

Ecole Barbadine grande section Mme Majza

Projet : Conte

Dans le cadre du projet d'école, « Maîtrise de la langue » : amener chaque élève à être un lecteur autonome, à prendre plaisir à la lecture et au déchiffrage d'images, à écouter des histoires et à en inventer (production d'écrit).

Table des matières

I.	Introduction.....	4
II.	Les textes officiels	4
	A. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants et qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage	4
	B. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble.....	5
III.	Etude de conte : 1 ^{er} semestre	6
	A. Lecture d'un conte : le bonnet rouge.....	6
	1. Découverte des personnages de l'histoire.....	6
	2. Lecture du livre.....	7
	B. Mise en réseau	8
	C. Un conte de Noël : rencontre d'un conteur	9
IV.	Ecriture du conte : mars avril mai	9
	A. Les 4 étapes incontournables pour écrire une histoire.....	9
	1. La situation initiale	9
	2. L'élément perturbateur.....	9
	3. Les péripéties.....	10
	4. L'élément de résolution ou la situation finale	10
	B. Le tapis des contes	10
	1. Organisation	10
	2. Séance 1 : présentation du projet et choix des personnages (collective).....	10
	3. Séance2 : réalisation du tapis(collective).....	10
	4. Séance 3 : (en groupe) invention d'une histoire	11
	5. Séance 4 : (en groupe) personnalisation du tapis	11
	6. Séance5 : (en groupe) mise en forme des histoires et répétition.....	11
	C. Inventons des histoires.....	11
	1. Le cahier de littérature.....	11
	2. Les marionnettes	11
	3. Exemple d'histoire Groupe de six enfants.....	11
	4. Histoires et iPad.....	13
	D. Ecriture de notre conte	14
	1. Etude de quelques animaux de Guyane.....	14
	2. L'animal principal de l'histoire	15
	3. Ecriture du conte : trame	16
	http://maternelle89.ac-dijon.fr/?la-dictee-a-l-adulte	16
V.	Théâtralisation : mai juin.....	18

A.	Théâtre : comment raconter un texte en bougeant dans un décor.....	18
1.	Les acquisitions techniques.....	18
2.	L'organisation du groupe.....	18
3.	La mise en scène.....	18
B.	Réécriture et complexification du conte.....	19
VI.	Enregistrements d'une bande sonore : avril mai.....	19
A.	Enregistrement de textes divers.....	19
B.	Enregistrement du conte.....	19
C.	Les musiques et bruitages.....	19
1.	Inventorier les bruits.....	19
2.	Musique.....	19
3.	La ritournelle.....	20
VII.	Illustration et arts visuels : mai juin.....	20
A.	Etude des paysages de Guyane : le bord du fleuve.....	20
1.	Etude de photographies de bord de fleuve.....	20
2.	Découpage du conte en tableau et Organisation.....	20
B.	Arts visuels.....	20
1.	Peinture des fonds.....	20
C.	Collage des tissus.....	22
D.	Collage au sable.....	22
E.	Froissage collage.....	22
F.	Fabrication des palmiers.....	23
G.	Collage des pièces en relief.....	24
H.	Fabrication des animaux.....	24
1.	Le découpage.....	24
2.	Le pliage collage.....	25
3.	Les accessoires.....	25
VIII.	Mise en valeur et présentation.....	26
IX.	Le conte : livret.....	26
X.	La réglementation.....	36

I. Introduction

Le but du projet est de travailler toute l'année à l'écriture d'un conte par accumulation ou conte en randonnée ou conte en chaîne. Un **conte-randonnée** ou **conte en chaîne**, est une histoire dans laquelle une formule est inlassablement répétée. La construction du récit est simple et linéaire : la route parcourue en est le fil directeur. Le déroulement limpide d'événements qui s'enchaînent les uns aux autres selon leur rythmique propre s'apparente à d'anciennes chansons traditionnelles du répertoire infantin.

Le projet d'écriture devra s'inscrire dans une démarche visant à utiliser les TIC (tablettes et ordinateur). Il s'agit d'écrire au moyen de la dictée à l'adulte un texte simple dont les phrases seront complexifiées au cours des relectures et des questions posées.

Grâce à la lecture de nombreux contes en randonnées, les élèves enrichiront leur vocabulaire et leur syntaxe ainsi que leur raisonnement logique et temporel.

Le projet sera finalisé par des expositions (journée des talents en juin 2017, Fête de l'école en juin 2017, 20 ans de la médiathèque en septembre 2017, exposition au PNRG octobre 2017, rectorat de la Guyane dans le cadre du projet « si la maternelle m'était contée... ») et par la publication sur le site de la circonscription d'un livre numérique et d'une bande sonore à l'usage des parents. Chaque enfant aura en sa possession dans son cahier de juin une copie du conte et de ses illustrations. Les classes de cycle 1 et 2 seront invitées à la représentation du conte dans la classe de grande section à la fin du mois de juin ainsi que les parents de la classe.

II. Les textes officiels

A. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants et qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

Un dialogue régulier et constructif s'établit entre parents et enseignants ; Ces relations permettent aux parents de comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle (la place du langage...).

L'école établit des relations avec des partenaires extérieurs à l'école : médiathèque, conteur, guide du PNRG... Elle offre aux enfants un univers qui stimule leur curiosité et répond à leur besoin de découverte.

Les enseignants constituent un répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels pour proposer un choix de situations et d'univers culturels variés et cohérents. Ils développent la capacité des enfants à interagir à travers des projets, favorisent les interactions entre eux, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage et créent les conditions d'une attention partagée.

Il permet à l'élève d'utiliser les supports numériques (iPad, dictaphone, appareil photo...).

B. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

L'enseignant exerce les enfants à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés.

L'enfant découvre le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participe à la réalisation de projets communs, apprend à coopérer. Il apprend progressivement à partager des tâches et à prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe. Il acquiert le goût des activités collectives, prend du plaisir à échanger et à confronter son point de vue avec celui des autres. Une première sensibilité aux expériences morales se construit : les histoires lues, contes et saynètes, y contribuent ainsi que la mise en scène des personnages fictifs qui suscitent les possibilités diversifiées d'identification et assurent en même temps une mise à distance suffisante.



III. Etude de conte : 1^{er} semestre

A. Lecture d'un conte : le bonnet rouge



Sujet : Alors qu'il se promène dans la forêt, un lutin perd son bonnet. Quel joli toit inespéré pour la grenouille ! Elle s'y glisse, mais voilà qu'arrive la souris. Puis viennent le lapin, le hérisson, l'oiseau, le renard, le sanglier, le loup et même l'ours. Jusqu'au moment où arrive une puce, que personne n'a envie d'avoir comme voisin...

1. Découverte des personnages de l'histoire

D'après la démarche de Hélène Lagarde, CPAIEN Le Mans 2/ Cécile Quintin, Brigade Lecture : Travailler un album.

a) Séance 1 compréhension de l'album

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Organisation : demie-classe ou petit groupe.

L'album ne doit pas être présenté aux enfants lors de cette séance, seuls les animaux et le bonnet feront l'objet d'échanges.

Posture de l'enseignant : présenter les objets de l'histoire en suscitant la curiosité par une mise en scène qui les dévoile progressivement.

Objectif : présenter l'objet « bonnet », les personnages de l'histoire en mobilisant les connaissances personnelles des élèves.

- ✚ Présenter un bonnet rouge puis demander aux élèves s'ils savent ce que c'est et à quoi cela peut bien servir (le livre n'est pas présent). Faire expliciter, par des échanges, l'utilisation d'un bonnet : quand, pourquoi, ou, comment le met-on ?...
- ✚ Présenter un à un, dans l'ordre d'apparition de l'histoire, les animaux marottes : grenouille, souris, lapin, hérisson, oiseau, renard, sanglier, loup, ours. Solliciter les enfants pour qu'ils nomment chaque animal.
- ✚ Dire aux élèves que dans cette histoire les animaux sont à la recherche d'un abri et que chacun entrera dans le bonnet. Ajouter que chaque animal, au moment où il entrera dans le bonnet, se signalera par son cri.

b) Séance 2 les cris des animaux

Découvrir le monde du vivant

Organisation : grand groupe

Posture de l'enseignant : il sollicite une écoute active.

