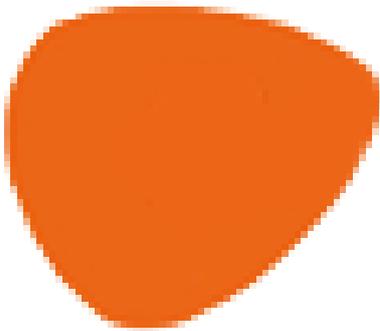


<https://maitrise-de-langue-69.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article250>



Planifier un récit : la géographie

- Ressources pédagogiques - Ecriture - Production d'écrits -



Date de mise en ligne : mardi 10 mars 2020

Copyright © GROUPE MAITRISE DE LA LANGUE - Tous droits réservés

La géographie du récit

Voici quelques pistes d'outils numériques qui peuvent, à un moment donné, être utilisés pour préparer la géographie d'un récit.

Si les élèves décrivent un lieu à partir de **photographies**, d'**illustrations**, de **dessins**, la préparation à l'écriture peut consister à numéroter cette image, pour organiser la description en fonction d'un point de vue. Elle peut être une recherche de vocabulaire pour décrire le lieu, un inventaire de mots liés aux cinq sens. On pourrait aussi lister des locutions spatiales.

Si les élèves conçoivent des déplacements de personnages, la préparation à l'écriture va peut-être consister à composer **la carte du récit**. (Cette activité peut également être réalisée pour aider la compréhension des récits, en lecture.) Au cycle 2, quand le déplacement se déroule dans un environnement proche, comme l'école ou le quartier, cette activité est réalisée en lien avec le domaine "questionner le monde".

Annoter un document

Les tableaux numériques, les applications "tableau blanc", les éditeurs d'images android et ios permettent l'annotation d'images. L'enseignant n'a pas à imprimer le document support. Les élèves travaillent à partir d'une image en couleur.

Certains outils plus complexes permettent aussi l'enregistrement vocal, brouillon d'oral, suite au travail d'annotation.

Galerie photo (Android et ios)	A partir de la galerie de la tablette, il est maintenant possible d'éditer une image, pour l'annoter.
---------------------------------------	---

Composer une carte

Beaucoup d'obstacles viennent compliquer la tâche.

- Les lieux et les actions des personnages sont liés. L'invention du récit va évoluer avec sa représentation géographique.
- La conception de la carte met en jeu un grand nombre de compétences.
- Le dessin fixe une échelle et un emplacement dans l'espace. Il ne permet pas assez les modifications.

Ci-dessous, vous trouverez une feuille à imprimer au format A4 ou A3, que les élèves peuvent couper et assembler à leur guise. Tout n'est pas représenté ! A la façon des cartes de pirates, ou des anciens plans scénographiques, cette page sert de répertoire graphique et propose une échelle très libre. Le même matériel est mis en page sur Workspace, logiciel pour TNI.



[</emb427|center>](#)

D'autres applications :

- Pour choisir des lieux lors des phases d'invention
- Pour utiliser des images de lieux
- Pour annoter une carte

<p>Story dice (Android) existe aussi en jeu</p>	 <p style="text-align: center;"></emb480 center ></p>	<p>Pendant la phase d'invention, en amont de la cartographie. Le hasard des dés stimule l'imagination.</p>
<p>Scratch Junior (Android et ios)</p>	 <p style="text-align: center;"></emb477 center ></p>	<p>Cette application propose plusieurs décors et une palette de personnages. Cette collection peut servir de base collective à l'invention, toujours en amont de la cartographie.</p> <p>Attention : il s'agit d'une application pour apprendre à coder.</p>
<p>Puppet Pals 2 (ios)</p>	 <p style="text-align: center;"></emb479 center ></p>	<p>Cette application proposent un répertoire d'images de fond et de personnages. Il est possible (mais plus technique) d'importer ses propres images. Cette collection peut servir de base collective à l'invention, toujours en amont de la cartographie.</p>

Planifier un récit : la géographie

<p>ThingLink (Android)</p>	 </emb476 center >	<p>Après le travail de cartographie. Cette application permet d'ajouter du contenu multimédia à la carte du récit, comme par exemple des enregistrements vocaux.</p>
----------------------------	---	--