

Cod'Album pour raconter à la manière de Narramus

Document produit à partir d'un travail d'Agnès Agnaou, coordonnatrice ULIS, Hauts de Seine

- **Découvrir le début de l'histoire et bien le comprendre**
 - Rappeler l'objectif aux élèves
 - Découvrir le vocabulaire
 - Lire et raconter
 - Restituer l'histoire
- **Découvrir la suite de l'histoire**
- **Mettre en place des activités complémentaires**
 - Activités interactives
 - Vidéos d'exemples d'activités transposables
- **Connaître la légende des pictogrammes**
- **Identifier les principes de Narramus retenus dans Cod'Album**

DÉCOUVRIR LE DÉBUT DE L'HISTOIRE ET BIEN LE COMPRENDRE

Rappeler l'objectif aux élèves

- « Nous allons étudier ensemble une histoire qui s'appelle On va travailler longtemps sur cette histoire pour que vous la compreniez bien. À la fin, vous devez être capables de la raconter en entier tout seul(e) à la maison ».
- « Pour raconter une histoire, il faut bien comprendre et mettre en mémoire tout ce qui s'y passe. Aujourd'hui vous allez découvrir le début de l'histoire de »
- « Mais avant de commencer, vous allez tous ouvrir la petite boîte qui s'appelle la mémoire et y ranger tous les mots que je vais vous apprendre. Ces mots aident bien à comprendre l'histoire. »

Découvrir le vocabulaire

Dans Cod'Album :

1. Cliquer sur le bouton  Lire les albums .
2. Cliquer sur le logo boîte-mémoire  de l'album choisi pour accéder au diaporama du lexique.
3. Cliquer sur  pour cacher l'image.
4. Cliquer sur  pour afficher les pictogrammes, et cliquer sur celui de la boîte-mémoire .
5. Préciser aux élèves que ce pictogramme signifie que l'on va découvrir des mots qui vont les aider à comprendre l'histoire.
6. Cliquer sur  pour montrer l'image.
7. Laisser aux élèves un temps d'observation et leur demander de décrire l'image qu'ils voient.
8. Puis cacher l'image et dire « Ouvrez votre boîte-mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de ... ? ». (représentation mentale) « Que voyez-vous ? »
9. Montrer à nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot (*redite du mot à haute voix*).
10. Procéder de la même façon pour les autres images du lexique associé à cette séance.
11. Récapituler à la fin en montrant toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.
12. Mettre les cartes-images dans la boîte-mémoire (*une boîte à chaussure par exemple*) en demandant aux élèves de les nommer à haute-voix au fur et à mesure.

Lire et raconter

1. Cliquer sur  pour fermer le diaporama du lexique.
2. Cliquer sur la vignette de l'album pour ouvrir son diaporama.
3. Cacher la première image et laisser le texte affiché.
4. Cliquer sur  pour afficher les pictogrammes, et cliquer sur  (*L'enseignant-e lit le texte.*).
5. Expliquer le déroulement : « Je vais lire le début de l'histoire de ..., mais je ne vais pas vous montrer les images tout de suite. Vous allez fabriquer vous-mêmes dans votre tête le dessin animé de l'histoire (pour vous aider, vous pouvez fermer les yeux). Ensuite je vous montrerai les images de l'album et vous pourrez les comparer avec celles de votre tête ».
6. Procéder à la lecture sans montrer les images. À la fin, laisser un temps, et dire : « Maintenant je vais recommencer, mais cette fois-ci, je vais raconter l'histoire sans utiliser l'album ».
7. Cacher le texte et afficher le pictogramme  (*L'enseignant-e raconte l'histoire sans support de texte.*).
8. Reformuler le début de l'histoire sans montrer l'album, tout en mimant avec les intonations. Expliciter l'implicite afin que les élèves complètent leurs représentations mentales.
9. Montrer le pictogramme  (*Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre l'histoire.*), et dire « À chaque fois que vous verrez ce point d'interrogation, vous devrez raconter comment vous avez imaginé l'histoire dans votre dessin animé ».
10. Interroger les élèves (*relire les phrases une par une*).
11. Puis montrer les pages de l'album et demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient et de comparer avec leur dessin animé.

Restituer l'histoire

1. Cliquer sur  pour afficher les pictogrammes, et cliquer sur le pictogramme  (*Un-e élève raconte seul-e l'histoire.*).
2. Expliquer : « Chaque fois que vous verrez ce pictogramme, un seul élève devra raconter l'histoire avec ses propres mots. Personne ne devra l'interrompre. Quand il aura fini, les autres pourront corriger ce qu'il a dit ou ajouter des choses manquantes ».
3. Inviter un élève à reformuler, en affichant les illustrations de l'album en même temps.
4. À la fin, afficher le pictogramme  (*La classe complète le récit de l'histoire.*), et demander à des élèves s'ils ont quelque chose à ajouter ou à corriger.

DÉCOUVRIR LA SUITE DE L'HISTOIRE

1. Rappeler l'objectif.
2. Réviser des mots de vocabulaire appris dans la boîte-mémoire.
3. Introduire les nouveaux mots (*même démarche que précédemment*).
4. Faire un rappel de l'histoire : demander à un seul élève de reformuler. Une fois terminé, les autres peuvent compléter ou corriger.
5. Annoncer ensuite que les élèves vont étudier la suite de l'histoire.
6. Afficher le pictogramme  (*Les élèves doivent imaginer le texte, puis deviner la suite de l'histoire.*) et demander aux élèves d'imaginer une suite possible de l'histoire.

7. Comme précédemment, lire sans images afin que les élèves élaborent leurs représentations mentales.
8. Raconter l'histoire afin que les élèves complètent leurs représentations mentales.
9. Afficher l'illustration, et laisser un temps aux élèves pour dire ce qu'ils voient et comparer avec leurs représentations mentales.
10. Inviter un élève à reformuler, et afficher les illustrations de l'album en même temps.
11. À la fin, demander à des élèves s'ils ont quelque chose à ajouter ou corriger.

METTRE EN PLACE DES ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Activités interactives

Dans Cod'Album, cliquer sur le bouton , puis sur le logo  de l'album choisi pour accéder à l'activité souhaitée.

- Ordonner les personnages (*les étapes*) de l'histoire
- Ordonner les pages de l'histoire
- Utiliser l'ordre des personnages (*des étapes*) pour déduire
- Utiliser l'ordre des pages de l'histoire pour déduire

Vidéos d'exemples d'activités transposables

... consultables sur le site Objectif maternelle

- **Album Le Machin** : <http://objectifmaternelle.fr/2018/09/langage-narramus-machin/>
 - En salle de motricité, transformer un bout de tissu, lui donner une fonction et la nommer (*le tissu devient un chapeau, un bandage, une serpillière...*).
 - Les MS-GS découvrent le titre du nouvel album et les premiers mots de vocabulaire, qui seront mis en fin de séance dans la boîte mémoire. Cette première séance est fractionnée en 3 vidéos.
 - Se mettre à la place des personnages: ressenti et émotions.
 - Imaginer la suite de l'histoire: faire des suppositions et savoir les formuler.
 - Vocabulaire : jeux de mimes (*MS*), jeux de devinettes (*MS et GS*), tri d'images (*GS*)
 - Raconter l'histoire devant les autres élèves.
 - Théâtre : utiliser la maquette en autonomie dans la classe
 - Interviews : quelques élèves racontent comment ils ont utilisé la maquette et le matériel de l'album à la maison, avec leur famille
- **Album La sieste de Moussa** : <http://objectifmaternelle.fr/2018/01/langage-narramus-sieste-de-moussa/>
 - Nommer le lexique en autonomie à l'école ou chez soi.
 - Jouer à dire les mots, par 2.
 - Nommer les mots et replacer le vocabulaire dans le contexte de l'histoire (*MS*).
 - Faire mimer les mots (*MS*).
 - Mimer un mot et le faire découvrir (*GS*).
 - Comprendre le texte, mémoriser l'histoire et raconter seul(e), à l'aide de la maquette.
 - Lien avec les familles : raconter l'histoire à la maison à l'aide du matériel de l'école.

CONNAÎTRE LA LÉGENDE DES PICTOGRAMMES

Les pictogrammes de Cod'Album ne sont pas strictement identiques à ceux de Narramus pour des raisons évidentes de droits d'auteurs. Ils ont été produits à partir d'images gratuites téléchargées sur le site FtatIcon.com : <https://www.flaticon.com/>

	On ouvre la boîte-mémoire (le lexique associé à l'album).
	L'enseignant-e lit le texte.
	L'enseignant-e raconte l'histoire sans support de texte.
	Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre l'histoire.

	Les élèves doivent imaginer le texte, puis deviner la suite de l'histoire.
	Un-e élève raconte seul-e l'histoire.
	La classe complète le récit de l'histoire.

IDENTIFIER LES PRINCIPES DE NARRAMUS RETENUS DANS COD'ALBUM

- L'histoire doit être segmentée en plusieurs parties, à aborder en plusieurs séances.
- Chaque séance débute par l'explicitation de ses objectifs.
- Les séances sont construites selon une structure qui s'appuie sur des consignes ritualisées que symbolisent des pictogrammes de référence pour les élèves.
- Les mots et expressions rencontrés dans l'album doivent être connus et compris des élèves avant qu'ils ne découvrent l'histoire.
- Avant de présenter la suite d'une histoire, il est indispensable de réviser les mots de vocabulaire appris et stockés dans sa boîte-mémoire, et de procéder à un rappel de l'histoire.
- Le texte est toujours lu par l'enseignant-e, puis raconté sans que les élèves n'aient vu les images, afin qu'ils fabriquent leur dessin animé dans leur tête, en intégrant les représentations des différents personnages, lieux ou actions.
- Des activités de mise en scène (*théâtre, maquette, figurines*) et décrochées (*dictée de mots en motricité, jeux de cartes, etc...*) peuvent compléter les séances ritualisées.

Cod'Album n'a pas l'ambition de remplacer les ouvrages de Narramus, mais au contraire d'encourager les enseignants à les acquérir tant la qualité des albums et la pertinence du guide pédagogique font l'unanimité.

Son originalité est de permettre d'intégrer ses propres productions à une application Web, afin :

- de consulter chaque histoire, avec la possibilité d'afficher ou non les textes, les images, d'écouter, et de montrer des pictogrammes,
- d'écouter les histoires complètes via un lecteur audio,
- d'ordonner dynamiquement les étapes ou les pages de l'histoire,
- d'utiliser l'ordre des étapes ou des pages de l'histoire pour déduire,
- d'imprimer les matériaux pour une utilisation non numérique,
- de valoriser le travail fait en classe et de communiquer avec les familles.

Références :

- Narramus pour apprendre à comprendre et à raconter une histoire en maternelle !
<https://www.editions-retz.com/actualites/narramus-apprendre-a-comprendre-et-a-raconter-une-histoire-en-maternelle.html>
- Fondements théoriques et utilisation de Narramus
<http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/education-prioritaire/ressources/theme-1-perspectives-pedagogiques-et-educatives/lire-ecrire-parler-pour-apprendre-dans-toutes-les-disciplines/narramus>