



GUIDE D'ANIMATION DES ACTIVITÉS



Itinéraire 2 :

Réaliser une expo photo avec témoignages sur leur consommation d'écrans









ITINÉRAIRE 2 : RÉALISER UNE EXPO PHOTO AVEC TÉMOIGNAGES SUR LEUR CONSOMMATION D'ÉCRANS

LES OBJECTIFS

	→ Prend	lre du recul	sur sa rela	ation aux	écrans
--	---------	--------------	-------------	-----------	--------

- Rendre compte de la diversité (ou similarité) des usages au sein des élèves et des foyers
 Utiliser une espace de travail partagé en ligne
 - → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc)
 - → Comprendre et maîtriser les codes de l'exposition photo à visée informative

RÉFÉRENTIEL DE L'ACTION

	Compétence 1 : Impliqué∙e dans une démarche de communication sur la consommation d'écrans, l'élève est capable de documenter son propos en prenant du recul sur ses pratiques	Compétence 2 : Impliqué∙e dans une démarche de communication, l'élève est capable de réaliser un message visuel efficace
SAVOIR	> L'élève sait que les écrans ont une influence sur le comportement	> L'élève connaît les principales étapes de la réalisation d'une exposition photo
SAVOIR-FAIRE	 > l'élève sait vérifier la fiabilité d'une information > L'élève sait effectuer une recherche pertinente en ligne > L'élève sait comment interviewer des personnes et recueillir leurs paroles > L'élève sait comment archiver / récupérer les données - textes et images - qu'il a trouvées sur le net 	 > L'élève sait cibler un public précis et formuler un objectif de communication > L'élève sait identifier son besoin en illustration > L'élève sait concevoir une esquisse de sa future réalisation > L'élève sait réaliser les principales procédures de fabrication d'une image fixe > L'élève sait utiliser les outils numériques donnés pour produire son contenu
Savoir-être	 L'élève est capable d'identifier les émotions générées par sa consommation d'écrans et et de prendre du recul par rapport à celles-ci L'élève est curieux et à l'écoute des personnes qu'il interviewe. 	 > L'élève est capable de travailler dans un cadre de production en étape, et en groupe > L'élève est capable d'analyser l'efficacité de son travail par rapport aux objectifs que le groupe s'est fixé









MAILLAGE DES ACTIVITÉS

Module	Activités menées en classe	Activités menées à la maison		
	Séance 1 : Qu'est ce que la "consommation d'écrans" ?			
Module 1 : S'immerger dans la		Activité 1 : Les émotions générées par les écrans (émoticons)		
thématique de l'exposition	Séance 2 : Définir mon projet d'exposition			
		Activité 2 : Initier un recueil de temps passé devant les écrans		
	Séance 3 : Différencier/recouper témoignages et autres données: Rechercher efficacement sur internet			
		Activité 3 : Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images		
Module 2 : Méthodes de	Séance 4 : Savoir comment illustrer ma problématique et point sur la propriété intellectuelle			
production de l'exposition	Séance 5 : Comment recueillir le matériau Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques			
		Activité 4 : Recueil de témoignages et prise de notes		
	Séance 6 : Utiliser Framaform pour recueillir des données			
		Activité 5 : Remplir le formulaire en ligne (par élève et famille)		
	Séance 7 : Traitement des témoignages et questionnaires, mise en commun et rédaction			
	Séance 8 : Mise en production via PicMonkey			
Module 3 : Production de l'exposition	Séance 9 : Relation texte-image et suite production			
		Activité 6 : Prendre une photo pour illustrer/compléter les données écrites		
	Séance 10 : Finalisation (impression, cartels, installation, narration)			
Module 4 :	Séance 12 : Analyse critique et bilan			
Bilan et vernissage	Séance 12 : Vernissage de l'exposition	Activité 7 : Vernissage de l'exposition		









DEPLOIEMENT NUMÉRIQUE DU PROJET TANDEM À L'ÉCOLE ET À LA MAISON

DES CONSEILS POUR INITIER VOTRE PROJET ET ÉVITER LES ÉCUEILS

L'EXPÉRIMENTATION TANDEM

Cet itinéraire est le fruit d'une collaboration fructueuse entre des personnes et des organisations d'horizons très différents. Nous avons, le temps de ce projet, formé un «tandem». Cet itinéraire a été imaginé avec des parents et des enseignants. Les enfants de classes pilotes ont expérimenté cet itinéraire en classe et à la maison.

Si vous lisez ces lignes, nous faisons le pari que vous avez dejà l'envie de vous réapproprier Tandem. Quelques conseils utiles pour faire cela :

LE CHOIX DES OUTILS NUMÉRIQUES

Dans le cadre du projet Tandem, nous avons fait un choix : celui d'utiliser le cloud de google avec les applications de la «google suite». En utilisant ce que nous avions déjà, matériel et accès réseau, cette solution a rendu possible, sans moyen financier :

- La production de l'ensemble du corpus documentaire que nous mettons aujourd'hui à votre dispostion sous un format libre et ouvert.
- La mise à disposition d'un lieu numérique collaboratif cohérent pour les élèves et les adultes

Toutefois, nous n'avons pas réellement évalué l'usage du cloud de google dans les classes pilotes qui ont expérimenté les itinéraires.

EXIGENCES, ENJEUX OU CONTRAINTES?

Ce que nous souhaitons vous proposer est bien une *organisation numérique*. Libre à vous de déploier cette organisation avec vos moyens et en respectant vos exigences, enjeux et contraintes locales.

De quels ordres sont ces exigences?

ÉTHIQUE

Clarifiez dés le départ les enjeux éthiques si vous souhaitez utiliser une plateforme comme «google suite» ou «google apps for education». Comme tout acteur du monde de l'éducation, nous avons une responsabilité. Nous devons l'assumer en toute transparence.

JURIDIQUE

Effectuez les démarches nécessaires auprès de votre *Délégué* à *la protection des données* dans votre établissement ou dans votre organisation.





TECHNIQUE

Il vous appartient de déterminer avec votre *Direction des Services de l'Information* si vos choix nécessitent d'adapter le réseau de l'école, le matériel de l'école.

INCLUSIVITÉ

Le numérique est bien facteur d'inclusion à l'école. Pour autant, que vous soyez enseignant e ou parent, gardez toujours en tête qu'il convient de modérer votre représentation des usages numériques. Supposer que votre représentation est universelle peut rapidement devenir un facteur d'exclusion. Bref, gardez un regard critique sur vos propres usages. Nous vous invitons à lire le document <u>Synthèse des besoins</u> issu de la première phase du projet Tandem.

ORGANISATION NUMÉRIQUE





MODULE 1 : S'IMMERGER DANS LA THÉMATIQUE DE L'EXPOSITION

QU'EST CE QUE LA "CONSOMMATION D'ÉCRANS" ?



Séance n°1 90 min

Contexte de la séance

Cette séance est la première de l'itinéraire, il s'agit d'introduire le projet, de présenter la démarche "école-famille" et d'initier les réflexions sur le sujet.

Objectifs de la séance

- > Connaître et recueillir les représentations que les élèves ont de la "consommation d'écrans"
- > Arriver à une représentation commune du concept

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de définir la consommation d'écrans avec ses mots
- de confronter et/ou joindre ses idées à celles des autres pour arriver à une définition commune

Matériel nécessaire

- un vidéoprojecteur

- un ordinateur connecté à internet
- logos écrans (en annexe) à découper (1 logo par élève)

Déroulement

INTRODUCTION

Il s'agit d'introduire le projet auprès de l'ensemble des élèves. Vous pouvez aborder avec la classe la durée du projet et son articulation école-famille.

1/ REPRÉSENTATIONS AUTOUR DE LA CONSOMMATION D'ÉCRANS ?

a) Demander aux élèves ce que ce sujet leur évoque de façon individuelle : Distribuer un logo par élève (cf fiche annexe ci-après). Chacun·e marque au moins 3 mots/idées à l'intérieur de l'écran de son logo. Toutes les réponses sont justes !

b) Recueillir les représentations de manière collective. Pour cela, lancer un échange en classe entière :

Consigne : <u>A quoi pensez-vous quand on vous dit "consommation d'écrans"</u>? Vous pouvez vous servir ou pas des mots que vous avez écrits dans votre écran. Vous pouvez redire un mot qui a déjà été dit s'il vous semble important.

Noter les mots au tableau (ou sur un traitement de texte s'il y a un ordinateur relié à un vidéoprojecteur). Là encore, **tout est juste !** On appelle cette manière de fonctionner un **brainstorming** (tempête dans les cerveaux) car les mots qui nous passent par la tête sont influencés par ceux que nos camarades ont dit, et vice-versa.





tand@m



Consigne : À tour de rôle, venez compléter la liste déjà obtenue en rajouter au moins les 3 mots que vous aviez noté sur votre feuille personnelle. (On obtient une longue liste de mots où certains seront répétés plusieurs fois). Chacun e garde sa feuille qui pourra être complétée ultérieurement, et met une petite croix à côté d'un mot dès qu'il a été saisi sur l'ordinateur (ou au tableau).

Si le brainstorming a été réalisé sur le tableau, des élèves viennent recopier la liste de mots communs. L'enseignant.e prend le tableau en photo pour pouvoir l'effacer, tout en conservant cette récolte de mots, qui sera réutilisée ultérieurement.

c) Enfin, chaque élève **réalise un petit dessin** qui pourrait être affiché dans le cadre de l'exposition, en s'inspirant des mots et idées évoqués jusque là.

Attention :

- L'enseignant · e garde précieusement
 - les feuilles de logos sur lesquelles les premiers mots concernant la consommation d'écrans sont écrits : elles seront peut être utilisées lors de l'exposition !
 - les dessins des élèves, pouvant servir pour l'exposition aussi !

2/ VERS UNE DÉFINITION DE LA CONSOMMATION D'ÉCRANS

a) Proposition de définition

En groupe de 4, en se servant des mots précédemment écrits, (la liste de mots reste affichée au tableau, ou bien une copie de la liste par groupe) proposer aux élèves d'arriver à une définition. Un e élève marque les formulations trouvées par son groupe.

Attention : la consommation d'écrans n'est pas la sur-consommation d'écrans !

b) Générer un nuage de mots avec les mots évoqués.



Pour ce faire, une fois la longue liste de mots terminée (comprenant plusieurs occurrences des mêmes mots), se rendre sur le site <u>https://www.nuagesdemots.fr/</u> (avec un ordinateur relié à un vidéoprojecteur).



