



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

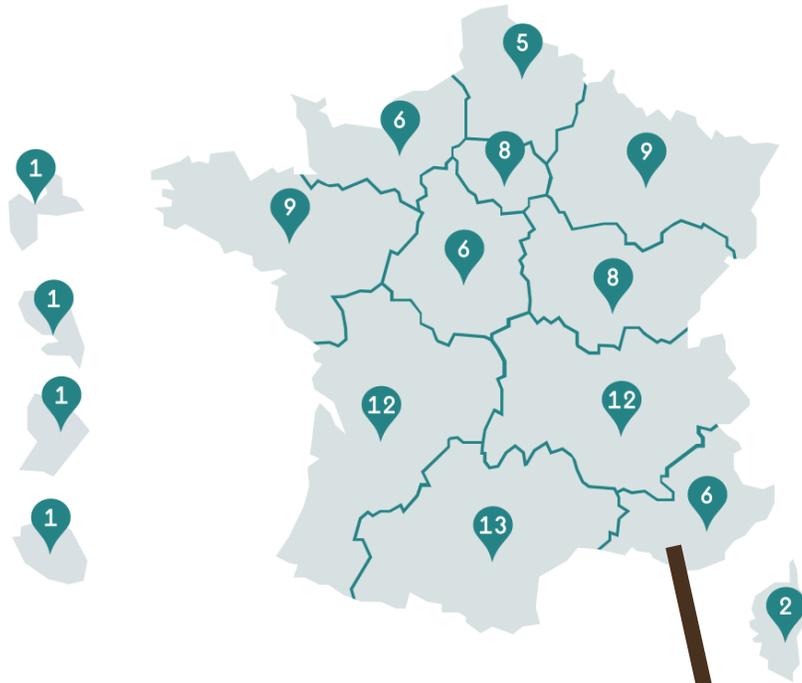
*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

CREATION D'UNE HISTOIRE SONORE

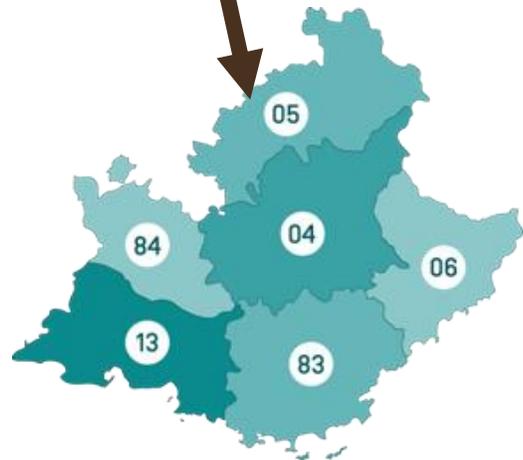
Présentation de Réseau Canopé



PACA

Direction
Territoriale

Ateliers Canopé



Arts, Culture et Société
Pédagogie d'innovation

5 domaines d'intervention

102 lieux

Numérique
Éducation et Citoyenneté
Documentation





Je souhaite être accompagné



Fiches pratiques : format
PDF ou Canoprof – Tutoriels
vidéo ou podcast



Animations/Ateliers/
Formations
en ligne



LIEU
Atelier en ligne

[Nous contacter](#) →

INSCRIPTION

Nombre de participant(s) : 1

Je souhaite participer

Pour vous inscrire, [connectez-vous](#)



