

a-AO!N

Apprentissage des langues d'origine à travers des
approches artistiques et innovantes

Raconter des histoires avec du sable

Laissez les enfants être créatifs avec le sable cinétique pendant qu'ils explorent les textures, créent des formes et donnent vie à leurs propres histoires imaginatives avec du sable et des personnages en carton dans cette activité de narration interactive.



Narration d'histoire avec du sable FR

Profil des participants : Enfants de 2 à 6 ans issus de l'immigration et accompagnés de leurs parents

Nombre maximum de participants : 1 à 10 personnes

Durée de l'activité : 20 à 30 min

Matériel : Sable cinétique, sac « magique » avec des personnages en carton (3 personnages par enfant).

Compétences linguistiques : Expression orale, prononciation, compréhension orale, développement du vocabulaire, syntaxe et construction de phrases

Autres compétences : Créativité, compétences artistiques, culture, interculturel, connaissance de soi, intergénérationnel, travail d'équipe et collaboration, motricité fine

Niveaux : De A1 à C2

Développé par / Origine / Langue originale : Marinessa Radchenko, Koopkultur e.V. / Allemagne, Ukraine / Ukrainien, Russe



Narration d'histoire avec du sable

a-AQ!N



1. Présentation de l'activité:

- Rassemblez les enfants autour d'une grande table ou sur le sol, où ils pourront tous atteindre le sable cinétique.
- Expliquez qu'aujourd'hui, ils utiliseront du sable pour créer ensemble des histoires magiques.

2. Explorer le sable :

- Donnez à chaque enfant du sable cinétique. Encouragez-les à le **toucher**, le **presser** et le **modeler**, en leur expliquant comment il peut prendre la forme qu'ils imaginent.
- Commencez une séance de jeu guidée où l'animateur décrit différents éléments naturels. Par exemple :
 - « Peux-tu faire pleuvoir avec le sable ? » (Laisser le sable tomber entre leurs doigts comme des gouttes de pluie.)
 - « Créons une cascade. » (Déplacez le sable comme s'il s'agissait d'eau qui coule.)
 - « Pouvez-vous imaginer l'océan ? » (Aplatissez le sable pour qu'il ressemble à la mer.)
- Au fur et à mesure que vous parcourez chacun de ces éléments, demandez aux enfants de répéter **mot clé** à voix haute (par exemple, « pluie », « cascade », « océan ») pour renforcer l'atmosphère narrative.

3. Construire avec du sable:

- Après avoir joué avec le sable, encouragez les enfants à créer de petites formes ou structures. Demandez-leur de décrire ce qu'ils ont construit. Par exemple :
« Qu'est-ce que tu as fait avec du sable ? Est-ce une montagne ou un château ? »

4. Sac magique - Choisir les personnages:

- Présentez le « Sac Magique » rempli de personnages en carton.
- Laissez chaque enfant tirer à tour de **rôle trois personnages** du sac.
- Encouragez-les à décrire qui sont leurs personnages (par exemple, « J'ai un dragon, une princesse et un sorcier »).



5. Créer une histoire:

- Maintenant qu'ils ont leurs structures de sable et leurs personnages, guidez les enfants à créer **leur propre nouvelle**. Encouragez-les à réfléchir à la façon dont leurs personnages interagissent avec ce qu'ils ont construit à partir de sable.
- Donnez des exemples pour susciter des idées, comme : « Peut-être que ton dragon garde le château de sable ? Ou peut-être que la princesse navigue sur la mer de sable ? »

6. L'heure du conte:

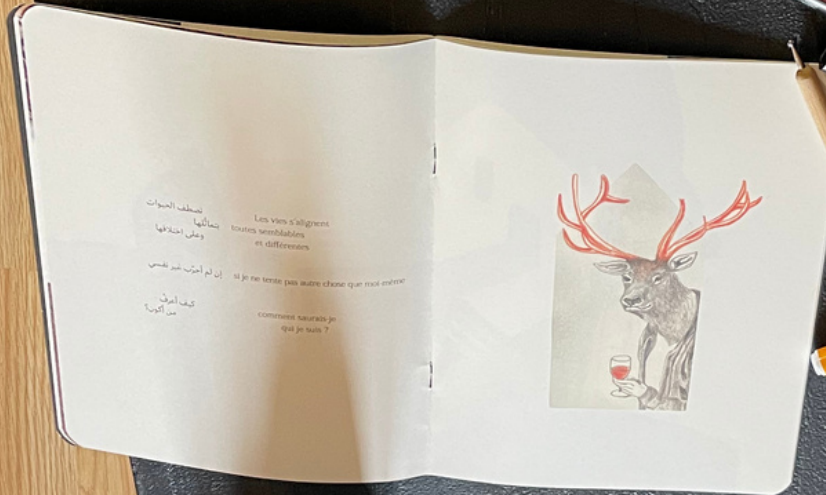
- Une fois que les enfants ont fini de créer leurs scènes de sable, faites le tour du groupe et laissez chaque enfant **partager brièvement son histoire**.
- Encouragez-les à utiliser les mots clés qu'ils ont appris plus tôt (pluie, cascade, océan) et à pointer leurs créations de sable tout en racontant leur histoire..

