

Titre : Ecriture collaborative d'une histoire, #AnimeHistoire2 dans le cadre du REFER, Rendez-vous des écoles Francophones.

Cycle 3

Classe de CM1-CM2

<http://refer-edu.org/projet-animehistoire/>

Descriptif rapide : « Ecrire ensemble la fabuleuse aventure de Miranda »

Rédaction et illustration d'une histoire à plusieurs mains à l'occasion du projet #AnimeHistoire2 dans le cadre du ReferEdu. Les 5 classes imaginent puis rédigent la fabuleuse histoire de Miranda soit 5 textes différents qui se suivent. Chaque école envoie son texte sur un document collaboratif à la classe suivante. Un calendrier du projet est établi pour les différentes équipes, du 5 octobre au 13 novembre 2015.

Mot(s) clé(s) : ReferEdu, réseaux sociaux, rédaction, collaboration

Domaine et champs des programmes : Maîtrise de la langue française

Compétences visées :

Rédiger un texte cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées et en utilisant les principales règles lexicales et grammaticales.

Utiliser des outils : Dictionnaires, livres documentaires...

Lire à haute voix, de façon expressive, un texte.

S'exprimer à l'oral et rendre compte d'un travail collectif.

Domaine de compétences B2i, Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Compétences visées :

Domaine 1 : s'approprier un environnement numérique de travail

- Utiliser, gérer des espaces de stockage

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

- Saisir et mettre en page un texte
- Organiser la composition du document

Domaine 4 : s'informer, se documenter

- Consulter des bases de données documentaires en mode simple.
- Chercher et sélectionner l'information demandée ou nécessaire.

Domaine 5 : communiquer, échanger, écrire, envoyer, recevoir un message y compris avec pièce jointe

Dispositif pédagogique :

Travail en groupe classe et par équipe de 2/3 élèves

Matériel et supports :

Un ordinateur, un logiciel de traitement de texte, un accès internet pour la collecte des textes via un document collaboratif et pour les communications entre les équipes via le réseau social Twitter, des tablettes pour les films d'animation (istopmotion et aurasma pour la réalité augmentée).

Déroulement :

Calendrier des opérations du projet

1. Du 5/10 au 12/10

La situation initiale, Annie Giroux avec sa classe @Giroux3Giroux

2. Du 12/10 au 18/10

L'élément déclencheur, Véronique Servant avec sa classe @504Mme

3. Du 19/10 au 26/10

Le début des péripéties, France Paradis avec sa classe @ClassemmeFrance

4. Du 26/10 au 2/11

La suite des péripéties, Monique Saulnier avec sa classe @ECVStudioPURE

5. 2/11 au 6/11

Le dénouement et la situation finale, Anne-Cécile Gabarrou avec sa classe @CmPicasso + jusqu'au 13/11 réalisation des films d'animation de la partie 4.

Séance 1 : la double-molécule pour comprendre le récit et émettre des hypothèses

Reprise de la trame classique du schéma narratif à partir d'un schéma « la double molécule »

L'enseignant donne un tableau synthétique de la trame narrative (sur le cahier d'écrivain) et présente la double-molécule aux élèves (cf fiche).

Découvrir la situation initiale de l'histoire réalisée par l'équipe 1.

Les élèves découvrent le texte de la situation initiale de l'histoire. L'enseignant lit le texte afin de lever tous problèmes de lecture. Les élèves sont invités à mettre en place une représentation mentale de l'histoire et de la pensée des personnages.

Relever les informations importantes sur la description du personnage principal et la situation initiale.

Les élèves remplissent la fiche de description du personnage à l'aide des informations prélevées dans le texte.

Elaboration de la double-molécule

Les élèves sont amenés à comprendre l'explicite et l'implicite de l'histoire par le biais de la situation initiale. Ils réalisent une carte mentale « double-molécule » (au brouillon et via l'application puppet) de la situation initiale, et émettent des hypothèses pour la suite de l'histoire. Ils recherchent des informations sur le lieu ou l'objet du conte, les personnages, les traditions, ... selon le questionnement heuristique (3QOCP).

En parallèle, ils sont amenés à illustrer l'histoire sous le texte dans le cahier d'écrivain.

