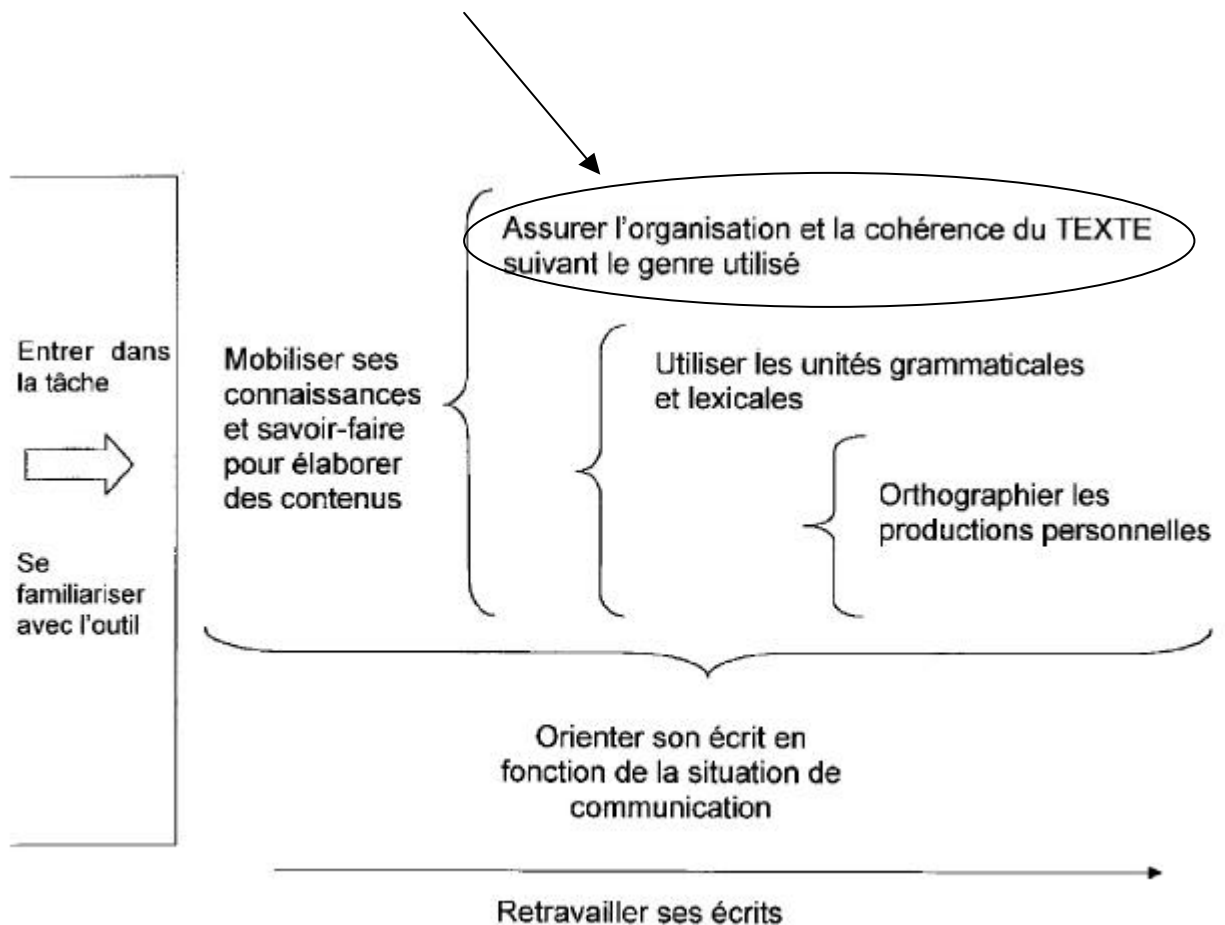


Assurer l'organisation et la cohérence du texte suivant le genre utilisé



Activité 13 : Ecrire un conte en suivant une trame déterminée

ORGANISATION

TACHE D'ECRITURE

Ecrire un conte à partir d'un cadre défini au préalable via une base de données disponible sur le Net (caractère du héros, type de quête, lieu, etc.)

APPORT DU RECOURS AUX TIC

Le réseau Internet permet d'accéder à des sites et/ou à des logiciels qui permettent à l'élève de construire une trame de conte (détermination d'un héros, d'une quête...) à partir de laquelle il va pouvoir rédiger son propre conte. Cette trame constitue une amorce d'écriture structurée assez intéressante à exploiter.