DÉROULÉ

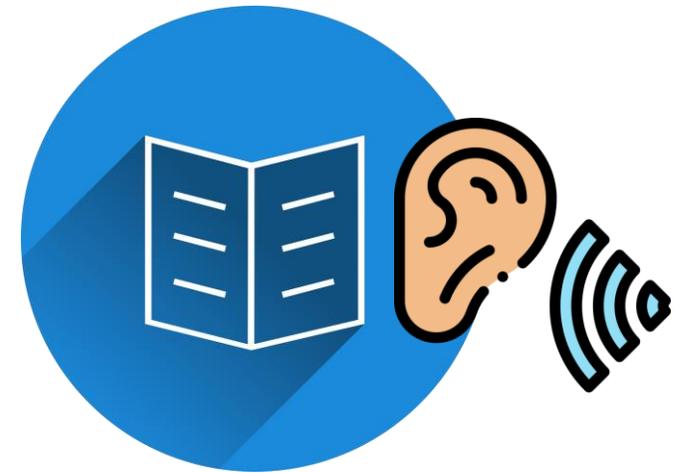
- Qu'est-ce qu'une histoire sonore ?
- Pourquoi proposer cette activité ?
- Quelle démarche proposer ?
- Comment réaliser un montage avec Audacity ?
- Quelles sont les compétences travaillées ?
- Comment organiser sa classe ?

QU'EST-CE QU'UNE HISTOIRE SONORE ?

C'est une histoire que l'on écoute via un appareil audio

L'histoire comporte :

- un texte lu ou raconté
- des sons du réel
- des éléments sonores inventés
- un générique / de la musique...



Un support visuel peut accompagner l'écoute :

- un livre (illustré ou non)

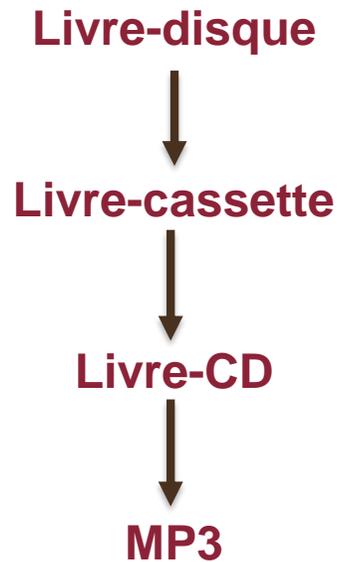
Livres-sonorisés / Plaisir à écouter une histoire avec support

Naissance du **livre-disque** :

33 tours associé à un livre par
Lucien Adès au début des
années 1950

Voir source : Wikipédia

- Livre-disque
- Lucien Adès



Histoires Radiophoniques / Plaisir à écouter une histoire sans support visuel

France Culture



Accueil > Littérature > Une sélection de fictions jeunesse à écouter, de 6 à 16 ans (et plus)

FICTIONS

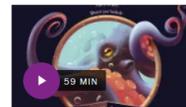
Une sélection de fictions jeunesse à écouter, de 6 à 16 ans (et plus)

17/03/2020



Nous avons choisi pour vous des fictions destinées à la jeunesse. Il y en a pour tous les âges ! Tintin ou Astérix en version sonore, des contes, des fictions en musique, des histoires pour s'endormir, d'autres pour la journée. De quoi s'échapper avec joie grâce à l'imaginaire...

DANS LE MÊME DOSSIER : FICTIONS JEUNESSE



"Vingt mille lieues sous les mers" de Jules Verne

Ina.fr



Accueil > Articles éditoriaux > Des contes à écouter

Des contes à écouter



Des contes à écouter

Des contes de fées, des histoires de Noël, des récits fantastiques... Découvrez *Le Chat*

CONTENU SUGGÉRÉ

Hans Andersen, un conteur
04/09/2015

Le chat botté
27/09/2015

Des contes magiques à découvrir
23/12/2020

DERNIÈRES MISES EN LIGNE

1964, lorsqu'on encourageait l'usage du plastique jetable
04/01/2021

Quand le plastique c'était

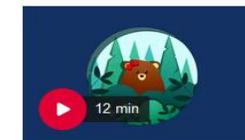
France Inter -> Une Histoire et... Oli



"Le Sapin de Saint-Etienne"

30 nov. 2020 Par Mathias Malzieu

Un titre bien mystérieux pour une nouvelle histoire d'Oli, et c'est Mathias Malzieu accompagné par Daria Nelson qui l'a trouvé. Ensemble, le duo l'a aussi imaginée et va la raconter. Vos enfants vont ...



