

Projet interculturel

Titre du projet:

Créer un conte multimédia

Conception et animation :

Le professeur d'ELCO : Mr DEMMARH Kacem Lekbir

Collaborateur : le titulaire de la 4^{ème} année primaire Mr FRANTZEN Serge.

Porteur du projet:

Etablissement : *Athénée Royal Serge Creuz (Implantation II)*

Nom et prénom du chef d'établissement : Christiane Fort

Niveau : Fondamental ordinaire

Réseau : CF

Adresse : 14 Rue de la Prospérité

Code postal : 1080 **Localité :** Molenbeek

Tel : 02/412.04.72

Fax : 02/411.43.66

Courriel : prosper_14@yahoo.fr

Année scolaire :

2007-2008

I. Contexte :

Une classe de la 4^{ème} année primaire de 15 élèves, tous des enfants issus de l'immigration. Plus de 60% parmi eux sont d'origine marocaine.

II. Description du projet :

Dans une école où tous les élèves sont des enfants issus de l'immigration (une trentaine de pays différents ; 50% de réfugiés, 50% d'enfants du quartier, essentiellement issus de l'immigration marocaine), il nous a semblé intéressant, dans le cadre d'un brassage et d'une ouverture culturels, d'étudier avec eux des contes de diverses origines, issus des cinq continents.

Ce projet a pour objectif la valorisation de chaque culture et aussi le droit à la reconnaissance. Le fait d'étudier à l'école un patrimoine littéraire autre que national permettait aux élèves en quête d'identité de reconnaître leur propre culture dans les écrits étudiés et d'être reconnus aux yeux de tous.

Face à des enfants en réelle difficulté scolaire, nous avons pensé qu'un projet interculturel, visant la valorisation de chacun, la socialisation et l'intégration de tous, pouvait engendrer chez eux un plaisir de lire et un plaisir d'écrire grâce au ressort de la motivation.

Notre projet est l'écriture d'un conte multimédia. Nous avons organisé les activités en prenant en considération l'aspect ludique et le plaisir de lire afin que les élèves prennent eux-mêmes plaisir à lire, à développer leur imaginaire et à créer un conte entier à partir des activités proposées.

L'intérêt pédagogique de la création de contes est indéniable ; outre l'objectif de la maîtrise de la langue, d'autres objectifs se profilent : développer la personnalité, renforcer la socialisation et s'insérer dans un groupe.

Sur la base de l'objet de l'activité d'un jeu : « exercices de citrons », qui est le fait d'introduire le concept de stéréotype et d'illustrer comment les généralisations influencent notre raisonnement, nous avons pensé à réaliser ce projet, en collaboration avec le titulaire de la 4^{ème} année primaire (A) et l'Asprl F.I.J. Le projet consiste à produire un conte multimédia. Un conte qui aborde la question de **stéréotype** d'une façon très simple, en partant de la dimension éthique et culturelle du jeu des citrons.

Pourquoi les contes ?

Le conte, d'après Braun A., est une des clefs qui permettent de s'ouvrir à la culture de l'autre. C'est-à-dire que, le conte permet, malgré la grande parenté

culturelle, d'identifier des particularités permettant de mieux cerner l'autre. Des déictiques culturels apparaissent suffisamment explicites pour marquer tantôt les différences, tantôt les similitudes entre deux ou plusieurs cultures.¹

La question qui se pose : comment articuler en classe une pratique interculturelle à partir de la lecture et l'analyse des contes ?

Pour répondre à cette question, je tiens à mentionner trois caractéristiques du conte : ***l'indétermination, l'imaginaire et le maintien d'un ordre*** :²

- Le « Il était une fois » situe le conte à une période indéterminée, ou plutôt il le situe hors du temps. Autrement dit, ce qui s'est passé autrefois et ailleurs peut toujours se répéter ici et maintenant. Car les personnages du conte peuvent être n'importe : le roi, la reine, le prince, le père, la mère...
- Le conte est d'entrée situé sur le registre de l'imaginaire. Ni le conteur, ni l'enfant qui écoute ne sont dupes. La fée toute puissante qui détourne la situation au bon moment, la montagne du soleil qui brûle un frère tricheur... n'ont jamais réellement existé. En bref, on ne demande à personne de croire le conte comme vrai : le conte est un récit imaginaire qui n'a rien à voir avec la croyance.
- L'histoire du conte est très souvent – pour ne pas dire toujours- celle d'un parcours initiatique. En schématisant, le héros se trouve démuné ou en danger devant les puissants (les méchants). Il doit alors, avec l'aide de fées, de génies ou par sa ruse ou son savoir, triompher d'une série d'épreuves. Vaincre les méchants et accéder à un nouveau statut dans lequel il va désormais vivre heureux.