Objectif : découvrir le lexique spécifique à l'album et enrichir le lexique personnel des élèves.

- ✚ Dire aux élèves qu'à chaque fois qu'un animal passe devant le bonnet rouge, il pousse un cri sous forme d'onomatopée. Cette onomatopée est induite par un verbe qui exprime le cri de l'animal.
- ✚ Signaler aux enfants que cette onomatopée a été choisie par l'auteur et que l'on écouterait ultérieurement les vrais cris de ces animaux.

Liste des cris et des verbes introducteurs :

La grenouille se met à coasser → onomatopée : « COA COA »

La souris se met à couiner → onomatopée « COUIC COUIC »

Le lapin se met à clahir → onomatopée : « CLAP, CLAP »

Le hérisson se met à renifler : → onomatopée : « SNIF, SNIF »

L'oiseau se met à gazouiller : → onomatopée : « CUI, CUI »

Le renard se met à glapir : → onomatopée : « GLAP, GLAP »

Le sanglier se met à grommeler : → onomatopée : « GROMM, GROMM »

Le loup se met à hurler : → onomatopée : « OUH, OUH »

L'ours se met à grogner : → onomatopée : « GRR, GRR »

- ✚ Montrer l'animal et faire écouter l'enregistrement du cri ainsi que la ritournelle qui lui succède : « Dès que, il se met à....».

2. Lecture du livre

a) Lecture intégrale

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Organisation : demie-classe ou petit groupe.

Préalable pour l'enseignant : dans ce récit plusieurs évènements s'enchaînent avec des relations de causalité.

Structure de l'histoire :

- Le point de départ : le lutin perd son bonnet ce qui entraîne une conséquence.

- La randonnée : parce que le bonnet est dans l'herbe, les animaux, curieux, vont rentrer dedans tour à tour, du plus petit au plus grand.

- L'inattendu de l'histoire : contrairement à ce qui précède, c'est un animal minuscule qui succède à l'ours. Cet animal est une puce ce qui entraîne une autre conséquence.

- Le refus des animaux : les animaux refusent l'entrée de la puce dans le bonnet parce que la puce est un animal qui pique.

- La fuite des animaux : avant même que la puce ne rentre, les animaux s'enfuient pour éviter d'être piqués.

- La fin : le lutin récupère le bonnet qu'il avait au début de l'histoire mais la puce est dedans. Y-aura-t-il une conséquence à cette fin ouverte ?

Posture de l'enseignant : il lit l'album de manière expressive, organise les échanges et met en évidence les connecteurs de causalité « pourquoi » et « parce que ».

Objectif : mobiliser sa mémoire pour reconstituer des enchaînements du récit et pouvoir penser des relations de causalité.

- ✚ Lire l'album en montrant les illustrations.

- ✚ A l'issue de la lecture, demander aux enfants de dire avec leurs propres mots ce qu'ils ont compris de l'histoire. A chaque reformulation montrer l'illustration plastifiée correspondante.

- ✚ S'assurer de la compréhension des différentes relations de causalité à travers un questionnement qui suscite des débats d'interprétation.

- Placer au tableau la carte illustrant la randonnée (N°2) puis demander Pourquoi les animaux rentrent dans le bonnet ? Parce que le lutin l'a perdu, parce qu'ils sont curieux. Placer la carte du bonnet perdu (N°1). Relire le passage qui correspond.

- Placer la carte du « non ! » (N°3) : Pourquoi les animaux refusent-ils l'entrée de la puce dans le bonnet ? Parce que les animaux savent qu'une puce peut les piquer. Relire le passage qui correspond.

- Placer la carte de la fuite (N°4) : Pourquoi les animaux s'enfuient-ils ? Parce que l'idée que la puce puisse entrer dans le bonnet les effraie. Relire le passage qui correspond.

- Placer la carte de la fin de l'histoire (N°5) : Pourquoi le lutin est-il ravi ? Parce qu'il a retrouvé son bonnet.

b) *Mise en voix : séance 4/5/6*

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

Préalable : tracer au sol la forme d'un bonnet à l'aide d'une craie.

Organisation : demi-classe ou petit groupe.

Posture de l'enseignant : il prend en charge la lecture du texte dit par le narrateur.

Objectif : s'assurer de la compréhension en faisant jouer des passages de l'histoire. Mettre en évidence la structure d'accumulation du récit.

Les élèves choisissent l'animal en marotte ; il déterminera leur rôle dans la lecture à voix haute.

Chaque élève intervient au moment où son animal s'exprime. L'enseignant aide et soutient la mémorisation des structures langagières : « Tiens, tiens, on dirait que ça bouge au fond du bonnet rouge ? -Onomatopée- il y a quelqu'un ? » Puis, « Oui, je suis ici ! Viens donc aussi ! »

Le conte est théâtralisé à l'aide des marottes devant un public d'élève.

B. *Mise en réseau*

OBJECTIFS

- Construire le concept de récit répétitif par accumulation en identifiant des analogies et des différences entre des albums de même structure ;
- Amener l'élève à comprendre la dimension humoristique : c'est le plus petit qui permet la résolution.

Après le travail de compréhension fait sur l'album « le bonnet rouge » établir des comparaisons sur :

- ✓ Le nombre et l'identité des animaux
- ✓ Le comportement des animaux face à l'arrivée des nouveaux
- ✓ La situation initiale (comment la moufle s'est retrouvée par terre)
- ✓ L'élément déclencheur de l'explosion de la moufle
- ✓ Le contexte commun (la neige, le désir de se réchauffer)

- *La haute demeure*, dans Contes populaires russes d'AFFANASSIEV, Maison neuvelarose,1992

- *Drôle de maison*, dans Petites histoires à raconter, CAPUTO Nata, Nathan,1997

- *La moufle*, GIRAUD Robert, FRANQUIN Gerard, Pere Castor, 2000

- *La moufle*, BARBARA Diane, Actes sud junior, 2006

- *La moufle*, dans 1000 ans de contes pour rire, Milan, 2007

- *Brise cabane*, GIRAUD Robert, FRANQUIN Gerard, Pere Castor, 2001

- *Le parapluie*, BRET Jan, Gautier-Languereau, 2006

- *Le bateau de Monsieur Zougoulou*, PROMEYRAT Coline, DEVAUX Stephanie, Didier jeunesse, 2000

C. Un conte de Noël : rencontre d'un conteur

L'élève doit progressivement au cours du cycle 1 et en début de cycle 2 répondre à la question : ***A quoi cela sert-il d'apprendre à lire ?***

Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à se construire un projet de lecteur, à s'appropriier les fonctions de l'écrit

- en éveillant sa curiosité de lecteur
- en favorisant ses interrogations sur le contenu du texte
- en sollicitant son questionnement

L'élève écoute, participe et questionne à propos du conte entendu et acquiert l'envie de conter en progressant dans le langage oral.

Il crée des liens entre sa culture, orale la plupart du temps (guyanaise Aluku...), et l'écrit.

Pour les petits, une chanson ou une comptine chantonnée, répétée, avec des gestes, permet de capter et de recentrer l'attention. Afin de créer un climat de magie, le conteur utilise des formules d'ouverture et de fermeture qui sont des rituels pour chaque conte (par exemple *Krik-krak (cric-crac) ...é krik - é krak...mistikri - mistikrak... misyé krik, misyé krak... kriké kraké... Krik ! rété Kouté... Krak ! Kouté pou Konpwann*).

IV. Ecriture du conte : mars avril mai

A. Les 4 étapes incontournables pour écrire une histoire

1. La situation initiale

Pour définir la situation initiale il faudra répondre à :

- Qui ? (*Présenter le héros*)
- Quoi ? (*Situation du héros de l'histoire et genre de texte*)
- Où ? (*Le lieu de départ du héros est important car il a une influence sur le personnage et le reste de l'intrigue ; cela permet de situer le récit.*)
- Quand ? (*Présenter rapidement le contexte culturel familial social de l'histoire*).

