

RECHERCHE D'INFORMATIONS ET CRÉATION D'UNE VIDÉO AVEC SA CLASSE (Sciences Cycle 3)

Cet article se propose de vous décrire comment, après avoir traité d'un sujet du programme (dans cet exemple, il s'agit de présenter les planètes du système solaire), les élèves d'une classe de cycle 3 peuvent rendre compte des connaissances qu'ils ont acquises et même les parfaire, en créant une vidéo (ou un livre numérique ou encore plusieurs pages du blog d'école reliées par des hyperliens).

Après un temps préalable durant lequel la classe cernera le sujet à traiter à partir de représentations initiales et/ou des connaissances acquises, puis imaginera le contenu de la vidéo (informations à communiquer, organisation de ces informations, choix des images, de ce qui sera dit oralement, de ce qui sera écrit,...), plusieurs étapes se succéderont.

RECHERCHE D'INFORMATIONS

On doit d'abord s'interroger sur ce que l'on doit attendre, en tant qu'enseignant, d'une recherche d'informations :

- Est-ce de savoir utiliser un moteur de recherche (peu d'utilité pour un élève d'élémentaire) ?
- ou de rechercher des informations dans un texte ou en naviguant grâce aux hyperliens présents sur une page web ?

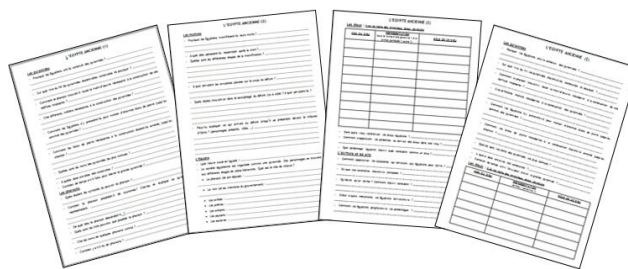
Quelles compétences les élèves développent-ils en effectuant des recherches d'informations ?

- La lecture sélective
- Le repérage des indices métatextuels
- La réécriture des informations sélectionnées

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES D'UNE RECHERCHE D'INFORMATIONS

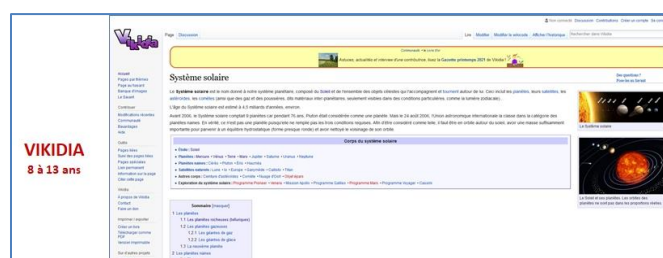
L'enseignant crée son questionnaire :

- À partir des réponses attendues qui constitueront le contenu de la vidéo (ici, des données sur chaque planète)
- Il veillera à éviter les questions vagues ou trop ouvertes

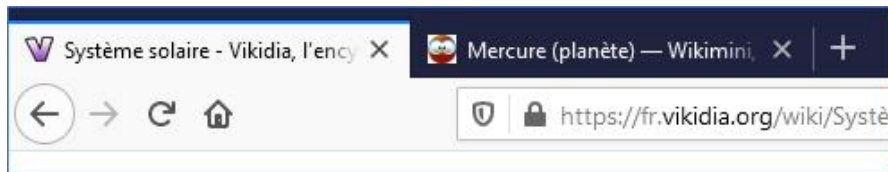


Préparation

- Trouver 2 (ou 3) sites internet dans lesquels les réponses aux questions sont présentes.



- Préparer une page de liens cliquables ou des **onglets** déjà ouverts sur le navigateur menant vers les sites sélectionnés.



- Trouver 2 ou 3 livres qui traitent du sujet et qui contiennent des réponses aux questions.
- Adapter si besoin son questionnaire.

