

## CREER UN FILM A L'AIDE DE L'APPLICATION *PUPPET PALS*

Les compétences en jeu dans le cadre du projet dans les différents domaines d'activités :

### S'APPROPRIER LE LANGAGE :

#### **Échanger, s'exprimer**

- formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question ;
- prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

#### **Comprendre**

- raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée ;

#### **Progresser vers la maîtrise de la langue française**

- Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire.
- Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites.
- Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes.
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant : les récits personnels, le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique).

### DECOUVRIR L'ECRIT :

#### **Découvrir les supports de l'écrit**

- identifier les principales fonctions de l'écrit ;
- Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe ; distinguer le livre des autres supports.
- Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant.
- Établir des liens entre des livres (imagiers / livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire / n'en racontant pas).

#### **Découvrir la langue écrite**

- écouter et comprendre un texte lu par l'adulte ;
- Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations.
- Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite.
- Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers).

#### **Contribuer à l'écriture de textes**

- produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

### **DEVENIR ELEVE :**

- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide

### **DECOUVRIR LE MONDE**

#### **Découvrir le vivant**

- connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction

#### **Découvrir les objets**

- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
- découvrir les objets techniques usuels et comprennent leur usage et leur fonctionnement

#### **Se repérer dans le temps**

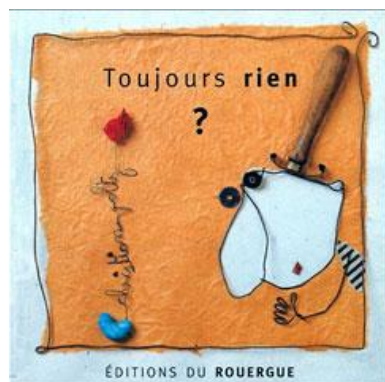
- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps.

### **PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER**

- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) ;
- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation ;
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé ;
- observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections

## DECOUVRIR L'ECRIT

- \* Lecture de l'album : *Toujours rien ?* de Christian Voltz



- \* Dictée à l'adulte : Raconter une histoire lue par l'enseignante.
- \* Mettre dans l'ordre chronologique les événements de l'histoire.
- \* Comparer différentes versions de la même histoire (album ; album pour les non-voyants ; film réalisé par Christian Voltz)
- \* Dictée à l'adulte : Modifier l'histoire pour le film (changement de héros)
- \* Choisir un titre au film

## DEVENIR ELEVE

- \* Participer à un projet collectif en écoutant ses camarades et en coopérant.

## S'APPROPRIER LE LANGAGE

- \* Vocabulaire : apprentissage du champ lexical des plantations (semer, germer ; arroser ; tasser ; creuser ; pousser ; graine ; plante ; tige ; racine ; feuille...)
- \* Raconter une histoire lue par l'enseignante.
- \* Comparer différentes versions de la même histoire (album ; album pour les non-voyants ; film réalisé par Christian Voltz) : débat sur les ressemblances et les différences (dans l'histoire / dans les illustrations)
- \* Mémoriser un court texte et le restituer pour réaliser un enregistrement.

## CREER UN FILM A L'AIDE DE L'APPLICATION PUPPET PALS



## PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER

- \* Observer les illustrations de l'album : *Toujours rien ?* de Christian Voltz
- \* Réaliser les personnages secondaires et des décors du film

## DECOUVRIR LE MONDE

### Découvrir le vivant :

- \* Comprendre ce qu'est une graine (observation, dissection)
- \* Observer la croissance d'une plante
- \* Réaliser des plantations
- \* s'approprier le vocabulaire des plantations en situation



### Découvrir les objets :

- \* Utiliser une tablette numérique (manipuler, comprendre son fonctionnement, acquérir le vocabulaire spécifique (application, tablette, écran, glisser...))