2. L'élément perturbateur

L'élément perturbateur peut être heureux ou non mais il est là pour perturber l'ordre établi. C'est le point de rupture.

Pour définir l'élément perturbateur il faut savoir :

- Ce qui se passe (*un personnage arrive, une révélation, une disparition, une rencontre...*)
- Ce sur quoi ou sur qui l'élément perturbateur a un impact (*impact physique, psychologique et en quoi le héros est impacté.*)

3. Les péripéties

Les péripéties sont les différentes tentatives du héros pour revenir ou rester à une situation d'équilibre : il faut garder en tête que le but final du héros est de résoudre son problème au non.

4. L'élément de résolution ou la situation finale

L'élément de résolution marque la fin des actions. C'est un moment de forte émotion. L'élément de résolution ne signifie pas forcément la réussite du héros.

La situation finale doit être assez brève et présenter le héros dans son nouvel équilibre que cet équilibre soit heureux ambivalent ou dramatique.

La situation finale peut ouvrir une perspective d'avenir et pourquoi pas une suite.

B. Le tapis des contes

Ce projet est paru dans « la classe maternelle » et a été expérimenté dans une école de l'Orne.

1. Organisation

Les enfants sont divisés en petits groupes de travail. L'animation se découpe en cinq séances : deux séances de travail collectif et trois séances de travail en groupe. Chaque groupe invente de sa propre histoire, crée ses personnages, et éventuellement les éléments de décor ou accessoires. Les groupes disposeront tous du même support tapis (*les décors pourront être fabriqués ou récupérés dans les jeux de la classe.*)



2. Séance 1 : présentation du projet et choix des personnages (*collective*)

On demande aux enfants de :

- Citer les personnages que l'on peut trouver dans les histoires ;
- Établir une liste et diviser les personnages en deux groupes : les méchants et les gentils ;

Chacun devra ensuite :

- Choisir un personnage.
- Le dessiner.
- Le mettre en couleurs après avoir cerné les contours au feutre noir épais.

3. Séance 2 : réalisation du tapis (*collective*)

Sur une grande feuille, les enfants vont dessiner tous les éléments qu'ils souhaitent voir figurer. (*Exemple : une route, une rivière, un champ, un ciel, un pont. On insistera sur le fait que le tapis va servir de support pour toutes les histoires.*)

L'adulte se chargera ensuite de la réalisation du tapis en tissu d'après les éléments dessinés par l'enfant.

Référence : « Créer vos contes en tissu », éditions Créa-passions

www.contesetcomptinesentissus.kingeshop.com

4. Séance 3 : (en groupe) invention d'une histoire

Les enfants devront :

- Déterminer le rôle de chaque personnage, son caractère, son nom...
- Dictée à l'adulte leurs idées de scénario. (*La maîtresse veillera à mettre en cohérence les idées émises, afin de trouver une logique à l'histoire : un début, un contenu et une fin.*)

5. Séance 4 : (en groupe) personnalisation du tapis

Il faut à présent déterminer les accessoires qui interviennent dans l'histoire : les enfants les dessineront sur une feuille.

La fabrication de ces mêmes accessoires se fera avec divers matériaux ou ses accessoires seront prélevés dans les jeux de la classe.

6. Séance 5 : (en groupe) mise en forme des histoires et répétition

Quelques jours plus tard la maîtresse présente aux enfants le tapis en tissu, les accessoires, et remet à chacun son personnage. Elle leur montre également le petit livret qu'elle a réalisé où est mise en forme leur histoire.

Le groupe contera plusieurs fois son histoire pour résoudre les éventuels problèmes de placement, de manipulation des personnages. Les enfants devront bien connaître leurs textes afin de pouvoir présenter l'histoire devant la classe.

C. Inventons des histoires

1. Le cahier de littérature

C'est une mémoire du parcours de l'enfant en littérature sur l'année. Il permet de se remémorer les histoires entendues et étudiées en lecture suivie (sur 15 jours ou trois semaines). C'est un document qui permet à l'enfant de développer des comportements de lecteur : faire des liens entre différents albums, réaliser des inférences, approfondir sa compréhension, confronter des interprétations, formuler ses impressions, développer son esprit critique...

Il est utilisé dans ce projet afin de trouver l'élément de départ de chaque livre, le personnage principal, l'élément perturbateur, l'élément final ainsi que, où quand comment qui pourquoi ?

2. Les marionnettes

Après avoir trouvé les trames les différentes histoires du cahier de littérature les enfants créent leur propre histoire :

- En choisissant une marionnette qui les représentera
- En trouvant les caractéristiques de leur personnage marionnette
- En trouvant le personnage principal, l'élément déclencheur, la résolution du problème
- En comprenant ce qu'est un dialogue et un narrateur
- En racontant l'histoire

3. Exemple d'histoire Groupe de six enfants

- *Personnage principal* : la petite fille
- *Autres personnages* : l'ours, le loup, la maman, le chasseur
- *Le narrateur*
- *Élément déclencheur* : la petite fille veut offrir un bouquet à sa maman
- *Élément perturbateur* : l'ours et le loup empêchent la fillette de cueillir des fleurs

- *Élément de résolution* : la fillette est maligne
- *Résolution* : la petite qui offre le bouquet
- *L'histoire 1*

Il était une fois une petite fille. Elle voulait offrir des fleurs à sa maman. Elle part dans la forêt, là où les fleurs sont très belles. Elle rencontre l'ours :

L'ours : « Petite fille, je vais te manger. »

La petite fille : « ah non alors ! Le chasseur me suit et il va bientôt arriver. Sauve-toi sinon il va te tuer ! »

L'ours s'enfuit et la petite fille continue son chemin.

Elle rencontre le loup.

Le loup : « Petite fille, je vais te manger. Le chasseur me suit et il va bientôt arriver. Sauve-toi sinon il va te tuer ! »

Le loup s'enfuit en courant et la petite fille continue son chemin. Elle arrive là où les fleurs sont si belles et cueille un énorme bouquet puis elle rentre à la maison.

La petite fille : « Maman regarde ce que j'ai pour toi. »

La maman : « Viens que je t'embrasse ! »

La petite fille : « Maman chérie ! »

Deuxième histoire

- *Personnage principal* : le prince
- *Autres personnages* : l'ours, la jeune fille, la mamie, la maman du prince
- *Le narrateur*
- *Élément déclencheur* : le prince veut se marier
- *Élément perturbateur* : de drôles de personnages se présentent pour épouser le prince
- *Élément de résolution* : une belle jeune fille se présente
- *Résolution* : le mariage
- *L'histoire 2*

Il était un prince qui se trouvait très seul dans son château.

Il dit à sa mère :

Le prince : « Maman je voudrais me marier ! »

La maman : « Bien sûr ! Je vais demander que tous les habitants du royaume viennent ! »

Et ce qui est dit, est fait.

Le grand jour arrive et un ours se présente.

L'ours : « Je veux me marier avec toi comme ça je n'aurai plus faim. »

Prince : « Ah non alors ! Tu es trop poilu. »

Une grand-mère se présente.

La grand-mère : « je veux me marier avec toi comme ça je ne serai plus seule. »

Prince : « Ah non alors ! Tu es trop vieille. »

Une jeune fille d'une grande beauté se présente.

La jeune fille : « Je veux bien me marier avec toi mais je ne te connais pas. »

Prince : « Ça y est ! Je suis amoureux ! »

La maman se dépêcha de préparer le mariage de la belle jeune fille et du prince.

4. Histoires et iPad

a) Apprendre à faire des photos

- L'enseignant propose aux élèves de faire le choix d'un objet dans la classe. Les enfants doivent prendre trois photographies de cet objet : une en gros plan, une en plan moyen et l'autre en plan large. Visionner toute de suite après les photos prises. Faire verbaliser les enfants : « à quoi correspond ta première photo ? La seconde puis la troisième ? ». Rectifier immédiatement si nécessaire en prenant de nouvelles photos.
- Prendre des photos utilisables dans le logiciel Puppets Pal est détourner.

b) Utiliser le logiciel « Puppets Pals »

Une application pour créer un mini film d'animation TRÈS simplement.

