

<https://documentation.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article43>



Documentation

Créer des ressources numériques pour tablettes et smartphones

- ENSEIGNER - LE NUMÉRIQUE -



Date de mise en ligne : mercredi 28 mai 2014

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

Le collège fait partie du réseau de galeries en établissement. Dans le cadre d'une rencontre avec une artiste exposée, les élèves réalisent par groupe des ressources multimédias. Elles sont ensuite consultables lors de la visite de l'exposition sur tablette ou smartphone grâce à des QR Codes affichés à côté des cartels des oeuvres.

Auteurs du scénario	Mélanie Bouron (Arts plastiques), Philippe Jalabert (technologie), Thomas Rattier (documentation)
Date du scénario	01/02/14
Classe / niveau	16 élèves, classe de 4ème Option NTA-Arts (Nouvelles Technologies Appliquées)
Disciplines impliquées	Arts plastiques, technologie, documentation
Autres partenaires (CPE, infirmière...)	Artiste invitée
budget et/ou financement	Galerie faisant partie du réseau de galeries d'art actuel en Basse Normandie, financé et coordonné par la DAAC et la DRAC
Durée indicative	2 séances de 2h pour la préparation Séance interview/montage : journée banalisée pour les élèves du projet.
Dispositif	Option NTA - Arts ; voir en ligne : http://www.ac-caen.fr/environnement-educatif_442_fiches-cardimedia.html?fiche=21 Projet PRISMAL (Projets Interdisciplinaires au Service de la Maîtrise de la Langue), voir en ligne : http://www.ac-caen.fr/environnement-educatif_442_fiches-cardimedia.html?fiche=37
Mots-clés	

<p>Objectifs disciplinaires et/ou transversaux</p>	<p>Maîtrise de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir structurer un discours explicatif • Identifier le sens d'un mot par le contexte <p>Maîtrise de la langue en Arts plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • recourir à un vocabulaire spécifique et l'utiliser pertinemment pour exprimer sa réflexion sur une oeuvre. <p>Programme d'arts plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion • Utiliser quelques fonctions avancées de logiciels • Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des oeuvres • Participer à une verbalisation, écouter (...), contribuer à la construction collective du sens porté par les oeuvres. <p>Programme de technologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propriété intellectuelle, Copyright et copyleft : Identifier les droits d'utilisation et de partage des ressources et des outils numériques, ainsi que les risques encourus en cas de non respect des règles et procédures d'utilisation. • Solution technique : Choisir et réaliser une solution technique. <p>Éléments de culture numérique :</p> <p>Culture informationnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Document numérique en ligne • Droit de l'information (droit d'auteur, creative commons) • Espace informationnel • Analyse de l'information • Besoin d'information • Réalité enrichie <p>Culture informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modalités d'accès à l'information • QR Code • Scanner de QR Code
<p>Objectifs documentaires</p>	<p>Questionner le sujet - problématiser</p> <p>Évaluer - Valider l'information</p> <p>Restituer - communiquer</p> <p>Droit d'auteur, code de la propriété intellectuelle</p>

Créer des ressources numériques pour tablettes et smartphones

Apprentissages visés	
Obstacles possibles	Mauvaise maîtrise de la technique de questionnement vue en 5ème
Outils TICE utilisés	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les licences CC • Respecter le droit d'auteur et le droit à l'image • Exposer des informations à l'oral
Ressources utilisées pour la préparation	
Ressources documentaires utilisées par les élèves	<ul style="list-style-type: none"> • Réseau pédagogique de l'établissement • Logiciel pour convertir les vidéos : Any video converter • Appareil photographique et Caméscope numériques • Générateur de QR Code : http://qrcode.kaywa.com/
Modalités d'évaluation de l'élève	<p>Évaluation Formative</p> <p>Items du socle commun évaluables :</p>
Compétence 1 Je maîtrise la langue française	http://creativecommons.fr/licences/les-6-licences/
- J'utilise un vocabulaire précis et adapté à mon discours.	
- Ma présentation de l'oeuvre est organisée.	
Compétence 4 Je maîtrise les techniques de l'information et de la communication	
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser et gérer des espaces de stockage - Utiliser les périphériques à disposition - Utiliser les logiciels et les services à disposition - Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles - Traiter une image, un son ou une vidéo 	
Compétence 5 « Culture humaniste »	

<ul style="list-style-type: none">- Je connais une oeuvre et je peux en parler.- Je suis capable d'analyser une oeuvre en 2 et 3 dimensions plastiquement (forme, couleur, matière).- Je différencie les techniques de production en 3 dimensions (installation, assemblage, maquette, ronde bosse...).- Je suis capable de situer une oeuvre dans un contexte (historique, artistique ou social/politique).
Compétence 6 Je suis responsable .
<ul style="list-style-type: none">- Je prends soin du matériel qui m'est confié.- Je me déplace utilement et discrètement (pour aller chercher du matériel, m'informer, ranger...).- Je sais accepter et prendre en compte les remarques qui me sont faites.
Compétence 7 Je suis autonome et je prends des initiatives :
<ul style="list-style-type: none">- Je m'implique dans un projet collectif.- Je me pose des questions, je cherche, je ne me contente pas d'aller au plus simple.- Je remets en cause mon travail pour l'améliorer.