De plus, le fait de pouvoir rédiger directement sur traitement de texte permet à l'élève de profiter des facilités d'édition (remplacement, ajout, suppression, etc.) et de retravailler son texte sans trop de difficultés.

PREPARATION

- Les prérequis techniques **1, 2, 3, 4, 5, 6** sont à développer au préalable .
- Une courte présentation du réseau Internet ainsi qu'une première navigation aideront l'élève à naviguer au sein du site de référence .
- L'enseignant aura préalablement sensibilisé les élèves aux contes et à leur organisation particulière via l'un ou l'autre modèle narratif (Propp¹, Greimas, Bremond ...).

DUREE DE L'ACTIVITE

- Le travail par deux rassure les élèves peu habitués à naviguer sur Internet.
- L'activité peut être menée sur plusieurs périodes de 50 minutes : une pour définir la trame du conte, une pour rédiger le conte, une pour retravailler le texte et le faire lire à d'autres, une pour illustrer le conte et l'envoyer afin de le rendre disponible sur le réseau Internet.

UN DEROULEMENT : CYCLES 8-10 ANS, 10-12 ANS, 12-14 ANS

SE FAMILIARISER AVEC LE GENRE DE TEXTE « CONTE »

- Proposer un travail de lecture croisée de contes : chaque élève lit un conte qui est également lu par deux condisciples.
- Leur lecture est guidée par les consignes suivantes : « Repérer les différents éléments de **contenu** qui se retrouvent dans chaque conte »-« Repérer les points communs dans **l'évolution** de l'histoire ».
- Les élèves ayant lu des contes différents se mettent en petits groupes et répondent aux consignes.

<i>Huit éléments de contenus</i>	<i>Une évolution</i>
1. <i>le héros</i>	- <i>une situation initiale</i>
2. <i>les amis du héros</i>	- <i>un problème</i>
3. <i>les ennemis du héros</i>	- <i>la résolution du problème</i>
4. <i>une quête</i>	- <i>une situation finale</i>
5. <i>les épreuves</i>	
6. <i>les défaites</i>	
7. <i>les victoires</i>	
8. <i>les lieux</i>	

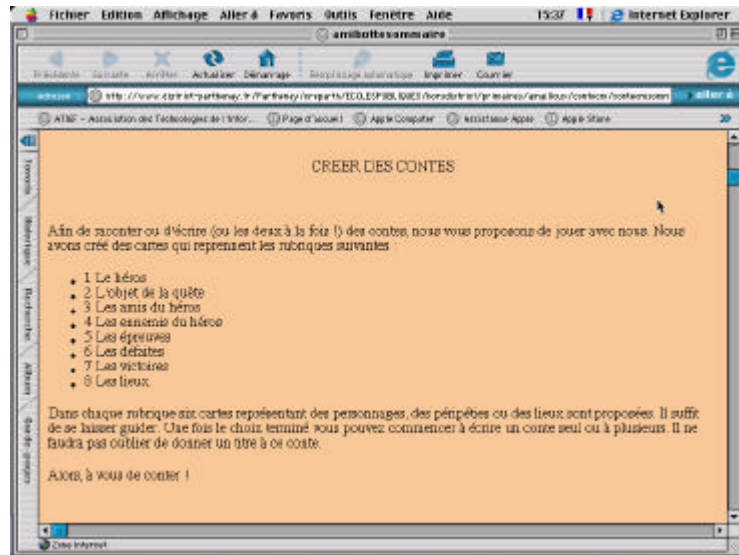
¹ Propp Vladimir (1970). Morphologie du conte poétique. Paris : Seuil.