"Les métamorphoses d'Adèle"

30 nov. 2020 Par Pierre Ducrozet

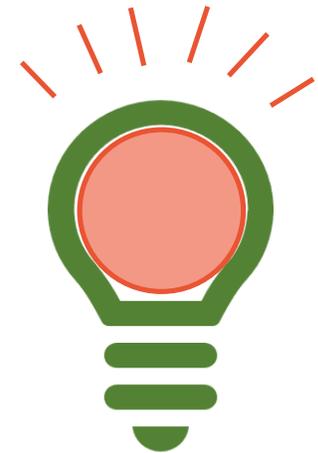
Pour Oli, l'écrivain Pierre Ducrozet a imaginé l'histoire magique d'Adèle que vos enfants vont adorer écouter, et vous aussi sûrement.



"Le petit garçon et les animaux disparus"

POURQUOI PROPOSER CETTE ACTIVITÉ?

- Stimuler la créativité et l'imagination des élèves
- Développer la compréhension d'un texte long, d'un texte narratif
- Enrichir le vocabulaire
- S'approprier une histoire et savoir la raconter
- Stimuler les sens et mobiliser le corps
- Plaisir à créer une histoire collaborative



Ours a une histoire à raconter



Album écrit et illustré par Philip C. Stead
et Erin E. Stead (2012, Ecole des Loisirs)



Un album de P. C. & E. E. Stead

Raconté et illustré par les élèves de MS de
l'école maternelle de la Rouvière

Décembre 2020



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

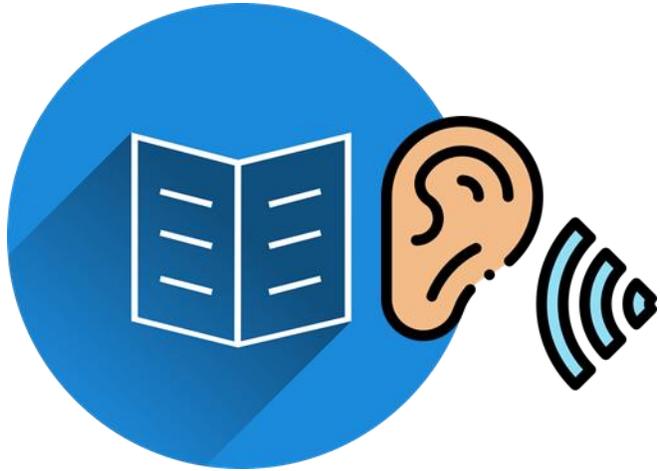
*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

QUELLE DÉMARCHE PROPOSER ?

0- DÉCOURVRIR LES HISTOIRES SONORES



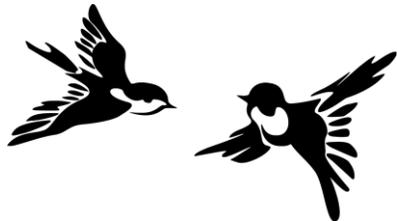
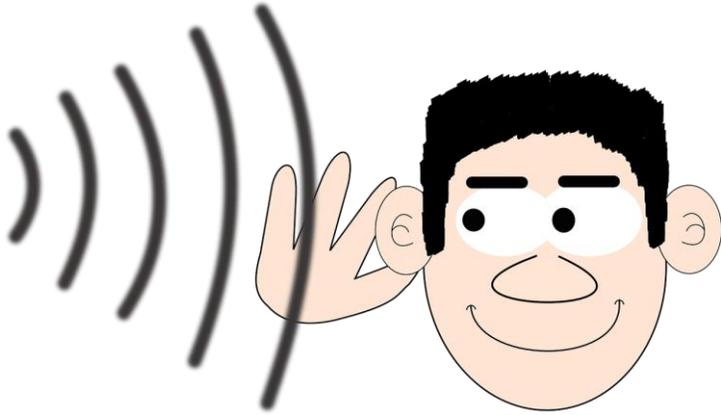
- Proposer sur une période : 1 temps de classe pour écouter une histoire sonorisée
- Ajouter à la découverte du récit un travail sur la découverte sonore de l'histoire : générique / ambiance sonore / les voix...