Organisation en groupes (proposition)

- Groupe 1 : recherche d'informations sur PC ou tablette (en binôme pour éviter la surcharge cognitive liée à la navigation + lecture des informations)
- Groupe 2 : Recherche d'informations sur livres
- Groupe 3 : Exercices en autonomie (par exemple de maths)
- Groupe 4 : Autre activité en autonomie (par exemple Questions de lecture)
-

Pensez à :

- La place de l'enseignant : Avec quel groupe travaille-t-il ?
- La durée des ateliers (30 min ?)
- La rotation des ateliers (Sur la matinée ? Sur la semaine ?)

Après la recherche : Synthèse des réponses

Cette activité collective s'avère très utile pour certains élèves lorsque les autres expliquent la stratégie qu'ils ont mise en œuvre pour trouver les réponses aux questions.

AVANT DE CRÉER LA VIDÉO

Préalablement à cette phase, l'enseignant mettra en œuvre des séances de productions d'écrits, l'étude, avec sa classe, des caractéristiques d'une fiche d'identité. Les élèves en auront eux-mêmes créés plusieurs.

Ils seront ensuite répartis en groupes.

Répartition des diapositives entre les différents groupes

Chaque groupe prépare ses textes :

- À faire apparaître à l'écran
- À lire, à enregistrer
- Cherche une image ou une vidéo pour sa diapositive (l'enseignant peut aussi se charger de constituer un dossier d'images)

Constituer son dossier images

- Choisir les images dans la photothèque de l'application
- Prendre des photos (avec l'application tablette – exemple de dessins créés par les élèves)
- Choisir des images de grande taille et libres de droits et de réutilisation (Pixabay – attention aux images sponsorisées avec filigrane)

Établir une cohérence entre les diapositives

Collectivement, la classe établira une **charte graphique**, pour définir les différents points qui devront être similaires d'une diapositive à l'autre (quel texte apparaît, sous quelle forme, police, mise en page, place de l'image, couleur de page, ...)

Demande d'autorisation d'enregistrement et de diffusion (image et/ou voix)

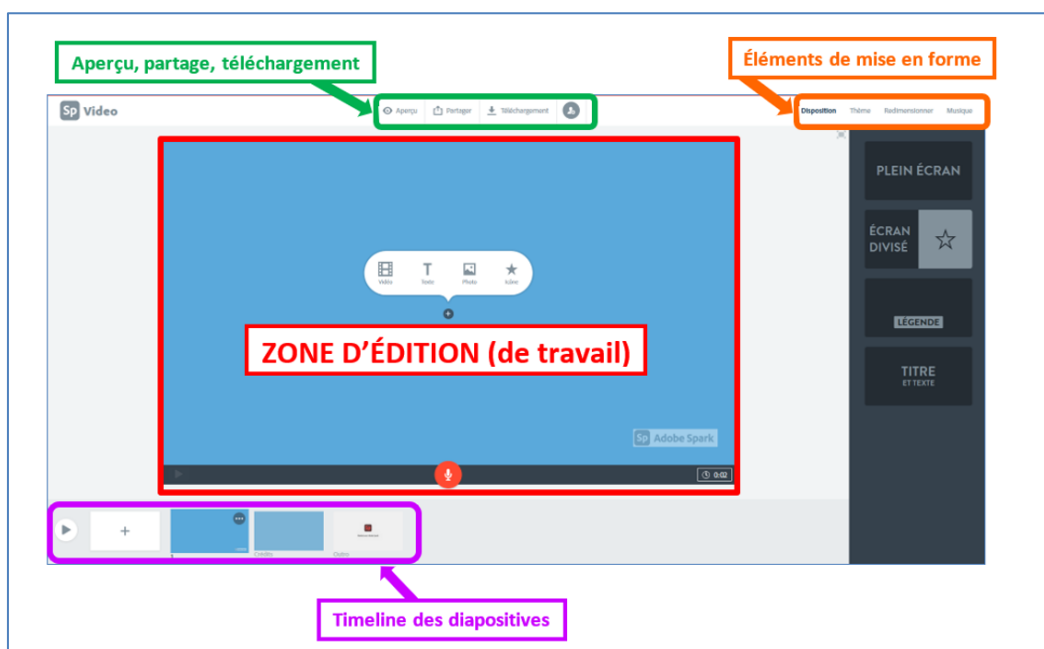
- Cette autorisation doit avoir une durée de diffusion dans le temps et spécifier le support (vidéo, adresse du site, ...)