7. Clôture de l'activité:

- Remerciez les enfants pour leur créativité et rappelez-leur comment ils ont utilisé à la fois le **sable et l'imagination** pour créer leurs histoires.
- Rassemblez les personnages et commencez la transition vers l'activité suivante.

RECOMMANDATIONS POUR LES ÉDUCATEURS ET LES ENSEIGNANTS

NARRATION D'HISTOIRE AVEC DU SABLE



تصطف السموات
تتماثلها
وعلى اختلافها

إن لم أكن شرب عيسى

كيف أكون؟

Les vœux s'allignent
toutes semblables
et différentes

si je ne tente pas autre chose que moi-même

comment saurais-je
qui je suis ?



RECOMMANDATIONS POUR LES ÉDUCATEURS ET LES ENSEIGNANTS- 1



NARRATION D'HISTOIRE AVEC DU SABLE

Préparation:

Assurez-vous d'avoir suffisamment de sable cinétique et d'images en carton pour tous les enfants du groupe. Les images en carton peuvent être remplacées par des figurines en plastique ou en bois de taille et de forme adaptées à leur âge (par exemple, pas trop petites pour être avalées par les jeunes enfants, sans bords tranchants, etc.). Ces figurines peuvent être réalisées avec les enfants avant l'activité, si leurs compétences le permettent.

Résultat attendu :

L'objectif de cette activité est que chaque enfant crée une petite structure ou scène de sable, ainsi qu'une courte histoire imaginative incluant les personnages choisis et les éléments créés dans le sable. Ces histoires, partagées avec le groupe, peuvent inclure un langage descriptif utilisant le vocabulaire naturel introduit (p. ex., pluie, océan, cascade). De plus, les enfants peuvent se familiariser avec la narration et s'engager dans le jeu coopératif en interagissant avec les histoires et les créations des autres.

Adaptation/Application de la méthode :

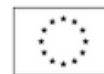
- **un groupe avec des compétences linguistiques variées**

Cette méthode requiert une connaissance minimale de la langue, un bon niveau de compréhension et au moins des compétences orales de base.

La méthode peut être adaptée à différents niveaux de langue.

Les exercices peuvent être rendus plus difficiles par l'introduction de vocabulaire supplémentaire et l'utilisation de phrases plus longues et plus complexes.

L'activité peut être réalisée avec des groupes de niveaux linguistiques différents. Pour les débutants, les exercices peuvent se concentrer sur le vocabulaire de base et des structures de phrases plus simples, tandis que pour les participants plus avancés, ils peuvent être rendus plus difficiles par l'introduction de vocabulaire supplémentaire et des phrases plus complexes.



- **options bilingues/multilingues**

Les activités peuvent être adaptées à un contexte bilingue ou multilingue. La méthode s'appuyant sur des supports non écrits, elle s'adapte facilement à différentes langues. La flexibilité des tâches permet aux apprenants de travailler dans leur langue maternelle tout en intégrant progressivement la langue cible. De plus, les activités peuvent être adaptées pour encourager l'interaction entre apprenants de différents horizons linguistiques, favorisant ainsi la communication et la collaboration interlinguistiques. Elles sont donc adaptées à différents contextes linguistiques.

- **contextes culturels**

Les images et les histoires peuvent être culturellement pertinentes.

- **autres tranches d'âge**

L'activité peut être adaptée aux écoliers. Pour les plus jeunes, les tâches peuvent se concentrer sur un vocabulaire plus simple, des phrases plus courtes et un apprentissage plus interactif et ludique, avec des supports visuels et des récits. Pour les plus âgés, les activités peuvent inclure des structures linguistiques plus complexes et un vocabulaire plus avancé.



- **options d'enseignement à distance**

L'activité est adaptable aux formats d'apprentissage à distance tels que les cours et ateliers en ligne.

Plateformes numériques : L'activité peut être menée à l'aide d'outils de visioconférence (par exemple, Zoom, Microsoft Teams) qui permettent une interaction en temps réel entre les participants. Des salles de réunion peuvent être utilisées pour des activités en petits groupes.

