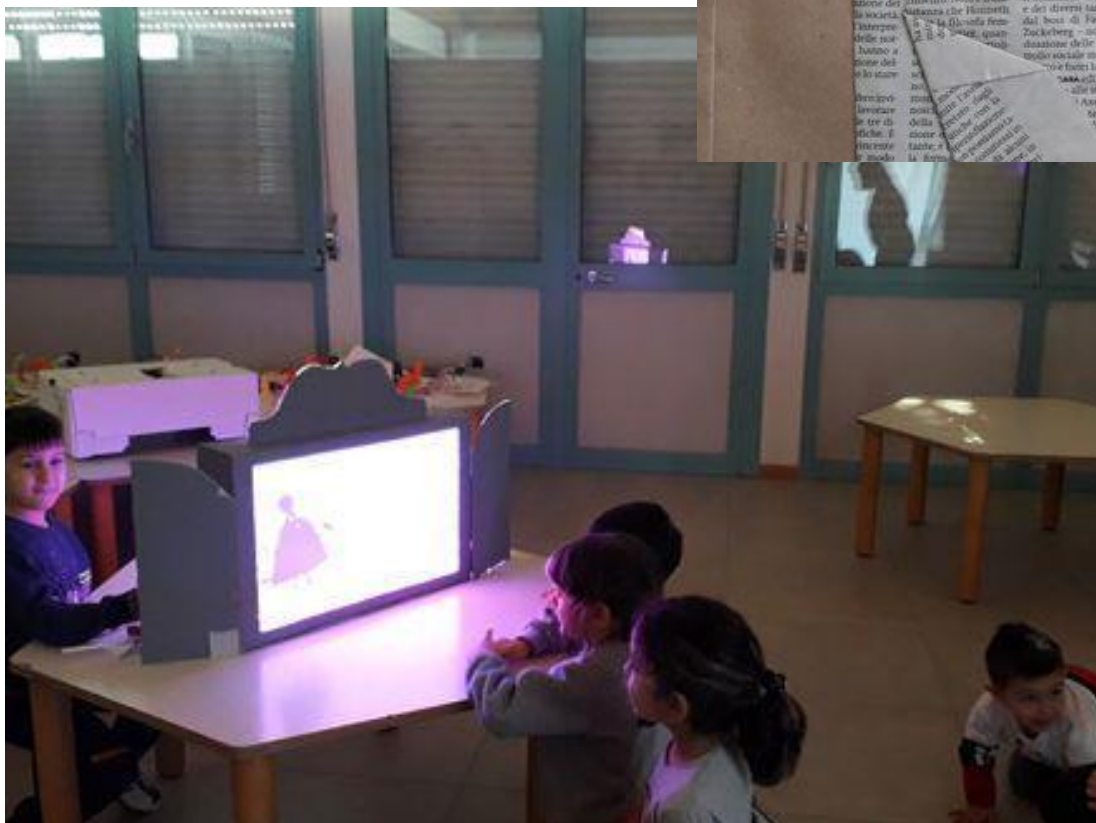
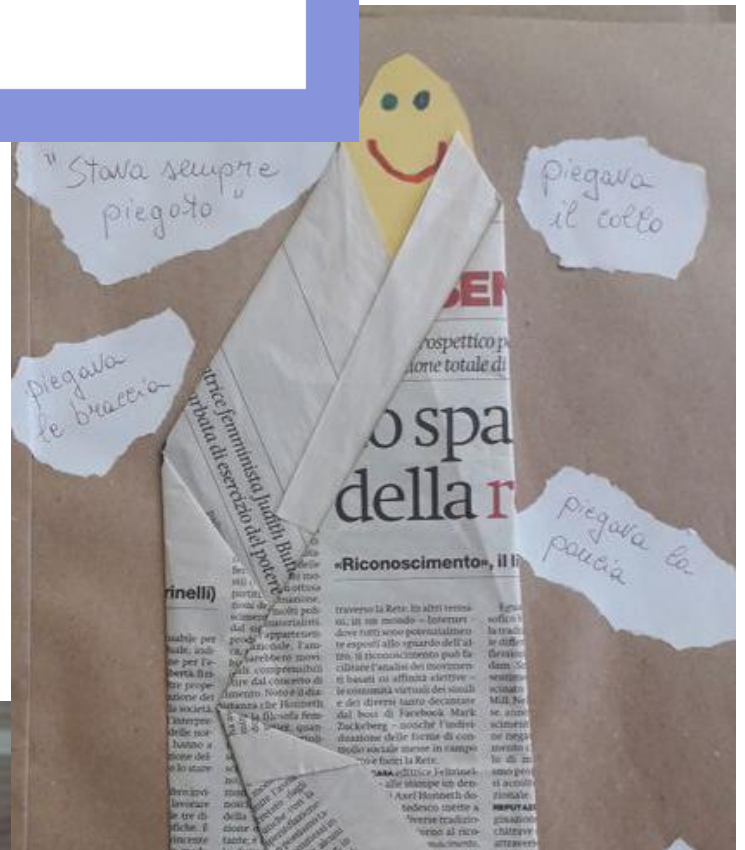