En quelques mouvements de doigts, l'enfant choisit ses propres personnages et décors.



A partir d'une photo de la pellicule ou d'une photo prise sur l'instant, l'enfant peut détourner son ou ses personnages (jusqu'à 8) simplement en glissant son doigt autour. (Ex : photo d'un personnage en pâte à modeler, sa propre photo, photos de personnages d'un album ou encore dessin d'un personnage inventé...).

Il choisit de la même façon un décor parmi les photos de la pellicule.



Ensuite, il peut les mettre en scène, les agrandir, les diminuer, les faire sortir du décor, et en même temps il s'enregistre en train de raconter ce qu'il se passe. Dès qu'il appuie à nouveau sur le bouton d'enregistrement, il peut revoir et entendre sa production, et la refaire ou décider de la conserver.



Dans ce cas, elle va s'ajouter à la bibliothèque de Puppet pals en un clic, le film se crée dans la bibliothèque de l'iPad et est prêt à être envoyé par mail ou mis en ligne sur un site.

c) *Ecoute de la production*

La tablette est branchée sur l'écran de l'ordinateur ou sur un rétroprojecteur et les productions sont visionnées en grand groupe. Après avoir visionner les productions, un débat s'organise autour du résultat.

La critique de la production n'est absolument pas une critique d'élèves ayant produit : elle vise uniquement à améliorer les futures productions.

D. *Ecriture de notre conte*

1. *Etude de quelques animaux de Guyane*

Après avoir demandé aux enfants quels animaux de Guyane ils connaissent et les avoir listés, quelques animaux de Guyane sont étudiés et regardés sur les livres de la classe.

Dans un deuxième temps les animaux sont triés en fonction de :

- Leur naissance

NAISSANCE

MAMAN
(Ventre)

OEUF
- La couverture de leur corps

CORPS (couvert de...)

POILS

PLUMES

PEAU

ECAILLES
- Leur habitat

HABITAT

EAU

AIR

TERRE

ARBRES
- Leur alimentation

ALIMENTATION

VIANDE et POISSON

VEGETAUX
- Leur déplacement

DEPLACEMENT

NAGE

VOLE

MARCHE

RAMPE

2. L'animal principal de l'histoire : Sciences

Comme la trame de l'histoire est celle du livre « le bateau de Monsieur Zougoulou », nous décidons de remplacer la noix par une noix de coco mais certains enfants soulèvent le problème suivant : « la noix de coco flotte-t-elle ? » parce qu'une noix est petite donc elle flotte mais la noix de coco est grosse.

Nous en profitons donc pour faire de l'expérimentation sur les fruits aidé par le site de <http://www.fondation-lamap.org/fr/page/14228/ca-coule-ou-a-flotte>

a) Exploration libre avec les fruits : séance 1

- *Prévisions individuelles avec leurs justifications (cf. fiche individuelle)*
- *Discussion dans chaque groupe sur les prévisions faites par chacun, et sur les justifications, puis prévisions du groupe (cf. la fiche de groupe) pour tous ou certains fruits sur lesquels il n'y a pas consensus*
- *Mise en commun des différentes prévisions de groupes et discussion collective (avec argumentation) sur les justifications de chaque groupe*
- *Vérification par l'expérience, au sein de chaque groupe*
- *Dans chaque groupe, validation ou infirmation des prévisions (noter les résultats sur la fiche de groupe) avec observations et recherches d'explications par rapport aux attendus*
- *Mise en commun des groupes : échange sur les résultats observés des expériences, comparaison des explications fournies par chaque groupe*

Après cette période d'exploration entièrement libre, les stagiaires en viennent à préciser leurs questions

Observations qui suscitent l'étonnement :

- *Le grain de raisin (petit et léger) coule alors que la noix de coco (massive et plus lourde) ou la noisette (d'un poids équivalent au grain) flottent*
- *Certaines bananes ou poires coulent, d'autres flottent (selon la variété, la densité n'est pas la même), on peut même observer certaines parties d'une même banane « couler » (partie plus mûre) pendant que d'autres flottent (partie moins mûre)*
- *Certains fruits flottent « entre deux eaux »*

Remarque

- *Le plus souvent les participants pensent que les fruits « gros et lourds » coulent et que les fruits « petits et légers » flottent comme dans les représentations initiales.*

b) Investigation guidée : séance 2

Chaque groupe essaie d'aller plus loin, le formateur passe cette fois parmi eux, il guide les échanges en posant des questions, il oriente éventuellement les recherches ; il incite les stagiaires à formuler leurs hypothèses, à les écrire avant de les tester, par exemple, si « je pense que la noix de coco flotte parce qu'elle contient de l'air, j'ouvre la noix de coco »

- Temps d'investigation, par expérimentation sur les fruits, avec prise de notes des diverses actions ou suite d'actions afin de garder une mémoire du cheminement de sa pensée et des hypothèses qui se construisent au fur et à mesure
- Mise en commun collective (c'est-à-dire de l'ensemble des groupes) des observations, des remarques, des actions réalisées lors de la manipulation
- Recherche collective sur les observations menées et certaines variables en jeu

Exemple d'actions et d'observations que certains adultes tentent de réaliser pendant l'investigation, pour vérifier leurs hypothèses :

- Tester (comparer) avec des fruits de différentes couleurs, de différentes formes pour s'apercevoir que...
- Enlever la peau, l'écorce (banane, orange...). Par exemple, quand on presse une peau de chadek sous l'eau, on voit apparaître des bulles d'air ou quand on enlève la peau du chadek, s'apercevoir qu'il coule et se demander pourquoi, etc
- Presser le fruit (la coque ou l'écorce d'un fruit par exemple) et observer les bulles d'air qui s'échappent et remontent à la surface (partie blanche de leur peau), d'où existence d'air.
- Secouer un fruit et entendre la graine se déplacer à l'intérieur de sa coque (noisette) (il y a donc de l'air dedans)
- Ouvrir, éplucher, couper (noix, noix de coco...)
- Comparer les masses de ces fruits en les pesant à l'aide d'une balance à plateaux (grain de raisin avec noisette, pomme avec poire...)
- Estimer le temps que met un objet pour couler (éventuellement mesurer sa vitesse au chronomètre), observer la manière de couler (en zig-zag, à la verticale, en tourbillon, il **flotte puis se remplit d'eau puis coule brutalement**...ce dernier point expliquant pourquoi le Titanic a coulé...

L'animal choisi est donc l'**agouti** qui mange les cocos en les perçant avec ses dents.

3. Ecriture du conte : trame

Après avoir trouvé le personnage principal et décidé que l'histoire se passe au bord du fleuve, nous choisissons des animaux parmi les animaux vus précédemment : le saïmiri, le toucan, le crapaud, le jaguar qui arrive au fur et à mesure comme dans les contes à accumulation.

L'élément perturbateur doit faire couler le bateau : c'est le pou d'agouti.

Chaque scène est interrompue par une ritournelle comme dans l'histoire « le bateau de monsieur Zougloglou ».

Les enfants sont réunis en groupe de 8 et dictent à la maitresse la trame de l'histoire.

a) Définition de la dictée à l'adulte

<http://maternelle89.ac-dijon.fr/?la-dictee-a-l-adulte>

C'est le moyen de faire produire à l'enfant un texte quand il ne peut pas encore graphier seul. L'enfant confie ce texte à l'adulte, qui sait lire et écrire. Dégagé des problèmes matériels du

graphisme, il peut découvrir les contraintes propres de l'écrit et leurs différences avec celles de l'oral.

Ensemble, patiemment, enfant(s) et adulte donnent forme à l'histoire qui voit le jour : du jet initial au « beau texte » qui sera imprimé, lu à l'école et à l'extérieur de l'école.