- \* Utiliser la fonctionnalité appareil photo de la tablette
- \* Se servir de l'application PUPPET PALS pour réaliser un film d'animation.
- \* réaliser un court enregistrement liant le geste à la parole (mouvement des personnages et dialogues)

# CREER UN FILM A L'AIDE DE L'APPLICATION *PUPPET PALS*

## SEQUENCE

Séances	Domaines d'activité	Activités
SEANCE 1	DECOUVRIR LE MONDE (découvrir le vivant)	Représentations initiales : la graine/les plantes. (cf séquence découvrir le monde)
SEANCE 2	DECOUVRIR L'ECRIT	Lecture de l'album : <i>Toujours rien ?</i> de C.Voltz (1 <sup>ère</sup> partie cf séquence spécifique sur l'album)
SEANCE 3	DECOUVRIR LE MONDE (découvrir le vivant)	Représentations initiales : Que va-t-il se passer pour la graine ? Dessine ce qui se passe. (cf séquence découvrir le monde)
SEANCES 4 à 6	DECOUVRIR L'ECRIT	Lecture de l'album : <i>Toujours rien ?</i> de C.Voltz Hypothèses de lecture : Anticiper la suite d'une histoire
SEANCE 7	DECOUVRIR LE MONDE (découvrir le vivant)	Réalisation de plantations en réinvestissant le vocabulaire spécifique (utilisation de cartes mémoire en référence à l'album <i>Toujours rien ?</i> )
SEANCE 8	DECOUVRIR L'ECRIT DECOUVRIR LE MONDE (découvrir le vivant) S'APPROPRIER LE LANGAGE	Remettre des images séquentielles dans l'ordre chronologique de l'histoire. Réinvestir le vocabulaire spécifique aux plantations
SEANCE 9	DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE	Lecture de l'album : <i>Toujours rien ?</i> de C.Voltz / version tactile + braille pour les non voyants Comparaison des versions (illustrations)
SEANCE 10	DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE	Dictée à l'adulte : Raconter une histoire lue (PS /MS)
SEANCE 11	DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE	Dictée à l'adulte : 2 <sup>ème</sup> jet : Relecture, réviser le texte collectif, ajouter ce qui manque (PS /MS)
SEANCE 12	DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE	Visionnage du film de Christian Voltz inspiré de l'album : <i>Toujours rien ?</i> Comparaison des versions : histoire ; illustrations ; personnages... Annonce du projet de film en classe.
SEANCE 13	DECOUVRIR LE MONDE (découvrir les objets)	Découvrir la tablette numérique et l'application Puppert Pals (manipulation à l'aide du vidéoprojecteur)
SEANCE 14	DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE	Choix du personnage principal : la mascotte Révision du texte. MS : Travail sur la succession des événements et sur les connecteurs de temps
SEANCE 15	S'APPROPRIER LE LANGAGE	Lister les éléments nécessaires à la

		réalisation du film : décors, personnages...
<b>SEANCE 16</b>	<b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER</b>	Préparation des décors et des personnages du film
<b>SEANCE 17</b>	<b>DECOUVRIR LE MONDE (découvrir les objets)</b>	Découverte de la fonctionnalité « appareil photo » de la tablette Prendre en photo les décors et les personnages
<b>SEANCE 18</b>	<b>DECOUVRIR LE MONDE (découvrir les objets)</b>	Manipulation de l'application Puppet Pals Détourer les personnages pris en photo (motricité fine : Essai pour les PS/Réalisation pour les MS)
<b>SEANCE 19</b>	<b>DECOUVRIR L'ECRIT S'APPROPRIER LE LANGAGE</b>	Découpage du texte et mémorisation de son texte
<b>SEANCES SUIVANTES</b> (élève par élève)	<b>DECOUVRIR LE MONDE (découvrir les objets) S'APPROPRIER LE LANGAGE</b>	Réalisation du film : <ul style="list-style-type: none"> <li>- manipulation / déplacement des personnages</li> <li>- Réciter son texte avec le ton pour l'enregistrement</li> </ul>

Remarque : Pour ce projet, différentes séquences d'apprentissage dans différents domaines d'activité se croisent. Ne sont listées ci-dessus que les séances ayant directement à trait avec le projet.