



**Séquences** : 4 séances mais peut se poursuivre sur une période

**Niveau** : cycle 1

Accroche : A l'aide d'un dispositif de traitement numérique du son, un petit groupe d'élèves enregistre la description d'un objet présent dans la classe pour le faire deviner à ses camarades. Chemin faisant, ils apprennent ce que signifie Décrire, les tournures syntaxiques qui se rattachent à la description et le lexique approprié.

Compétences	
Compétences disciplinaires	Compétences CRCN
<p><b>Langue orale</b></p> <p>Formuler une description Nommer avec exactitude un objet. Comprendre un message et répondre de façon pertinente.</p> <p><b>Echanger et réfléchir avec les autres</b> Se confronter aux mots des autres et s'accorder sur des formulations</p>	<p><b>Domaine 3 : création de contenu (niveau 1)</b> Produire ou numériser une image ou un son</p> <p><b>(niveau 2)</b> Développer des documents visuels et sonores : Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia.</p> <p><b>Domaine 5 : environnement numérique (niveau1)</b> Évoluer dans un environnement numérique : comprendre ce qu'est un montage sonore en voyant l'enseignant le pratiquer.</p>
Organisation sociale et matérielle	
<p><b>Lieu d'activité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En classe : 1 groupe d'élèves en atelier</li> </ul>	<p><b>Outils de l'apprenant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un ordinateur (et Audacity), enregistrement et montage</li> <li>des tablettes, un smartphone (avec une application qui fait du mp3) pour enregistrer</li> <li>un micro Easi-speak pour l'enregistrement</li> </ul>
Déroulement et consignes successives	

#### 1ère séance : Enregistrement des devinettes

Ces séances constituent un ensemble cohérent tout au long d'une période ou de l'année.

Deux ou trois élèves sont sollicités au moment de l'accueil, pendant un temps de repos ou lors de séances d'aide personnalisée. Ils choisissent un objet de la classe qu'ils vont devoir décrire oralement pour le faire deviner à la classe lors d'un regroupement. Les premières descriptions ne seront pas parfaites, ni du point de vue langagier, ni du point de vue technique. L'enseignant laisse libre les élèves de choisir l'objet à leur guise et leur montre comment enregistrer.

C'est sur cet enregistrement, et probablement sur la qualité, que portera le premier débat de classe : « on n'entend rien, ils n'ont rien dit, on n'entend que le bruit autour donc on n'a pas pu deviner... »

On en conclut qu'il faut parler plus fort, plus distinctement.

## Séances 2 à 4 : Maîtrise de l'enregistrement

De la conclusion précédente vont découler de multiples séances d'apprentissage spécifique sous la forme de petit exercice ou jeu qui donneront à tous l'occasion d'utiliser le logiciel Audacity :

- Enregistrement, écoute critique de comptines, virelangues, courtes poésies...

Les élèves travaillent en petit groupe guidée par le maître. On favorise l'écoute immédiate, le réenregistrement et les échanges critique entre les élèves. On apprend aussi à utiliser les fonctions essentielles du logiciel :

- Enregistrer un son
- Arrêter
- Écouter
- Effacer.

L'enseignant gère lui-même la sauvegarde du fichier son.

Lors des bilans indispensables à la poursuite de l'activité, on construit progressivement une liste de critères qui valide les enregistrements :

- Absence de son parasite
- Clarté de l'élocution
- Intensité sonore suffisante
- Fluidité des propos
- Maîtrise du processus d'enregistrement.

Ce qui signifie pour l'enfant :

- J'enregistre quand il y a le silence
- Je parle lentement en ouvrant bien la bouche sans mettre ma main devant
- Je parle fort face au micro
- J'ai bien préparé ce que je dis je me le suis dit avant dans ma tête
- Je clique sur le bouton d'enregistrement et tout de suite après je commence à parler
- Quand j'ai fini je clique sur le bouton d'arrêt.

L'enseignant pourra montrer comment, avec Audacity, il peut corriger par montage les petits défauts. Les élèves comprendront progressivement la signification d'un signal sonore.

## Séances suivantes : Décrire un objet

Maintenant on obtient des enregistrements audibles mais on ne répond pas pour autant aux devinettes. Certaines descriptions sont pauvres, incomplète, d'autres sont erronées, voire incompréhensibles. On s'appuie sur les réussites pour construire les éléments indispensables à une description pertinente.

Exemple :

Même si, en réponse à l'unique description « elle est jaune » un élève est capable de répondre « la chaise », il convient de réfléchir aux critères qui ont permis de trouver la bonne réponse. Dans ce cas c'est la couleur de l'objet.

Progressivement on enrichit la liste des critères qui nous permettent la description et on les classe pour mieux les utiliser :

- Ce qu'on voit : la forme, les couleurs, la taille, les matériaux
- Ce qu'on touche : la texture
- Ce qu'on en fait l'usage
- Le lieu où il est rangé l'appartenance

Une affiche est élaborée collectivement reprenant sous la forme de symboles ces différents critères. Elle servira de mémoire pour les enregistrements à venir.

Parallèlement, on travaille sur les tournures syntaxiques et le vocabulaire spécifique qui permet d'exprimer oralement la description d'un objet :

- Pour la vue : il ou elle est verte, fine, longue, en plastique
- Pour le toucher : il ou elle est douce, piquante, gluante
- Pour l'usage : on s'en sert pour écrire, couper, raconter une histoire
- Pour le lieu : il ou elle se trouve dans notre coin bibliothèque, sous la fenêtre
- Pour l'appartenance : il appartient à Rémi, la classe, la maîtresse...

On pourra donc ensuite reprendre ces enregistrements, les utiliser, voire les partager à d'autres classes pour créer un défi interclasses.