La dictée à l'adulte se pratique entre un apprenant et un expert, qui va mettre ses compétences au service de l'apprenant.

La dictée à l'adulte doit être inscrite dans une situation de communication authentique. Ses enjeux — message qui doit être compris par un ou des destinataires absents — impliquent le respect de conventions qui n'ont aucun rapport avec celles de l'oral, à savoir une structuration cohérente des énoncés, une segmentation de la phrase en mots, une ponctuation, une orthographe.

Il est important de varier les supports, les modes de regroupement et les destinataires.

b) Modalités

Ce peut être :

- 1. **Enfant seul/enseignant** L'enfant dit, dicte son texte à l'adulte, et le dialogue s'installe entre les 2 personnes. L'adulte est assis à côté de l'enfant, qui le voit écrire. Cela amène l'apprenant à segmenter en même temps que l'adulte et à dicter au rythme de l'écriture de l'adulte.*
- 2. **Groupe classe à l'initial** (projet collectif) ; puis **petits groupes/enseignant** : production collective (situation moins riche mais moins accaparante pour le maître),*
- 3. **Confrontation entre idées** des différents groupes si projet collectif.*

À quel rythme ?

Les projets d'écriture peuvent être modestes ou ambitieux, brefs ou longs dans la durée mais l'essentiel est qu'ils motivent les enfants en les rendant actifs et acteurs de leurs apprentissages...

c) Objectif(s)

Passer du langage à la langue...

- 1. C'est d'abord et fondamentalement initier l'enfant aux spécificités de l'écrit en le plaçant dans une situation de production*
- 2. Permettre à des enfants en début d'apprentissage de saisir comment s'élabore un texte, à un moment où ils deviennent capables de concevoir et d'énoncer des messages scriptibles, mais pas encore de les graphier ou de les orthographier sans peine.*
- 3. Motiver les enfants et les aider à surmonter les difficultés inhérentes à l'apprentissage de l'écriture pour que très tôt, celle-ci devienne un langage privilégié de communication et d'expression qui les aide à structurer leur pensée.*
- 4. L'apprenant parviendra par approximations et ajustements successifs, à dicter une phrase « écrivable. » L'apprentissage se focalise sur les signes graphiques et les formes*

prises par un oral devenu écrit (l'écrit apparaissant en mots séparés les uns des autres en phrases ponctuées de points, de majuscules...donc présentant une certaine discontinuité.)

5. *La dictée à l'adulte s'inscrit dans une progression d'apprentissage dont la finalité est de faire accéder l'élève à une écriture autonome et un soutien permanent de l'effort langagier de l'enfant.*

d) Rôle du maître et compétences de l'enfant

1. *Le maître est le secrétaire, le scribe, le premier récepteur du texte mais il a un rôle actif (on n'enregistre pas passivement les propos des enfants).*
2. *Au niveau du sens (éclaircissement sur le contenu ; exemple : « Moi, je comprends cela. Est-ce bien cela que tu veux dire ? » Le maître demande des explications et l'enfant lève des ambiguïtés).*
3. *Le maître dit ce qu'il écrit, mot après mot.*
4. *Le maître demande à l'enfant de ralentir son débit (ainsi l'enfant prend conscience de la différence entre les 2 énonciations, comprend que ce qui s'écrit peut se relire indéfiniment.)*

V. Théâtralisation : mai juin

A. Théâtre : comment raconter un texte en bougeant dans un décor

1. Les acquisitions techniques

a) La respiration :

Apprendre à respirer afin de savoir faire varier l'intensité la durée du débit d'élocution.

b) La voie l'articulation

Apprendre à articuler, améliorer la diction, faire varier les intonations, adapter la voix une circonstance donnée.

c) Le rire

Oser rire, maîtriser son rire

d) Le corps

Savoir mieux l'utiliser dans différentes circonstances maîtriser le geste et apprendre à mimer.

2. L'organisation du groupe

a) Se répartir les rôles

b) Structurer le groupe

3. La mise en scène

Des masques d'animaux sont à la disposition des enfants et distribués en fonction de leur rôle.

Un énorme carton représentera la noix.

Les enfants sans rôle seront les spectateurs.

Cette mise en scène à minima permet de représenter le conte avec simplicité, le but n'étant pas de donner un spectacle mais plutôt de retravailler le texte et de l'apprendre.

Le créneau horaire de d'EPS servira pendant une quinzaine à ses représentations.

B. Réécriture et complexification du conte

Grâce à la mise en scène du conte les enfants relèvent les incohérences et les défauts dans le langage et le texte est corrigé au fur et à mesure.

A chaque remarque d'un enfant, les acteurs cherchent des structures de phrase plus appropriées.

L'apprentissage du texte se fait graduellement lors de l'interprétation.

VI. Enregistrements d'une bande sonore : avril mai

A. Enregistrement de textes divers

Les enfants seront invités à utiliser en autonomie le dictaphone afin de le positionner correctement devant leur bouche.

Ils pourront faire le même exercice avec leur iPad.

Les poésies ou les histoires connues serviront de textes.

Après réécoute systématique des textes enregistrés, des exercices de souffle, de diction, d'écoute serviront à remédier aux problèmes rencontrés. (Voir le fichier « jeu dramatique, activité théâtrale, spectacle » aux éditions Martin Média.)

B. Enregistrement du conte

Le conte sera enregistré par page et réécouté afin de mieux le dire.

C. Les musiques et bruitages

1. Inventorier les bruits

Les enfants sont invités à faire un répertoire de bruits qui pourront être introduits dans la bande sonore.

2. Musique

Après l'écoute de plusieurs musiques de styles variés, libres de droit, les enfants sous forme de vote choisissent la musique de la bande sonore en justifiant leur choix. Le tambour leur semble l'instrument le plus approprié car le conte se veut culturellement guyanais. Les bruits et musiques seront prélevés sur des sites où ils sont libres de droit afin de ne pas avoir à s'acquiescer de droits auprès de la SACEM :

<https://www.jamendo.com>

<http://www.universal-soundbank.com>

3. La ritournelle

Sur un rythme de tambour, les enfants apprennent à dire la ritournelle du conte sur un mode RAP puis ils chantent la ritournelle en respectant la pulsation. (Au préalable, les enfants auront appris à marcher à danser et à se déplacer au rythme de la pulsation).

VII. Illustration et arts visuels : mai juin

A. Etude des paysages de Guyane : le bord du fleuve

1. Etude de photographies de bord de fleuve



La mangrove



les savanes à palmiers



la forêt



les bancs de sable blanc

2. Découpage du conte en tableau et Organisation

En suivant le texte les enfants définissent la progression de la coco dans les illustrations et représentent au tableau la trame des illustrations. Voir à la fin illustrations et texte.

B. Arts visuels

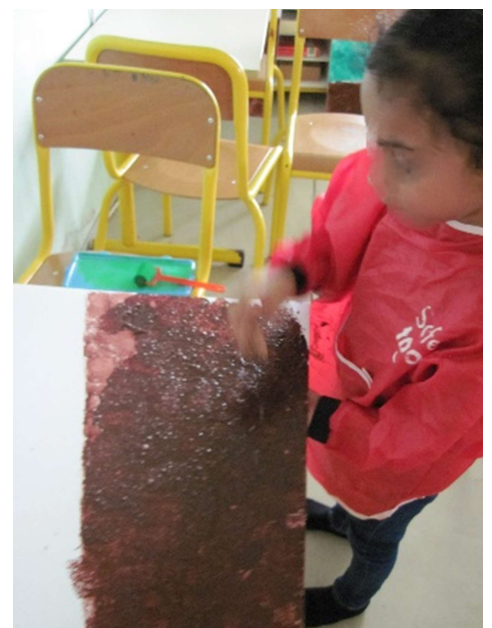
1. Peinture des fonds

a) La peinture à l'éponge

Les enfants commencent par déposer de la peinture sur l'éponge avec un pinceau ou même avec le doigt. On peut aussi mettre la peinture sur une assiette ou une palette et tremper l'éponge dans la peinture. Ils tamponnent alors l'éponge sur la feuille de papier. Le but est de remplir une surface complètement sans glisser mais en tapotant.

