

Documentation, Lettres, BNF, 6ème : réaliser un bestiaire fantastique

Auteur de l'article : **Laureline Lemoine**

Discipline: **Documentation, Lettres**

Niveau concerné: 6e

Domaine du socle commun :

D2 : Rechercher et trier l'information.

D5 : Pratiquer diverses formes de créations littéraires et artistiques.



Compétence travaillée (EMI):

- Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances.
- Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique.
- S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne

Objectif disciplinaire (lettres) :

- « Le monstre, aux limites de l'humain »: découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres ; comprendre le sens des émotions fortes que suscitent la description et la représentation des monstres.
- Maîtriser les bases de l'écriture au clavier.
- Rédiger des écrits variés.

Ressource utilisée : Fabricabrac, application mise à disposition par la BNF.

Accès à la ressource : l'application doit être installée sur une tablette ou un smartphone. Elle est disponible sur Google Play et l'Apple Store, et fonctionne également hors ligne.

<http://editions.bnf.fr/fabricabrac>

(BnF) ÉDITIONS
LE SITE DES ÉDITIONS DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE

CATALOGUE | NUMÉRIQUE | REVUE | ACTUALITÉ | BNF ÉDITEUR

Accueil > Numérique > Beaux-arts > Enluminures

FABRICABRAC

UNE APPLICATION DE CRÉATION SUR TABLETTE POUR LES ENFANTS

Une nouvelle appli créative pour jouer avec les collections de la BnF, inventer et créer grâce à elles. Disponible sur tablette iPad et Android, Fabricabrac s'adresse aux plus jeunes, comme à leurs aînés !

En puisant dans une sélection d'éléments à positionner, agrandir, réduire ou retourner, l'enfant imagine son animal fantastique et crée ses propres chimères : tête de cerf, corps de cygne, queue de poisson ou ailes de dragon sont autant de briques issues des collections de la BnF que l'enfant pourra assembler pour satisfaire sa curiosité et son imagination. Il peut aussi inventer son pays imaginaire, en plaçant montagnes, îles, fleuves, villes et habitants sur le fond de carte ancienne de son choix. À moins qu'il ne préfère manipuler des alphabets images pour créer une affiche, une invitation ou une carte de vœux. Il pourra alors passer à la dernière étape : donner un nom à sa création et lui associer une fiche descriptive complète.

L'ensemble des éléments et images proposé est issu des collections de la BnF. Pour les petits curieux (et les plus grands), des notices rédigées spécialement pour les enfants prolongent la découverte des documents utilisés.

L'application sera progressivement enrichie de nouveaux jeux conçus sur le même principe créatif.

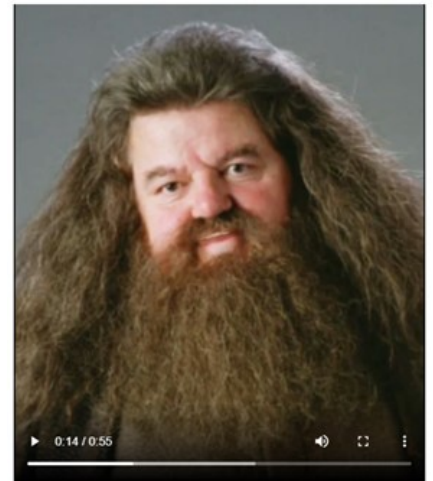
gratuit

> Télécharger sur l'Apple Store
> Télécharger sur Google Play

Pré-requis : notions de « chimère » et de « bestiaire » explicitées pendant les séances de français précédentes (étude de l'Odyssee notamment, dans le cadre de la thématique « Le monstre aux limites de l'humain »).