1- ENROLEMENT



- Présenter aux élèves le projet de création d'une histoire sonore et leur dire ou faire émerger ce qu'ils vont apprendre et ce qu'il vont faire.
- Les élèves peuvent se projeter dans l'activité proposée et s'engager plus facilement dans les tâches proposées.

2- TRAVAIL SUR LE TEXTE - COMPRÉHENSION



- A partir d'un texte narratif seul (sans illustrations), travailler la compréhension du texte.
- Faire émerger des images mentales pour se représenter l'histoire.
- Faire émerger des images mentales pour imaginer une ou des scène(s) sonore(s) autour de l'histoire.

2- TRAVAIL SUR LE TEXTE – COMPRÉHENSION



Boîte à mots
collective

Jeux
Théâtralisation
Sonorisation



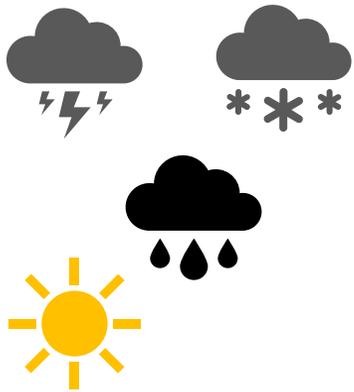
Fabriquer
une représentation mentale

Mobilisation du corps



3- TRAVAIL SUR LE SON / associer des éléments sonores au vocabulaire

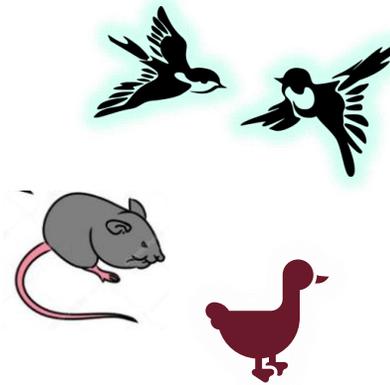
Les saisons



Lieux / ambiance



Les animaux



Les sons du corps

S'étirer
Bâiller
Se gratter
....

4- TRAVAIL SUR LE TEXTE - LECTURE EXPRESSIVE



- Repérer les signes de ponctuation, les groupes de souffle, les liaisons.



○ les pauses de la ponctuation

/ les unités de sens

∪ les liaisons

↗ ↘ les intonations de la voix

— les mots accentués

4- TRAVAIL SUR LE TEXTE - LECTURE EXPRESSIVE



S'entraîner à lire l'histoire.



S'enregistrer, s'écouter, s'améliorer.

4- TRAVAIL SUR LE TEXTE - LECTURE EXPRESSIVE



Chaque groupe enregistre son texte lu.

5- ENREGISTREMENT SONORE



Chaque groupe enregistre des sons dans son environnement ou recherche des sons dans une banque de son en ligne.

<https://lasonotheque.org/>

<https://musopen.org/fr/music/>

6- MONTAGE AUDIO

Le montage audio permet de superposer ou interposer :

- l'enregistrement du texte lu ou raconté
- le fonds sonore : générique / ambiances sonores...



LOGICIEL DE MONTAGE AUDIO

Le montage audio peut se faire à l'aide d'un logiciel :



AUDACITY

logiciel libre de montage audio
Windows

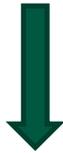


GARAGE BAND

logiciel /application
Mac

Réalisation d'un livre collectif illustré

- Avec illustrations et texte si l'histoire est lue à haute voix
- Avec illustrations seulement si l'histoire est racontée



Attention afin de donner à la réalisation une vraie apparence de livre :

- définir en amont le format du livre et l'orientation des pages,
- penser à la couverture, 4^e de couverture, sources...,
- La police d'écriture (lisible par tous et suffisamment aérée)...



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

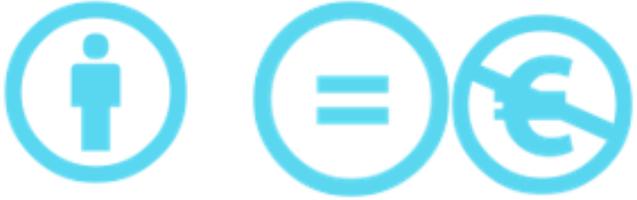
*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

RAPPEL DES DROITS D'EXPLOITATION DES OEUVRES

DROITS / LES LICENCES D'UTILISATION CREATIVE COMMONS

<p>CC BY</p> 	<p>1. Attribution : Le titulaire des droits autorise toute exploitation de l'œuvre, y compris à des fins commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, dont la distribution est également <u>autorisé</u> sans restriction, à condition de l'attribuer à son l'auteur en citant son nom. Cette licence est recommandée pour la diffusion et l'utilisation maximale des œuvres.</p>
<p>CC BY ND</p> 	<p>2. Attribution + Pas de Modification (BY ND) : Le titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales), mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivées.</p>
<p>CC BY NC ND</p> 	<p>3. Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Pas de Modification (BY NC ND) : Le titulaire des droits autorise l'utilisation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivés.</p>

Rappel : Libre de droit si l'œuvre est tombée dans le domaine public.
L'auteur peut aussi accorder une autorisation spécifique sur demande.

DROITS / LES LICENCES D'UTILISATION CREATIVE COMMONS

<p>CC BY NC</p> 	<p>4. Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale (BY NC) : le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une utilisation commerciale (les utilisations commerciales restant soumises à son autorisation).</p>
<p>CC BY NC SA</p> 	<p>5. Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Partage dans les mêmes conditions (BY NC SA) : Le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.</p>
<p>CC BY SA</p> 	<p>6. Attribution + Partage dans les mêmes conditions (BY SA) : Le titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales) ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale. Cette licence est souvent comparée aux licences « copyleft » des logiciels libres. C'est la licence utilisée par <u>Wikipedia</u>.</p>



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

QUELLES SONT LES COMPÉTENCES TRAVAILLÉES ?



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Lire

- Lire à voix haute.
- Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.
- Contrôler sa compréhension

Comprendre le fonctionnement de la langue

- Étendre ses connaissances lexicales

Oral

- dire pour être entendu et compris
- participer à des échanges dans des situations diversifiées
- adopter une distance critique par rapport au langage produit
- Mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Enseignement artistique

Explorer et imaginer

- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

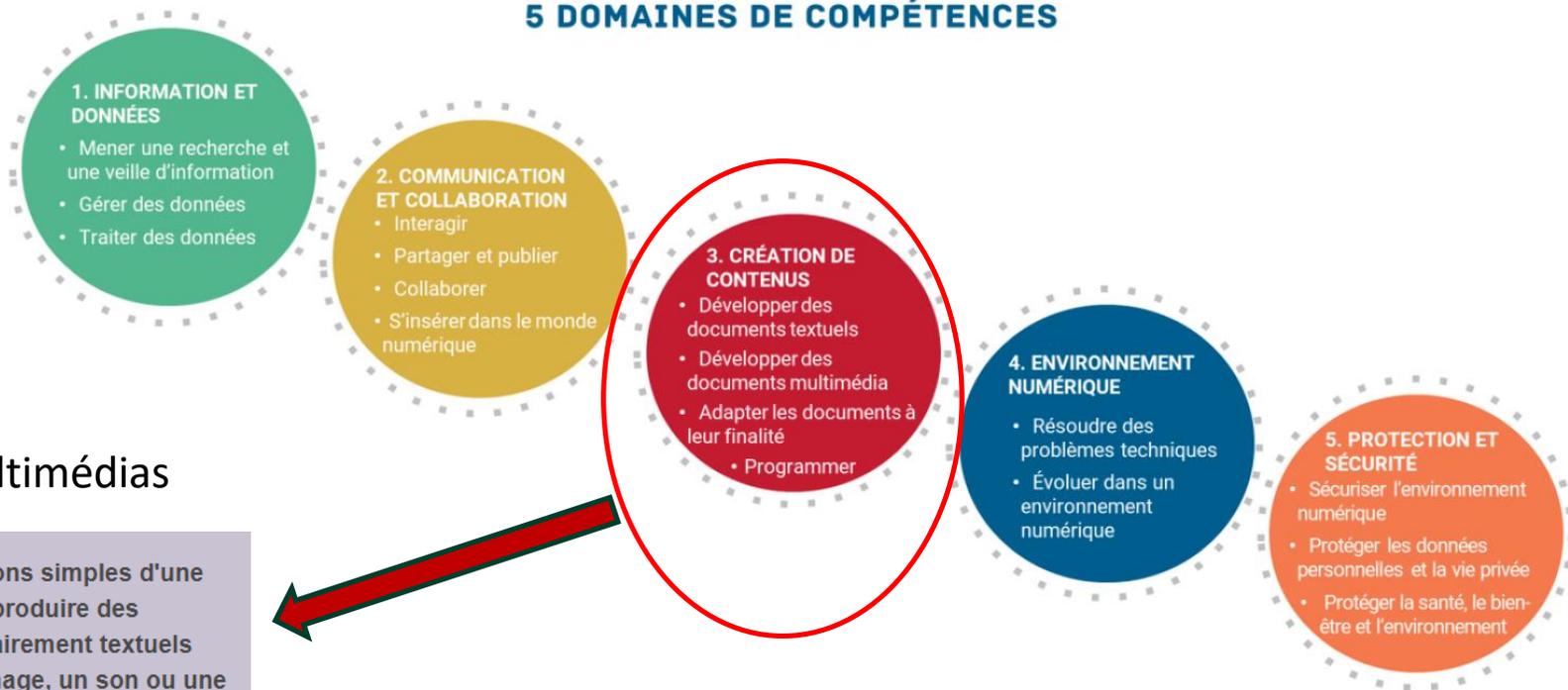
Echanger, partager

- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité .

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compétences numériques

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES



Développer
des documents multimédias

2

- Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo

<https://eduscol.education.fr/pid38818/enseignants.html>



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

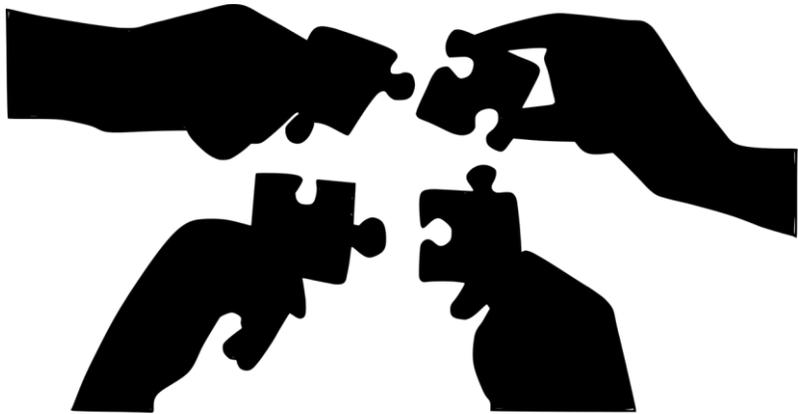


**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

COMMENT ORGANISER SA CLASSE ?