Cliquer sur "fichier" puis sur "taper/coller le texte" si vous voulez entrer les mots directement sur le site, ou sur "ouvrir le fichier texte" pour récupérer un document existant (si les mots ont été écrits sur un traitement de texte) dans l'ordinateur.

Entrer les mots, séparés par des virgules.









ATTENTION :

- pour des mots qui vont ensemble : mettre un tiret entre les deux mots, sinon ils seront considérés comme séparés
 - pour des mots similaires, les regrouper sous le même mot (ex : *jeu* et *jeux* ou *s'amuser* et *amusement*, etc) pour renforcer leur occurrence

Puis générer le nuage de mots.

Remarque :

Si des mots n'apparaissent pas (problème d'échelle), une petite phrase s'affiche en haut à gauche de l'écran ("un mot n'a pas pu être dessiné" cf imprim écran pour l'exemple), il faut alors réduire l'échelle du nuage via le curseur bleu +/au-dessus jusqu'à ce que la phrase ait disparu.



Changer ensuite la forme, la couleur, etc avec la classe pour arriver à un nuage qui plaît à la classe !

Conserver le nuage (possible de l'enregistrer depuis le site, ou de l'imprimer) qui pourra aussi être intégré à l'exposition.

Piste d'évaluation

<u>> Suggestion d'indicateur</u>: Les élèves formulent des définitions claires et simples en groupe.



À retenir :

Consommation d'écran ≠ surconsommation d'écrans ! La consommation d'écrans fait référence au temps passé devant les écrans au sens large, de manière active ou passive.



Ressources, liens utiles : http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf









ANNEXE Séance 1 - Qu'est ce que la consommation d'écrans en 3 mots/idées ?











MODULE 1 : S'IMMERGER DANS LA THÉMATIQUE DE L'EXPOSITION

LES ÉMOTIONS ET LES ÉCRANS



Le contexte de l'activité

C'est la première activité de l'itinéraire, elle permet d'introduire la thématique en famille.

L'objectif de l'activité

> Permettre de prendre conscience que les écrans peuvent générer des émotions et des modifications de comportement, et réussir à identifier ces émotions.

Le matériel nécessaire

Plaquettes d'autocollants d'émojis (<u>de ce type</u>) ou feutres et crayons de couleur pour les dessiner
 imprimante (facultatif)

Le déroulement

1/ Imprimer ou reproduire en 2 exemplaires le tableau ci-joint (annexe)

2/ Ensuite, pas forcément juste après, mais dès que votre enfant s'apprête à passer un moment avec un écran (téléphone, télévision, ordinateur, tablette..), lui rappeler de remplir la case *"comment je me sens avant?"* puis *"comment je me sens après ?"* une fois ce temps terminé, à l'aide des autocollants émojis (ou en les dessinant, en s'inspirant des exemples ci-dessous).

Note : ce n'est pas non plus systématique et ne doit pas devenir une contrainte trop importante à chaque moment d'écran.

Attention : il ne s'agit pas de "raconter" ce qu'il·elle a fait ou vu une fois le temps d'écran terminé, mais bien d'exprimer comment il·elle se sent.

3/ Laisser l'enfant libre de coller ceux de son choix (il est possible d'en choisir un seul ou plusieurs - jusqu'à 3 ou 4 par case), puis une fois terminé, lui demander de vous raconter ses choix, et noter ensemble ses explications en commentaire sur le dispositif de correspondance choisi avec l'enseignant·e (papier ou numérique).

Vous pouvez faire l'exercice à 3 ou 4 reprises, au fil de la semaine/journée, en conservant bien les fiches (conseil : les prendre en photos) : elles pourront être affichées à l'exposition. Vous pouvez aussi poster les photos à déposer dans le carnet de correspondance (en ligne ou papier).



À retenir :

C'est une activité pour permettre aux enfants d'identifier leurs émotions, et **non pour tenter** d'instaurer une morale (bien/pas bien) : il est tout autant possible que les temps d'écrans génèrent de l'apaisement et/ou de la joie que de l'agitation et/ou de la colère !



















tand@m





14





MODULE 1 : S'IMMERGER DANS LA THÉMATIQUE DE L'EXPOSITION

DÉFINIR MON PROJET D'EXPOSITION



Séance n°2 120 min

Contexte de la séance

Cette séance permet de fixer collectivement les grandes lignes du projet d'exposition

Objectifs de la séance

> Définir les grands axes de l'exposition (supports, message, groupes de travail...)

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'initier la problématique de l'exposition
- d'adapter le format de l'exposition en fonction de la cible et des contraintes
- de se représenter les éléments qu'il·elle souhaite intégrer dans l'exposition
- de définir avec ses mots ce qu'est une cible, un lectorat, etc
- de se connecter sur son compte agence/sur le cloud du projet

Matériel nécessaire

- Postes informatiques connectés à internet
- support de présentation de la séance 2
- la fiche <u>EXPO : Fiche support n°1</u> (en annexe)

Déroulement

1. LES FONDEMENTS D'UNE EXPOSITION

(SLIDES 2 - 5)

Introduction sur le projet de réaliser une exposition autour de la thématique de la consommation d'écrans.

1) Qu'est ce qu'une exposition ?

a) Clarifier ce qu'est une exposition

 \rightarrow Il existe de nombreux formats, tous plus pertinents les uns que les autres

Animation :

Pour que les élèves se fassent une idée plus précise du travail qu'ils devront produire et du résultat attendu, l'enseignant.e projette différents exemples d'exposition. Pour chaque exemple, les élèves sont invités à lister dans l'ordre les différents éléments de l'exposition : titre, présentation générale, pièces exposées...le sujet de l'exposition (titre qu'on lui donnerait), la nature des pièces exposées, le but de l'exposition (?)

Une fois les différents contenus listés, demander aux élèves ce qu'ils pensent de l'exposition :

A-t-elle l'air intéressante ? Ont-ils envie de la regarder / lire ? Qu'est ce qui leur plaît / déplaît ? Garder en notes ce qui plait/déplait pour s'y reporter lors de notre exposition.









L'objectif est bien sûr de commencer à leur donner les moyens de choisir les différents éléments qu'ils pourront intégrer à leur propre exposition..

b) Clarifier les fonctions d'une exposition

→ à quoi une exposition peut-elle servir ? Les réponses ne manquent pas : comprendre le monde ; informer le citoyen et lui permettre de se faire une opinion ; rechercher et dire les choses tues ; apporter un éclairage sur une question ; alerter la société sur les dangers, distraire, amuser...

Le but d'une exposition peut être liée à la cible choisie (ex: prévenir des enfants du cyberharcèlement ; informer des personnes âgées sur le problème du cyberharcèlement)

2. SE PROJETER DANS UN FORMAT ET UNE PRODUCTION

(SLIDES 6 - 11)

Toutes les questions proposées n'auront peut être pas de réponse dans l'immédiat Introduction : Une exposition s'adresse toujours et avant tout à une cible prioritaire : le public visé. Pour produire des contenus susceptibles de leur plaire, il faut connaître le plus précisément possible la cible : Son âge ? Sa situation familiale ? Son sexe ? Comment et quand s'informe t-elle ? Ses habitudes, goûts...

a) Identifier les cibles possibles

Pour qui pourrions nous faire notre exposition ?

Si aucune réponse ne vient des enfants, on peut faire des suggestions : des élèves (de maternelle ? de collège, d'une autre école ?), des professeurs, des parents d'élèves, des personnes de la maison de retraite voisine, des habitants du quartier...Etablir une liste en colonne des cibles possibles, sans faire de choix.

 \rightarrow Quels sont les comportements des cibles possibles ?

On établit un "profil sociologique" de chaque public cible : âge, sexe, profession, catégorie socioprofessionnelle, secteur géographique. On les écrit en face de chacune des cibles précitées.

On shareha à cannaîtra sas hasaine at sas habitudas (compartemente valeure, aspira)

On cherche à connaître ses besoins et ses habitudes (comportements, valeurs, aspirations, type de consommation, médias privilégiés) ?

b) Objectifs de communication

Dans quels buts peut-on vouloir faire cette exposition ? Tous les possibles sont notés. Si aucune réponse ne vient des enfants, on peut faire des suggestions :

 \rightarrow S'agit-il de faire connaître notre école ? d'informer le citoyen ? de faire passer un message ? d'alerter la société sur les dangers, de rechercher et dire les choses tues ? d'apporter un éclairage sur une question ?de distraire, d'amuser...

c) Choisir

Chaque élève est invité à formuler par écrit d'abord, la cible qu'il aimerait viser avec le but de cette exposition. Un temps d'échange débat peut avoir lieu pour que la classe choisisse la cible retenue et le but de l'exposition. La classe remplit alors la fiche <u>EXPO : Fiche support n°1</u>

 \rightarrow Que souhaite-t-on que la cible fasse, pense, ressente, suite à la visite de l'exposition ?

Formuler le message

Quel est le message à transmettre ? Quel est le ton de cette exposition ? Y aura-t-il des logos, des slogans, des images, du texte, des films ?









Quelles sont nos possibilités ? Les questions à se poser :

- **Où** allons nous exposer (dans une salle, plusieurs salles) ? De quel espace disposons nous ?
- Pendant combien de temps les affiches seront-elles visibles ?
- Quel est le **budget** prévu pour notre exposition ?
- En fonction de notre budget, **combien** d'affiches peut-on imprimer, et de **quel format** (A3, A2, A1, autre) ?
- Comment ces affiches seront-elles fixées ? Faut-il prévoir des marges pour la fixation ? etc

2/ RÉPARTITION EN AGENCES (ET DÉCOUVERTE DE GOOGLE DRIVE - Si l'organisation avec Google a été choisie)

(SLIDES 12-17)

a) Répartition en agences

Les élèves sont répartis en Agences. Il y a 7 agences possibles. (Privilégier les plus petits groupes possibles). Ces agences sont des organisations créatives qui rassemblent des professionnels de la production, communication, etc.. Ils réalisent des contenus audiovisuels (interviews, photographies, infographies...).

Nous imaginons ici que les élèves appartiennent à ces agences. Ils travaillent ainsi à plusieurs, en équipe, en faisant attention à ce que les équipes répartissent bien les forces :

- celles·ceux qui aiment écrire, rédiger, ou on envie de s'améliorer dans ces domaines
- celles·ceux qui sont à l'aise pour parler (pour être filmés et/ou enregistrés), ou on envie de s'améliorer dans ces domaines
- celles ceux qui s'intéressent à l'image (photographie), ou on envie de s'améliorer dans ces domaines

Les agences travailleront ainsi sur les différents sujets/rubriques et/ou différentes parties à produire de l'exposition.