Pour limiter la peinture sur les doigts, l'éponge peut être glissée dans une pince à linge. Les enfants tiennent donc la pince pour peindre.

Les couleurs choisies sont : marron pour la zone rivière, vert clair pour la zone savane et vert foncé pour la zone forêt.



b) *La peinture sur tissus*

La technique du Tie and Dye est une technique simplifiée du batik, de la peinture sur soie. Le nom de ce procédé vient de l'anglais et signifie « nouer et teindre ». Le principe est de nouer, plier, attacher, ou tordre l'étoffe et de la plonger dans de la teinture ou peinture. Lorsque l'on dénoue le tissu, on découvre toutes sortes de dessins plus ou moins abstraits.

La façon de nouer le tissu a une grande importance puisqu'elle conditionne le résultat. Les endroits noués sont exempts de peinture.

Nous avons donc expérimenté les nouages en classe afin de trouver une technique qui permette de représenter un ciel et de nuages pour nos tableaux.



Trempe dans la teinture



enfants étalent au rouleau de la gouache : j'enduis d'abord mon rouleau de gouache sur un palette ou une assiette puis je le roule sur la feuille.

C. Collage des tissus



Le tissu est glissé à l'aide d'un couteau à beurre (qui ne coupe pas) à l'intérieur du carton plume dans lequel la maitresse a marqué la bordure au cutter. Puis le tissu est tendu à l'aide de la colle avec un très gros pinceau.

D. Collage au sable



Après avoir étalé la colle au pinceau sur la zone à sable, l'enfant tamise du sable sur cette zone.

Après séchage, la maitresse pulvérise un vernis (ou de la laque 1^{er} prix) afin que les grains de sable ne se détachent plus par frottement.

E. Froissage collage

Les fonds étant terminés, il est temps de fabriquer nos arbres de forêt.



Pour les troncs, du papier crépon marron est froissé en bande puis lissé au pinceau rempli de colle sur un papier cartonné marron.



Pour les feuilles, les enfants ayant constaté lors de l'étude des paysages que la forêt moutonne, Ils décident de froisser en boule du crépon vert et de le coller sur un carton de la même couleur.



Il est temps de coller les troncs, les feuilles et les racines en relief.

F. Fabrication des palmiers



Les palmiers sont faits de bandes de papier soie vertes, pliées en 8 et découpées sur 2/3 de leur hauteur. Puis le papier est déroulé et enroulé sur un petit morceau de bois.

G. Collage des pièces en relief

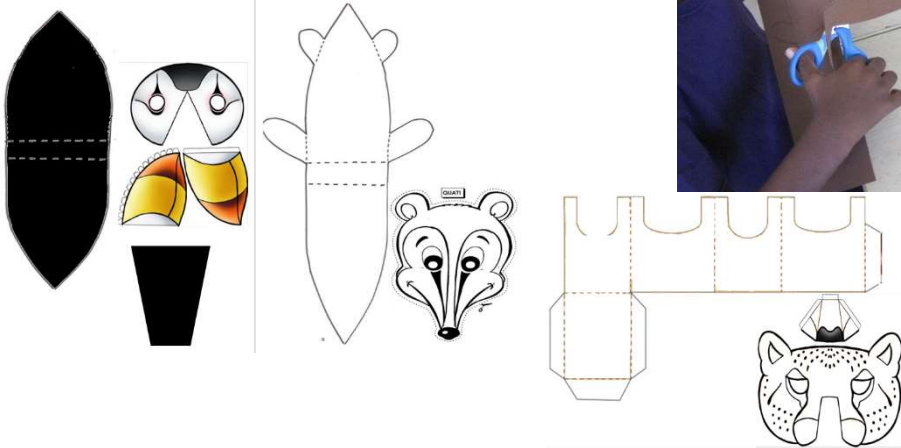


La maitresse colle au pistolet à colle les cocos et les troncs de palmier à l'emplacement indiqué par les enfants.

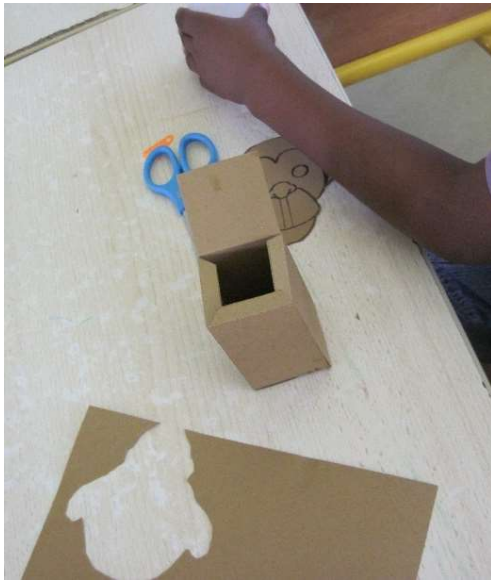
H. Fabrication des animaux

1. Le découpage

Les enfants découpent les patrons de leur choix en choisissant un animal.



2. Le pliage collage



Les corps sont confectionnés en pliage et soigneusement collés. Des trombones maintiennent le collage temporairement.

3. Les accessoires



A l'aide de cure-pipes, il faut confectionner les queues et les pattes puis coller les yeux.



Quand tout est bien sec, on peut coller la tête en expérimentant ses différentes positions possibles.

VIII. Mise en valeur et présentation

Malheureusement, le projet n'était pas finalisé lors de la journée des talents, le 23 juin 2017 mais il a été présenté aux parents sous forme de tableaux à lire lors de la fête de l'école, le 27 juin 2017.

Il sera, sous sa forme « PowerPoint » audible lors des 20 ans de la médiathèque de Matoury en septembre 2017 et exposé sous forme de texte en français et créole et illustration puis au PNRG octobre 2017.

Les classes de cycle 1 et 2 ont été invitées à la représentation du conte dans la classe de grande section à la fin du mois de juin ainsi que les parents de la classe.

Chaque enfant a eu en sa possession dans son cahier de juin une copie du conte et de ses illustrations.

Il a été remis le 13 juillet 2017 à monsieur l'IEN de Matoury, Mike DULCIO en vue d'une publication sur le site de la circonscription.

IX. Le conte : livret



Aurianna, Cassy, Christelle, Cindy,
Dorothy, James, Jean-Romain, Joaquin,
Josué, Kyliany, Lounaïka, Lyanna,
Méïsha, Nindsay, Oberson, Rhélya,
Ricardo, Steyvens, Swann, Wiliane

*Un conte produit et illustré
par les élèves*



Un jour, AGOU l'agouti se promène sous les palmiers au bord du fleuve.

Une noix de coco tombe près de lui et, roule sur la pente.

AGOU, l'agouti court après la noix car il a très faim. La noix tombe dans le fleuve et AGOU saute dessus.



Mais la noix tourne dans tous les sens.
Alors, AGOU la grignote pour manger
l'intérieur.

Quand il n'a plus faim, il dit :

« Voilà une belle coque et je suis le
capitaine. »

Il prend un morceau de bois pour le mât et
une grande feuille pour la voile et chante :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »



Au bord de la rivière du haut des arbres,
Toco le toucan aperçoit la coque qui flotte
sur l'eau et s'écrie :

« Ohé ! Petite coque, emmène-moi ! »

« Très bien ! » Dit Agou « Monte ! »

Toco prend son envol et atterrit sur la coco.

Et les **deux** amis se mettent à chanter sur la
jolie coque qui flotte sur l'eau :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »



Au bord de la rivière, **Cracra le crapaud** sort de son trou de terre en coassant. Il aperçoit la coque qui flotte sur l'eau et s'écrie :

« Ohé ! Petite coque, emmène-moi ! »

« Très bien ! » Disent Agou et Toco « Monte ! »

Et les **trois** amis chantent sur la jolie coque qui flotte sur l'eau :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »



Au bord de la rivière, de branche en branche
SAÏMI le saïmiri joue à chat-perché.