Séance 2 : s'entraîner à écrire une situation finale

Afin de préparer l'écriture de la situation finale, les élèves s'entraînent à rédiger à partir d'un texte de Bernard Friot. La rédaction s'effectue par équipe. Lors de la mise en commun, les élèves choisissent les idées qu'ils retiendront pour la rédaction de l'étape du récit. Il est ici important de bien identifier les étapes constitutives du dénouement et de la situation finale. A l'issue de la synthèse, chaque équipe reprend sa fin et améliore son écrit.

Séance 3 : le dénouement de notre histoire

Les épisodes 3 et 4 avec les péripéties de l'histoire sont présentés aux élèves. Ils complètent la double-molécule à partir des informations supplémentaires. Par équipe de deux, les élèves identifient le problème posé dans la situation initiale et à résoudre dans le dénouement. La situation finale est pour le moment isolée. Les élèves réalisent une présentation sous forme de carte mentale des idées de chaque groupe pour construire le dénouement. Une phase commune permet de réaliser une collecte des idées les plus intéressantes sous forme de carte mentale.

A ce moment de la séance, l'écriture collaborative du dénouement de l'histoire est lancée sur le document (google-doc) de partage de l'équipe des Blancs. Les élèves lisent le texte de dénouement écrit.

Les élèves doivent alors vérifier si le problème survenu en situation initiale a été résolu. L'enseignant isole et met en avant cette solution apportée. Enfin, il s'agit de comprendre la différence entre l'écriture du dénouement et de la situation finale qui elle permet une ouverture à l'histoire. La séance se termine par une proposition individuelle de situation finale possible.

Séance 4 : la situation finale de notre histoire

Les élèves présentent les situations finales écrites en séance 3. L'enseignant note les différentes pistes en complétant la carte mentale du dénouement.

Afin d'étayer l'histoire, des phrases d'accroche sont proposées pour écrire la fin. Les élèves réalisent alors par équipe la production écrite. La synthèse collective permet la rédaction de l'histoire en utilisant les éléments des différentes équipes. Les élèves copient le texte sur le document collaboratif après révision. Les élèves envoient des tweets aux équipes partenaires pour signaler la fin de l'écrit.

Séance 5 : réalisation des films d'animation avec istopmotion et Aurasma

L'épisode 4 est découpé en 8 morceaux. Chaque équipe prend la responsabilité d'une partie de l'histoire.

Par équipe, chacun réalise un story-board de sa partie : les images, les dialogues, la musique/bruits, le temps. Les élèves choisissent de travailler sur un plan horizontal avec une technique de papier découpé...ou un plan vertical avec des figurines et un décor papier...

Après une lecture approfondie de sa partie de l'histoire, chaque équipe prépare son story-board. Elle réalise leurs décors pour l'animation istopmotion. Un temps important est nécessaire pour la réalisation des films en istopmotion. Le son et des dialogues sont rajoutés grâce à l'application i-movie à l'issue de la mise en scène. Pour terminer, les élèves placent les Auras sur le texte en PDF de l'épisode 4.

Tout au long des séances, l'ensemble du processus d'écriture et de découverte des textes est valorisé par l'envoi de tweets aux différents partenaires du projet. Ainsi, chaque semaine, les élèves sont amenés à lire tous les écrits les concernant sur le réseau social Twitter. Ce réseau est au centre de la communication des différentes classes. Il permet de créer du lien et de mettre en valeur le travail des élèves.

Prolongements possibles

- Ecrire des histoire grâce à la fabrique à Histoire de Bernard Friot

<http://www.bernardfriot-fabriqueahistoires.com/envoie-nous-ton-histoire/>

- Lecture de l'ensemble de l'histoire à une autre classe.
- Reformulation et restitution orale de l'histoire sous forme de capsule.
- Continuer les écrits avec les personnages de l'histoire sous forme d'épisodes.
- Edition de l'histoire via l'application book créator.