C'est donc, de ***l'intégration du sujet dans l'imaginaire d'une socio-culture*** que nous avons essayé d'atteindre d'après les contes. Ainsi se précise l'une des fonctions pédagogiques principales de notre projet : le conte introduit une incertitude (dérèglement, menace...), provoque l'anxiété puis le calme. Il réduit ainsi la tension interne et propose une mise en forme de l'inquiétude et de l'angoisse.

Donc, nous avons choisi de travailler sur les contes pour les raisons suivantes :

- Le conte ouvre de nouvelles dimensions à l'imagination de l'enfant que celui-ci serait incapable de découvrir seul. C'est en lisant, ou en écoutant, des récits tels que les contes, en recevant, de ce fait, une quantité infinie d'informations et d'images (d'une autre nature que celles qu'ils reçoivent de la télévision), que se constitue l'imagination. Et, c'est ainsi que l'enfant apprend qu'il possède, lui aussi, beaucoup de pouvoirs, qu'il peut comprendre ce qui se passe en lui, et qu'il est capable de répondre aux questions qu'il se pose. Comme il se termine toujours bien, le conte rassure, contribue à l'épanouissement de l'enfant et révèle des vérités essentielles sur la nature humaine et sur lui-même.

¹ . BRAUN, A. Pratiquer l'interculturel par la lecture des contes. In Aménagement linguistique et pédagogie interculturelle. Didier Erudition. CIPA. Paris. 1996. p. 120.

² . CLANT, Claude. L'interculturel : Introduction aux approches interculturelles en Education et sciences Humaines. P.U.M. Toulouse. 1990. p. 78 et sq.

- Utiliser le conte comme facteur psycho-affectif car il répond aux problèmes profonds de l'enfant, selon un mode d'expression symbolique, approprié au fonctionnement d'un enfant de cet âge. L'enfant trouve écho dans les contes, quelle que soit l'invraisemblance des situations, l'écho de sa propre affectivité, de ses désirs, de ses élans. En plus, l'enfant peut s'identifier aux personnages des contes.
- La pratique du conte, dans une classe, a deux intérêts : c'est le moment privilégié pour le rêve et l'imaginaire, mais également un moment communautaire permettant de distraire et rassembler. La réunion de ces deux traits en fait une séquence précieuse et irremplaçable.
- Le conte fournit une structure de récit long. Par imprégnation, l'enfant prend, petit à petit, conscience de ce schéma. Il se construit un référent. Il peut alors anticiper, faire des hypothèses, les vérifier. Il met en place toute une gymnastique intellectuelle qu'il pourra transférer dans l'acte de lecture ou de production d'écrits. L'enfant qui écoute est dans l'obligation de respecter un cadre, s'il veut trouver du sens.

II. Intentions pédagogiques liées à l'interculturalité :

1. Construire sa personnalité, d'affiner sa perception du monde et de mieux connaître les valeurs de la société dans laquelle il vit.
2. Développer une attitude réflexive par rapport au langage, à fin de construire un langage comme pratique, comme système linguistique et manière de penser et qui engendrera la construction de la notion de citoyenneté.
3. Mettre en évidence les points communs et les divergences entre les cultures d'origine et la culture de l'école, et participer à la construction de nouvelles références culturelles.
4. Créer des moments communautaires permettant de distraire et de rassembler.
5. Favoriser la socialisation, le calme et l'écoute.