Il voit la coque qui flotte sur l'eau et les trois amis qui s'amuse. Alors il s'écrie :

« Ohé ! Petite coque, emmène-moi ! »

« Très bien ! » Disent Agou Toco et Cracra
« Monte ! »

Et Saïmi les rejoint en sautant.

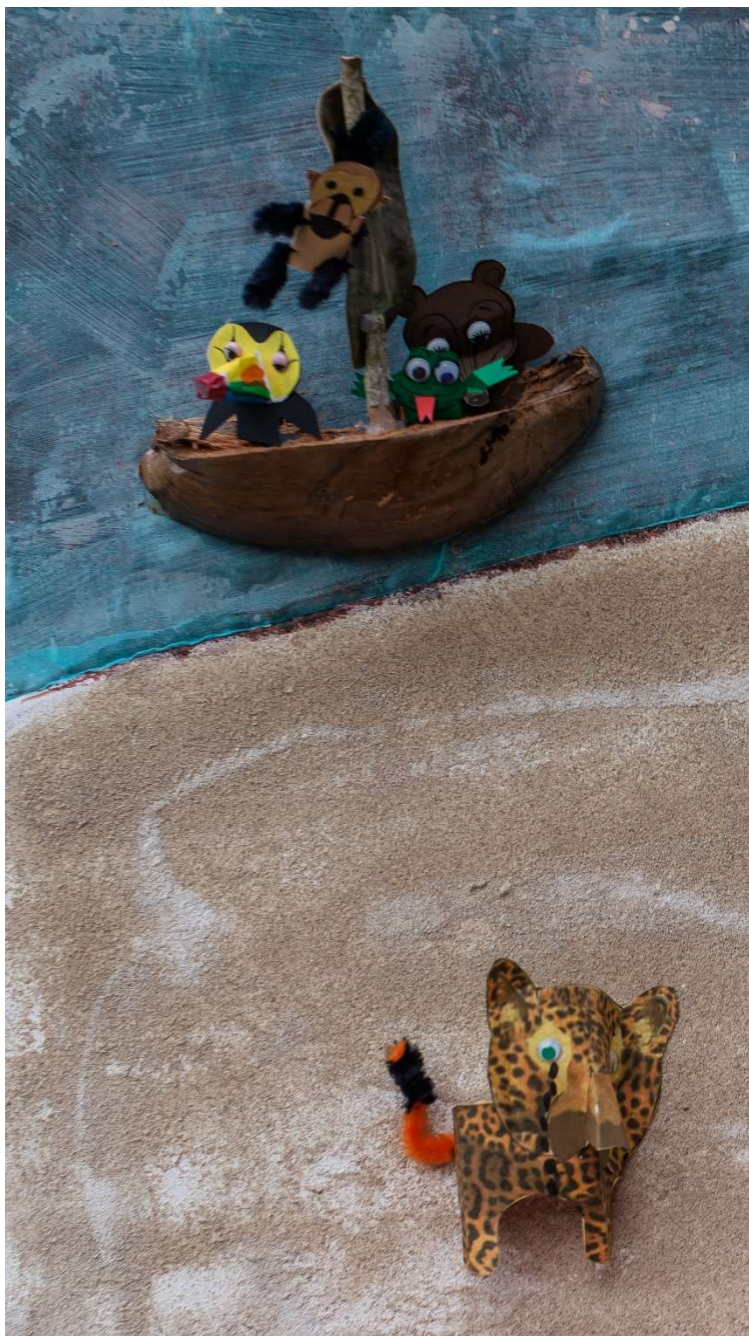
Les **quatre** amis chantent sur la jolie coque qui flotte sur l'eau :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »



Au bord de la rivière **JAG** le jaguar cherche quelque chose à se mettre sous la dent.

Soudain il aperçoit la noix qui flotte sur l'eau. Il oublie qu'il a faim et s'écrie :

« Ohé ! Petite coque, emmène-moi ! »

« Ah, non ! » Disent les quatre amis « Tu es trop gros ! La noix va se renverser. »

Alors **JAG** le terrible qui n'est pas si terrible que ça, se met à pleurer et il pleure tant et tant que le fleuve monte, monte...Monte !

« Hé, arrête de pleurer ou le fleuve va déborder ! Allez ! viens ! On va se serrer. »

Et **JAG** saute sur la coque qui bouge de droite à gauche mais...

Ouf ! la noix ne se renverse pas.

Alors les cinq amis poursuivent leur route en voguant et chantant :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »



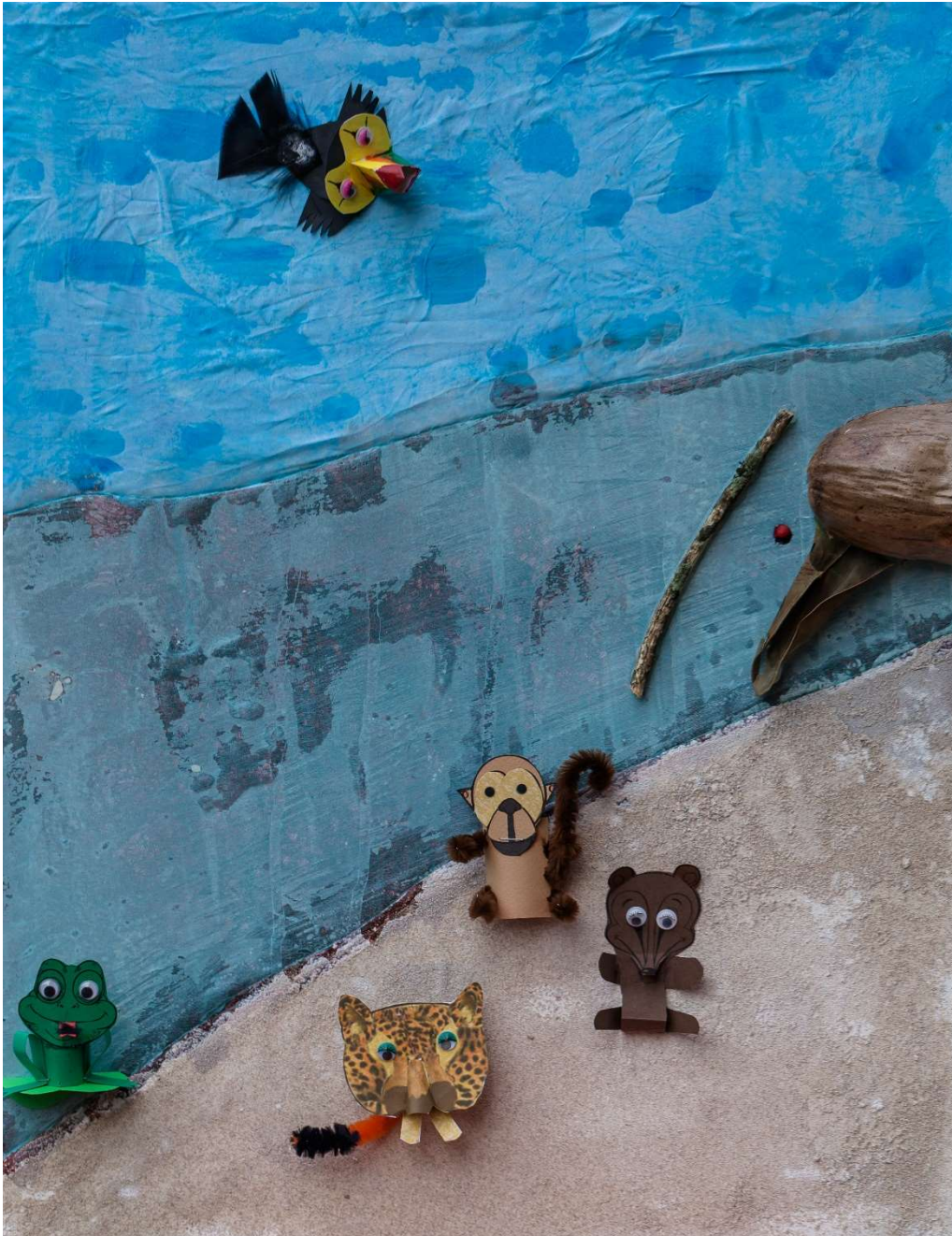
Mais.... Sur le bord du fleuve, un pou d'agouti a vu le bateau avec les amis.

Lui aussi, il a très faim. Il adore piquer.

Les cinq amis ne l'ont pas vu alors il saute sur le dos d'Agou en se léchant les babines.

OH ! mais là c'est trop !

Les cinq amis et le pou (ils sont 6 bien sûr) tombent à l'eau.



Tout le monde ressort du fleuve mouillé et dégoulinant :

AGOÛ l'agouti

TOCO le toucan

CRACRA le crapaud

SAÏMI le saïmiri

JAG le jaguar

Mais...où est le pou ?

Les cinq amis heureux de leur aventure et trempés jusqu'aux os entament leur chanson à tue-tête pour se réchauffer :

« La p'tite noix a bien roulé.

La p'tite noix a bien flotté.

Vogue, vogue jolie noix

Vogue mon bateau de bois. »

X. La réglementation

<http://eduscol.education.fr/internet-responsable/les-tic-et-lecole/preserver-les-donnees-personnelles-des-eleves/publier-les-ecrits-les-travaux-la-photo-ou-la-voix-dun-eleve.html>

Publier les travaux, les écrits, les photos, les dessins, la voix des élèves avec le concours des TIC est très facile et cela devient de plus en plus fréquent dans les pratiques scolaires. Aujourd'hui, de nombreux enseignants utilisent les supports numériques pour échanger des documents, travailler en collaboration, voire créer eux-mêmes des blogs ou des sites personnels dans le but de valoriser les productions des élèves réalisées en classe.

Mais publier des travaux pédagogiques, filmer des élèves ou diffuser des copies sur le site internet de l'établissement, sur une plateforme collaborative de travail ou sur un ENT n'est pas un acte anodin. À plus forte raison quand il s'agit d'une diffusion sur le site internet ou le blog de l'enseignant. Toutes ces initiatives entraînent la diffusion de « données personnelles » relatives aux élèves qui peuvent permettre à n'importe qui de les identifier aisément.

Les « données personnelles » qui contribuent à identifier directement un individu correspondent par exemple à son nom, son prénom, son image fixe ou animée.

Pour continuer à échanger des idées, créer et partager des activités pédagogiques en toute liberté, suivez nos conseils.

Conseils :

- Obtenir l'autorisation écrite du majeur et de ses représentants légaux si l'élève est mineur, non seulement pour la prise de vue, mais aussi pour la diffusion sur un/des support(s) déterminé(s) de l'image d'un élève.
- L'autorisation de fixation et de diffusion de l'image ne doit être obtenue que si l'élève photographié est identifiable sur la photo.
- S'il s'agit d'une photo de classe dans un cadre pédagogique, il faudra l'autorisation des parents pour toute diffusion. En revanche, si un reportage télévisé est réalisé dans l'établissement scolaire dans un but informationnel, aucune autorisation de diffusion de l'image des élèves, même identifiables, ne sera exigée dans la mesure où il s'agit d'illustrer une actualité.
- Savoir que les autorisations nécessaires doivent préciser le support de diffusion de l'image : Internet/Intranet/ENT... mais aussi publication papier, édition audiovisuelle (DVD) si c'est le cas. Elles doivent préciser clairement la durée de la publication et les territoires concernés, ainsi que l'étendue des droits autorisés.
- Le site internet de l'établissement est normalement accessible à tous les internautes. La diffusion de photographies/films/travaux permettant d'identifier clairement les élèves est alors fortement déconseillée : préférez la diffusion sur un support d'accès restreint comme l'Intranet ou l'ENT. Dans tous les cas, rendez suffisamment anonymes les créations pédagogiques diffusées sur ces supports.
- La création d'un trombinoscope ou d'un annuaire « élèves » implique aussi la création d'un fichier de « données nominatives », car une image est une donnée personnelle. Par conséquent, il faudra, outre les autorisations de prise de vue et de diffusion de l'image, que le chef d'établissement fasse la déclaration de ce fichier à la CNIL.
- La finalité du fichier doit être précisée : l'établissement devra prouver la cohérence et la pertinence des informations collectées par rapport à la finalité du projet.
- Enfin, publier des travaux pédagogiques implique aussi de respecter les droits d'auteur des élèves ! Une autorisation devra être recueillie pour une diffusion quelconque, car de multiples créations d'élèves sont aussi des œuvres (par exemple, la publication d'une copie individuelle, d'un dessin ou d'un roman réalisés en classe en collaboration avec d'autres élèves). Dans ce cas, l'autorisation de l'élève et de ses parents, s'il est mineur, pour la publication de son œuvre est nécessaire, car il n'y a pas de condition de minorité en droit d'auteur (voir [Les droits des auteurs et nos modèles d'autorisations](#)).

Etablissement scolaire La Barbadine

Année scolaire 2016-2017

13 avenues Félix Eboué

97351 Matoury

☎ 05.94. 35. 19. 65

✉ ce. 9730338e@ac-guyane.fr

AUTORISATION PARENTALE AUTORISATION D'UTILISATION ET DE DIFFUSION DE LA VOIX AUTORISATION DE DIFFUSION DES ŒUVRES ARTISTIQUES

➤ CONTE de GUYANE

Dans le cadre de notre projet d'école, nous avons inventé en classe un conte que nous allons illustrer et raconté en audio. Cette production sera diffusée à la **journée des talents, 26 juin 2017** à Matoury (manifestation du rectorat), sur le **site du rectorat** (où vous pourrez le visionner) et au mois de septembre dans le cadre de la fête des « **20 ans de la médiathèque Jules Eglantin** » (manifestation de la mairie de Matoury).

➤ **Nom et prénom du responsable du projet** : Mme MAJZA Béatrice Mme ZAOU Carole

➤ **Publication** : Site du rectorat, livre école, exposition « journée des talents » et « 20 ans de médiathèque à Matoury »

Je soussigné(e) autorise mon enfant

en classe de grande section à participer au projet « **CONTE** ».

J'autorise la publication de sons contenant la voix de mon enfant aux conditions énoncées ci-dessus.

J'autorise la publication des œuvres produites en arts visuels de mon enfant

Je n'autorise pas la publication de sons contenant la voix de mon enfant

Je n'autorise pas la publication des œuvres produites en arts visuels de mon enfant

Fait à Matoury, le

Signature du responsable légal

*Dans le cadre des activités menées pour le projet susnommé, la voix des élèves va être enregistrée et diffusée et les œuvres d'arts visuels exposées. Aucune information susceptible d'identifier directement ou indirectement les élèves ou leur famille ne sera fournie (ainsi le nom de famille ne sera pas donné).

Ces sons et ces œuvres seront publiés sur le site Internet du rectorat de la Guyane et dans le cadre des manifestations citées ci-dessus.

Les sons et les œuvres ne seront ni vendus, ni utilisés à d'autres usages.

Les représentants légaux de l'élève confirment exercer pleinement les droits de leur(s) enfant(s) et reconnaissent être entièrement remplis de leurs droits parentaux. Ils confirment également que leur enfant n'est lié par aucun contrat exclusif avec une société pour l'utilisation de sa voix. Aucune rémunération ou contrepartie de quelque nature que ce soit, ne sera accordée à l'enfant et à ses représentants légaux. Cette acceptation expresse est définitive et exclue toute demande de rémunération ultérieure.

L'utilisation de la voix et/ou de l'interprétation de l'élève ne sera accompagnée d'aucune information susceptible de porter atteinte à la réputation de l'enfant ou à sa vie privée.

Conformément à la loi, le libre accès aux données qui concernent l'élève est garanti. Vous pourrez donc à tout moment vérifier l'usage qui en est fait et vous disposez du droit de retrait si vous le jugez utile.