Modalité (déroulement de l'activité proposée aux élèves) :

Dans le cadre d'un projet dans deux classes de 6ème, plusieurs séquences ont eu Harry Potter pour thématique tout au long de l'année dans différentes disciplines. La séquence suivante est introduite par une vidéo d'Hagrid présentant aux élèves la mission qu'ils devront réaliser : étudier des créatures fantastiques puis créer des chimères que l'on rassemblera dans le bestiaire à offrir au professeur Dumbledore. La vidéo de présentation a été réalisée grâce à une application qui permet de faire parler des photos (comme Motion Portrait, Photo Speak ou Speak Pic).



1ère étape : extraire des informations d'une page de documentaire :

A partir d'une photocopie d'une double-page d'un livre documentaire du CDI sur les créatures fantastiques, les élèves doivent remplir un tableau de type « fiche d'identité » de monstre, si possible en prise de notes succinctes, sans recopier de phrases. Cette séance étant réalisée en début d'année de 6ème, elle permet d'évaluer la capacité des élèves à extraire des informations précises d'un texte relativement court (identification du paragraphe contenant la réponse, identification des mots-clés dans les questions, des synonymes de ces mots dans le texte, des réponses absentes dans le texte, compréhension des phrases...).

Cette étape est co-animée par la professeure de lettres et la professeure documentaliste, en classe entière. Les élèves travaillent en binôme, et chaque binôme a un monstre différent à étudier.

Cette séance peut être suivie d'un passage à l'oral pendant le cours de français suivant.

<i>Objectif : extraire des informations d'une double-page de livre documentaire</i>	
Nom prénom :	classe :
Nom du monstre :	
Ses caractéristiques physiques	
Aspect général <i>(beau, effrayant, ridicule...)</i>	
Taille	
Animaux qui le composent <i>(et quelles parties du corps ?)</i>	
Peau <i>(couleur, écailles, poils...)</i>	
Éléments importants, particuliers <i>(cornes, ailes, pattes, yeux, queue...)</i>	
Son comportement	
De quel pays vient-il ?	
Dans quel lieu vit-il ? <i>(forêts, grottes, déserts, rivière...)</i>	
Comment est son caractère ? <i>Intelligent, féroce, séducteur, calme...)</i>	
Que mange-t-il ?	
Comment se déplace-t-il ?	
Quel(s) pouvoir(s) ou compétence(s) a-t-il ?	
Son mode d'attaque	
Qui ou quoi attaque-t-il ? <i>(quels genres de victimes)</i>	
Comment attaque-t-il ? <i>(avec quelle arme, ou partie de son corps...)</i>	
Qui a réussi à le vaincre ? Avec quel objet ?	

2ème étape : réaliser sa propre chimère :

Grâce aux tablettes de l'établissement, chaque élève utilise l'application Fabricabrac pour réaliser l'image d'une chimère, à partir d'illustrations détournées issues de manuscrits anciens. En fonction du temps imparti, l'enseignante demande aux élèves d'envoyer leurs réalisations sur un espace partagé de l'ENT, pour les récupérer facilement. Cette étape est réalisée en demi-groupe, animée par la professeure documentaliste, pendant que l'autre groupe réalise la 3ème étape avec l'enseignante de lettres.



3ème étape : décrire sa chimère (invention) :

A partir de la même fiche d'identité que celle utilisée lors de l'étape 1, les élèves inventent les caractéristiques de leur chimère (lieux de vie, nourriture, caractère, attaque/défense, pouvoirs, etc...), en inscrivant si possible uniquement des mots-clés (mémo / prise de notes).