III. Objectifs pédagogiques liés à l'écriture d'un conte :

- Lire différents contes et en analyser la structure.
- Etudier la structure d'un conte dont les suites sont diverses et variées.
- Lire ses propres productions, les analyser et vérifier que les différentes suites proposées sont compatibles.
- Lire à voix haute et respecter le ton.
- Réécrire, améliorer ses productions en référence au projet d'écriture grâce à un logiciel de traitement de texte.
- Respecter une certaine mise en page. Le conte sera à événements multiples et des liens hyper textes permettront de naviguer d'un événement à un autre.

IV. Autres objectifs pédagogiques :

- Savoir rechercher de sites traitant du sujet de contes.
- Apprendre à se servir d'un traitement de texte, tant pour taper des mots que pour la mise en page. Apprendre à "sauvegarder sous"
- Echanges des idées pour faire progresser un récit.
- Avoir une certaine maîtrise d'un traitement de texte ; c'est-à-dire être capable de mettre en œuvre les principales fonctionnalités de l'outil informatique.

V. DEROULEMENT DU PROJET :

A. Phase de préparation :

1. Ecouter et lire des contes du monde entier:

- L'homme à sept bagues. (Conte mauritanien)
- Pourquoi le kangourou a une longue queue et le wombat un front plat ? (Conte australien)
- La montagne du soleil. (Conte chinois)
- La petite sirène. (Conte indonésien)

2. Dégager la structure d'un conte :

| | | |
|------------------------------|--|---|
| Situation de départ | Qui? Où? Quand? Qui? Les personnages Présentation et description des personnages, portrait physique ou moral. Où? Le lieu Où se déroule l'histoire ? Quand? Le moment Quand l'histoire se passe-t-elle ? Comment se sentent-ils ? | - Il était une fois... - Il y'a longtemps... - Il y'a très longtemps de ça... - Dans un pays lointain... - Jadis ... - Il était une fois, dans un pays lointain... - Quelque part dans... - L'été dernier... - Tout à commencé... |
| Événement déclencheur | Quoi ? Pourquoi ? Quel événement fait démarrer l'histoire ? | - Un jour... - Une nuit... - Tout à coup... - Soudain... - Brusquement... |

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| Evénements perturbateurs | Réaction du personnage, Son but... Que ressent-il ? | - Il est triste... - Il voudrait bien... - Il veut... |
| Développement | Que fait le personnage principal ? Que font les autres personnages ? Comment réagissent-ils ? | - Il essaie ... mais... - Il fait... malheureusement... - Quelques temps après... - Tandis que... - Malgré tout... |
| Solution finale | Le problème se règle-t-il ? Comment ? Comment se termine le récit ? Qu'arrive-t-il aux autres personnages à la fin du récit ? | - Enfin... - Grâce à ... - Par chance... - Finalement... - C'est ainsi que... - C'est alors que... |
| Fin | Après cette aventure que devient le personnage principal ? | - Depuis ce jour-là... - A partir de ce jour... - Depuis ce temps... |

3. Présenter la démarche de production d'un conte :

Expliquer aux élèves que pour écrire un conte il faut respecter une structure. Cette structure se constitue de six points essentiels. Donc, il faut leur révéler les 6 points et les choisir avec eux afin d'obtenir la trame de l'histoire :

1^{er} point : le méchant

- Faire une liste de tous les méchants qu'on peut rencontrer dans les histoires et en choisir un.

Exemples : Le loup, le crocodile, le serpent, l'ours, le renard, le dragon, le diable et ses démons, les pirates, les voleurs...

- Définir le méchant : qui est-il ? Que fait-il ? Pourquoi ?

2^{ème} point : le héros

- Le héros peut-être n'importe qui : un homme, une femme, un enfant (permet une identification), un animal gentil (identification pour les enfants de maternelle).

- Le héros doit toujours être plus faible que le méchant pour mettre en valeur ses qualités : courage, générosité, gentillesse...

3^{ème} point : le donateur (sa présence n'est pas obligatoire)

- Comme le héros il est plus faible que le méchant, il va lui falloir une aide.
- Le donateur est un personnage doté de pouvoirs souvent magiques ou quelqu'un (ou quelque chose) qui possède un élément magique.
Exemples : Les fées, un génie, les magiciens, le Père Noël...
- Le donateur a, ou fait semblant, d'avoir un problème pour que le héros puisse lui rendre service. Choisir ce problème
- Le héros rend service au donateur sans savoir qu'en retour le donateur va ensuite le récompenser.