Les 5 Malfoutus



Les 5 Malfoutus

Une idée de :

Caterina Fabbri - Catia Podeschi, enseignants.es ECEC à l'école maternelle "Gli amici di Ulisse", Pietracuta – Italie. **En co-design avec Zaffiria.**

Âge : 3-5 ans

Mots-clés : #narration #corpsetmouvements #images #bookcreator #chatterpix

Question clé : *Comment faire en sorte que les personnages d'un livre deviennent le moteur de "l'estime de soi et de la participation" en utilisant des techniques d'expression numériques et analogiques ?*

Objectifs généraux :

- Améliorer les canaux de communication, verbale et non verbale ;
- Favoriser l'estime de soi et la participation ;
- Accroître l'attention et les capacités d'écoute ;
- Améliorer les schémas moteurs de base et la coordination ;
- Valoriser les aspects particuliers de la personnalité de chaque élève.

Durée : 7 activités avec les enfants de 40 minutes chacune pour un total d'environ 5h

Matériel :

À l'école	À la maison
<ul style="list-style-type: none">● Livres illustrés (Les 5 Malfoutus de Beatrice Alemagna) ;● Livres numériques ;● Séquences vidéo ;● Théâtre / théâtre d'ombres ;● Consommables faciles (papier, carton, peinture, marqueurs, etc.) ;● Ciseaux ;● Colle ;● Matériaux récupérés/recyclés.	<ul style="list-style-type: none">● Ordinateur/téléphone/tablette ;● Livres audio ;● papier ;● carton ;● ciseaux ;● Colle ;● Matériel de récupération ;● Couleurs ;● Peintures ;● Marqueurs.

Programmes/Apps :

Padlet	Book Creator	iMovie	Chatter Pix
Objectif : Mur virtuel où l'on peut partager des images, des vidéos, des textes, des dessins.	Objectif : Créer un livre numérique.	Objectif : Montage audio/vidéo	Objectif : Creating characters that speak by moving
Média : Ordinateur, tablette, smartphone.	Média : Ordinateur, tablette, smartphone.	Média : Ordinateur, tablette, smartphone.	Média : smartphone
Lien : www.padlet.com	Lien : https://bookcreator.com	Lien : https://www.apple.com/it/imovie/	Lien : Android , IOS
Alternatives : Fresque	Alternatives : Canva	Alternatives : VN, CapCut, InShot, windows photos tool	

Résumé

À partir du livre illustré "Les 5 Malfoutus" de Beatrice Alemagna (également disponible en anglais, en français et en portugais), les enfants entreprennent un voyage artistique et émotionnel au cours duquel ils découvrent que les défauts des gens sont aussi ce qui les rend spéciaux. À la maison, avec leurs parents, les enfants écoutent l'histoire, créent leurs propres défauts à l'aide de matériaux simples, leur donnent vie à l'aide d'une application simple et inventent une fin différente pour l'histoire. À l'école, les enfants se transforment en personnages de l'histoire à travers une série d'expériences psychomotrices et théâtrales. Les histoires inventées par les enfants et toutes leurs expériences seront rassemblées pour créer un livre électronique.

