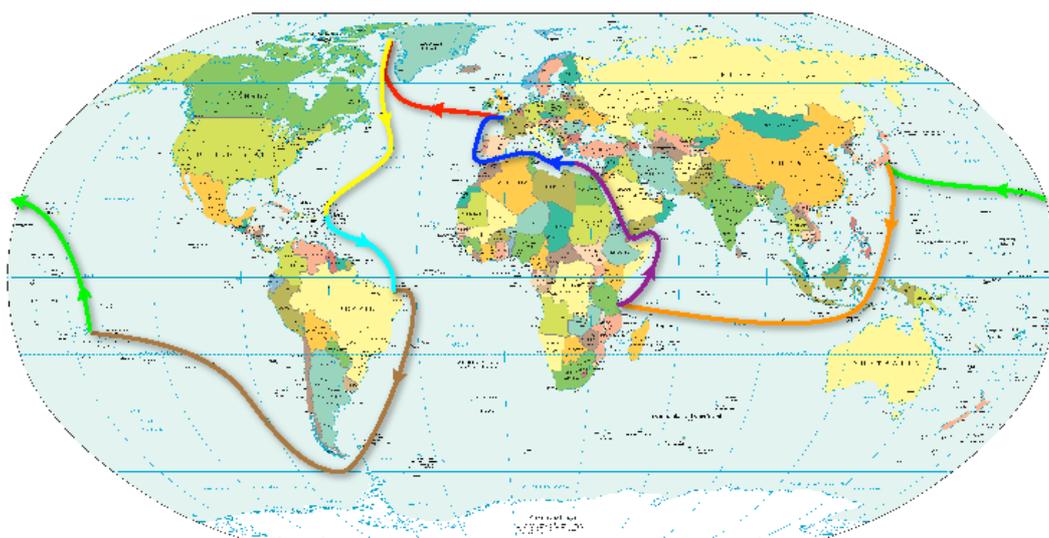
Voici le résultat final :



3/La troisième étape a concerné la production d'écrit de notre histoire. Il s'agit de l'histoire d'un marin, parti à la pêche et qui n'arrivera à rentrer chez lui qu'après avoir fait le tour du monde à cause de multiples aventures.

Le parcours a été défini et partagé en 8 étapes.

Les élèves ont voulu voir passer leur héros sur certains océans, dans certains pays ou continents en rapport avec les lectures vues précédemment : navigation sur le dos du cachalot (Sur les remparts de Saint Malo), rencontre des pirates (// avec la petite poule qui voulait voir la mer), Tahiti, le lagon (Vanille...), le Japon (La Grande Vague d'Hokusai), les îles grecques (Ulysse), la banquise et l'Afrique (Zigomar).



Grp	Trajet	Couleur
1	Saint Malo → Arctique	—
2	Arctique → Mer des Caraïbes	—
3	Mer des Caraïbes → Brésil	—
4	Brésil → Océanie	—

Grp	Trajet	Couleur
5	Océanie → Japon	—
6	Japon → Afrique	—
7	Afrique → Méditerranée	—
8	Méditerranée → Saint Malo	—

La classe a été partagée en groupes de 3 ou 4 élèves. Chaque groupe a eu la charge d'un chapitre. Chacun devait gérer la totale création de cette partie de l'histoire : production d'écrit, illustrations, photos, recherches de documentaires, sons, musiques, film d'animation...

Pour leur production, chaque groupe devait penser à une aventure, à des rencontres (animales, humaines), à un objet obtenu qu'il rapportera, à l'obtention d'un nouveau bateau pour l'étape maritime à venir.

Les élèves ont alors écrit leur texte par écriture collaborative. L'écriture collaborative numérique consiste pour les élèves à rédiger à plusieurs et en même temps un même texte. Les textes qu'écrivent leurs camarades s'affichent sur leur écran et sont signalés par des couleurs différentes.