**Atelier Canopé 13 – Marseille et Atelier
Canopé 04 - Digne-les-Bains**

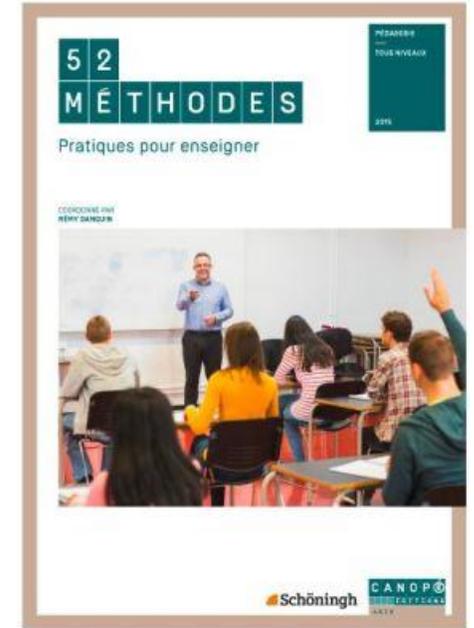
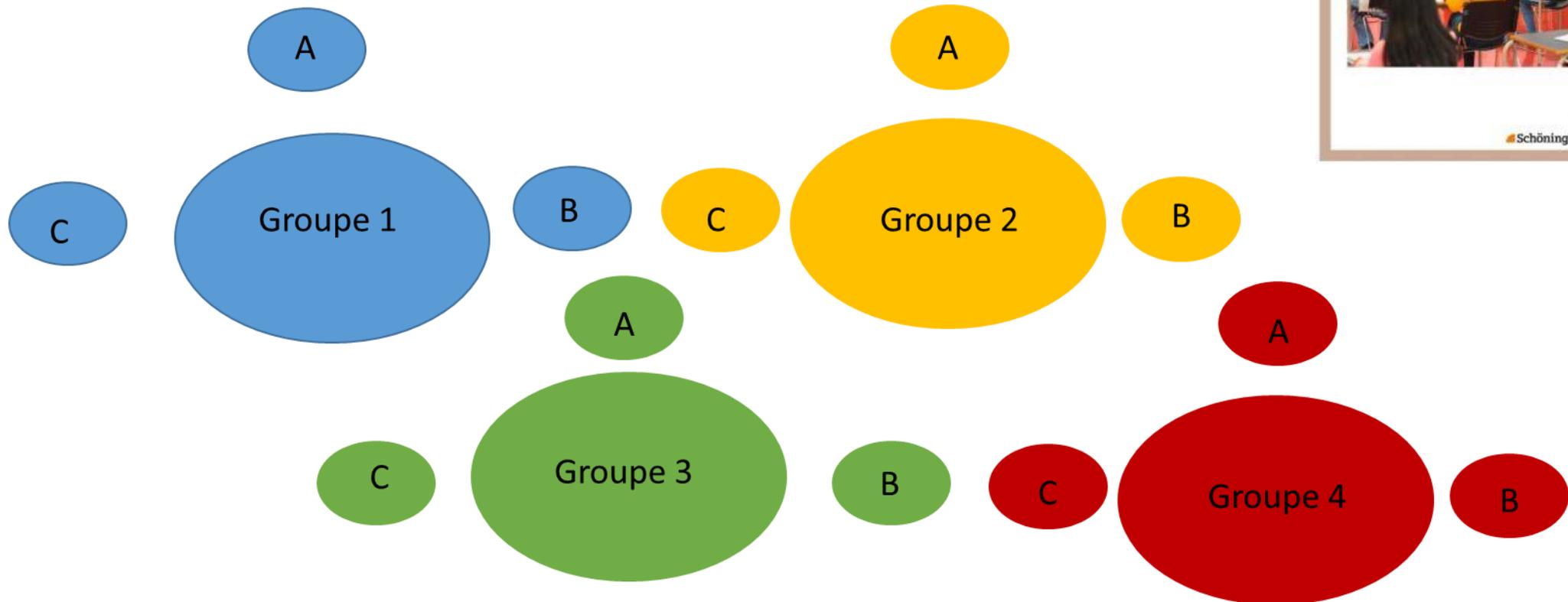
ORGANISER LE TRAVAIL DE GROUPE



- Expliquer l'organisation prévue pour créer l'histoire à écouter.
- Interdépendance positive créée au sein de la classe : chaque groupe aura la responsabilité de lire et de sonoriser une partie de l'histoire.
- Situation stimulante et engageante.
- Expliquer ses attentes.

