


Niveau de classe Nombre d'élèves (par niveau)	LV	Catégorie	<i>ne pas remplir</i>
CE1-CE2 – 23 élèves (10 CE1 – 13 CE2)	anglais	NUMERIQUE	N6

Ecole, Ville Circonscription	NOM et Prénom de l'enseignant(e) responsable du projet <i>(préciser également le titulaire de la classe si différent)</i>
Ecole Jean Jaurès, Saint Georges d'orques Circonscription : Montpellier ouest	BOULLIS Anne-Sophie

TITRE DE L'ALBUM	The chameleon who can't change colour
UNE IMAGE EXTRAITE DE L'ALBUM	
RESUME DE L'HISTOIRE	<p>Un petit caméléon qui ne peut pas changer de couleurs. Il se sent seul. Pourtant, il fait des efforts. Il va même jusqu'à se peindre le corps pour jouer avec ses frères et sœurs mais la pluie ruine ses projets. Un jour, le soi-disant caméléon se met à courir pour sauver sa famille ! En fait, ce caméléon est un lézard !</p>
INFORMATIONS UTILES	<p>Nous avons étudié et fait « à la manière de » sur d'autres albums plus simples avec une structure répétitive avant de passer à celui-ci pour être plus à l'aise dans la création. Nous avons étudié I can / I can't, le vocabulaire des animaux et celui du livre ainsi que I like / I don't like. Nous avons beaucoup joué à « Simon says » avec I can / I can't (ce qui nous a permis de travailler « les actions »).</p> <p>Le personnage héros a été choisi par vote. Puis nous avons inventé l'histoire et nous l'avons découpée afin d'avoir une page par binôme. Chaque binôme (CE1 – CE2) a réalisé un brouillon et ensemble nous avons énuméré les possibilités graphiques. Le carton ondulé a été choisi comme « fil conducteur » du livre, chacun imaginant le reste de la page à son envie (feutre, crayon, craie grasse, peinture, découpage, coloriage...). Les fonds ont été scannés, puis les personnages séparément afin de pouvoir leur donner vie dans le logiciel scratch.</p> <p>Chaque élève a ensuite appris son texte, enregistré pour la version numérique. Les Ce2 ont travaillé la narration alors que les CE1 ont simplement repris les formules étudiées en classe. Pour la dernière phase de création numérique, j'ai choisi de travailler avec le logiciel gratuit Scratch, qui permet une initiation à la programmation informatique (mise en avant dans les nouveaux programmes) en s'amusant et en regroupant le texte, l'image et le son. Nous avons déjà fait de la programmation robotique en début d'année.</p> <p>Ce thème a permis de parler de la différence et de faire échos à d'autres livres et discussions.</p>