Déroulement

Ce travail s'est déroulé en deux étapes :

Une première partie autour du discours explicatif (séance 1).

Une deuxième partie autour de la rencontre avec l'artiste et son exploitation (séances 2 et 3).

Séance 1 : Comment structurer un discours explicatif ?

Introduction :

Les élèves doivent rédiger des notices expliquant le fonctionnement d'un jouet optique, puisqu'il faut produire des explications le texte sera qualifié d'explicatif (par opposition par exemple au texte narratif). Il s'agit donc dans un premier temps de comprendre comment s'organise ce type de texte.

Description :

1. Rappel des entrées du questionnement quintilien.
2. Individuellement, chaque élève consulte deux vidéos qui présentent des inventions (ici, le télescope et le microscope) : ils doivent repérer dans un tableau fourni les questions auxquelles les vidéos répondent.
3. Mise en commun : les questions repérées, lesquelles sont communes aux deux vidéos ? Comment se regroupent-elles dans ces vidéos ?
Conclusion :

Le discours explicatif se structure en deux grandes parties : une partie descriptive répond aux questions *Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?* Une partie explicative répond aux questions *Pourquoi ? Quels Effets ?* La question *Comment* sert de transition entre les deux parties parties.

À titre d'exemple, les élèves préparent un questionnement sur un jouet optique puis recherchent des documents afin de rédiger une notice explicative sur ce jouet en technologie.

Séance 2 : Préparer la réalisation d'une ressource multimédia

Introduction :

On peut décomposer cette séance en deux parties : définir ce qu'est une ressource multimédia puis préparer l'interview de l'artiste qui sera utilisée pour réaliser la ressource.

Description :

1. Définition d'une ressource multimédia :
2. Des exemples sont proposés aux élèves qui les consultent individuellement. Pour ce travail des exemples proches du résultats attendus ont été créés. Si on souhaite reprendre ce type de travail, on pourra s'appuyer sur les ressources créées par les élèves.
Mise en commun : une ressource multimédia associe des images fixes et animées, du son et du texte. Quand on la diffuse, notamment sur Internet, on peut encadrer l'utilisation qui en sera faite grâce aux licences CC. Il faut également s'assurer qu'on a l'autorisation de la personne interviewée (droit à l'image pour diffuser les interviews, droits d'auteur pour diffuser des photos de ses oeuvres ou de détails). L'artiste est contactée par mail et donne son accord.
1. Préparation de l'interview :
Des groupes sont constitués autour d'oeuvres sélectionnées par l'enseignante d'Arts plastiques, chacun prépare l'interview en s'aidant de la technique du questionnement quintilien.

Les questions sont organisées en s'appuyant sur la structure du discours explicatif,

Conclusion :

La ressource devra comporter les réponses filmées aux questions, des photos de détails de l'oeuvre pour illustrer les propos si nécessaire et définitions de mots de vocabulaire. Ces définitions apparaîtront dans deux glossaires différents : « Vocabulaire courant », « Glossaire des Arts plastiques ».

Séance 3 : Interview, montage et préparation de la ressource

Introduction :

La journée est banalisée pour les élèves de l'option qui sont mobilisés par l'accueil de l'artiste et la préparation des ressources.

Description :

À tour de rôle, chaque groupe interviewe l'artiste. Les entretiens sont filmés.

Dès la fin de l'interview, le groupe procède au montage vidéo en salle informatique : les élèves se répartissent les questions à traiter et génèrent une vidéo par question (celle-ci s'affiche pendant 3 à 5 secondes au début de la vidéo). Si une réponse est trop courte (par exemple : réponse de l'artiste « du papier »), la question est supprimée.

Les élèves vont prendre les photos dans la galerie (détails ou oeuvres complètes).

Rédaction du glossaire (voir fiche guide jointe) : l'élève doit reformuler la phrase de l'artiste à l'aide de la définition, d'un synonyme ou du contraire du mot qui pose problème.

Conclusion :

Sur le réseau pédagogique du collège : les élèves enregistrent leurs vidéos et les glossaires dans un dossier type (autant de sous-dossiers que de questions, une vidéo + photos + glossaire par dossier).

Les professeurs convertissent les vidéos au format webm et réalisent les ressources sur Scenari.

Édition des QR Codes qui sont affichés dans la galerie.

Bilan / conseils aux lecteurs

Travailler à partir du questionnement des élèves ne permet pas une étude approfondie de l'oeuvre car les élèves n'ont pas le réflexe de rebondir sur les propos de l'artiste pour improviser une question en cours d'interview. Aussi les ressources sont davantage à considérer comme des introductions ou un complément à l'exposition à exploiter (voir les perspectives présentées ci-dessous).

Relever pendant les interviews les mots de vocabulaire qui pourraient figurer dans le lexique pour les signaler aux élèves s'ils ne les repèrent pas.

Plusieurs élèves travaillent sur la même ressource (jusqu'à 4) : au moment du montage il faut se répartir les questions, chacun n'en travaille qu'une ou deux. Ainsi tous manipulent le logiciel de montage.

Activités des élèves pendant les interviews :

- Mise en espace des oeuvres
- Mise en lumière
- Échange informel avec l'artiste
- Fabrication des cartels
- Préparation d'un espace documentation et outils/matériaux /supports à manipuler.
- Préparation d'une activité autour du vocabulaire spécifique mise à la disposition des classes.

Pour une meilleure qualité sonore, prévoir un micro type micro-cravate.

Format des vidéos : .webm pour la version tablette, .mp4 pour la version web.

Perspectives de prolongement :

- Exploitation des ressources créées :
 - Les ressources servent de support pour une étude du discours explicatif auprès des autres élèves : elles permettent de retrouver la structure de ce type de discours pour présenter une oeuvre à l'oral. Cette présentation prépare l'épreuve orale d'Histoire des Arts en 3ème. Voir annexe « Module : présenter une oeuvre d'art ».
 - Les enseignants du réseau qui viennent visiter l'exposition préparent leur venue à l'aide des ressources.
 - L'exposition va circuler dans deux autres collèges, il sera intéressant de voir comment les ressources seront exploitées.
- Étudier la possibilité d'étendre à tout le niveau 4ème en travaillant davantage en partenariat avec l'enseignant de lettres : nécessite plusieurs expositions sur l'année, la première est exploitée par la classe d'option.

Annexe - Module : présenter une oeuvre d'art.

En plus d'une exploitation de l'exposition par un travail de pratique dans le cadre du cours d'arts plastiques, les élèves de 4ème participent à la découverte des oeuvres en utilisant les ressources produites par les élèves de l'option et mises à la disposition de l'ensemble des autres élèves.

Ce module permet d'étendre l'étude du discours explicatif à tout le niveau 4ème. Par la suite, il faut préparer également les élèves à présenter une interprétation personnelle de l'oeuvre (ce qui pourrait correspondre à la question des « Effets » dans le questionnement).

Cette séance participe à la préparation de l'oral d'Histoire des Arts au cours de laquelle seront évaluées la présentation structurée et l'interprétation d'une oeuvre.

Séance de 2h00 par groupe de 12, 2 enseignants. Février 2014 .

Déroulement

Travail individuel dans la galerie d'art :

1- Choisir une oeuvre et retrouver le vocabulaire spécifique. (carte + activité/voca). 10min

2- Présenter l'oeuvre choisie : Avec ce que je vois et le vocabulaire adapté je décris cette oeuvre. 5min

3- Approfondir ses connaissances de l'oeuvre : utilisation des tablettes/interview de l'artiste. 5min

4- Ce que je comprends, ce que j'en retiens : bilan oral avec un enseignant. (petit groupe) 10min

Travail et échange en grand groupe dans la salle d'arts plastiques puis dans la galerie d'art :

5- A partir de la ressource associée à l'oeuvre « Enez-Eusa », comprendre comment s'organise la présentation d'une oeuvre. Il s'agit d'un discours explicatif :

Quel est le but du discours explicatif ? il donne des informations, il cherche à faire comprendre. Il est au présent, le vocabulaire est précis (approximatif) avec des mots techniques.

Comment s'organise-t-il ? (comment ? Sert de transition donc il apparaît dans les deux parties)

Partie du texte	Questions
Description	Qui ?Quoi ?Quand ?Où ?Comment ?
Explication	Comment ?Pourquoi ?Effets ?

20min Pause

6- Pour préparer la présentation de « H », bilan vocabulaire spécifique en s'appuyant sur les élèves qui ont déjà choisi cette oeuvre . 5min

7- Diffusion de l'*Oiseau Bonheur* , film d'animation Japonais pour comprendre le contexte et la genèse de « H » de Leïla Rose Willis. 25min

8- Après un temps de recherche et de réflexion individuelle (utilisation du doc 1, question, trace écrite ?) 10min

Présentation collective autour de « H » (verbalisation) en utilisant les étapes du discours explicatif vue auparavant . 10min