Chaque agence dispose :

> d'un nom

> d'un logo

> d'un email associé à un accès aux dossiers dans le Google Drive (ex : <u>lepubograph@gmail.org</u>) ou le cloud choisi (avec une adresse hors gmail).

 \rightarrow Les élèves se verront remettre des cartes de visite (sous forme de badges) en fonction de l'agence à laquelle ils·elles appartiennent.

Le nom et prénom des élèves sont inscrits dans un tableau récapitulatif pour finaliser la répartition par groupe (<u>cf</u> <u>ce modèle</u>).

b) Qu'est ce que Google? Qu'est ce que le Drive? Que permet-il de faire?



Nous vous proposons de tester la connexion au drive avec vos élèves pour qu'ils s'habituent à accéder aux informations qu'il contient.

Connectez vous à partir d'une interface Google, les élèves doivent saisir leur identifiant d'agence (adresse mail) et de mot de passe. Ils choisissent ensuite, via le damier, le drive. (*SLIDE 16*)









NB : Bien penser à remplir la fiche de répartition des élèves par groupes/agences pour en cas d'oubli ! (modèle ici)

Piste d'évaluation

> Suggestions d'indicateur: les élèves peuvent expliquer pour qui ils font l'exposition, l'observation de l'aisance (ou non) des élèves sur le drive/cloud, afin de pouvoir comparer à la fin de l'itinéraire.



À retenir : Une exposition est un projet collectif !











NOTRE EXPOSITION



Notre public cible (les personnes que nous visons avec notre exposition) :			
 Pour notre cible, donner des précisions sur son âge (environ) ? sa situation familiale (célibataire, marié) ? son sexe/genre (masculin, féminin) ? comment et quand s'informe t-elle (avec la télé, avec la radio, avec les journaux, sur internet, autre)? ses habitudes, goûts (musique ? cinéma ? peinture ? livre ? sport ?) 			
Dans quel(s) but(s) voulons nous faire cette exposition ? → S'agit-il d'apprendre quelque chose à notre cible ? Si oui quoi ?			
→ S'agit-il d'alerter sur des dangers ? Lesquels ?			
→ S'agit-il de faire réfléchir ? Sur quoi ?			
→ Autre ?			
→ Quel message voulons nous faire passer ?			
→ Que souhaite-t-on que les visiteurs fassent, pensent, ressentent, suite à la visite de l'exposition ? Nous aimerions que les visiteurs Ce serait bien si suite à notre exposition les visiteurs			
Notre lieu d'expo, ses spécificités ? Quelle surface disponible ?			









Fiche annexe : répartition des élèves par agences (le document rempli peut être stocké dans le cloud dédié à l'itinéraire)

> Le Pubograph adresse email : lepubograph@exemple.com mdp : exemplemotdepasse22	
Le Pubograph	
> BubbleGum adresse email : bubblegum@exemple.com	
mdp : exemplemotdepasse333	
Bubble Gum	
~~	
> La boîte à images	
mdp	
l a Roffe à Images	
Ea Pordo a Imidiãoo	
> Studio 1 2 3	
mdp :	
1	
Studio 1 2 3	
Ø`	
> Primapub	
adresse email : primapub@exemple.com mdp :	
PrimaPub	









MODULE 1 : S'IMMERGER DANS LA THÉMATIQUE DE L'EXPOSITION

RECUEIL DE "TEMPS D'ÉCRAN"



Le contexte de l'activité

Cette activité s'étire sur plusieurs jours. Elle permet d'initier un recueil de temps passé devant les écrans dans le foyer.

L'objectif de l'activité

> Engager l'habitude de comptabiliser le temps passé devant les écrans.

Le matériel nécessaire

- Tableau en annexe

- imprimante (facultatif - possible de recopier le tableau)

Le déroulement

1/ Imprimer ou recopier ce tableau (pas forcément à l'identique!) sur une feuille en 2 versions. L'une pour vous, et l'autre pour votre enfant.

Puis commencer à remplir le tableau pour la journée d'aujourd'hui.

2/ Le remplissage peut ensuite se poursuivre sur les autres jours de la semaine (et du weekend).

Note : Il n'est pas question ici de rajouter ou d'enlever du temps passé par crainte de jugement, cette activité a notamment vocation à montrer la diversités des usages au sein des familles de la classe !

Bien garder le tableau (ou prendre une photo), qui pourra servir pour l'exposition finale.

		Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	
	Matin								
	Midi								
0	Après-midi								
	Soir								
U	TOTAL Jour (en minutes)								









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

DIFFÉRENCIER/RECOUPER TÉMOIGNAGES ET AUTRES DONNÉES : Chercher de l'information en ligne et

stocker/archiver mes découvertes

Séance n°**3** 90 min

Contexte de la séance

Après avoir exploré le sujet de la consommation d'écrans en classe et à la maison, cette séance permet d'introduire la recherche d'information en ligne pour confronter leurs idées actuelles à d'autres.

Objectif de la séance

> Se familiariser avec un travail collaboratif en ligne et le partage de documents

> Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche pour pouvoir les utiliser efficacement

> Savoir collecter différentes informations et sources (dans un document) pour les réinvestir par la suite dans la production d'un contenu

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de différencier un navigateur et un moteur de recherche et d'en expliquer les grandes fonctions

- d'utiliser les mots clés adaptés pour effectuer une recherche de manière pertinente
- de stocker des documents (articles, photos, vidéos) sur le drive/cloud
- de collecter et classer les informations recueillies

Matériel nécessaire

- 7 postes informatiques connectés à internet (ou au moins le même nombre de postes que d'agences)

- Le support de présentation de la séance 3

Déroulement

Les élèves vont pouvoir commencer à rechercher et à stocker des contenus nécessaires à l'exposition, notamment pour confronter leurs premières idées sur la consommation d'écrans à celles que l'on peut trouver en ligne.

1/ NAVIGATEURS ET MOTEURS DE RECHERCHE

(SLIDES 1-6)

Afin de réussir à produire un contenu pertinent, il faut savoir ce qui a déjà été fait autour de votre sujet. Le plus simple est de s'intéresser à différentes sources, de lire, de fouiller, de s'interroger à la lecture. Cette étape est préparatoire à la préparation d'un travail de production.

Pour cela, les élèves vont bien évidemment avoir besoin d'utiliser des moteurs de recherche de façon appropriée.









Avant toute chose, il paraît nécessaire de bien comprendre ce qu'est un moteur de recherche et son fonctionnement pour permettre aux élèves de travailler efficacement.

Il existe une énorme quantité d'informations sur Internet renouvelées régulièrement.

Un moteur de recherche est un service en ligne permettant de trouver facilement une page grâce à un ou plusieurs mots-clés. Google, Yahoo et Bing sont aujourd'hui les trois principaux moteurs de recherche utilisés sur le web. Google est aujourd'hui incontestablement le leader des moteurs de recherche. Il est utilisé dans 65% des recherches effectuées sur le web aux Etats-Unis. Yahoo arrive en deuxième position, suivi de Bing. A eux trois, ils réunissent 95% des recherches effectuées.

Demandez aux élèves s'ils savent ce qu'est un moteur de recherche et leur demande de citer ceux qu'ils connaissent. Il s'agira de permettre aux élèves de faire la différence entre navigateur et moteur de recherche.

Montrer les slides **(SLIDES 3-4)** pour faire le point avec la classe et différencier moteurs de recherche et navigateurs.

→ Les navigateurs : internet explorer, firefox, google chrome, safari...

 \rightarrow Les moteurs de recherche : google search, bing, Ecosia, yahoo, Lilo ou même Qwant.

Le moteur de recherche travaille en 2 étapes : l'exploration puis l'indexation

Google, en tant que moteur de recherche est un logiciel qui parcourt le web et indexe automatiquement le contenu qu'il visite. Le moteur de recherche travaille en plusieurs étapes :

- > Il explore le web grâce à des spiders.
- > Il indexe les contenus, les range par thème.
- > Il recherche ensuite seulement dans son index. Cette recherche ne prend que quelques secondes.

UNE VIDÉO EN PLUS _ Vous pouvez vous aider d'une vidéo qui <u>permet de comprendre les étapes</u>, que nous avons doublé pour les élèves.

Le choix des mots lors d'une requête est la première étape importante. Même si cette étape semble aller de soi, elle pose bien évidemment de nombreux problèmes car, avant toute chose, il faut comprendre la manière dont les moteurs de recherche fonctionnent.

Pour bien chercher, Il faut faire une hypothèse de réponse et chercher à la valider ou à l'invalider. Plutôt que de se poser une question et de la transcrire dans Google, il s'agira d'imaginer qu'elle pourrait être la réponse. De formuler une hypothèse. La démarche de recherche est une démarche scientifique.

Par exemple : Si l'on souhaite trouver une citation qui colle à une thématique comme l'éternité. Mieux vaudra formuler une **hypothèse** en suggérant Platon dans la requête - si vous pensez que Platon s'est exprimé sur le sujet -. Ainsi, en proposant "éternité Platon" ou "éternité Platon citation", vous obtiendrez quelque chose de plus exploitable que la requête "éternité citation", trop vague finalement. Peut être que Platon n'a rien écrit sur l'éternité ? Dans ce cas là, les premiers résultats seront très parlants. Libre à vous alors de changer d'hypothèse.

CONCRÈTEMENT

Il est important d'amener l'élève à comprendre que le moteur de recherche cherche dans l'index constitué par le moteur de recherche et que les sources qui remontent en premières sont celles qui sont les plus cliquées, qui renvoient sur le plus de nombre de liens, et qui globalement sont celles qui correspondent le mieux à la recherche.

Diffuser la vidéo (cf slide 7 ou via <u>ce lien</u>) expliquant le fonctionnement du moteur de recherche.

2/ FAIRE UNE RECHERCHE "EFFICACE"

a) Demander aux élèves de faire état de leurs recherches précédentes (jusqu'alors) Comment ils s'y prennent ? Que marquent-ils ?

b) Faire le point sur ce que peut offrir la recherche avancée en manipulant.

- les guillemets
- mots clé "-" autre mot-clé (ex de recherche : janet jackson -michael, pour éluder tous les résultats contenant "michael Jackson"))









- la recherche avancée de google
- le ctrl F (permet de chercher un mot ou groupe de mots dans un document ou sur une page web)

Exemples de recherches : consommation d'écrans, "consommation d'écrans", effets consommation d'écrans, temps d'écran, "temps d'écran", risques temps écrans, etc etc

EN PLUS - Vous pouvez utiliser un jeu de quizz et donner la possibilité aux élèves de répondre le plus vite possible à la question en utilisant un moteur de recherche.

