

<https://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article51>

5ème : Ecriture multimédia

- Contenus pédagogiques -

Date de mise en ligne : vendredi 28 novembre 2014

profdoc.iddocs.fr - prof' doc' - Creative Commons CC BY-NC-SA

Cette séquence pédagogique en 5ème repose sur une classe à projet, avec la création collective d'un récit, évolutif, interactif, avec différents outils numériques (site web, blog, wiki), multimédia (écriture, son, vidéo, jeu), avec une interaction (liens, actions). C'est une expérimentation qui vise à réfléchir aux moyens de développer des savoirs en information-documentation à partir d'un projet à l'année.

Nom de la séquence : Écriture multimédia (classe à projet)

Identification

Contexte (contraintes) : Classe à projet, à l'année, en demi-classe (1 séance quinzaine pour chaque groupe).
Projet mené en 2013/2014.

Niveau des élèves (classe/groupe) : 5ème.

Disciplines concernées / intervenants : Professeur documentaliste seul.

Préalable

Ressources utilisées pour la conception : guide de construction d'une histoire avec un groupe d'élèves, tutoriel en ligne du logiciel Game Develop.

Définitions utiles pour soi et formulation pour les élèves : Principe d'une histoire « numérique, collaborative, illustrée, multimédia, interactive ». Le numérique concerne les outils utilisés pour raconter l'histoire, le collaboratif concerne le mode de travail dans le groupe-classe, avec une histoire illustrée (images, vidéos) qui utilise plusieurs médias (numériques) les uns après les autres, avec une volonté d'interactivité, que les « spectateurs » soient acteurs dans le déroulé du récit.

Description

Enjeux du projet :

Travail d'écriture en groupe, sur différents supports. Création collective d'un récit, évolutif, interactif, avec différents outils numériques (site web, blog, wiki), multimédia (écriture, son, vidéo, jeu), avec une interaction (liens, actions).

Mise en avant des compétences individuelles (certains élèves en charge de certains outils ou de certains aspects selon leurs compétences et leurs envies : informatique, écriture, dessin, techniques...).

Expérimentation d'une classe à projet pour améliorer les apprentissages relatifs à l'information-documentation.

Pré-requis éventuels :

Compétences informatiques : logique d'un programme (ouverture et enregistrement d'un fichier).

Objectifs

Information-documentation :

Hébergement (en ligne) : Comprendre le principe de stockage des informations en ligne.

Support / Type de document / Document numérique en ligne / Publication : Pour chaque support, connaître le modèle de publication, de production documentaire.

Droit de l'information : Mesurer les conséquences des publications et objets publiés, en termes de morale et de droit. Connaître les bases fondamentales du droit de propriété intellectuelle et de droit à l'image. Connaître ses droits et devoirs, en la matière, en tant qu'utilisateur des médias sociaux en ligne et des outils de publication numériques.

Référence pour les notions : <http://apden.org/wikinotions/>

Autres domaines d'enseignement concernés :

Compétences procédurales de réalisation graphique, d'utilisation de l'informatique.

Exercices d'écriture collaborative.

Production attendue et critères de réussite :

Histoire complète en fin d'année, qui compile le travail de chaque petit groupe de la demi-classe, selon les rôles donnés à chaque petit groupe (chaque petit groupe en charge d'une étape de l'histoire). La réussite relève du « fonctionnement » de l'histoire, voire du nombre de visites (mais sans communication autour de la production lors de ce projet, par manque de temps).

Deux productions accessibles :

Cambriolage :

<http://www.clg-rimbaud-aubergenville.ac-versailles.fr/spip.php?article1002>

Mélodie et Théo :

<http://www.clg-rimbaud-aubergenville.ac-versailles.fr/spip.php?article1010>

Calendrier prévisionnel :

Une séance par semaine pour le professeur documentaliste.

Classe divisée en deux groupes : groupe 1 en semaine A, groupe 2 en semaine B,
Soit 18 heures par élèves,
Plus deux demi-journées banalisées pour finaliser le projet au mois de juin.

Synopsis de la tâche

Les étapes (séance par séance) :

1. Présentation du projet. Mise en place d'une contrainte avec l'écriture, sur un papier, par chacun, d'un nom commun, d'une ville, d'un adjectif, d'un pays (soit 12 de chaque). Lancement du travail d'écriture avec la création d'un personnage par élève.
2. Tirage au sort d'un nom commun, d'une ville, d'un adjectif, d'un pays, parmi tous ; les termes devront être intégrés dans l'histoire. Continuation de la création d'un personnage, avec la précision des caractéristiques, de l'histoire personnelle et des liens entre les personnages.
3. A partir des liens entre les personnages, chacun voit comment l'intégrer dans une histoire, quel peut être son rôle. Peu à peu l'histoire prend forme, avec différentes étapes.
4. Réflexion autour du média choisi pour chaque étape de l'histoire (vidéo, animation, jeu vidéo, texte, etc.). Constitution de groupes, chaque groupe étant en charge d'une étape de l'histoire. Ecriture de chaque étape, par chaque groupe, en respect des autres étapes, avec l'éventualité de faire des modifications en cours de conception.
5. Sur l'année, développement de chaque étape, dans chaque groupe, avec des échanges entre groupe pour voir si chaque étape est bien respecté, avec l'éventualité de faire des modifications en cours de réalisation.
6. En fin d'année, deux demi-journées sont banalisées pour finaliser certaines étapes, avec certains petits groupes seulement (finalisation des jeux, réalisation des vidéos).

Outils

Pour soi (conducteur et outils de gestion de l'activité) :

Suivi hebdomadaire des productions, développement des outils au fur et à mesure des idées.

Évaluation formative pour chaque élève, selon l'activité choisie dans le projet, avec des capacités évaluées différentes selon les élèves.

Pour les élèves (guides, aides, exercices...) :

Programmes utilisés : Game Develop, LibreOffice, Windows Movie Maker

Service en ligne : MyHistro

Tutoriel en ligne du programme Game Develop (disponible sur http://www.wiki.compilgames.net/doku.php/game_develop/tutoriels/debutant).

Tutoriel imprimé du service en ligne MyHistro (disponible sur <http://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article47>).

Pour les vidéos, utilisation de caméscopes et d'un logiciel de montage (montage effectué par le professeur documentaliste), empruntés au CRDP/Canopé de l'académie de Versailles, via son service Créatrice (<http://www.createce.ac-versailles.fr/>).

Évaluation et bilan

Évaluation prévue des élèves :

Au fur à mesure des séances, évaluation du travail effectué, en visualisant les points forts et points faibles, en précisant les notions selon le travail engagé dans chaque groupe, en accompagnant le développement des compétences pertinentes pour chaque groupe.

Chaque trimestre, un bilan noté par élève, sur le travail en activité, avec une évaluation globale autour de quatre critères : investissement personnel / travail dans le groupe / qualité de la réalisation / apports personnels. Ces critères peuvent être discutés, mais relève surtout ici, au-delà d'une évaluation formative, d'une reconnaissance du travail effectué dans le projet, avec une note comptabilisée en « bonus » dans la discipline associée du français (par nécessité d'une association disciplinaire pour enregistrer la note, et du fait d'un important travail d'écriture).

Réinvestissements prévus :

Aucun pour la classe elle-même. L'année suivante, un projet est consacré, également en 5e, à la réalisation de jeux vidéos éducatifs, avec le logiciel Game Develop.

Bilan de l'activité :

Globalement, bilan très positif, avec la possibilité d'adapter l'activité de chaque élève, à ses appétances, d'une part, à ses capacités, d'autre part, dans ce cadre particulier d'une classe à projet. Toutefois, la motivation des élèves s'est développée de manière très progressive, sans doute pas assez vite, avec le problème, possible, de ne pas avoir une vision concrète de la production finale suffisamment tôt. La volonté de ne pas influencer les élèves avec des productions existantes, peut trouver là sa limite, comme ils avancent un peu à l'aveugle. Le temps fort des temps banalisés en fin d'année, avec des éléments concrets sous les yeux, a permis de mesurer à quel point ils pouvaient être motivés quand les productions étaient bien avancées et qu'ils voyaient clairement l'articulation entre toutes.

En termes de développement des savoirs, l'accompagnement de chaque groupe a permis de voir que les objectifs étaient atteints, la plupart du temps. Mais pour certains groupes, l'activité démarrée n'a pas changée comme elle aurait dû, avec une satisfaction à garder un travail pour l'année, ce qui était justifié pour la plupart des groupes (un groupe par exemple s'en est tenu, très laborieusement, à dessiner quatre personnages pour un jeu vidéo, sans rien faire d'autre dans la phase de réalisation). Enfin, il a manqué un temps de retour sur le travail effectué, en fin d'année, en particulier à cause de l'absence systématique de respect des emplois du temps au niveau de l'EPLÉ dans les dernières semaines de l'année scolaire (ce qui rejoint le problème de communication autour du projet).

Dysfonctionnements repérés :

Disparité de mise au travail selon les petits groupes, par rapport à l'importance de la tâche demandée (plus la tâche était légère, moins le groupe était investi, alors qu'il s'agissait pourtant qu'il passe à une autre tâche une fois la première terminée, ce qui n'a pas été compris ainsi). Investissement extérieur très faible, en particulier pour la proposition d'élèves, en classe, d'apporter des objets pour améliorer les décors des vidéos, sans que les objets ne

soient jamais apportés.

Évaluation sommative insatisfaisante, si tant est qu'elle soit nécessaire. Malheureusement, le principe de la note reste un levier de motivation pour certains élèves, à réfléchir pour d'autres projets.

Conseils aux utilisateurs futurs du scénario :

Envisager une partie de communication autour du projet et de la production finale.

Avoir des temps banalisés en cours d'année pour avoir des temps de réalisation qui permettent d'avancer à plus grande vitesse, pour favoriser en particulier la passage d'une activité à une autre pour les élèves, donner une meilleure qualité à la réalisation et permettre une préparation de la communication.

Garder un temps, suffisamment tôt, en fin d'année (mais aussi en cours d'année), pour faire un bilan du travail dans chaque groupe (présentation par chaque petit groupe du travail de conception et de réalisation), afin de donner plus de sens à la production collective (comme elle a du sens dans les premières séances de l'année avec des échanges permanents sur la conception de l'histoire dans sa globalité).