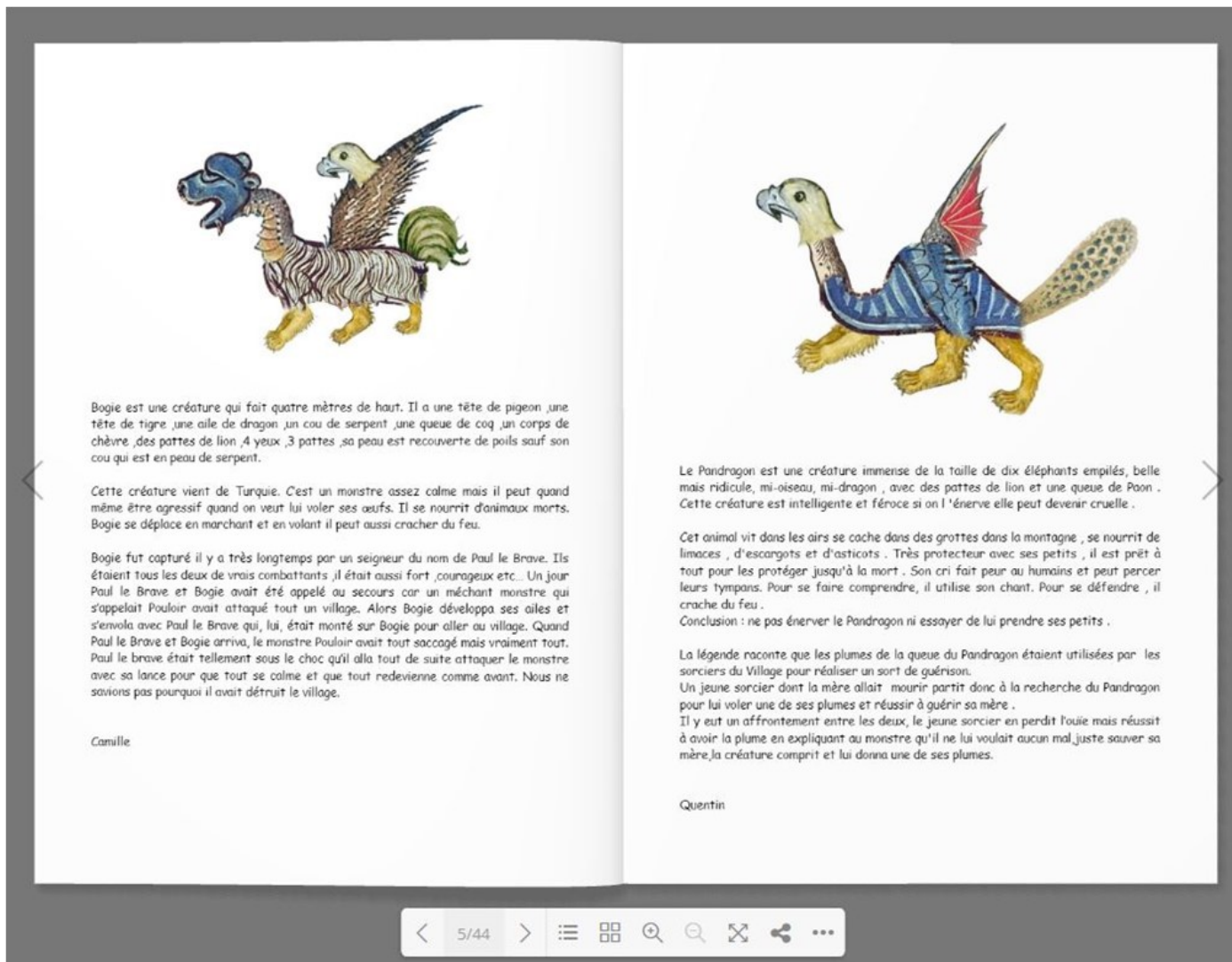
4ème étape : rédiger son texte (description) :

En utilisant les informations de leur fiche d'identité, les élèves rédigent la description de leur chimère, puis tapent ce texte sur un logiciel de traitement de texte. En fonction du temps dédié à cette étape et des objectifs de l'enseignante, certaines consignes sont précisées afin de développer les compétences en bureautique des élèves (mettre le nom de la créature en gras, justifier le texte, envoyer le texte en pièce jointe dans un mail ou le déposer dans un espace partagé de l'ENT, etc...). Cette étape est conduite par la professeure de lettres.