Documents complémentaires

Le document collaboratif pour collecter les écrits

La balise et l'adresse à suivre sur Twitter :

- #AH2
- @AnimeHistoire

Les vidéos réalisées en istopmotion du texte 4 relatant les péripéties 2

<https://onedrive.live.com/redir?resid=B516885E86E3924C!2205&authkey=!AKNWqPBayDH-ip0&ithint=folder%2cmov>



Auteur : Anne-Cécile GABARROU, PEMF70

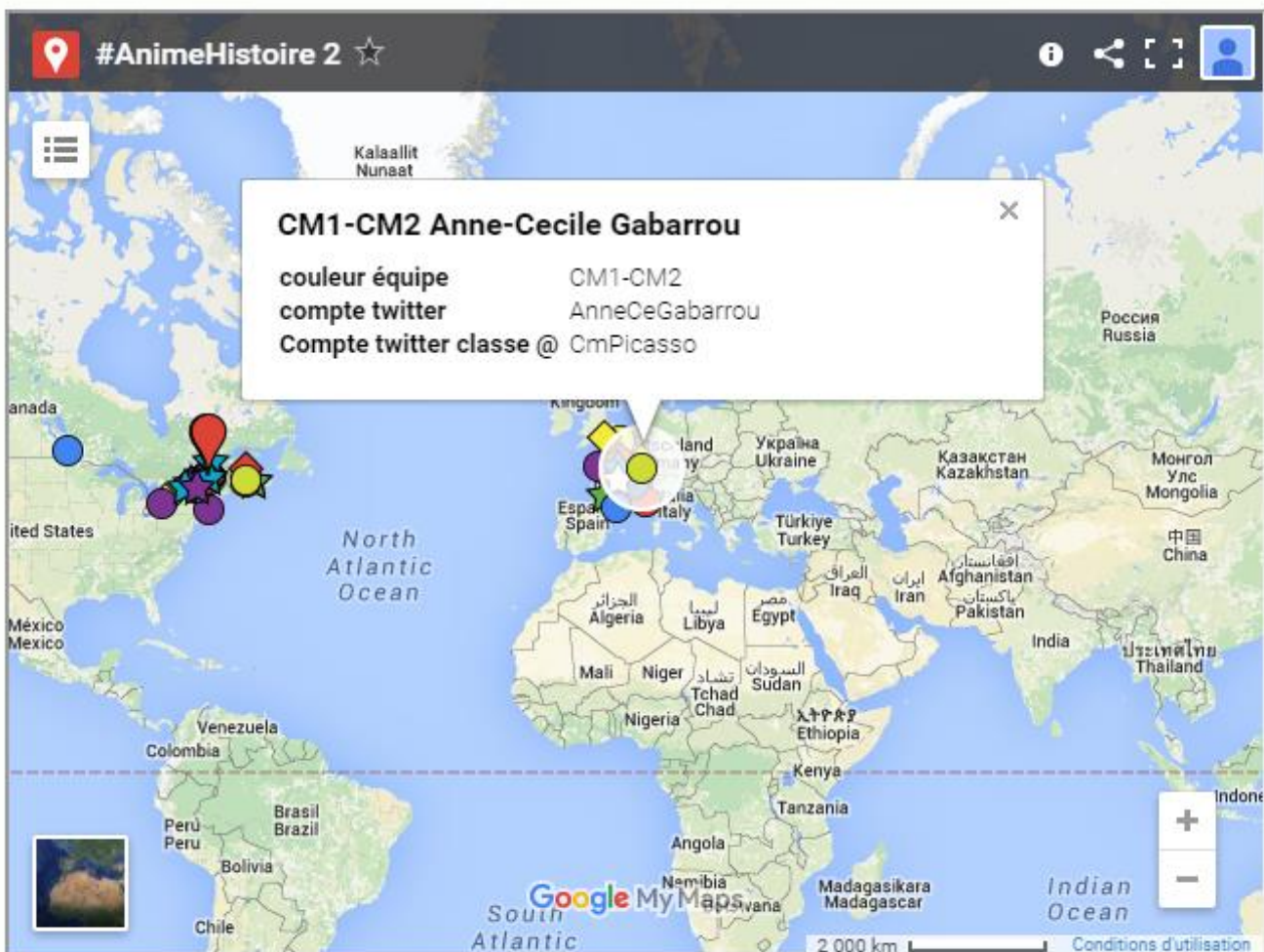
Projet #AnimeHistoire2

Le titre de notre histoire

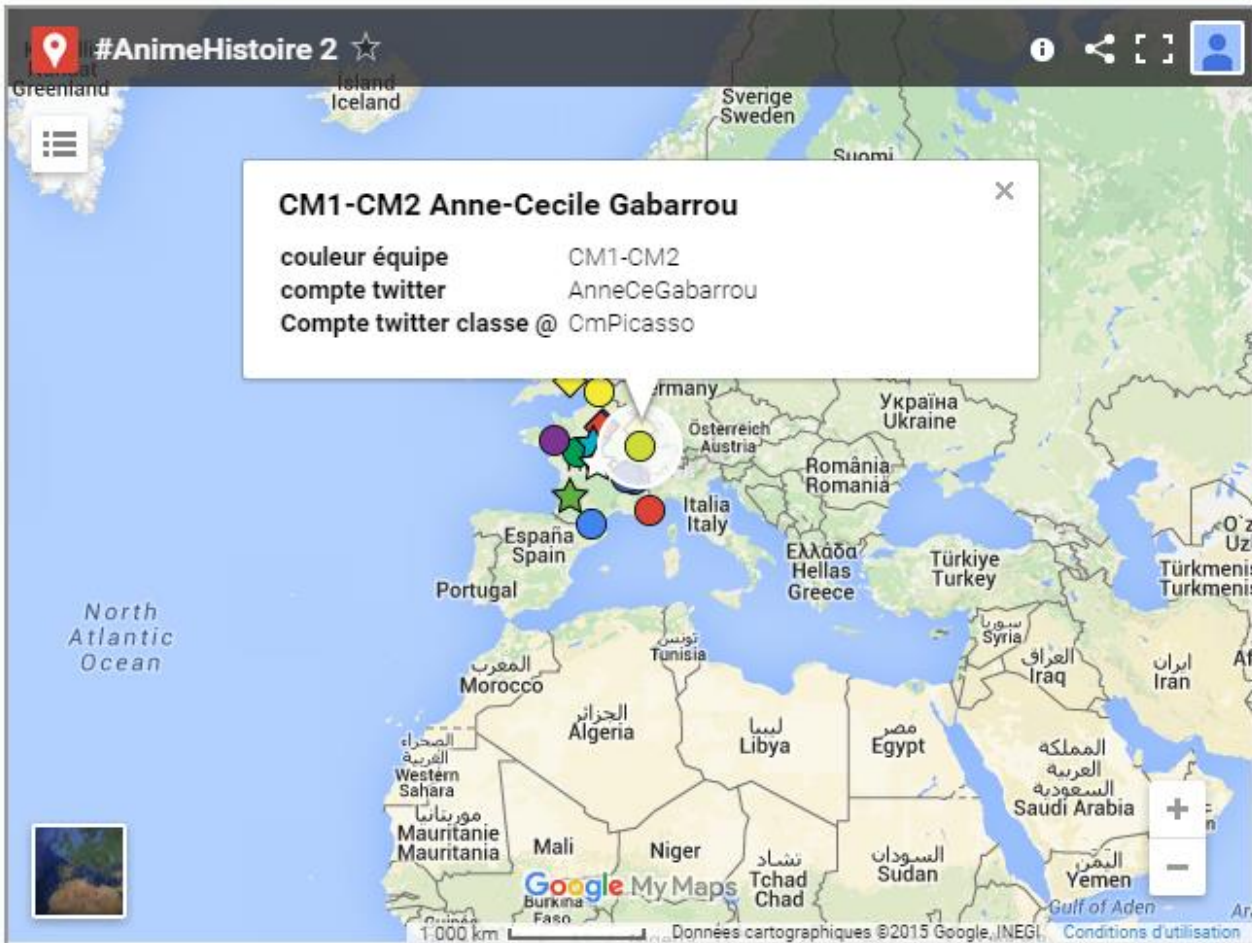
La Fabuleuse Aventure de...

Les classes qui participent à notre projet

Cartes des classes déjà inscrites



Cartes des classes déjà inscrites



Equipe des blancs

La bannière de l'équipe



Partie 1 / Situation initiale

Du 5 au 9 octobre 2015

Enseignant: Annie Giroux

Compte Twitter: @Giroux3Giroux

Compte Twitter de classe

Lévis (Qc)

(Responsable d'animer la partie 5 du 2 au 13 novembre)

Par un beau matin ensoleillé, à la veille de l'Halloween, dans un sinistre cimetière, est agenouillée au pied d'une pierre tombale une magnifique jeune fille aux cheveux blonds appelée Miranda

Lamonchard.

Elle venait visiter ses parents, malheureusement décédés dans un accident lorsqu'elle avait 5 ans.

Miranda a 16 ans elle est une adolescente hors de l'ordinaire.

Elle a les beaux yeux bleus de sa mère, le courage et l'intelligence de son père elle est attachante mais parfois maladroite.

Celle-ci porte toujours fièrement au cou le collier porte-bonheur légué par sa mère....

Partie 2 / Élément déclencheur

Du 12 au 16 octobre 2015

Enseignant: Véronique Servant

Compte Twitter: @504Mme

Compte Twitter de classe: @504Mme

(Responsable d'animer la partie 1 du 12 au 22 octobre 2015)

Après quelques minutes, Miranda pense à ses parents et à tous les bons moments qu'ils ont passés ensemble et elle commence à pleurer. Une larme tombe sur le collier porte-bonheur de sa mère. Le bijou s'illumine et soudain, Miranda se retrouve dans un lieu inconnu où tout le monde semble malheureux. Après un petit moment, l'adolescente aperçoit un jeune garçon d'environ son âge, étrangement joyeux, qui s'approche vers elle.

Partie 3 / Début des péripéties

Du 19 au 23 octobre 2015

Enseignant: France Paradis

Compte Twitter: @MmeFranceP

Compte Twitter de classe: @ClassemmeFrance

Québec (Qc)

(Responsable d'animer la partie 2 du 19 au 30 octobre 2015)

Il est vêtu d'un chandail vert lime et il porte des lunettes de camouflage tachetées d'un orange éclatant. Il porte même des pantalons colorés. Les étrangers s'échangent des mots pour connaître leur identité et la raison pour laquelle ils se trouvent dans ce monde malheureux et sombre. Miranda vient de comprendre que ce garçon a le même nom que son père et elle se demande s'il y a un lien entre eux deux ou si ce n'est qu'une coïncidence. Le garçon s'appelle Zack. Il a des cheveux blonds et ses yeux sont verts. Son passe-temps préféré est la danse et il est bon à résoudre des énigmes sauf s'il doit résoudre ces problèmes dans le noir. Il a une phobie de la noirceur. Miranda ne peut s'arrêter de penser à son père quand le jeune garçon lui parle. Ses comportements ressemblent beaucoup aux descriptions que ses grands-parents disent de son père. Miranda explique qu'elle pense avoir arrivé là grâce au collier spécial légué par sa maman. Zack pense avoir arrivé dans ce monde à cause d'un incident en lien avec sa montre qui a été léguée par son papa. Son père est décédé quand il avait 6 ans. Ils pensent soudainement que leur bijou est magique.

En regardant autour d'eux, ils voient que toutes les habitations sont foncées presque noires. Le lieu où habite Zack, depuis une semaine, est le seul qui est coloré. Bizarre ! Tout à coup, le collier et la montre s'illuminent et brillent en direction d'un château, en face d'eux, qui a l'air d'être inhabité et hanté. Les jeunes commencent à discuter d'un plan afin de pouvoir résoudre ce mystère. Ils réalisent qu'ils devront entrer dans ce château mais Zack sera-t-il capable d'agir dans la noirceur du château ? Miranda a l'impression que la larve lui a transporté dans ce monde malheureux pour une raison. Est-ce que le rire de sa mère pourrait la ramener dans un monde purement heureux ? Quelle est leur mission ?

@ECVStudioPURE

Partie 4 / Suite des péripéties

Du 26 au 30 octobre 2015

Enseignant: Monique Saulnier

Compte Twitter: @ECVStudioPURE

Compte Twitter de classe: @ECVStudioPURE

(Responsable d'animer la partie 3 du 26 octobre au 6 novembre 2015)

Après avoir discuté longtemps, ils s'entendent pour partir vers le château. En route, un gardien du cimetière leur dit qu'ils devront résoudre une énigme à un moment donné. Rendus au château, la porte s'ouvre aussi brusquement que bruyamment. Ils entrent sur la pointe des pieds au cas où quelqu'un les attendrait. En avançant, Miranda glisse et son collier tombe sur le sol. Sa maladresse refait surface. Après s'être relevée, elle réalise que son pendentif était ouvert et qu'un morceau de papier s'en était échappé. On pouvait y voir des dessins comme un code en morse : l'énigme ! En le prenant, il se met à s'illuminer en même temps que la montre de Zack. Fort en énigmes et oubliant sa peur du noir, il jette sa montre au sol, la casse et l'ouvre. Ils y trouvent un autre papier. Les deux papiers se mettent à voler et finissent par s'unir. Les lignes et les points deviennent des mots. Les deux enfants sont ébahis.

Ils pouvaient y lire :

« La peine et la peur ne t'aident pas à avancer. »

En même temps, ils entendent le rire des parents de Miranda dans tout le château. Il ne leur restait donc qu'une action à accomplir.

Partie 5 / Dénouement et situation finale

Du 2 au 6 novembre 2015

Enseignant: Anne-Cecile Gabarrou

Compte Twitter: @AnneCeGabarrou

Compte Twitter de classe: @CmPicasso

Lieu : Vesoul (France)

(Responsable d'animer la partie 4 du 2 au 13 novembre 2015)

Miranda et Zack ne comprirent pas l'énigme.

Ils décidèrent donc de chercher des indices dans toutes les pièces du château. Par maladresse, Miranda trébucha et appuya sur une torche. Elle appela Zack car le mur commence à s'ouvrir petit à petit.

Là, ils trouvèrent une pièce intrigante, bizarre, sinistre et mystérieuse... Ils tombèrent nez à nez devant les fantômes des parents de Miranda et de Zack !

Les enfants pleurèrent de joie en les voyant. Tout à coup le gardien du jardin apparut.

Il rappela l'énigme « la peine et la peur, ne t'aide pas à avancer ». Les enfants le supplièrent de ressusciter leurs parents. Alors il leur demanda d'amener la paix, la joie et l'harmonie dans son monde en échange de la libération des parents.

Mais comment faire ?

Zack avait déjà réussi à colorer sa maison ! Alors pourquoi pas un château !

Miranda sortit le papier de l'énigme et transforma la phrase du jardinier.

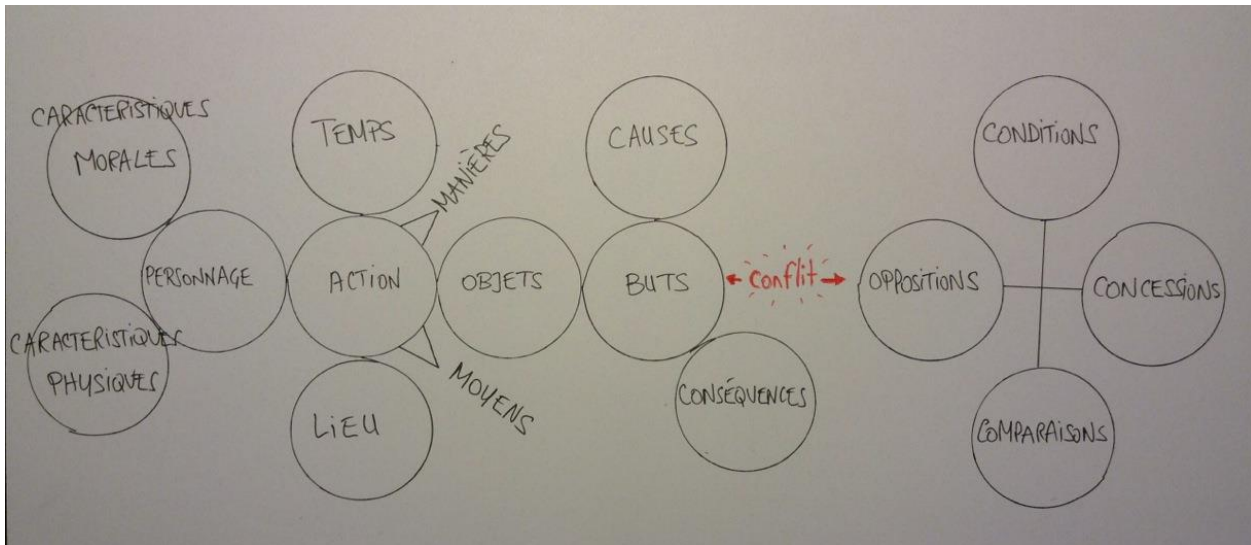
« **La joie et le courage t'aident à avancer** » et elle prit Zack par la main pour lire la formule magique.

Tout autour d'eux changea de couleur. Le château, les maisons et le village s'illuminèrent. Un arc en ciel apparut derrière les parents. Et en un éclair, ils reprirent vie. Le gardien les remercia et ouvrit la porte de leur monde.

Annexe de la séance 1, trame narrative

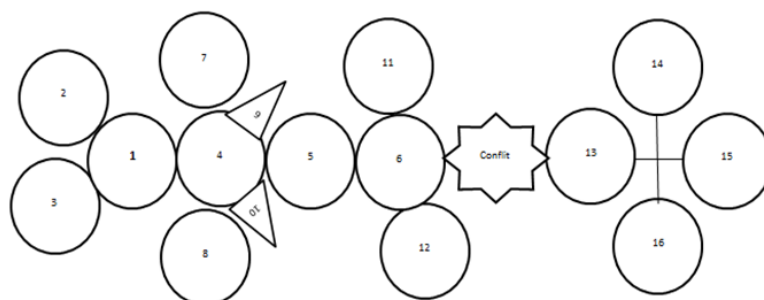
Plan du schéma narratif			
<p><u>Situation de départ ou situation initiale</u></p> <p>1. Où se déroule l'histoire? 2. Qui est dans l'histoire? 3. À quel moment cela se passe-t-il? 4. Que font les personnages au début de l'histoire?</p>	<p>1</p> <p>@Girouxa3Giroux</p>	<p><u>Péripétie #2</u></p> <p>Deuxième aventure que vivent les personnages pour retrouver l'équilibre du début</p>	<p>4</p>
<p><u>Élément déclencheur</u></p> <p>Quel événement vient bouleverser l'histoire?</p>	<p>2</p> <p>@504Mme</p>	<p><u>Dénouement</u></p> <p>Quel événement mettra fin à l'élément déclencheur?</p>	<p>5</p>
<p><u>Péripétie #1</u></p> <p>Première aventure que vivent les personnages pour retrouver l'équilibre du début</p>	<p>3</p>	<p><u>Situation finale</u></p> <p>Que font les personnages une fois le problème réglé?</p>	<p>5</p>

La double-molécule



Ces informations sont :

- (1) Le personnage-protagoniste-héros,
- (2) Ses caractéristiques morales (sensations, émotions, sentiments),
- (3) Ses caractéristiques physiques,
- (4) L'action du personnage,
- (5) Les objets = l'élément subissant l'action du sujet,
- (6) Les buts du personnage à travers cette action,
- (7) Le temps pendant lequel se déroule cette action,
- (8) Le lieu où se déroule cette action,
- (9) Les manières et
- (10) Les moyens avec laquelle est faite cette action,
- (11) Les causes de cette action,
- (12) Les conséquences de cette action,
- (13) Les oppositions aux buts de cette action, d'où la présence du conflit en dramaturgie,
- (14) Les conditions pour que cette action réussisse,
- (15) Les concessions faites pour réussir cette action,
- (16) Les comparaisons qu'il est possible de faire lorsque le personnage fait cette action.



FRIGIDAIRE

Ils disent que je fais pipi au lit. Ce n'est pas vrai. Je mouille mon lit, d'accord, mais je ne fais pas pipi. Je leur ai expliqué des dizaines de fois, mais ils ne me croient pas. Ils disent que j'invente, que je raconte n'importe quoi. Est-ce que c'est ma faute, à moi, s'il m'arrive n'importe quoi ?

L'autre nuit, par exemple, je me suis réveillé. Je sentais un petit creux à l'estomac. Je me suis levé pour voir s'il restait du gâteau au chocolat. Mais quand j'ai ouvert le frigidaire, j'ai failli tomber à la renverse. Trois bonshommes de neige s'étaient installés entre le rôti et la salade de fruits et me regardaient d'un air indigné.

-Alors, tu rentres ou tu sors, chou-fleur ? m'a dit l'un d'eux. Tu vois pas que tu nous réchauffes ?

Comme je ne réagissais pas, il m'a tiré par le bras, tandis qu'un de ses compagnons refermait la porte derrière moi.

Je n'en menais pas large. Mais ils ne m'ont pas fait de mal. Ils m'ont raconté des histoires et m'ont appris des tas de jeux.

Bernard Friot, Histoires pressées

Imagine une fin à ce récit. Pour t'aider, répond à ces questions :

Qu'a fait le petit garçon avec les bonshommes de neige dans le frigidaire ?

Pourquoi le lit du petit garçon est-il mouillé s'il ne fait pas pipi au lit ?

Annexe de la séance 5, découpage du texte 4 pour la réalisation des films d'animation

Equipes	Partie de l'histoire	Texte découpé en 8 parties
1	1	Après avoir discuté longtemps, ils s'entendent pour partir vers le château. En route, un gardien du cimetière leur dit qu'ils devront résoudre une énigme à un moment donné.
2	2	Rendus au château, la porte s'ouvre aussi brusquement que bruyamment. Ils entrent sur la pointe des pieds au cas où quelqu'un les attendrait.
3	3	En avançant, Miranda glisse et son collier tombe sur le sol. Sa maladresse refait surface.
4	4	Après s'être relevée, elle réalise que son pendentif était ouvert et qu'un morceau de papier s'en était échappé. On pouvait y voir des dessins comme un code en morse : l'énigme !
5	5	En le prenant, il se met à s'illuminer en même temps que la montre de Zack.
6	6	Fort en énigmes et oubliant sa peur du noir, il jette sa montre au sol, la casse et l'ouvre.
7	7	Ils y trouvent un autre papier. Les deux papiers se mettent à voler et finissent par s'unir. Les lignes et les points deviennent des mots. Les deux enfants sont ébahis. Ils pouvaient y lire : « La peine et la peur ne t'aident pas à avancer. »
8	8	En même temps, ils entendent le rire des parents de Miranda dans tout le château. Il ne leur restait donc qu'une action à accomplir.

Annexe de la séance 5, le storyboard vierge

Noms :		Titre :		Scène :		Page : /	
CROQUIS							
	CADRAGES MVT CAMERA						
	SONS						
	DIALOGUES						
Remarques importantes							

Annexe : les échanges de communication entre les classes via Twitter.

 Classe de Mme Karine a aimé



Les Grenouilles @ClasseNathalie · 6 nov.

@Les_Nous_Nours @classeMmeKarine @MmeCaroline_TDJ Ce sera certainement magnifique! #AH2



[Afficher la conversation](#)



Les Grenouilles @ClasseNathalie · 6 nov.

@Les_Nous_Nours Nous avons bien hâte de voir comment vous avez terminé notre fabuleuse histoire. #AH2 #étoilesturquoises



[Afficher la conversation](#)

 Carole Ivance ont Retweeté



picasso classe cm @CmPicasso · 5 nov.

#AH2 @classemmefrance Nous allons animer votre texte demain matin !



 Atelier Canopé 70 et 1 autre ont Retweeté



picasso classe cm @CmPicasso · 5 nov.

#AH2 Blancs Demain matin, @CmPicasso écrivent la fin de l'histoire de Miranda et Zack à @Canope70 !! Et nous démarrons les animations...



 Les Grenouilles a aimé



Classe des Hiboux @classedesHiboux · 5 nov.

Nous avons déjà fini nos quatre vidéos. Nous sommes fiers de notre travail. #étoilesvertes #ah2