Les règles du jeu :

1- L'enseignant e est le maître/la maîtresse du jeu. Il elle pose les questions aux élèves et réagit autour des réponses obtenues.

2- Les élèves forment des équipes de 2/3.

3- Toutes les équipes sont connectées à Internet.

4- Chaque équipe a le droit à une seule et unique réponse à défaut de quoi elle est éliminée pour la manche.

3/ COLLECTER DE L'INFORMATION - MISE EN PRATIQUE

Les élèves sont amenés, en utilisant la recherche avancée ou non, à trouver 3 sites/blogs/profils à suivre ou à consulter pour en savoir plus sur leur thématique et à les renseigner dans la fiche d'appui pour la recherche présente dans leur dossier (annexe ci-après si préférence pour la version papier).

Présentez la fiche en pièce jointe (fiche d'appui à la recherche) permettant de commencer et d'améliorer une démarche de recherche itérative. Il s'agira de leur permettre de croiser 3 sources et d'augmenter leur recherche pour qu'elle soit relativement exhaustive. La saisie de leur fiche pourra s'effectuer en ligne (un exemplaire dans chaque dossier d'agence) ou en version papier.

Ce qu'il faudra leur donner comme consignes :

> Leur demander d'abord de formuler plusieurs mots clefs ou hypothèses.

> Leur rappeler d'éviter les termes trop généraux, et de ne pas s'attarder sur les mots courants, tels que "le",

"un" et "pour", sont ignorés. Ces termes sont appelés "skip words". Il existe cependant des exceptions : La recherche [le monde] correspond sans doute au journal du même nom, et diffère de la requête [monde]. Dans le premier cas, Google n'ignore pas l'article "le".

> Rappeler aux élèves qu'ils collectent ici les éléments qu'ils pourront réutiliser en s'appuyant sur le droit à la courte citation. **Une image sourcée, une citation, des éléments chiffrés.**

POINTS DE VIGILANCE :

> L'élève sait insérer un lien hypertexte dans un doc

> Différence entre source et lien web : www.Liberation.fr n'est pas la même chose que le journal national Libération.

Piste d'évaluation

Les recherches effectuées permettent d'arriver sur les contenus concernés / en lien avec les sujets ou rubriques à traiter. Les 3 sites/blogs sont pertinents.









Annexe > Fiche d'appui pour la recherche à remplir par les élèves

Sujet/objet de ma recherche				
Mots clefs à saisir				
	MES 3 SOURCES			
	1			
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page <i>Ce lien commence par http://</i>			
Résumé des grandes idées ou copier co	bller :			
2				
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page <i>Ce lien commence par http://</i>			
Résumé des différences fondamentale	s observées ou copier coller des différences:			
	3			
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page <i>Ce lien commence par http://</i>			
Résumé des différences fondamentales observées ou copier coller des différences:				









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

RECHERCHE INVERSÉE : Quels mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images ?

Activité n°3 **30 min**

Contexte de l'activité

Les élèves ont abordé les méthodes de recherche en ligne en classe. Cette activité est une manière de mettre ce qu'ils·elles ont vu en pratique.

Objectif de l'activité

> Faire le lien entre recherche et recherche inversée et mettre en pratique l'usage des mots clés

Matériel nécessaire

- Un ordinateur, une tablette ou un smartphone connecté à internet

Déroulement

1/ CHOISIR UN MOTEUR DE RECHERCHE

Demandez à votre enfant s'il se rappelle de quelques moteurs de recherche évoqués en classe. En choisir un à utiliser pour cette activité. (Pour rappel : Google, Ecosia, Bing, Yahoo, Lilo, Qwant...)

2/ RECHERCHES INVERSÉES

A partir des méthodes vues en classe (opérateurs, guillemets, mots-clés, etc), que vous pouvez demander à votre enfant de vous rappeler, tentez de retrouver les mots ou groupes de mots qui permettent de trouver les images suivantes :







tand@m





3/ TENTEZ D'AMÉLIORER VOS RÉSULTATS !

Si vous êtes parvenu·e·s à trouver les bons mots-clés, marquer l'ordre d'apparition du résultat voulu dans la liste des pages trouvées (ex : 3ème image présentée), et tentez d'améliorer votre résultats en modifiant vos mots-clés ou méthodes de recherche.

Notez pour chaque image les mots ou groupes de mots qui vous ont permis d'arriver aux images en commentaire ou sur le carnet de correspondance,, ainsi que le "classement" dans les résultats, et le moteur de recherche utilisé.

Exemple de réponse :

Avec Bing/Qwant/Google comme moteur de recherche : Image 1 : pré ; animal ; etc... - 4ème résultat de la recherche Image 2 : motclé1 ; motclé2 ; etc - 2ème résultat de la recherche etc etc









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

ILLUSTRER MON SUJET ET FAIRE LE POINT SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE



Contexte de la séance

Cette séance fait le point sur l'importance de l'illustration et des enjeux qui lui sont liés.

Objectif de la séance

> Trouver des illustrations/images pour illustrer leurs publications en respectant les cadres de propriété intellectuelle

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'expliquer la fonction de l'illustration dans une publication (numérique ou autre)

- d'effectuer une recherche d'image, et une recherche par image

- d'enregistrer une image sur un poste informatique (ou une tablette) puis la déposer dans un dossier sur le Drive

- de s'interroger face à une image médiatique (cible ? message ?)

Matériel nécessaire

- 6 postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (le même nombre de postes que d'agences)

- le support de présentation de la séance 4

Déroulement

ÉTAPE 1 : ANALYSER DES IMAGES DE PRESSE

Pour la réalisation de l'exposition, les élèves sont amenés à produire les images, photographies, dessins, permettant d'illustrer leurs contenus.

Avant de démarrer, il peut être intéressant de leur montrer une série de contenus illustrés sur le web et d'analyser avec eux la portée de ces images (quel message est véhiculé ? comment ça nous touche ? etc).

Face à chacune de ces images, demander aux élèves de répondre aux questions suivantes. (DIAPO 3 à 7)

> Quel est le message essentiel de cette image ? Que raconte t-elle ?

> Quelle est l'intention de celui-celle qui l'a choisie ? *Nous émouvoir ? Nous informer ? Nous faire réfléchir ? Nous expliquer quelque chose ?*

ÉTAPE 2 : TROUVER DES IMAGES SUR INTERNET

(DIAPO 9 à 16) Utilisez le support pour expliquer la manipulation aux élèves.

L'illustration aide à graver le récit dans notre mémoire. Rapidement, de manière indélébile. Elle doit concrétiser d'un simple coup d'œil, l'intention qui l'accompagne voire apporter des informations supplémentaires. Nous avons aujourd'hui que l'illustration favorise l'accès au texte. Elle encourage à la lecture. Elle doit être par conséquent particulièrement soignée, travaillée voire décalée.

Les différentes formes d'illustration :

1. Utiliser les images d'Internet si elles sont libres de droit, c'est à dire si l'auteur nous a donné le droit









de les utiliser.

- 2. Produire une photo originale et la recadrer, voire la retoucher.
- 3. Produire un dessin, une illustration puis la scanner
- Entraîner les élèves à chercher des images via Google Images, Pixabay ou Wikimedia.
 - 1. En fonction de leur article, ils devront trouver le ou les mots clefs.
 - 2. Chercher ensuite.
 - 3. Puis enregistrer en créant un dossier (en "local" dans l'ordinateur ou sur le drive/cloud

Il y a donc les illustrations produites d'une part (nous verrons comment s'y prendre à la prochaine séance), et d'autre part, les éléments existants que l'on peut récupérer. **Se pose alors la question des droits et des éléments que l'on doit nécessairement prendre en compte.** Notre époque est celle d'Internet et du numérique et le bouleversement des usages comme de la pensée, nécessite des transformations juridiques. Pour autant il existe déja de nombreuses lois pour encadrer l'utilisation du numérique.

Nous proposons aux élèves de ne chercher que parmi des images dont les droits ont été cédés par les auteurs ou qui sont tombées dans le domaine public (les photos de tableaux anciens par exemple...)

ETAPE 3 : STOCKER LES IMAGES TROUVÉES DANS LE DOSSIER DRIVE/CLOUD DE LEUR AGENCE

Une fois ces éléments vus ensemble, demandez aux élèves d'effectuer des recherches d'images et/ou d'illustrations pour illustrer le contenu (à venir) de leurs articles.

Il faudra ensuite télécharger les images et les enregistrer dans les ordinateurs (ou tablettes), puis les stocker dans leurs espaces numériques de travail : les dossiers Drive de leurs agences (dossier "images, illustrations").

Note : attention à bien noter les sources des illustrations et/ou images pour pouvoir les inscrire dans les crédits. L'idéal est de la faire dans le nom de l'image enregistrée.

Piste d'évaluation

<u>Suggestion d'indicateur</u>: les choix d'illustrations sont pertinents, les élèves pensent à noter les sources des illustrations.



Ressources, liens utiles https://www.1jour1actu.com









MODULE 2 : MÉTHODE DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

COMMENT RECUEILLIR LE MATÉRIAU ? Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques



Contexte de la séance

Il s'agit de préparer les élèves à la collecte de contenu qui pourra servir à leur production à venir (exposition).

Objectif de la séance

> Découvrir des méthodes journalistiques de récolte de matériau

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de prendre une photo de manière réfléchie en accord avec le message à transmettre

- de mener une interview simple en s'appuyant sur une grille de questions précédemment préparées

Matériel nécessaire

- 6 postes informatiques connectés à internet (le même nombre de postes que d'agences)

- Un appareil photo numérique ou un smartphone

- Le support pour vidéo-projection de la Séance 5

- la fiche interview (en annexe)

Déroulement

1/ LA CONCEPTION DE L'IMAGE : clarifier son intention

Avant de se lancer dans la photo, il faudra clarifier l'enjeu de l'illustration souhaitée. Qu'est ce que je souhaite dire avec cette image ? L'idéal est de demander aux élèves de faire un croquis de l'image qu'il souhaite faire avant de se lancer dans la réalisation. Le croquis une fois présenté et argumenté permettra de poursuivre la réalisation.

A. FAIRE UNE PHOTO D'ILLUSTRATION

> Un espace shooting avec appareil photo sur pied (facultatif) + éclairage. (ici on peut aussi choisir de travailler avec un smartphone ou une tablette)

Revenez à cette occasion sur la notion de droit à l'image, la protection de la vie privée. Si cela pose un problème à un ou plusieurs élèves, il peut être nécessaire de choisir un cadre qui ne les expose pas. Choisir par exemple de photographier un dos, une main...

> Les élèves sont ensuite amenés à choisir les photos qui seront retenues pour la suite. Ne pas hésiter à jeter, trier...









QUELQUES CONSEILS :



- La lumière : Attention au contre jour, ne pas prendre de photo face à une source de lumière. Essayer d'avoir un sujet le plus éclairé possible. Et ne pas utiliser de flash.

and the second second	
C billion of	LE CADRE
1	

- Le cadre : Le regard, la direction, doivent se faire vers l'espace libre de la photo. L'espace au-dessus de la tête est inutile, tout ce qui se trouve au-dessus du visage est rarement important. Il faut en général éviter d'avoir le menton de la personne photographiée trop près du bas de la photo. Éviter de centrer le sujet.

B. PRODUIRE UN DESSIN

> Un espace dessin avec des feutres, des règles, des crayons gras, du papier épais. Un ordinateur connecté à Internet, sur pinterest en particulier peut aider les jeunes à avoir des idées intéressantes.

Rappeler la notion de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. Dites bien aux enfants qu'on a toujours le droit de s'inspirer... Dans le genre, copier, coller, améliorer. Bien expliquer aux enfants qu'il faudra : Travailler très proprement + bien marquer les couleurs et faire des contours aux dessins.

EN SUPPORT : 2 slides sur Pinterest.



Pour la suite : FINALISER PAR LA RETOUCHE (pas lors de cette séance)

> Les élèves pourront ensuite recadrer et ajuster la photo qu'ils ont produite avec des logiciels en ligne comme pixlr express ou picmonkey (explications lors d'une séance suivante). Attention, à rester simple. Si la photo est ratée, recommencer. les logiciels ne permettent pas de transformer une photo moyenne en photo réussie. Ils permettent juste de l'améliorer un peu...

> Les photos et dessins (scannés) produits sont collectés sur une clef usb ou mis dans le dossier drive du projet en fonction de l'organisation numérique retenue. Elles peuvent être vidéo-projetées à l'ensemble de la classe.

2/ MENER UNE INTERVIEW

AVANT I'INTERVIEW :

- 1. Bien préparer les questions, à partir de son angle, de la question générale de son article Par exemple, si je réalise l'interview de Christophe, boulanger, j'ai plusieurs angles d'attaque possible. Je peux axer mon interview sur :
 - les façons de fabriquer le pain,
 - le mode de vie décalé et intensif d'un boulanger,
 - sa vision de l'évolution du prix de la baguette,

La question à se poser pour définir son angle, c'est tout simplement « qu'est-ce que je veux savoir









précisément ? ».

Après ça, vous pouvez mettre sur papier les questions qui vous viennent à l'esprit et les ordonner de façon à ce qu'elles s'enchaînent logiquement, afin de fluidifier le déroulé de l'entretien à suivre.

2. Faites écrire aux enfants leurs questions à l'avance...

PENDANT L'INTERVIEW :

L'idée est évidemment de recevoir de l'information. Et tant qu'à faire, de l'information pertinente ! Il va donc falloir poser des questions en suivant la grille établie au préalable...... mais également réagir aux réponses !Expliquer aux élèves support à l'appui, en vidéo-projection, qu'ils devront :



> Rappelez leur qu'il faut bien écouter les réponses à leurs questions pour pouvoir rebondir : lorsque votre interlocuteur vous donne un élément auquel vous ne vous attendiez pas et qui vous semble intéressant, sauter sur l'occasion pour lui demander plus de précisions sur ce sujet.

> Rappelez leur que l'attitude "candide" est souvent la bonne solution. Pour caricaturer, il suffit parfois de réagir avec « Pourquoi ? » ou « Ah bon ? » à ce qui est dit. L'étonnement incite à en dire plus, à se livrer, à expliciter plus concrètement ses propos. Bref, à rentrer plus dans les détails.

> Expliquez qu'il faut éviter les questions fermées (qui impliquent une réponse par oui/non), et préférez les questions ouvertes, qui impliquent une réponse plus développée. « Qu'est-ce que tu aimes dans ton métier ? » plutôt que « Tu aimes écrire ? », par exemple.

L'exemple d'une interview fictive d'Aurélien :

Question : Aurélien, est-ce que tu as de mauvais souvenirs de l'école ? Réponse : Non, en général tout se passait bien. La seule fois où j'aurai pu avoir un mauvais souvenir, tout s'est bien terminé. Relance : Ah bon ? Qu'est-ce qui s'est passé ? Réponse : Oh rien de bien méchant, j'ai failli me faire agresser une fois, heureusement j'ai pris mes jambes à mon cou et ça ne s'est jamais reproduit. Relance : Ah oui ? C'était dans quelles circonstances ? Etc.

<u>APRÈS L'INTERVIEW :</u>

- Éventuellement prendre des notes supplémentaires ou compléter les notes prises pendant l'interview.

- Rédiger assez vite son article pour ne pas trop oublier.

3/ LA GRILLE DE QUESTIONS

000000

En groupe, demandez aux élèves de réfléchir à une grille de questions pour qu'ils-elles interviewent leurs parents en lien avec les articles qu'ils-elles vont rédiger ensuite, ou bien pour une partie spéciale "les parents de la classe" dans l'exposition (ex : "la parole aux parents", "qu'en pensent les parents", "quand les parents étaient à l'école", etc).

Les angles pourront être divers ("mes craintes de parents", "moi, parent, et mon rapport aux écrans", etc).

Faire ensuite le point en classe entière pour tomber d'accord sur une grille. Puis déposez une version numérique de la grille dans les dossiers des agences avec les élèves (pour qu'ils puissent aller les récupérer ensuite pour mener l'interview auprès de leurs parents).

Chez eux, les enfants pourront soit prendre des notes (dans les cases prévues), soit enregistrer l'interview avec un smartphone puis déposer l'enregistrement sur le drive de leur agence.









Selon le groupe, vous pouvez aider les élèves en leur donnant cette trame pour organiser les questions :

- 1) Identité de la personne (âge, sexe, lieu d'habitation, scolarité, métier, etc)
- 2) Sujet de l'article (rapport aux écrans, souvenirs, craintes/envies, les écrans dans le futur/école de demain, etc)

→ Qu'est ce qu'ils-elles ont besoin de savoir pour pouvoir produire une partie d'exposition

?

4/ TESTER LA GRILLE

Une fois la grille terminée (8 questions au maximum, dont certaines peuvent amener des réponses plus longues), demander aux élèves de se mettre par deux pour tester la grille.

Chaque binôme se met en situation pendant 5 à 7 minutes de journaliste-interviewé∙e et répond aux questions. Le journaliste note, puis ils inversent les rôles.

Demandez aux élèves ce qu'ils ont pensé de l'exercice : est ce que c'est facile/compliqué ? Ont-ils·elles pu tout noter ? Comment faire pour ne pas perdre de morceaux de réponse ?

NB : déposer la grille de question remplie dans le drive/cloud des élèves pour qu'ils puissent la récupérer ensuite depuis la maison, ou la photocopier et leur donner pour l'activité à la maison qui suit.

Evaluation	
Suggestion d'indicateur : Peu de photos sont prises (pas de "mitraillage"), elles sont réfléchies. Les élèves parviennent à trouver un axe/angle pour leur grille de question.	



Ressources, sources, liens utiles

http://www.webentrepreneurdebutant.fr/petit-guide-a-l'usage-des-intervieweurs-debutants/ https://www.24hdansuneredaction.com/presse/15-les-techniques-de-linterview/









Sujet de l'article :	
Questions	Réponses
Comment t'appelles tu ?	
10	ia (2)
R	
	E D
	EE DY
0.90	

Annexe séance 6 : Grille de questions / guide d'interview









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

INTERVIEW DES PARENTS (recueil de témoignages et prise de notes)

30 min

Activité n°4

Contexte de la séance

Votre enfant a découvert comment interviewer quelqu'un lors de la dernière séance en classe. Il s'agit de recueillir du "matériau" auprès de vous pour nourrir le contenu d'un des articles du journal.

Objectif de la séance

> Mettre en pratique la collecte d'information journalistique via l'interview

Matériel nécessaire

- La fiche "grille d'interview" (format papier ou numérique) transmise par l'enseignant e
- Le badge des codes d'accès au drive/cloud
- un accès à internet (pour éventuellement récupérer la fiche de questions)

Déroulement

1/ Récupérer la grille d'interview

Selet. ArcTachile:	
hedeo	Naoreo
on an experience of the local sector of the lo	
12	
	al C//
(A 1	-1//
-	Ka Balling
1 ma	
1.00	
11/	11////
- A-	A CONTRACTOR OF THE OWNER

Soit l'enseignant e vous l'a transmise en version papier, soit il faudra aller la chercher sur le drive/cloud de l'agence de presse de votre enfant. (Voir le déroulé de la séance 3 "Conférence de rédaction et répartition des sujets" pour la connexion au drive si besoin)

En suivant la grille de questions établies en classe avec le·la professeur·e, votre enfant vous interviewe et prend note de vos réponses

- soit sur le papier (si fiche transmise par l'enseignant e, soit imprimée par vous)
- soit sur une feuille papier autre sur laquelle vous aurez numéroté les questions (pour éviter de les recopier)

Note : Préférez les réponses courtes (à moins qu'il s'agisse de raconter une anecdote), et ne parlez pas trop rapidement.

2/ Une fois que vous avez répondu aux questions, remplissez avec votre enfant la version numérique dans le dossier de l'agence de presse (vous pouvez aider pour la rédaction) ou glissez la fiche papier remplie dans le carnet de correspondance papier.



Vous n'êtes plus un parent et son enfant mais un e interviewé e et un e journaliste !









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

UTILISER FRAMAFORM POUR RECUEILLIR DES DONNÉES



Contexte de la séance

Les élèves ont récolté des témoignages auprès de leurs parents, il s'agit maintenant de recueillir davantage des données "chiffrées", ou quantitatives, sur la consommation d'écrans.

Objectifs de la séance

> Créer un formulaire en ligne pour recueillir des données

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de différencier une question ouverte d'une question fermée
- d'expliquer avec ses mots données "quantitatives" et données "qualitatives"
- de créer un formulaire en ligne en utilisant framaform

Matériel nécessaire

- un ordinateur connecté à internet
- un vidéo-projecteur

Déroulement

Différents types de données, de matériel recueilli :

Données quantitatives: proviennent le plus souvent de grandes enquêtes, de **questionnaires** ou de données administratives.

→ on privilégie la **quantité** des réponses (= le nombre important)

Données qualitatives: proviennent le plus souvent **d'entretiens/interviews**, de groupes de discussion ou d'illustrations

 \rightarrow on privilégie la **qualité** des réponses (= le détail de chaque interview ou illustration)

Les élèves ont donc travaillé lors de la séance précédente à construire une grille d'entretien/d'interview pour interroger leurs parents.

1/ DIFFÉRENTS TYPES DE QUESTIONS

Dans les questionnaires, il y a 2 grandes familles de questions : des questions ouvertes, des questions fermées. **Une question fermée** est une question dont la réponse est à donner parmi un choix, généralement limité, ou même unique.

Ex : « Quel âge avez-vous ? » ou « votre opinion est-elle : très favorable, favorable, négative, très négative ? » **Une question ouverte** est une question où la réponse est libre. C'est à la personne interrogée de trouver elle-même une réponse.

Ex : "Que pensez-vous de cette affiche ?"









2/ CRÉATION ET EDITION DU QUESTIONNAIRE

On peut construire un questionnaire sur Internet pour faciliter la saisie et l'analyse des réponses...Pour cela, les élèves, ou l'enseignant e en amont, crée(nt) un compte sur <u>https://framaforms.org</u> (logiciel libre et gratuit) avec comme **nom d'utilisateur** le nom de votre école, comme adresse mail, celle de votre école, par exemple.

Ensuite vous pourrez "créer un formulaire vierge" ou "d'après un modèle"

Utiliser l'onglet **Voir** avec les enfants, décider de ce qu'il faudrait modifier, en regard des idées précédemment énoncées. Il est par exemple possible de demander le nombre d'écrans dans la famille, le temps passé (cf activité 2 - recueil de temps d'écran, etc)

Choisir alors l'onglet Modifier

Enregistrer en bas de page le 1er écran, après avoir mis une phrase éventuelle, dans la partie Description.

Prévisualisation du formulaire		Ajouter ur	i champ
Début		🚯 Champ texte	Zone de texte
(Les champs ci-dessous seront affichés sur une nouvelle page)		Courriel	12 Nombre
Pour toi qu'est-ce que le harcèlement ?	∕ ×	 Boutons radios 	Cases à cocher
		Liste de	Grille
		sélection	🛅 Date
		Heure	📮 Fichier
		Caché	≪R≥ Balisage
_	4	Groupe de	Saut de page

Ensuite en passant sur chaque question, je vois en haut à droit le crayon qui permettra de **modifier** la question ou la croix qui permettra de la **supprimer**

Quand on modifie une question

"Le titre" permet de modifier l'énoncé d'une question "Options" permet de modifier les réponses proposées

Pour créer une question, choisir "ajout d'un champ" (mais lequel choisir...)
Zone de texte permet de créer une question ouverte
Bouton radio permet de proposer une liste dans laquelle une seule réponse est possible
Cases à cocher permet de proposer une liste dans laquelle plusieurs réponses sont possibles

On enregistre en bas de page chaque modification. On revient à l'onglet **Voir**, pour vérifier... Puis avec l'onglet **Partager**, vous avez le lien que chaque enfant devra utiliser avec ses parents pour remplir le questionnaire...

Framaforms Créez des formulaires en ligne simplement of	et rapidement	Mon compte (le_pubograp	oh) Déconnexion
Fonctionnalités	Créer un formulaire vierge	Créer un formulaire depuis un modèle	Mes formulaires
le_pubograph		/	
Mon compte Framaforms			
Vous pouvez :			
 modifier vos informations personnelles (or lister formulaires que vous avez créés (Bo créer un nouveau formulaire nous contacter 	nglet "Modifier" ci-dessus) ; uton "Mes formulaires" ci-d	iessus) ;	
Historiaue			
Membre depuis 2 heures 32 min			











Une fois le formulaire enregistré, cliquer sur "voir" en haut à gauche des onglets sous le titre "Questionnaire Consommation Écrans" (titre modifiable au besoin).

Et voilà ! Il n'y a plus qu'à partager le formulaire avec les parents !

Pour celà, cliquer sur l'onglet "partager" et copier-coller le lien pour l'envoyer aux parents (par mail ou en recopiant l'adresse URL sur papier)..

Ce lien correspond à l'adresse en ligne du formulaire : il est possible d'y accéder depuis n'importe quel ordinateur, tablette etc.









3/ PARTAGE DU QUESTIONNAIRE

Partager

Modifier Formulaire Voir Résultats Partager

Vous pouvez partager ce formulaire avec les options suivantes. Vous pouvez aussi le "cloner" afin de créer un nouveau formulaire réutilisant les mêmes champs.

Adresse et lien HTML

Copiez cette adresse web et partagez-là avec qui vous voulez !



Copier-coller ce lien pour l'envoyer par mail aux parents qui participent au projet. Ou bien : copier-coller ce lien dans l'article de l'activité suivante sur le carnet de correspondance en ligne pour que les parents cliquent dessus pour ouvrir le formulaire

Embarquer le code

<iframe src="https://framaforms.org/questionnaire-consommation-ecrans-1526991217" width="100%" height="800" border="0" ></iframe>

Veuillez noter que tous les sites ne permettent pas d'inclure des iframes dans leurs contenus. Il vous faudra peut être disposer d'autorisations adéquates, ou de plugins spécifiques (ex pour Wordpress).

Partager sur les réseaux sociaux

Diaspora* Facebook Twitter

Clonage

Pour cloner ce formulaire, suivez simplement ce lien : https://framaforms.org/node/59272/clone/confirm.

Cela vous mènera à un nouveau formulaire qui sera déjà prérempli avec les champs du formulaire actuel, mais sans aucune réponse. Vous pourrez donc l'adapter à vos nouveaux besoins, sans que le formulaire courant ou ses résultats ne soient affectés.

NOTE : pour avoir un maximum de réponses, bien communiquer le lien auprès des parents (par mail, ou copier le lien dans le cahier de texte de l'élève).

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves sauront identifier des questions ouvertes, des questions fermées. Ils sauront retrouver la taille d'un échantillon. Ils sauront mettre en relation des données chiffrées avec une représentation graphique.









MODULE 2 : MÉTHODES DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

REMPLIR LE FORMULAIRE EN FAMILLE



Contexte de l'activité

Les élèves ont découvert en ligne comment créer un questionnaire en ligne pour recueillir des réponses sur un sujet donné, ici la consommation d'écrans, et les traiter. Un formulaire a été créé en classe et cette activité permet de répondre aux questions posées.

Objectif de l'activité

> Répondre à un formulaire en ligne

Matériel nécessaire

le lien du formulaire/questionnaire en ligne (envoyé par mail par l'enseignant·e ou en version papier)
 un ordinateur connecté à internet (ou tablette, ou smartphone)

Déroulement

1/ Ouvrir le lien url que vous avez reçu (par mail, ou sur le carnet de correspondance en ligne ou papier) pour accéder au formulaire créé en classe (demander à l'enseignant e si non reçu).

2/ Ensemble, répondre aux questions posées et enregistrer vos réponses.











MODULE 3 : PRODUCTION DE L'EXPOSITION

TRAITEMENT DES TÉMOIGNAGES ET QUESTIONNAIRES



Contexte de la séance

Les élèves ont recueilli des données sur le sujet de la "consommation d'écrans". D'abord via des interviews puis grâce à un formulaire en ligne.

Objectifs de la séance

- L'élève sait mettre en lien des résultats chiffrés et une représentation graphique
- L'élève sait donner du sens à des résultats de questionnaires d'enquête, en s'appuyant sur la taille de l'échantillon
- L'élève se familiarise avec les notions de proportion, de pourcentage
- L'élève sait comparer les résultats qu'il obtient avec d'autres résultats sur des sujets similaires

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de saisir des réponses sur un questionnaire fait en ligne
- d'associer des chiffres à une représentation graphique

Matériel nécessaire

- Tablettes ou ordinateurs pour saisir les questionnaires papiers
- support de présentation de la séance 7

Déroulement

1/ COMPARAISON AVEC D'AUTRES ENQUÊTES DE MÊME NATURE

Les élèves sont invité·e·s à consulter des résultats d'enquêtes (essentiellement des parties de représentations graphiques) déjà effectuées parmi celles proposées ci-dessous ou d'autres, et sur lesquelles l'enseignant·e pose quelques questions. ex : "quel pourcentage des élèves interrogés pensent que…"

Plusieurs pistes de travail sont proposées, elles ne sont pas toutes à faire ! L'enseignant-e peut choisir parmi celles proposées ou en trouver d'autres, avec une sélection de représentations graphiques à faire en amont. enquête filles-garçons de la 5ème à la 2nde enquête heureux à l'école ? (primaire, en France) enquête auprès d'élèves de primaire au Quebec

Note : Le support de présentation permet de poser des questions sur les graphiques présentés.

2/ PROPORTION, POURCENTAGE, ILLUSTRATION GRAPHIQUE

Il est très rapide pour l'ordinateur de compter combien de personnes ont choisi telle réponse.





tand@m



Par exemple si vous avez 100 questionnaires et que 10 personnes ont dit oui à la 1ère question, on peut dire que 10 des 100 personnes pensent oui, soit dans cet exemple simple 10%. Cette phrase peut aussi se transformer en schéma circulaire ou en bâtons...<u>voir diaporama</u>

mpte (FERRERONS)

Créer un formulaire depuis un modèle Mes formulaires

Déco

1/ Aller sur framaforms, s'identifier et dans mes formulaires choisir celui qui parle de notre projet, cliquer sur l'onglet "résultats" : apparaît la taille de notre échantillon juste au dessus du tableau.

Sous les onglets, nous voyons d'abord les participations, comme ci-contre, dans un tableau. (**Participation** est grisé)

Il est aussi possible de choisir de griser **Analyse**, comme ci-dessous, et le logiciel propose des graphiques qui traduisent visuellement les chiffres.

Fonctionnalités Créer un formulaire vierge

Framaforms Créez des formulaires en ligne simplement et rapidement



Lorsque vous voulez travailler un graphique tout particulièrement, cliquer sur "Chart option"

mi-parcours TANDEM

Participations Analyse Tableau Téléchargement Effacer

Cette page montre une analyse des données soumises, comme le nombre de soumissions par valeur de composant, les calculs et moyennes. Des composants additionnels peuvent être ajoutés sous le groupe de champ "Ajouter des composants d'analyse".



Le diagramme apparaît en grand alors comme ci-contre. Vous pouvez choisir des modifications. Les mêmes chiffres pourraient être traduits autrement...









Merci de repérer votre école et le projet que votre enfant et vous suivez



Quand vous avez trouvé la représentation graphique qui vous plaît, **enregistrer**. Puis quand tous les graphiques vous conviennent, il est possible d'**imprimer**, pour avoir une vision globale du dépouillement.

Vous pourrez choisir les graphiques qui vous paraissent pertinents d'afficher dans l'exposition, en demandant aux élèves pour chacune des représentations graphiques "Ce que dit ce graphique a-t-il un rapport avec l'objectif de mon exposition, avec la cible que j'ai choisie ?"

Piste d'évaluation

<u>Suggestion d'indicateur</u> : Les élèves savent choisir une représentation graphique "pertinente" et expliquer le graphique









MODULE 3 : PRODUCTION DE L'EXPOSITION

MISE EN PRODUCTION VIA PICMONKEY

Contexte de la séance

Cette séance permet aux élèves de s'approprier le logiciel PicMonkey et de travailler leurs contenus d'exposition dessus.

Objectifs de la séance

> Découvrir un outils numériques de conception, son potentiel et ses limites.

> Être capable de produire des éléments définitifs de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

d'utiliser les fonctions principales d'un service en ligne pour la retouche d'images.

Matériel nécessaire

- Un vidéo-projecteur
- Le support de la <u>présentation de la séance 8</u>
- Postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Note : la séance et le support de présentation présentent la prise en main de PicMonkey sur ordinateur, mais il est également possible de l'utiliser sur tablettes.

Cette séance permet de finaliser les productions visuelles par le biais de l'utilisation du numérique. Remettre les enfants par agence. Les élèves vont devoir utiliser leur carte d'agence contenant le mail + mot de passe pour se créer un compte (essai gratuit de 7 jours).

1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL UTILISÉ ET DE SON MODÈLE ÉCONOMIQUE

SLIDE 3 :

Explication de ce qu'est "un outil de retouche d'images" Prévenir qu'il est en anglais mais que l'on va pouvoir "reconnaître les différentes fonctionnalités" grâce aux logos, pictogrammes, etc...

SLIDES 3 et 6 :

C'est aussi l'occasion d'expliquer aux enfants le modèle économique des services.

Le service Picmonkey fonctionne en Freemium (mot-valise des mots anglais free : gratuit, et premium : prime). Cette stratégie commerciale associe une offre gratuite, en libre accès, et une offre « Premium », plus haut de gamme, en accès payant.

2. COMMENT UTILISER PICMONKEY ?

SLIDE 7 : Présentation de la page d'accueil et du choix à faire entre les trois grandes options proposées. SLIDE 8 :

Présentation des 4 principales familles de manipulations.

- Les retouches de bases (sur l'ensemble de l'image) : Recadrer, tourner, régler la luminosité/contraste, etc...
- Les retouches précises (sur une partie de l'image seulement) : Retouche maquillage, rides, boutons, dents, blush, etc.
- L'ajout de textes : Écrire, modifier la police, la taille et l'emplacement
- Les options supplémentaires : Mettre des filtres.

SLIDES 9 À 19 :

Faire deviner à la classe quelle modification est effectuée à partir d'une même image.

SLIDE 20 :

Présentation des 4 autres familles de manipulations. Attention, celles-ci sont comme le nappage ou la décoration sur un gâteau, elles sont facultatives et doivent arriver à la fin de la recette. Pour le dire autrement, il est important de s'être posé les bonnes questions sur les 4 premières étapes, avant de vouloir agrémenter son image d'une autre texture, d'un thème, d'un cadre ou ajouter des stickers.

ÉTAPE 2 : MANIPULATION ET RÉALISATION DES RETOUCHES

En fonction du temps disponible, la retouche peut se faire en deux étapes. Chacun∙e expérimente d'abord le logiciel à partir d'une même image pour tester, "s'amuser" et produire des résultats en fonction d'intention. Puis, les agences travaillent ensuite chacune sur différentes images de l'exposition.

1. Dans un premier temps, les enfants sont amenés à récupérer leurs illustrations et photos. Pour cela ils se connectent au dossier drive avec leur code agence. Une fois l'image récupérée c'est à dire téléchargée sur le disque dur de l'ordinateur ou de la tablette, ils vont pouvoir l'importer dans le logiciel afin de l'améliorer.

Attention avec Picmonkey les jeunes peuvent découvrir le potentiel de création du visuel mais ils ne pourront pas retravailler leurs visuels d'une séance à l'autre puisqu'ils ne peuvent pas enregistrer leurs créations en cours.

2. Les élèves apprennent dans un premier temps à importer les images dans le logiciel – on leur explique la notion de « drag and drop », on leur explique que l'image transférée – la photo par exemple – est désormais « hébergée » sur les serveurs de Picmonkey.

3. À présent, ils apprennent à retraiter leurs images. Réglages, cadrage mais aussi effets afin d'être en cohérence avec le message.

- > recadrage : presque toujours nécessaire
- > luminosité et contraste : augmenter la force de l'image.
- > effets pour donner un style : ici la recherche est bien souvent esthétique.

4. Ils choisissent enfin le format d'export – en grande taille - puisque l'impression est plus exigeante en terme de résolution.

5. Une fois l'image exportée sur le disque dur, les élèves l'enregistrent à nouveau dans leur dossier sur le drive/cloud.

Piste d'évaluation

<u>Suggestion d'indicateur</u>: L'élève est capable de mobiliser plusieurs options du logiciel en cohérence avec les normes et intentions définis pour l'exposition.

Ressources, liens utiles https://www.picmonkey.com

MODULE 3 : PRODUCTION DE L'EXPOSITION

RELATION TEXTE-IMAGE ET SUITE PRODUCTION

Contexte de la séance

Cette séance a pour but d'expérimenter les relations croisées entre texte et image afin d'enrichir les productions de l'exposition.

Objectifs de la séance

> Mettre en évidence la notion de polysémie (= plusieurs sens) de l'image

> Découvrir comment un texte peut diriger la lecture d'une image

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de repérer trois relations possibles entre une image et une légende (Descriptive, Informative, Interprétative)

Matériel nécessaire

- Un vidéo-projecteur
- Le support de la présentation de la séance 9
- Postes informatiques connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

Pour la réalisation de l'exposition, les élèves sont amenés à produire des images, photographies, dessins, permettant d'illustrer leurs contenus. Ils devront alors mettre en relation ces images avec des textes (légende, carton d'accompagnement, ...)

Pour les aider à finaliser cette démarche, il est intéressant de leur montrer les différentes relations possibles entre une image et le texte qui l'accompagne.

ÉTAPE 1 : INTRODUCTION DES THÈMES

Activité 1 : LÉGENDER UNE IMAGE

Projeter à l'ensemble des élèves une image réalisée par Igor Morski (Illustrateur polonais, artiste et créateur d'images surréalistes) sans donner aucune information à cet étape sur l'auteur, la fabrication de cette image ou le sens.

tand@m

©lgor Morski Lien image : <u>https://positivr.fr/wp-content/uploads/2016/04/illusion-d-optique-satire-societe-moderne-morski-1-1.jpg</u>

Demander à chacun d'écrire une légende / un titre / un texte d'accompagnement qui leur paraît adapté à cette image. (Si certains élèves vous demandent des précisions sur l'auteur, vous pouvez leur donner à cette étape)

Faire lire ensuite quelques propositions à haute voix et leur demander de "se justifier".

Les élèves ont-ils perçu la même chose ? Quelles sont les interactions entre le texte et les images : Est-ce qu'ils se sont contentés de décrire ce qu'ils voient ? Ont-ils voulu apporter des informations ? Sont-ils allés sur le terrain de l'interprétation ?

Relever éventuellement les mots-clés descriptifs communs (qui répètent ce que « dit » l'image) et les mots-clés relevant d'une interprétation (qui donnent une orientation particulière, subjective).

3 exemples de légendes possibles : "Une dame et une petite fille dans une barque" "L'une des images surréalistes créées par l'illustratrice Polonaise Igor Morski" "Divorce"

Amener les élèves à se questionner sur le fait que devant une même image, il est possible d'avoir une analyse/interprétation/lecture différente, que tout le monde ne se concentre pas sur les mêmes choses et donc que l'on peut être amené à produire des textes très différents.

ÉTAPE 2 : FAIRE LE POINT SUR LE RÔLE D'UNE LÉGENDE

Poser la question aux élèves :

Où trouve t-on des images accompagnées de textes ?

- Presse (Légende, titre, description)
- Publicité (Slogan, descriptif, message de santé publique, emballages)
- Manuels scolaires
- Livres, albums, BD
- Expositions (Cartel)

Dans un grand nombre de cas, les images sont accompagnées de textes, qui en gouvernent la lecture. Ces textes peuvent être dans l'image, en haut, au milieu, en bas...

Ils peuvent aussi être de l'ordre de la légende. C'est-à-dire, sous l'image ou à côté d'elle. Dans ce cas, ils sont soit de l'auteur de l'image, soit d'un commentateur (cartel accompagnant les tableaux ou légende d'un journaliste dans la presse).

Définition : La légende est un texte court accompagnant une photographie. Elle peut-être descriptive, informative, ou interprétative.

Texte et image entretiennent une relation complexe, souvent de dépendance.

Sans légende l'image est polysémique, elle peut avoir plusieurs significations. Le texte va servir à éviter différentes interprétations, à situer. Il donne le message essentiel et quelquefois le contexte.

Elle semble souvent nécessaire lorsque le but est d'informer (presse, livres d'histoires).

Mais les textes imposent, plus ou moins directement des orientations de lecture, qui, de fait, éliminent des sens possibles pour en promouvoir d'autres.

Au risque, parfois, de donner une interprétation fausse ou erronée des intentions du photographe ou du contexte de la prise de vue. Cette question se pose de manière accrue dans le domaine artistique notamment. Comment et jusqu'où accompagner le spectateur dans sa réception d'une oeuvre ?

ÉTAPE 3 : IDENTIFIER ET DÉFINIR TROIS RELATIONS TEXTE-IMAGE

Le support de présentation de la séance permet de passer en revue différentes relations entre des images et des légendes. L'enseignant.e peut également compléter (ou utiliser à la place) des journaux disponibles dans la classe ou préparer ses propres exemples.

3 relations étudiées dans cette séance :

Texte ou image en redondance

= cas de "légendes purement descriptives"

Le texte et l'image se rapportent au même propos, l'image illustre les mots.

Il s'agit du plus "bas niveau" dans l'échelle des relations texte-image.

On pourrait parfois supprimer l'un des deux éléments sans altérer la compréhension.

R/ La redondance, en théorie inutile (puisqu'elle répète le message), aide à combattre tout ce qui peut perturber une communication; d'où un certain taux de redondance nécessaire pour que le message passe.

Texte ou image en complémentarité (ou collaboration)

= cas des "légendes informatives"

Le texte et l'image sont complémentaires dans l'accès à la compréhension. L'un ou l'autre des deux éléments apporte des informations qu'il est seul à véhiculer. La mise en relation des deux éléments est indispensable à la compréhension et participe pleinement de celle-ci. Le texte peut par exemple venir enrichir l'information apportée par l'image.

R/ Le message linguistique permet de rajouter au message iconique des significations que ce dernier ne peut pas, ou difficilement, transmettre (par exemple les dialogues dans une BD).

Texte ou image en divergence (ou disjonction, dissociation)

= cas des "légendes interprétatives" par exemple.

Le texte et l'image ne racontent pas la même histoire, ce décalage provoque d'abord la surprise puis un débat autour de ce décalage. L'un des deux éléments semble contredire l'autre, voire orienter la compréhension : dérision, mise à distance, rupture, double lecture, etc.

Il est impossible de masquer l'un ou l'autre des deux éléments sans bouleverser totalement la compréhension. Procédure de haut niveau qui implique l'active participation du lecteur.

ÉTAPE 4 : SUITE DE LA PRODUCTION

Les élèves se regroupent en agence et poursuivent leur travail sur l'exposition. Ils rassemblent les images et les textes qu'ils ont produits (graphiques sur le temps d'écran, émotions liées aux écrans, photos prises chez eux, etc). Ils s'interrogent et caractérisent la relation qu'ils construisent :

- L'image n'apporte aucune information, le texte dit tout. Elle sert d'illustration.

- Légende et photo se complètent (Le texte apporte une information, l'image confirme / la légende complète l'information transmise par l'image).
- La légende et la photographie/l'image ne semblent pas avoir de rapport direct. Est-ce une erreur que je peux corriger ou est-ce par exemple une "licence artistique" pour laisser la possibilité d'une interprétation plus libre du spectateur ?

Piste d'évaluation

<u>Suggestion d'indicateur</u>: L'élève est capable de varier et justifier les types de légendes choisies pour l'exposition.

Ressources, liens utiles

<u>Relations Image/Texte par J-Luk Fages</u> <u>Télécharger le manuel</u> : Photos d'actu – Décoder les photos de presse et leur légende Prolonger la réflexion sur les images : <u>www.latelierdesphotographes.com</u>

MODULE 3 : PRODUCTION DE L'EXPOSITION

PRENDRE UNE PHOTO POUR ILLUSTRER LES CONTENUS

Contexte de l'activité

En classe, les élèves ont vu les différents "statuts" qu'une image peut avoir quand elle est associée à un texte (dire la même chose, venir compléter le texte, etc). Cette activité vient mettre en application ce qui a été fait en classe.

Objectif de l'activité

> Prendre une photo qui pourra venir illustrer ou compléter un texte lors de l'exposition

Matériel nécessaire

- un appareil photo numérique (ou une tablette ou un smartphone)

Déroulement

1/ Prendre un temps avec votre enfant pour parler des différentes possibilités pour un image quand elle est liée à un texte ou une légende (dire la même chose que le texte, compléter le texte, venir en "opposition" avec le texte ou dire quelque chose de différent pour créer un autre message).

2/ Ensuite, prendre une photo (chez vous ou ailleurs) qui vous semble illustrer la thématique de l'exposition (ex : un caddie de courses, pour la notion de consommation), et l'envoyer par mail à l'enseignant·e ou la déposer sur le drive/cloud du compte agence de votre enfant.

Voire la séance 5 en classe "**Comment recueillir le matériau ?** Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques" pour les conseils sur la prise de photo (<u>support de présentation ici</u>)

MODULE 3 : PRODUCTION DE L'EXPOSITION

FINALISATION DE L'EXPOSITION

Contexte de la séance

Cette séance permet d'avancer et de finaliser les production à exposer, ainsi que les détails de l'exposition (cartels, présentation, etc)

Objectifs de la séance

> Finalisation des productions

> Penser l'organisation de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer comment va être organisée l'exposition (dans l'espace, quelles parties, etc)
- d'expliquer avec ses mots la partie sur laquelle il·elle a travaillé et le message souhaité

Matériel nécessaire

 les différents contenus de l'exposition (icônes "écrans" de la première séance, nuage de mots, dessins des séances précédentes, tableaux de temps d'écrans, représentations graphiques, supports utilisés, affiches produites via Picmonkey, etc) et toute autre production qui pourrait être exposée.

Déroulement

Remarque : Cette séance est très peu documentée car fortement liée à l'autonomie de l'enseignant∙e, à la direction qu'a pris la production de l'exposition, à l'état d'avancement des productions et à leur nature.

1/ Chaque groupe de travail se reforme autour des parties identifiées de l'exposition (regroupement en agence de presse)

Les élèves continuent leur production, accompagné·e·s par l'enseignante·e.

2/ Une fois les productions finalisées, faire un temps en groupe entier pour faire le point sur l'organisation dans l'espace.

Questions à poser à la classe :

- Où est ce qu'on accroche/affiche les productions ?
- Dans quel ordre ?
- Est-ce qu'on écrit un message d'introduction à l'exposition ?
- Est-ce que les légendes concernent un ensemble d'images/d'affiches/de dessins, ou est-ce qu'il y a une légende par affiche ?
- Est-ce que certain·e·s élèves jouent le rôle de "guides de l'exposition"? (pour l'ensemble, par partie ?)
 Si oui lesquels ?
- Etc

3/ Une fois ces questions répondues, finaliser les dernières productions nécessaires en fonction des choix de la classes : légendes (cartels), texte d'introduction ou de présentation, etc

MODULE 4 : BILAN ET VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

BILAN COLLECTIF DE L'ITINÉRAIRE / DU PROJET

Contexte de la séance

Tout au long de l'itinéraire pédagogique, les élèves ont abordé les médias numériques à travers différentes activités allant de l'identification à la production en passant par l'analyse. Cette ultime séance vise à collecter leur avis quant à l'ensemble de ces activités.

Objectif de la séance

> Obtenir l'appréciation et la (non) satisfaction des élèves à propos des activités de l'itinéraire pédagogique Tandem.

Matériel nécessaire

- Les documents supports selon la préparation décrite ci-dessous. ("rappels" des séances)
- La fiche annexe « L'arbre TANDEM » (une fiche par élève)
- Matériel de prise de notes pour l'enseignant-e

Déroulement

1/ Préparation

Avant de commencer, l'enseignant e a identifié les différentes étapes/activités de l'itinéraire (une par séance) et les représente sur des morceaux de papier selon la technique de son choix (mots, photos, dessins ou symbole). Il doit y avoir une seule activité représentée par fiche. Il elle reproduit autant de jeux de fiches/cartes que le nombre d'élèves.

2/ Le point marquant

En toute première activité de cette séance, l'enseignant interroge les élèves sur ce qu'ils ont retenu à propos des activités qu'ils ont effectuées dans le cadre de l'itinéraire. L'enseignant propose une technique au choix pour répondre à cette question : texte, dessin, composition, photo (ou le média dont ils ont appris la technique).

3/ Rétrospective et appréciation de l'itinéraire

Les élèves tentent d'identifier les différentes étapes (ou activités) à travers lesquelles ils ont abordé les médias/outils numériques. L'enseignant e les accompagne et révèle petit à petit les fiches préalablement préparées. Ensuite, l'enseignant distribue un jeu de fiches représentant ces étapes à chaque élève. Ce dernier les classe selon les catégories suivantes :

- Les activités que vous avez préférées
- Les activités que vous n'avez pas aimées

4/ Participation/ressentis au sein du projet

A partir de la fiche annexe (l'arbre représentant le projet), l'enseignant e invite les élèves à s'identifier à l'un des personnages pour qualifier leur ressenti par rapport au rôle qu'ils ont joué tout au long des activités de l'itinéraire : Ils elles peuvent expliquer pourquoi ils elles ont choisi ce personnage ("Comment se sont-ils impliqués ? Comment ont-ils participé ?" Ils seraient plutôt ceux qui se chamaillent, ceux qui s'entraident, ceux qui se sont bien amusés,

ceux qui sont restés discrets, etc.)

L'illustration est distribuée sur une feuille à chaque élève (document en annexe). Chacun·e colorie ou entoure le personnage à qui il·elle s'identifie.

Légende indicative des personnages/actions à destination uniquement de l'enseignant·e :

- 1. Aider / s'entraider
- 2. S'amuser
- 3. Se sentir à l'écart, être isolé (faible participation)
- 4. Rater, faillir, manquer quelque chose.
- 5. S'améliorer, progresser.
- 6. Réussir, gagner.
- 7. Faire ensemble
- 8. Ne rien faire, ne pas s'impliquer.
- 9. Se disputer, ne pas s'entendre dans le groupe

5/ Satisfaction de la production

Si l'itinéraire pédagogique vécu au sein de la classe a permis la réalisation de productions médiatiques, l'enseignant e les rappelle (ici les différentes parties de l'exposition, et/ou l'exposition dans son ensemble) ou les montre à nouveau aux élèves, et puis leur demande d'indiquer leur appréciation de cette production, d'abord dans un temps individuel, et puis ensuite avec mise en commun et argumentation. La discussion aborde également ce que les élèves aimeraient modifier dans ces productions.

L'appréciation de cette production peut se faire avec l'usage des émoticons Tandem

ANNEXE : Fiche évaluation individuelle "moi dans le projet tandem" (ex : création du magazine, spectacle robots, expo photos, etc)

Prénom :

MODULE 4 : BILAN ET VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

Contexte de la séance/ de l'activité

C'est la dernière séance ET activité de l'itinéraire, et celle qui vient rendre compte de la concrétisation de la production de l'ensemble du projet.

Objectif de la séance/activité

> Rendre compte de la production médiatique

Matériel nécessaire

- l'ensemble du contenu de l'exposition
- quelques boissons et grignotage (facultatif)

Déroulement

Remarque : Un temps de finalisation de l'installation peut être compris dans cette dernière séance.

Il s'agit d'un moment convivial entre les parents de la classe, les élèves et l'enseignant e.

En ce sens, l'organisation de ce moment est donc laissée libre, et peut être pensée avec les parents qui souhaitent participer.

Il est d'ailleurs possible de convier les parents ayant participé à l'expérimentation lors des derniers temps de préparation (installation de l'exposition, préparation buffet, etc).

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves de rendre compte d'une trace tangible du parcours qu'ils-elles viennent d'effectuer via l'expérimentation, de pouvoir en parler avec leurs parents en s'appuyant sur leurs productions, etc.

Bonne fin de parcours et bravo à tout le monde !