**Etherpad** : Est un logiciel libre d'accès qui permet un travail collaboratif d'écriture. Il permet à un maximum de 16 personnes de partager simultanément un texte en cours d'élaboration.

#### 4/ La quatrième étape a consisté en l'élaboration des illustrations :

Chaque groupe a créé ses illustrations avec une technique artistique différente : encre pour le Japon, production en 3D pour la banquise, peinture, papier collé... sur des feuilles grand format. Ces productions ont été ensuite photographiées avec les tablettes par les élèves puis retouchées par chacun d'eux dans « Photos ».



Des petites illustrations ont été créées à partir de l'application **Crayon**. Les élèves ont dessiné dans cette application des illustrations en rapport avec le texte produit. Ces dessins ont été enregistrés dans **Photo** puis retravaillés en les détournant pour les intégrer au livre.

Création du personnage principal « Malo » à partir de différents dessins d'élèves puis pris en photo.

**5/La cinquième étape a été la recherche documentaire** encadrée par les conseillères pédagogiques.

Le PR Tice a créé une sitographie bien définie par groupe. Les élèves pouvaient donc aller faire leur recherche par internet à partir de leur tablette en allant sur les différents sites sécurisés mis à leur disposition.

Ils ont alors écrit leurs différents textes en écriture collaborative.

Ils sont allés chercher des photos libres de droit pour les illustrations.

Nous avons recherché avec la classe entière en projetant via le vidéoprojecteur le contenu d'une tablette, les sons qui accompagneront les documentaires : sons d'animaux, bruit de sous-marin, de profondeur marine, hurlement de l'ours...

Ces documentaires seront en annexe du livre et seront en lien avec des renvois tactiles lors de la lecture de l'histoire.

## 6/ La sixième étape a été la création musicale :



Les élèves ont créé la musique qui accompagnera les danses brésiliennes, les percussions africaines. Les élèves ont utilisé le logiciel **GarageBand**.

**GarageBand** est un logiciel d'enregistrement et de création musicale. Les enfants se sont vite appropriés ce logiciel et ont créé des multitudes de musiques.



Les élèves ont également été enregistrés en train de chanter « il était un petit navire... » pour l'introduire à chaque chapitre dans le livre.

## 7/ Septième étape :Création des petits films d'animation :

Chaque groupe d'élèves, encadrés par le PR Tice ont créé un petit film d'animation qui montre le déplacement des petits bateaux d'un lieu à un autre. Ces petits films introduiront chaque étape du livre.

Pour ce, ils ont utilisé le logiciel animation de la tablette. Ce logiciel Mac de création de vidéos sur le principe du 'stop motion' fabrique une animation en photographiant les positions successives d'un personnage ou d'un objet.

Le groupe qui a eu la charge du chapitre sur les pirates a créé également un film d'animation avec des playmobils pirates et leur bateau dans un décor qu'ils ont créé.

## 8/ Huitième étape : Création d'une bande annonce :

En guise de préface et pour avoir une introduction originale en première page du livre, l'ensemble de la classe a créé une bande annonce avec le logiciel **iMovie**.



Ce logiciel permet de créer une bande annonce à la manière « hollywoodienne » en insérant des vidéos, photos, séquences utilisées lors de la création d'un film ou ici de notre livre.

## 9/ Neuvième étape : Création de la couverture et du générique du livre numérique :

a/ Les élèves ont créé l'illustration de la couverture du livre à partir de différents éléments repris dans chacun des chapitres. Cette illustration a été photographiée et mise en page collectivement.

### b/ Le livre se termine sur un générique à la manière d'un film.

Chaque groupe s'est déguisé selon la caractéristique du chapitre dont il a eu la charge. Chaque groupe a improvisé une scénette et les élèves se sont filmés avec les tablettes. Ces vidéos, accompagnées des prénoms des élèves, clôturent le livre.

Les enfants sont allés chercher comment s'écrivait leur prénom en japonais sur le site Japonophone. Ils l'ont chacun retranscrit sur un bandeau de carton pour le générique du livre.