MÉTHODE DU GROUPE EN PUZZLE

1-Constitution des groupes



MÉTHODE DU GROUPE EN PUZZLE

1-Constitution des groupes

Expert A : Responsable de l'enregistrement du texte

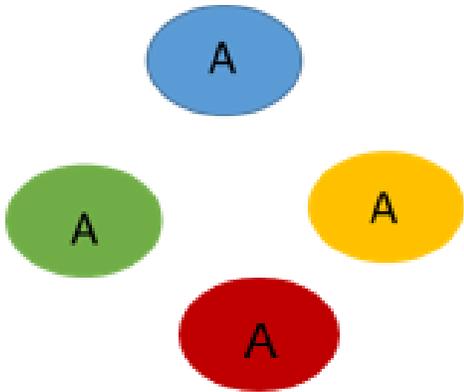
Expert B : Responsable de l'enregistrement audio

Expert C : Responsable du montage audio

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
Expert A :				
Expert B				
Expert C				

MÉTHODE DU GROUPE EN PUZZLE

2-Les experts sont formés au fur et à mesure du projet.



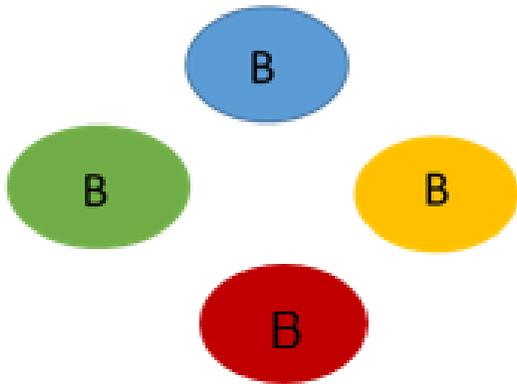
Les élèves A apprennent avec l'enseignant :

- à coder un texte pour le lire à haute voix.

De retour dans leur groupe, ils expliquent au reste du groupe comment faire pour réussir leur lecture.

MÉTHODE DU GROUPE EN PUZZLE

2-Les experts sont formés au fur et à mesure du projet.

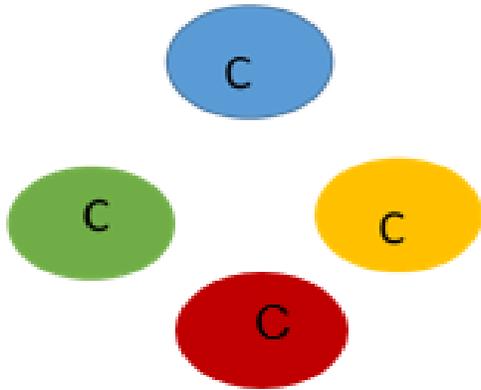


Les élèves B apprennent :

- à utiliser l'enregistreur

MÉTHODE DU GROUPE EN PUZZLE

2-Les experts sont formés au fur et à mesure du projet.



Les élèves C apprennent

- à faire le montage audio

Sitographie / bibliographie

Télécharger Audacity (site officiel)

<https://www.audacityteam.org/download/>

Tuto Audacity sur Youtube Canotech (Réseau Canopé) (durée : 2 min par vidéo)

- Créer un montage audio avec Audacity 1/3 : <https://www.youtube.com/watch?v=3v5gJRBQRww>
- Créer un montage audio avec Audacity 2/3 : <https://www.youtube.com/watch?v=Y63qL0FraRg>
- Créer un montage audio avec Audacity 3/3 : <https://www.youtube.com/watch?v=24URv5ovsbg>

Faire un montage Audio avec Audacity

<https://dane.ac-caen.fr/Faire-du-montage-audio-avec-Audacity>

52 méthodes, pratiques pour enseigner - Sous la direction de Rémy Danquin (1 ouvrage, 311 p.)

<https://www.reseau-canope.fr/notice/52-methodes.html>

Contacts

Intervenants

Jeanne Phalippon-Dantin

jeanne.phalippon@reseau-canope.fr

Hervé Dusson

herve.dusson@reseau-canope.fr

Atelier Canopé 13 Marseille

31 bd d'Athènes

13001 Marseille

contact.atelier13@reseau-canope.fr

[Site web de l'Atelier](#)

N'hésitez pas à nous contacter !