Supports interactifs : Les supports visuels et les jeux peuvent être numérisés et partagés via des plateformes en ligne. Par exemple, l'utilisation de diaporamas ou de PDF interactifs garantit que tous les participants ont accès aux mêmes supports, où qu'ils se trouvent.

Collaboration en ligne : des outils tels que Google Docs, Padlet ou Miro peuvent faciliter les activités collaboratives où les apprenants peuvent apporter des idées, effectuer des tâches et partager des réponses en temps réel.

Sessions enregistrées : Les ateliers peuvent être enregistrés et mis à disposition pour une visualisation ultérieure, permettant aux participants de revoir le matériel à leur propre rythme.

Apprentissage asynchrone : les activités peuvent être adaptées à l'apprentissage asynchrone en fournissant des instructions claires, des démonstrations vidéo et des ressources en ligne attrayantes, permettant aux apprenants d'effectuer des tâches de manière indépendante à leur convenance.

- **options pour les parents**

Les parents peuvent répéter l'activité avec leurs enfants, surtout une fois les règles connues. Le matériel et les formats sont faciles à comprendre, permettant aux enfants de réaliser les activités seuls ou avec d'autres. Les consignes et les tâches peuvent être adaptées pour que les enfants puissent s'entraîner à leur propre rythme. En groupe, un enfant peut jouer le rôle de guide, permettant ainsi de poursuivre l'activité sans supervision directe. Ce format encourage les enfants à apprendre et à travailler seuls.

- Les compétences linguistiques varient d'un individu à l'autre. Les participants peuvent avoir des niveaux de compétences linguistiques différents, ce qui peut rendre difficile une participation équitable de tous. Les animateurs doivent être prêts à adapter les activités au fur et à mesure pour tenir compte des différences de compétences linguistiques et garantir l'inclusion.
- Dynamique de groupe : Gérer la dynamique de groupe peut s'avérer complexe, surtout si les participants sont timides ou réticents. Les animateurs doivent être prêts à encourager l'engagement et à créer un climat propice aux interactions.
- Ressources ou matériels limités : Certains ateliers peuvent nécessiter du matériel ou des outils spécifiques qui ne sont pas forcément disponibles localement. Les animateurs doivent préparer des activités de secours ou des ressources alternatives en cas de pénurie.
- Gestion du temps : Les ateliers peuvent durer plus longtemps que prévu si les participants ont besoin de temps supplémentaire pour réaliser les activités ou les discussions. Les animateurs doivent faire preuve de souplesse et être disposés à ajuster le programme selon les besoins, en privilégiant les contenus clés.
- Sensibilité culturelle : Les participants peuvent provenir de cultures différentes, ce qui peut entraîner des interprétations divergentes des activités ou des sujets. Les animateurs doivent être conscients de ces différences et prêts à gérer tout malentendu ou gêne éventuel.
- Limites d'espace : L'aménagement de la salle d'atelier peut ne pas être propice aux activités prévues, ce qui peut affecter les déplacements ou les interactions. Les animateurs doivent évaluer l'espace à l'avance et être prêts à adapter les activités à l'environnement.
- Les séances longues peuvent entraîner une fatigue chez les participants, ce qui réduit leur engagement et leur concentration. Les animateurs doivent prévoir des pauses et proposer des activités variées pour maintenir leur niveau d'énergie.
- Recueillir des retours en présentiel peut s'avérer complexe, surtout avec un grand groupe. Les animateurs devraient envisager d'utiliser des méthodes de feedback rapides et anonymes, comme des post-its ou des systèmes de notation simples, pour évaluer les réponses des participants.

Références et ressources:

- Kinetic Sand DIY: <https://eatingrichly.com/kinetic-sand-recipe/>
- Find free/Paid characters to download: <https://www.freepik.com/>

À PROPOS D'ALADIN

NOM DU PROJET

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

N° DU PROJET

KA210-ADU-239BA964

COORDINATRICE

COTA ONG (France)

ORGANISATIONS PARTENAIRES

Comparative Research Network e. V. (Allemagne)

KOOPKULTUR e.V. (Allemagne)

SINDIANE (France)



Le « Manuel des méthodes ALADIN » a été développé dans le cadre du projet Erasmus+ KA210-ADU intitulé « Apprentissage de la langue d'origine par l'art et l'innovation didactique » (acronyme ALADIN) (Projet n° KA210-ADU-4990C600) et est sous licence Creative Commons.



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent cependant que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA).
Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.