

# › RADIO ET JEUX D'EXPRESSION ORALE

🕒 *Durée indicative : 7 à 8 séances de 30 min.*

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

**FAIRE DÉCOUVRIR** un média.

**MAÎTRISER** son expression orale.

**MOBILISER** l'attention, le sens de l'écoute et la prise de parole.

## ENTRÉES PROGRAMMES

**Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Oser entrer en communication.

Échanger et réfléchir avec les autres.

Écouter de l'écrit et le comprendre.

Comprendre et apprendre.

## Déroulement

### Distinguer différents éléments sonores **PS**

Sur un atelier d'écoute, diffuser des podcasts d'émissions de radio.

Faire écouter aux élèves différents éléments extraits d'enregistrements radio (jingle, voix, musique, etc.). Instaurer un temps d'échange pour valider la classification puis proposer un travail d'appariement image/picto et type de son pour les différencier individuellement ou en groupe.

### Reconnaître différents types de contenus et s'exercer à l'oral **MS**

Dans un premier temps, proposer un zapping radiophonique pour reconnaître les différents types de contenus radiophoniques<sup>1</sup>.

Dans un second temps, s'entraîner à prononcer de différentes façons le mot « Bonjour ».

Faire écouter différents enregistrements de débuts d'émissions commençant par « Bonjour, il est..., vous êtes sur... », provenant de différentes stations de radio. Chaque animateur a sa propre intonation, chaque station possède sa propre couleur sonore. Premier palier : demander aux élèves de dire « Bonjour, c'est l'heure de... ». Second palier : leur suggérer une attitude qui aura un impact sur leur expressivité : l'élève est triste, l'élève est joyeux, l'élève est excité, l'élève a froid (voix chevrotante, par exemple), etc. Enregistrer les séquences afin d'écouter collectivement les résultats obtenus, et essayer de retrouver, pour chaque écoute, les sentiments exprimés lors des consignes données.

La radio, un média au service des app



### Faire raconter aux élèves un album ou des événements qu'ils ont vécus dans la journée **GS**

Préparer des enregistrements radiophoniques de différents formats d'émission : une histoire contée, des bulletins d'info et de météo, un débat animé avec différentes voix (un jeune animateur, une voix rauque, une voix aiguë...). Laisser réagir les élèves après chaque écoute. Placer dans un coin de la classe un enregistreur vocal<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Par exemple, consulter les podcasts de Radio France et Arte Radio.

<sup>2</sup> De nombreuses pistes et applications sont utilisables en ce sens sur le site *Doigtdecole* de Véronique Favre : <http://www.doigtdecole.com/2016/05/demarrer-avec-un-ipad/>

# a entissages



Créer un « jeu des sentiments » : sur chaque carte, un personnage caractérise le sentiment ou l'humeur. L'élève doit formuler sa phrase en se référant à la carte. Les autres doivent deviner...

Durant la semaine, les élèves peuvent aller s'enregistrer en racontant ce qu'ils ont vu ou entendu durant cette journée. Il faudra guider le discours pour aider l'élève à cibler un événement (choix d'un moment spécifique). Au terme de leur récit et avant d'arrêter l'enregistrement, ils improvisent un bruit en se servant de leur main, de leur corps, d'un objet. Une façon d'annoncer la fin du récit en abordant implicitement le jingle.

Mettre en place dans la classe des jingles inventés par les élèves pour annoncer les différents moments de la journée (par exemple pour le temps des ateliers, la récréation, motricité, etc.).

À la fin de la semaine, on écoute l'ensemble des récits mis bout à bout.

### PROLONGEMENT

Montage, écoute et diffusion des récits mis bout à bout et publiés sur une plateforme audio (en priorité académique<sup>3</sup> si elle existe).

### Matériel nécessaire

- › Des enregistrements de « sons » de radio et de télévision.
- › Enregistreur numérique, tablette numérique et/ou ordinateur doté d'un microphone.
- › Ordinateurs avec le logiciel Audacity installé.

### Repères pour l'évaluation

- › L'élève est capable d'identifier différents formats et sons radiophoniques et commence à repérer leurs fonctions (illustrer, informer, capter l'attention, etc.).
- › L'élève est capable d'adapter sa prise de parole, moduler sa voix, produire des sons divers.
- › L'élève est capable de respecter une chronologie dans une mise en récit.

### Trace écrite

Donner aux élèves le lien pour écouter la création sonore mise en ligne (QR code ou lien).

### RESSOURCES

CLEMI, « Créer des playlists ou des cartouches numériques pour la radio ». En ligne : <https://www.clemi.fr/fr/medias-scolaires/creer-une-webradio/outils-de-production.html>

CLEMI Versailles, « Webradio ». En ligne : <http://www.education-aux-medias.ac-versailles.fr/Webradio>

CLEMI Nice, *Cap'Radio*, « Ressources 1<sup>er</sup> degré ». En ligne : <http://capradio.ac-nice.fr/index.php/2017/01/11/ressources-1er-degre/>

Guillerm Gwénaële, *Vous êtes sur Radio Clype. Abécédaire d'une radio scolaire*, L'Harmattan, 2009.

<sup>3</sup> Par exemple : Académie de Rouen, podcast d'établissements scolaires. En ligne : <http://podcast.ac-rouen.fr/>