CONSTRUIRE UNE TRAME DE CONTE A PARTIR DU NET

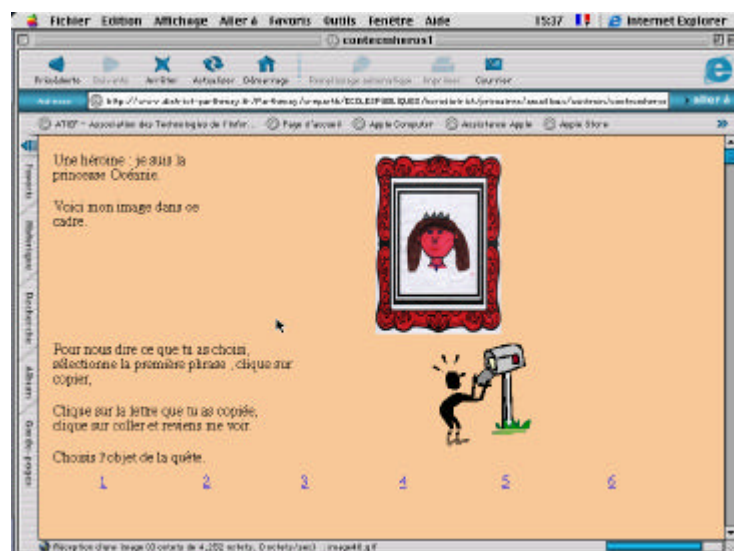
- Dans un premier temps, l'enseignant guide le travail des élèves en leur expliquant les actions qu'ils auront à accomplir à partir de copies d'écran.

ATTENTION, AFIN DE GARDER UNE TRACE DES CONTENUS CHOISIS, CHAQUE ELEVE DOIT OUVRIR UN FICHIER DE TRAITEMENT DE TEXTE DANS LEQUEL IL INSERE LES MORCEAUX DE TEXTE QU'IL COPIE DU NET. CETTE MANIPULATION IMPORTANTE EST DELICATE ET DEMANDE UNE ATTENTION PARTICULIERE LORS DE LA PREPARATION DES ELEVES.

- Se connecter sur le site suivant : <http://www.district-parthenay.fr/Parthenay/creparth/ECOLESPUBLIQUES/horsdistrict/primaires/amailloux/contecm/contecmsommaire.html> .



- Une fois sur le site, les élèves naviguent en suivant les consignes écrites. L'enseignant est toujours à leur disposition pour les soutenir...
- Ils choisissent un héros, un objet de quête et ainsi de suite.



- Les élèves veillent à bien copier le résultat de leur choix dans un fichier de traitement de texte.
- Une fois l'ensemble des choix réalisé, les élèves quittent le site. Ils ne conservent ouvert que le un fichier de traitement de texte dans lequel figurent les contenus choisis. Ils enregistrent ce document dans un dossier indiqué par l'enseignant.

ECRITURE DU CONTE SUR TRAITEMENT DE TEXTE

- Individuellement ou par deux, ils commencent la rédaction de leur conte sur base des données dont ils disposent.
- Ils procèdent à des modifications au fur et à mesure de leur écriture.
- Ils impriment leur 1^{er} jet et le soumettent à la lecture d'un autre groupe ou de l'enseignant qui proposent des pistes de retravail.
- Ils retravaillent leur conte sur traitement de texte...
- Une fois le dernier jet constitué, ils impriment leur conte et l'échangent. Ils peuvent ainsi observer comment, avec des choix proches (héros et quête identiques), ils arrivent à des productions très variées.

ILLUSTRATION ET ENVOI DU CONTE

- Les élèves peuvent illustrer leur conte et l'envoyer, en utilisant l'adresse de courrier électronique mise à disposition sur le site.
- Par la suite, il leur sera possible d'aller lire leur production sur le Net.

PROLONGEMENTS SUR LE NET

Des logiciels à télécharger :

Le logiciel « **Scribe** » proposé par la communauté française aux écoles secondaires
<http://www.restode.cfwb.be/francais/profs/didacticiel/scribe.htm>

Le logiciel « **Story-Write** » à utiliser dès le fondamental :
<http://www.lectramini.com/accueil.php>
http://www.logieduc.com/francais_ecole.htm#sw

Le logiciel « **Conte 3** » qui permet de découvrir la structure d'un conte
<http://www.editions-profil.fr/>
<http://www.cami.fr>

Le logiciel « **Atelier d'écriture** » donne des idées aux élèves pour mener un travail d'écriture (conseils, modèles et exemples)
http://cde.4.free.fr/fra/1_education/fiches/ate.htm

Le logiciel « **Quandary** » permet de fabriquer une structure de type « le livre dont vous êtes le héros » sous forme de pages web
<http://www.halfbakedsoftware.com/index.htm?quandary>
<http://www.framanet.net/%7Efrancais/tutoriels/quandary/index.htm>

Des sites à visiter

Une amorce pour rédiger une histoire :
<http://ns1.momes.net/histoires/>
<http://www.chez.com/verotibo/ecri/accueil.html>

Mettre ses écrits en ligne
<http://www.chez.com/scarpentier>