## 10/ Etape finale : Création et mise en page du livre numérique :

Les élèves ont créé et mis en page leur partie du livre numérique grâce à l'application **BookCreator**.

**Book Creator** est une application de mise en page intuitif sur tablette iPad, facile d'utilisation avec des enfants.



**Book creator**

Après une explication collective grâce au vidéoprojecteur de l'utilisation de l'application comme expliquée ci-dessous, les élèves ont travaillé avec leur groupe la mise en page de leur chapitre. Ils se sont très vite appropriés l'application. Après l'exportation des différents chapitres dans iBooks, nous avons regardé et lu ensemble ces parties du livre. Les enfants ont été enchantés et très fiers de leur travail.

La motivation ne les a pas quittés une seconde ; chaque étape a été un nouveau challenge afin d'assimiler de nouveaux outils, de nouvelles applications.

Cette application a été utilisée dans toutes ses formes par les élèves qui ont trouvé un réel plaisir à cette création et qui ont été très fiers du résultat final. Ils se sont sentis de « vrais écrivains ! ».

Pour créer le livre, les images doivent être mises au préalable dans l'application « **Photos** ». Vous choisissez **New book** et **sélectionnez le format** qui vous convient. Vous arrivez sur l'interface de création et de mise en page.

Présentation de l'interface:

En haut à droite, vous voyez : **La première icône à gauche permet d'insérer une photo** sur la page ouverte sur votre tablette.

**La deuxième**, les deux lettres Tt, vous **permet de créer du texte**.

**La troisième** est une note de musique, qui vous donne la possibilité de **créer des enregistrements**.

**La quatrième, un i dans un cercle, permet de faire toutes les transformations que vous souhaitez, selon la zone sélectionnée.**

**La dernière icône vous permet d'exporter vos livres dans iBooks, Dropbox ou Evernote...**

### **Mise en forme du livre.**

Pour créer une nouvelle page appuyez sur le «+» ou allez dans «pages» et appuyez sur le «+».

L'encart «pages» vous permet de voir l'ordre de votre livre et de changer la disposition des pages en allant du «edit». Appuyez sur les traits gris à droite et maintenez appuyé et faite glisser en même temps.

Si vous faites une erreur appuyez sur «Undo» pour revenir en arrière.

### **Le travail de la page**

Rien de ne doit être sélectionné dans la page et allez sur le «i», vous pouvez sélectionner le fond de page et la possibilité de mettre de la musique.

### **Le travail de l'image**

Une fois l'image insérée, vous pouvez la redimensionner à la taille voulue par pression des doigts sur l'écran (mouvement de pince).

### **Le travail du texte**

Une fois le texte introduit dans la page vous devez garder la zone sélectionnée. Allez sur le «i». Vous pourrez changer la taille, la typographie, la couleur des lettres et le fond du carré, l'alignement...

### **Introduire du son**

La manière la plus simple est de capter le son et de l'enregistrer directement sur la tablette, depuis le logiciel. Vous allez créer des hotspots. Vous pouvez le placer où vous voulez dans le document et rendre invisible en allant sur «i».

Sinon vous pouvez mettre une bande son sur votre page en allant sur «i» de page qui vous emmènera sur iTunes.

### **Introduire une vidéo**

Vous pouvez les prendre directement depuis « Photos » ou depuis iTunes.

### **Exporter son livre**

Lorsque la mise en page est finie, on peut exporter le document vers iBooks. En retournant sur « my books » (en haut à gauche) vous irez sur la page d'accueil où votre livre sera présent. Sous le livre, vous verrez un petit nuage, il vous donne de nouvelle manière d'extraire votre livre, vers un ordinateur, version papier...

Cette application a été utilisée dans toutes ses formes par les élèves qui ont trouvé un réel plaisir à cette création et qui ont été très fiers du résultat final. Ils se sont sentis de « vrais écrivains ! ».