5ème étape : mise en forme :

Lorsque toutes les productions des élèves ont été récupérées, les enseignantes les assemblent et les impriment en format livret, pour en faire un petit livre mis à disposition de tous au CDI. Le bestiaire ainsi créé est également visible en format numérique sur le site web de l'établissement :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/clg-cdi-baccarat/le-bestiaire-fantastique/>



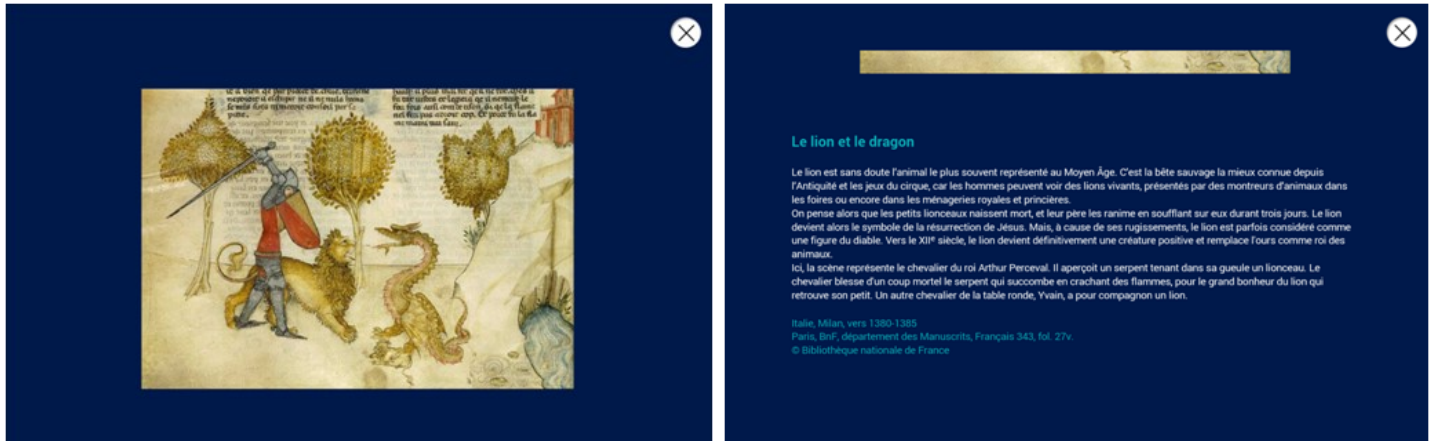
Bilan de la séquence :

Cette séquence a été réalisée une première fois sur postes informatiques à partir du site web de la BNF permettant de créer sa chimère (obsolète aujourd'hui car fonctionnant avec Flash), puis l'année suivante sur tablettes à partir de l'application équivalente Fabricabrac, à l'aide des tablettes android de l'établissement.

Il est un peu plus difficile de manipuler et d'aligner parfaitement les différents éléments sur certaines tablettes qu'à la souris, mais l'enregistrement et l'envoi sur l'ENT sont plus intuitifs pour les élèves avec l'application.

Plus-value de la ressource vis-à-vis de la compétence travaillée, des modalités d'apprentissage et de suivi, de la qualité scientifique ou didactique de la ressource, etc. :

L'application Fabricabrac de la BNF est gratuite, très simple d'utilisation, sans publicité, et fonctionne hors ligne. Elle peut donc être utilisée dès l'école primaire, et tout au long du collège. Les éléments iconographiques détournés sont de belle qualité et sont tous sourcés : pour chaque ani-



mal, il est possible de consulter l'illustration originale, accompagnée de quelques informations sur le manuscrit d'origine.

L'outil « Animaux fantastiques » de Fabricabrac peut être utilisé également en 5ème lors de l'étude du Moyen-Âge en histoire et la thématique « Héros / héroïnes et héroïsmes » en lettres.

Toujours en 5ème, Fabricabrac peut également être mobilisée pour la thématique « Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? », en utilisant « Pays imaginaires », autre outil proposé par l'application qui fonctionne de la même façon.

Voici un exemple de réalisations d'élèves :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/clg-cdi-baccarat/les-cartes-illustrees-des-pays-imaginaires/>