4^{ème} point : l'objet magique

- C'est contre le service rendu que le donateur donnera un objet magique, c'est à dire quelque chose qui permettra au héros de vaincre le méchant.
- Avant de choisir l'objet magique il faut déterminer si, à la fin de l'histoire : On tue le méchant, on le capture, on le transforme, ou toute autre solution.
- On décidera du choix de l'objet magique en fonction du choix précédent.

5^{ème} point : Le combat (rencontre entre le héros et le méchant)

- Il est intéressant que le héros soit en grande difficulté avant de vaincre le méchant grâce à l'objet magique.
- L'utilisation de l'objet magique doit être une deuxième épreuve pour le héros. Il doit se retrouver en grand danger, il faut que l'on croie qu'il va perdre. Il ne suffit pas de lancer une pierre ou tirer sur le méchant pour le vaincre. Il faut qu'il y ait une réelle difficulté afin que l'histoire soit intéressante.

6^{ème} point : La fin heureuse

- Le héros a réussi sa quête.
- Tout le monde le félicite mais sa vraie récompense sera ce qu'il trouvera après avoir vaincu le méchant : l'amour, la richesse ou autre idée.

Enfin pour finir : nommer les personnages, situer l'histoire, éventuellement la dater et écrire un titre.

B. Phase de réalisation :

1. L'écriture du conte :

L'étape d'écriture se subdivise en sept étapes :

- Recherche, élaboration et organisation des idées.
- Mise en forme du texte.
- Ecriture d'un premier jet.
- Elaboration collective d'une grille de relecture.
- Réécriture éventuelle du texte.
- Impression sur traitement de texte et création des dessins qui illustrent les séquences principales du conte.
- Scanne et insertion des dessins.

2. La narration :

• Mise en forme de la narration :

Comment raconter la structure inventée sans écrire l'histoire ?

Faire raconter l'histoire par petits morceaux de manière chronologique. Chaque morceau doit être étoffé en le répétant et en gardant les mots clés notés pour mémoire. C'est en s'appuyant sur les mots clés que les enfants pourront narrer l'histoire sans l'écrire.

• Les outils de la narration :

- Pour que la narration soit réussie il faut être attentif à bien utiliser 3 techniques de voix afin que le public n'ait jamais à faire d'effort pour entendre ou comprendre le conteur. C'est le conteur qui doit maîtriser en s'arrêtant, parlant plus fort, répétant...

- Ne pas raconter au passé simple mais au présent.
- Accentuer les respirations et les pauses.

3. La lecture à haute voix :

On peut faire un atelier d'écriture du conte.

Puis on utilise les mêmes techniques que pour la narration : la maîtrise de la voix.

En plus, les respirations sont primordiales, elles ne respectent pas forcément la ponctuation. On peut en rajouter pour donner de la couleur et du relief. Pour cela inventer un code de respiration que l'on se note sur le texte.

4. La théâtralisation :

- Dans un conte théâtralisé on garde un narrateur alors qu'il n'y en a pas dans une pièce de théâtre.
- Le narrateur ne doit pas dire ce qu'on va jouer. Il introduit et lie les scènes. Il ne doit pas redire non plus ce qui vient d'être vu ou joué.

5. La mise en scène :

- Découper le conte en scènes liées par un narrateur.
- Pour écrire les dialogues, faire jouer les enfants en recherchant par l'improvisation. Une fois que l'on est satisfait de l'improvisation, on écrit le dialogue et le jeu scénique. Faire jouer une scène par différents enfants afin de l'enrichir avant de l'écrire.

VI. Partenaires :

Nom de la structure : Asbl FIJ

Nom et fonction de la personne responsable : Sophie Knott, animatrice

Adresse : FIJ Molenbeek, centre multimédia rue Piers, 48 à 1080 Bruxelles.

Rôles de la FIJ : L'asbl FIJ apportera toute son expérience en « pédagogie du multimédia ». Elle apportera aussi son savoir-faire « technique » : les élèves apprendront à utiliser les fonctionnalités offertes par l'outil informatique (travail sur le texte et l'image, montage vidéo, trucages,...)