Étape par étape

Étape 1

À
l'école

Les enseignants.es présentent aux enfants le livre "Les 5 Malfoutus" de Beatrice Alemagna (disponible en italien, français, portugais (Brésil), espagnol, coréen, anglais, polonais, suédois, chinois) et animent une discussion/réflexion de groupe en posant des questions telles que :

- Pourquoi les enfants ont-ils besoin d'un livre ?
- Quel est votre méchant préféré ? Pourquoi ?
- Pourquoi pensez-vous qu'on les appelle Maloutus ?
- Comment les Malfoutus réagissent-ils à l'arrivée du nouveau personnage ?

Guidés par les enseignants.es et au rythme de la musique, les enfants s'amuse à reproduire les mouvements des différents personnages de l'histoire.



En cas d'enseignement à distance

Les enseignants.es envoient une lecture vidéo du livre (ou une vidéo dans laquelle ils lisent eux-mêmes le livre en montrant les images) afin que les familles puissent profiter de l'histoire au moment qui leur convient le mieux.

Étape 2

À la
maison

Les enseignants.es envoient aux parents une lecture vidéo du livre ou un enregistrement audio pour que les enfants puissent réécouter l'histoire en famille. Ils envoient également une demande de téléchargement de l'application « Chatter Pix », pour l'essayer et jouer librement.

Les enfants, avec les parents, créent leur propre "marionnette" à l'aide de papier, de carton ou de matériaux recyclés. La tâche suivante consiste à trouver un nom pour le personnage et ses caractéristiques. Grâce à l'application Chatter Pix, la marionnette peut ensuite "prendre vie" et se présenter. Les produits finaux sont envoyés aux enseignants.es, ou téléchargés dans le padlet commun.

Le personnage créé dans la famille sera amené à l'école.

Étape 3

À
l'école

De retour en classe, les enfants répètent la "tâche maison" et créent d'autres marionnettes à l'école, en petits groupes. Pendant ce temps, les enseignants.es construisent un petit "théâtre d'ombres" avec une boîte en carton recyclée (comment faire).

Lorsque le théâtre et les marionnettes sont prêts, le théâtre d'ombres peut commencer.



En cas d'enseignement à distance

Les enseignants.es partagent un tutoriel vidéo invitant les parents à créer avec leurs enfants un petit théâtre d'ombres à la maison à l'aide d'une boîte à chaussures, de papier support et de la lampe torche du smartphone comme source de lumière. Et avec les marionnettes ainsi créées, jouer à inventer de nouvelles histoires.

Étape 4

À la
maison

Les enfants, avec l'aide de leur famille, réfléchissent à un message qu'ils aimeraient envoyer à l'un des Malfoutus. À l'aide de Padlet, ils enregistrent et envoient un message audio au personnage choisi.

Étape 5

À
l'école

Après avoir écouté les audios téléchargés par les enfants, les enseignants.es préparent des messages audio dans lesquels ils répondent aux messages des enfants, en utilisant « Chatter Pix » et en faisant en sorte que la figurine réponde d'elle-même.

En cercle, les enfants écoutent les réponses des Malfoutus aux messages des enfants.

Guidés par les enseignants.es et au rythme de la musique, les enfants s'amuse à reproduire les mouvements des différents personnages de l'histoire.



En cas d'enseignement à distance

Les enseignants.es envoient un message vidéo musical dans lequel ils invitent les enfants et les familles à bouger en rythme avec la musique, en essayant de reproduire les mouvements des personnages de l'histoire.

Étape 6 --- <i>À la maison</i>	Les parents et les enfants émettent l'hypothèse d'une fin alternative à l'histoire et la représentent graphiquement. Les dessins et l'histoire de la fin alternative sont photographiés et envoyés aux enseignants.es.
Étape 7 --- <i>À l'école</i>	Les enseignants.es créent un livre numérique avec l'app book creator qui rassemble la documentation des expériences réalisées et les fins alternatives inventées avec les parents, qui sont ensuite projetées en classe. En cas d'enseignement à distance Allez directement à la conclusion.

Conclusion

Présentiel	Distanciel
Les parents sont invités à vivre l'atelier de mouvement des personnages dans la classe avec les enfants. À la fin de l'atelier, ils recevront le QR Code lié au livre numérique.	Les livres numériques créés par les enfants seront chacun liés à un QR Code. Les enseignants.es rassemblent tous les QR Codes dans un padlet qu'ils partagent avec les familles.