PRODUCTIONS D'ÉCRITS ET CRÉATION DE LA VIDÉO

CRÉER LA VIDÉO

À l'aide d'un vidéoprojecteur, l'enseignant montrera à ses élèves le fonctionnement de l'application utilisée pour créer les diapositives qui constitueront la vidéo.

Il pourra également leur fournir une fiche d'aide.



Ensuite, afin de créer leur diapositive, les différents groupes passeront, par binômes, devant un PC, ou sur tablette.

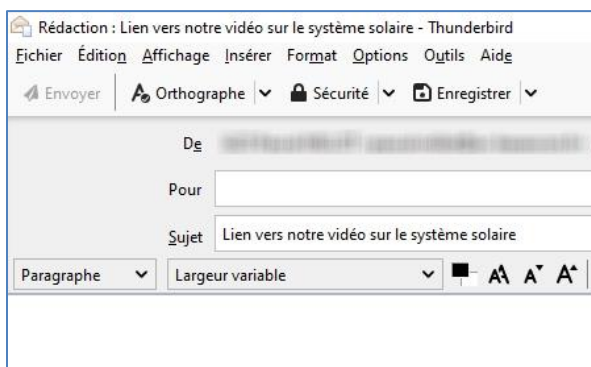
L'ordre de passage de ces groupes n'importe pas, car au final, l'enseignant pourra réorganiser la chronologie des diapositives.

Lorsque la vidéo aura été créée, elle sera publiée en ligne par l'enseignant ou par les élèves sous son contrôle.

Ces derniers pourront alors partager le lien vers cette vidéo :

- avec des personnes expertes qui ont pu participer au projet.
- ou avec leurs parents, dans le cadre de la coéducation.

Pour cela, ils auront appris préalablement à écrire un courriel en respectant les règles de civilité liées à cet outil de communication.



La classe pourra aussi utiliser un réseau social pour communiquer. Cette communication se fera sous le contrôle de l'enseignant qui aura créé un compte de classe. Elle constituera alors un bon point d'attache pour aborder les problématiques liées à l'EMI (Éducation aux médias et à l'information) :

- Quelles règles de civilité sur un réseau social ?
- Quels abonnés accepter ?
- Contenus publics ou privés ? ...

VALIDATION DES COMPÉTENCES DU CRCN

En réalisant ce projet collectif, chaque élève de la classe pourra potentiellement, et à minima, valider les compétences du **CRCN** (cadre de référence des compétences numériques) suivantes (niveaux 1 et 2, voire parfois 3) :

1. Informations et données

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

- Lire et repérer des informations sur un support numérique.
- Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers.
- Expliquer sa stratégie de recherche.

1.2 Gérer des données

- Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver
- Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser.

1.3 Traiter des données

- Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

2. Communication et collaboration

2.1 Interagir

- Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer.
- Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.
- Utiliser différents outils ou services de communication numérique.
- Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne.

2.2 Partager et publier

- Publier des contenus en ligne.
- Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.
- Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur. Identifier l'origine des informations et des contenus partagés.

3. Création de contenus

3.1 Développer des documents textuels

- Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.
- Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo.
- Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés.

3.2 Développer des documents multimédia

- Produire ou numériser une image ou un son.
- Produire et enregistrer un document multimédia.

3.3 Adapter les documents à leur finalité

- Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.
- Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.

5. Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

- Se connecter à un environnement numérique.
- Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.
- Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.
- Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique.