

HEURES NUMERIQUES
Compte rendu d'expérimentation
2015

Création d'un livre numérique multimodal

Public concerné : Une classe de 3ème

Nature du projet : Projet collaboratif interdisciplinaire Lettres-Documentation

Descriptif du projet :

Il s'agit de réaliser un livre augmenté interactif à partir de la lecture du roman de Luis Sepulveda *Le Vieux qui lisait des romans d'amour* en laissant s'exprimer la voix du sujet lecteur.

Cette expérimentation se veut une tentative de sensibilisation à la littérature par l'émotion, l'intérêt et la création. Chaque production de groupes d'élèves constitue une partie du livre collectif réalisé grâce à un outil de création de livre numérique. Cette création intègre différentes formes d'expressions et de productions : écritures, images, sons, voix, vidéos.¹

Modalités de réalisation :

Des séances de 2 heures/quinzaine en co-animation (professeur de Lettres / professeur documentaliste) ont été menées au CDI sur la période de janvier à avril. Les élèves travaillent en groupe.

Objectif général :

Faire entrer les élèves dans une démarche de projet et montrer les articulations entre le travail littéraire et la formation à la culture de l'information.

Problématique : Comment les outils numériques facilitent-ils les démarches de projet, de création et d'éducation aux médias et à l'information ?

Descriptif de la démarche :

Le projet est né avant tout de l'envie des enseignantes de travailler ensemble dans une démarche collaborative où les compétences et les approches de chacune se croisent et se nourrissent mutuellement. Le deuxième axe de l'expérimentation est de donner la main aux élèves sur la réalisation d'une de leur production annuelle en les rendant concepteurs, acteurs et donc responsables d'un projet de longue haleine. Il s'agit pour nous de donner de moins en moins de consignes fermées et procédurales pour développer l'autonomie, l'initiative et la création.

Objectifs disciplinaires :

- Articuler lecture et écriture dans une pratique spéculaire : lire pour mieux écrire, écrire pour mieux lire
- Connaître et pratiquer diverses formes d'expressions à visée artistique
- Maîtriser les techniques de recherche documentaire
- Utiliser des outils numériques appropriés

Objectifs transversaux :

- Développer la lecture autonome

¹Les travaux sont en ligne sur le site du collège Les Allobroges : www.ac-grenoble.fr/college/les-allobroges.la-roche-sur-foron/

- Développer l'imaginaire du lecteur
- Initier au web2
- Former à l'utilisation responsable et critique des outils de communication et d'information
- Favoriser le travail collaboratif et la démarche de projet

Enjeux pédagogiques en lien avec les compétences du Socle Commun :

◆ **Compétence 1 Maîtrise de la langue :**

- LIRE :**
- Repérer des informations
 - Manifester par des moyens divers sa compréhension de textes variés
- ECRIRE :**
- Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée
 - Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué à partir de consignes données
- DIRE :**
- Formuler clairement un propos simple

◆ **Compétence 4 Maîtrise des TUIC :**

S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL :

- Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition (espace de téléchargement)
- Choisir le logiciel adapté au traitement d'un fichier
- Choisir le format d'enregistrement (MP3-jpeg-WAV)

ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE :

- Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique (images, sons, vidéos, livres de droits)
- Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement (comparer, recouper des informations de source différente)
- Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles (mettre ses compétences informatiques au service d'une production collective)

CREER, TRAITER, PRODUIRE ET EXPLOITER DES DONNEES :

- Traiter un son ou une image (savoir modifier un son, une image, une vidéo)
- Organiser la composition d'un document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination

S'INFORMER, SE DOCUMENTER :

- Identifier, trier et évaluer ses ressources (savoir relever des éléments sur l'information permettant d'en identifier l'origine et d'en évaluer la fiabilité)

COMMUNIQUER, ECHANGER :

- Ecrire, envoyer, diffuser, publier (citer ses sources quand un document est publié)

◆ **Compétence 6 Compétences sociales et civiques :**

CONNNAITRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE-

- Fonctionnement et rôle de différents médias

AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE

- Comprendre l'importance du respect mutuel

◆ **Compétence 7 Autonomie et initiative :**

FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

- Etre autonome dans son travail, savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles
- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

Évaluation :

L'évaluation formative s'est faite par compétences avec grilles de positionnement. Toutes les compétences n'ont pas donné lieu à une évaluation formelle : ont été privilégiées quelques compétences de compréhension de lecture comme dégager les éléments essentiels d'un texte (pour arriver à une compréhension partagée et consensuelle du roman) ou comprendre l'implicite (pour déterminer les choix des thèmes). Les compétences d'autonomie et d'initiative ont plutôt été évaluées au cours des séances en privilégiant le dialogue avec les élèves.

Les niveaux d'acquisition (« Acquis- Presque acquis- En cours d'acquisition- En début d'acquisition, Non acquis ») correspondent à ceux répertoriés dans le logiciel d'évaluation utilisé au collège et permettent de renseigner le Livret personnel de compétences.

Les compétences numériques sont annoncées en début de séance et donnent lieu aussi à un pointage évaluatif individuel à la fin des séances : le critère essentiel de réussite étant que les élèves parviennent à reproduire seuls une procédure leur permettant de réaliser leur production.

La production finale, elle, donne lieu à une note avec des indicateurs de réussite tels que la fidélité des productions au roman, la longueur de la production, la multiplicité des outils numériques utilisés, l'originalité, la qualité esthétique : cette séance s'articule autour des échanges sur l'évaluation entre professeures et élèves.

De manière générale, l'évaluation est envisagée comme une valorisation des compétences ou des progrès manifestés par les élèves tout au long du projet. Elle prend le plus souvent la forme d'un échange oral explicite avec l'élève.

Scénario pédagogique :

Dans le cadre du cours de français, les élèves ont lu le roman de Sepulveda, *Le Vieux qui lisait des romans d'amour* en prolongement d'une séquence sur l'écologie. La séquence «Etre lecteur» dans laquelle il s'inscrit veut s'intéresser à la valorisation de la part du lecteur dans le travail de lecture.

- **Séance 1** : Un premier travail individuel a été proposé : donner un titre plus personnel au roman qui rende compte de l'aspect qui a le plus intéressé chacun des élèves et noter les thèmes qui apparaissent dans le roman : le travail a été réalisé sur un mur collaboratif² qui a permis des échanges de points de vue.

- **Séance 2** : Le projet de création d'un livre numérique à partir des envies et des choix de chacun est présenté aux élèves dans ses grandes lignes avec la consigne suivante : quel aspect du roman aimerais-tu développer ? Les élèves travaillent d'abord individuellement avec restitution sur un mur collaboratif puis ils constituent des **groupes** en fonction de leurs **sujets d'intérêt et de leurs affinités de lecteurs**.

² [Le mur Padlet](#) est un espace collaboratif sur lequel chacun peut venir épingler un texte, une image, un hyperlien. Padlet est une application en ligne gratuite.

Neufs projets émergent :

- 1) Réécriture du début du roman : insérer un premier chapitre mais du point de vue de l'ocelot
- 2) «*Du côté de la bête*» : réécriture de la scène finale du roman du point de vue de l'ocelot
- 3) Réécriture de la fin sous forme de rêve du personnage principal
- 4) «*Le point de vue des Shuars*» : réécriture d'un passage avec changement de point de vue
- 5) «*Les débuts d'Antonio*» : ajout d'un passage racontant la vie du personnage principal avant qu'il arrive dans le village d'El Idilio : reconstitution de son itinéraire à l'aide de cartes, l'histoire sera racontée en voix off. L'idée surgit petit à petit de faire une BD animée.
- 6) «*Je t'aime un peu, beaucoup...*» : écriture de trois chapitres du roman d'amour que lit le personnage principal
- 7) «*La forêt d'avant*» : une production documentaire sur la forêt amazonienne avant sa destruction
- 8) «*La forêt dévastée*» : une production documentaire sur la déforestation en Amazonie
- 9) Réalisation de la première et de la quatrième de couverture

- **Séance 3** : écriture collective, chaque groupe commence à rédiger sa production.

- **Séance 4** : Choix des outils et des supports numériques de réalisation des travaux : quelle forme numérique donner aux productions, quels outils pour y parvenir ?

Pour commencer, au sein de chaque groupe, les élèves discutent de la forme qu'ils souhaitent donner à leur projet et échangent sur les outils qu'ils connaissent pour y parvenir (outil de montage vidéo par exemple). S'ensuit une phase de mise en commun où chaque groupe fait part à la classe de ses besoins, de ses difficultés : c'est par la mutualisation des compétences des élèves et le tutorat des plus « novices » par les plus « experts » que le travail avance. Pour enrichir cette phase de mise en commun, nous leur proposons aussi des outils numériques que nous leur demandons de découvrir, dans un premier temps, par eux-mêmes. Ils font ainsi le choix de l'outil qui leur convient. Ces séances prennent en quelque sorte la forme de travaux pratiques où la maîtrise s'acquiert progressivement par la pratique avec des étapes de tâtonnements, d'erreurs, de réussites.

- **Séance 5** : EMI : droits d'auteurs, images libres de droits, droits à publications : cette séance a fait spécifiquement l'objet d'un cours qui visait à donner des connaissances théoriques sur cette question des droits. Un document a été distribué aux élèves³. A été aussi abordée à cette occasion la nécessité d'obtenir des autorisations parentales pour le droit à publication dans l'espace public via le site du collège. Ces aspects sont très peu connus des élèves.

De manière générale, le portail documentaire du collège *e-sidoc* permet de travailler l'éducation aux médias puisque les élèves ont accès à des données (répertoires de sites d'images libres de droits, banques de sons libres de droits par exemple). Ils y recourent en fonction de leurs besoins.⁴

- **Séances 6, 7, 8** : Réalisation des projets : découverte des outils numériques, expérimentations, productions, travail de traitement des images, des sons, montages de vidéos, mises en voix des textes écrits – EMI

3 Cf Annexe 1 : Question des droits

4 Portail esidoc : 0740931k.esidoc.fr

- **Séance 8** : Mutualisation des travaux : chaque groupe dépasse son projet personnel et prend en charge un aspect de la réalisation du livre final : des élèves sont chargés de recueillir la démarche de chaque groupe sous forme d'interview à l'aide des tablettes numériques, d'autres travaillent à la présentation du livre (sommaire, ordre des productions ...), d'autres encore rédigent une notice explicative du projet.

Nous disposons d'une flotte de 15 tablettes qui ont été utilisées à chaque séance de travail surtout comme outil de recherche documentaire (images-sons) mais aussi comme outil d'enregistrement. Un élève par groupe est responsable d'une tablette et remplit une fiche d'emprunt. La multiplicité des outils numériques permet à chaque élève d'être autonome et d'avoir une tâche particulière à réaliser au sein du groupe. Les tablettes évitent les déplacements et sont un outil dont l'accessibilité favorise la concentration. Cette pratique permet la responsabilisation, l'autonomie, autant de compétences concrètement évaluables en situation.

D'autre part, la variété des projets et la différence de rythme d'avancement des travaux appellent la variété des supports ainsi que le changement de posture des enseignantes : leur rôle est celui de personnes ressources qui répondent aux sollicitations, guident et veillent à ce que chacun avance correctement dans la tâche qu'il s'est assignée.

- **Séance 9, 10** : Création du livre numérique

A la fin de chaque séance, les élèves remplissent une sorte de carnet de bord (il s'agit d'une pochette navette entre les enseignantes et les élèves), dans lequel ils notent l'avancée de leur travail, les difficultés rencontrées, les sites de recherches consultés, les outils numériques utilisés. Les séances étant souvent espacées les une des autres en raison de contraintes fortes d'emploi du temps, la circulation de ces documents permet de ne pas perdre la trace des travaux et de maintenir un fil conducteur.

Régulièrement, lors des séances, des temps sont consacrés à la régulation du projet pour renforcer la cohésion des groupes entre eux, pour prévoir l'assemblage des travaux qui apparaissent comme autant de pièces de puzzle dont la vision d'ensemble est parfois difficile à deviner. Là encore, il ne faut pas avoir peur de laisser du temps et d'accepter que les choses mûrent lentement. Si certains élèves, plus habitués à suivre des procédures qu'on leur indique qu'à agir de façon autonome, ont pu être gênés par cet aspect de construction progressive et aléatoire, il faut reconnaître que cette façon de travailler a été pour beaucoup source de stimulation et de fierté.

Analyse de l'expérimentation :

Ce projet est ce que les élèves en ont fait. Ils l'ont construit, chacun dans sa micro-élaboration, tous dans sa macro-réalisation. Il a évolué au fil des séances.

➤ **l'apport du numérique** : l'utilisation du numérique s'est révélée indispensable à la réalisation du projet : le numérique ne s'envisage pas comme une fin en soi, mais comme un point d'appui à la construction des apprentissages et des compétences sociales.

➤ **Un outil à usage multiple** :

- un **outil de création** qui permet des réalisations rapides, multimodales et esthétiquement valorisantes.

- un **outil collaboratif** de partage qui renforce les liens sociaux.

- un **outil multiple de découverte** : des élèves ont utilisé pour la première fois des outils

de montage vidéo, des logiciels de retouches d'images, des convertisseurs de fichiers, des plates-formes d'hébergement d'images et de sons libres de droits⁵.

➤ **Un outil d'appui des apprentissages :**

- un **outil d'éducation** aux médias dans sa dimension pratique
- un **outil de différenciation, sécurisant** pour les élèves fragiles, **intégrateur** pour les élèves à besoins particuliers et aussi stimulant : deux élèves allophones ont trouvé leur place dans le projet et ont pu choisir leur mode de production en fonction de leurs capacités et compte tenu de leurs difficultés particulières. En effet, une élève, très désireuse de s'améliorer en expression écrite, s'est lancée dans un projet d'écriture longue, et a produit un texte qu'elle a remanié à maintes reprises, seule, en recourant au dictionnaire, au correcteur d'orthographe ou avec l'aide d'un élève tuteur. Un autre élève, en grande difficulté de communication, a porté ses efforts sur le travail de mise en voix du texte rédigé par les membres de son groupe.

La démarche de projet et le recours au numérique ont donc favorisé la mise en oeuvre d'une forme de différenciation pédagogique modeste mais réelle, soulignant les progrès. Elles ont constitué en tout cas une forme d'inclusion au sens où les élèves allophones ont participé à part entière au projet collectif.

- un **outil de motivation** pour la mise au travail et pour la production

➤ **la démarche de projet** : elle met l'élève en avant et permet de tisser des liens entre savoirs et apprentissages.

Pour les enseignants, la plus-value est multiple : la mise au travail des élèves est plus facile, l'interdisciplinarité est mise en oeuvre dans un projet de longue haleine, les stratégies individuelles et personnelles d'apprentissage sont favorisées, les étapes de la construction du projet sont valorisées, indépendamment du résultat final de la production.

. Pour les élèves : la réalisation d'un projet permet de développer l'initiative : pour preuve, certains ont fait appel à un camarade d'une autre classe pour la mise en voix de leur texte. La coopération, la collaboration et la responsabilisation sont favorisées : d'acteurs ils deviennent auteurs. Des compétences sociales sont acquises permettant la prise en compte de l'autre, l'acceptation de la remise en cause, la défense d'un point de vue. Les compétences sont mutualisées, les aptitudes au travail collectif sont développées.

Bilan des usages du numérique :

➤ **les contraintes** : elles ne viennent que des lourdeurs de la connexion et du débit informatiques : en effet, l'utilisation de l'informatique dans un collège est soumise à de nombreuses contraintes liées à la qualité du réseau mais également à l'installation de logiciels ou d'ouverture de ports pour une utilisation optimale des logiciels. Certaines fonctionnalités bloquées n'ont pas permis aux élèves de finaliser leur projet sur les postes en réseau du collège. Une partie de leur travail a dû être remaniée en dehors des heures dédiées sur des postes hors réseau. Il semble peut-être moins contraignant d'utiliser des outils en ligne gratuits pour une publication internet des travaux des élèves, même si les aléas des connexions sont toujours à prendre en compte.

➤ **les aspects contraignants ou difficiles pour les élèves** : il s'agit essentiellement d'obstacles d'ordre technique comme faire des montages de bandes son en créant plusieurs pistes ou choisir des formats adaptés : MP3 – MP4 – FLV – WAV – JPEG. Les questions liées aux droits à l'image ont suscité parfois des moments de difficultés passagères.

➤ **les points positifs** : ils se vérifient dans l'évolution du projet : les élèves se l'approprient complètement et le font leur : de belles initiatives voient le jour. Chaque groupe avance à son rythme mais tous les projets ont connu des phases d'évolution, des changements de cap, des ajustements de stratégie et des moments de réel enrichissement. Le transfert des compétences des élèves d'une discipline à l'autre est également un point d'appui constructif : beaucoup d'entre eux ont travaillé avec des outils numériques déjà vus en arts plastiques ou en technologie. Certains logiciels étaient connus des élèves parce qu'utilisés par les professeurs dans certains cours (en Education musicale par exemple) mais ils n'avaient jamais eu l'occasion de s'en servir eux-mêmes. Les questions qu'ils se sont spontanément posées à propos des droits numériques font partie des moments forts : les élèves, confrontés à une situation réelle de publication sur internet, ont réinvesti de façon pratique les informations théoriques qu'ils avaient reçues en amont sur la recherche d'images et de sons en particulier. L'éducation aux médias trouve ici sa juste place.

➤ **ce que les élèves ont apprécié** : en termes d'évaluation du projet par les élèves, un questionnaire a été proposé. Les retours sont positifs, en particulier parce que l'expérimentation a permis de travailler autrement. Il a été apprécié de travailler en groupe dans un lieu plus ouvert que la salle de classe avec deux enseignantes considérées comme des personnes ressources qui ne leur imposent pas des tâches mais les guident : *«On a plus de liberté dans la manière de travailler, les travaux ne sont pas dirigés, on a le choix de ce qu'on fait»*. Ils ont aimé échanger avec leurs pairs : apprendre d'eux, confronter des idées, apprendre à mieux se connaître les uns les autres. Réaliser quelque chose ensemble s'est révélé être une source de satisfaction : *«Tout le monde a beaucoup participé à la création de ce projet.»* Ils ont pu s'améliorer en informatique, découvrir des applications qu'ils ne connaissaient pas, apprendre *«plein de choses»*, même des choses *« contraignantes »* comme *« l'obligation d'utiliser des images libres de droits et de consulter des sites qui en proposent »*. Enfin, les compétences disciplinaires ne sont pas oubliées puisqu'il a été souligné que le projet avait permis de mieux comprendre le roman et de progresser en expression écrite.

Malgré d'inévitables moments d'incertitude, cette expérimentation fut surtout une occasion de fédérer élèves et enseignants autour d'un projet commun où l'apport de chacun a pu être pris en compte.