



Projet « Interviews fictives entre les personnages du défi babelio ado » Académie de Nice 2018 - 2019

Public ciblé : 5^{ème}

Nombre d'élèves : 4 classes de 5^e, 85 élèves

Professeurs impliqués : professeurs de lettres et professeurs documentalistes

Etablissement : Collège Henri Wallon La Seyne

Auteur scénario : C. Soubic, professeur documentaliste

Compétences travaillées :

Compétences EMI :

- Utiliser les médias de manière responsable
- Comprendre ce que sont l'identité et la trace numérique
- Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public
- Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique
- Se questionner sur les modalités de partage et les licences creative commons

Compétences PIX :

- S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités et en accord avec des valeurs pour répondre à des objectifs.

Matériel et outils nécessaires :

- Plateforme d'apprentissage du type moodle. Les enseignants de lettres et les professeurs documentalistes doivent être créateurs de cours sur les espaces partagés.
- Compte sur la plateforme de streaming académique. Dans l'Académie de Nice, il s'agit de Acamedia.
- Tablettes (pour un petit groupe 5 tablettes suffisent avec une connexion Wifi). Application utilisée pour réaliser les interviews fictives : Evertoon, possibilité de faire parler deux avatars en même temps, montage rapide et efficace de plusieurs vidéos à la suite les unes des autres, ainsi possibilité de faire deux vidéos pour jouer le rôle du journaliste, et une vidéo pour jouer le rôle des personnages de fiction. L'assemblage est très rapide ensuite et peut être fait par les élèves.

Séances au préalable :

- Cette séance s'insère dans une séquence beaucoup plus longue sur l'identité numérique et les données personnelles.
- L'élève se sera au préalable créé un profil en ligne, en respectant la protection des données personnelles (autorisations parentales distribuées en classe) au sein d'une identité de classe. Les notions de traces numériques, protection des données auront été abordées au cours de ces séances.

[Cf Identité du groupe « Les Lions de la lecture ».](#)

- L'élève aura appris également à écrire sur un réseau social (babelio) tout en respectant les notions liées à la publication en ligne.

Travail préparé par l'élève :

Après lecture d'un des ouvrages de la sélection, l'élève dépose sur un espace collaboratif (ici la plateforme d'apprentissage moodle (wiki individuel)), le portrait d'un des personnages du livre de fiction. (cf fiche portrait). Le professeur de lettres corrige le portrait du personnage et le partage à l'ensemble des groupes du défi babelio. L'élève est conscient de la réutilisation de son portrait par ses camarades lors de la séance jeu, puisqu'il partage ce document en licence creative commons.

Au cours de la séance :

Séance conduite avec 12 élèves par groupe lors d'une journée défi babelio avec des ateliers tournants (9 ateliers pour 110 élèves). Séance en ½ classe possible ou en classe entière à condition d'avoir le matériel nécessaire et de faire une répartition dans deux salles entre le professeur de lettres et le professeur documentaliste.

Objectifs de la séance :

- Être capable de prélever des informations à partir d'un document créé par un camarade et d'en faire une interview fictive en situant les personnages en fonction du contexte de l'ouvrage de fiction.
- Être capable de mettre en scène le texte préalablement rédigé
- Être capable de travailler en groupe
- Être capable de donner une identité numérique à des personnages de fiction

[A voir genial.ly de la séance](#)

Déroulement de la séance :

A . Diffusion des consignes de jeu et de la trame pédagogique (5 minutes)

Consignes :

A partir des portraits des personnages tirés au sort, vous devrez réaliser une interview menée par un journaliste, et deux personnages des livres du défi. Vous devrez situer l'interview dans le pays de votre choix, en cohérence avec le livre. Vous devrez utiliser l'identité numérique créée lors des séances précédentes. Cette interview sera enregistrée sur l'application Evertoon à l'aide des tablettes à votre disposition.

Trame :

Une équipe de journalistes seynois est missionnée pour enquêter sur les messages véhiculés dans les ouvrages de littérature jeunesse et leurs impacts sur les jeunes.

Aux quatre coins de la France, voire au-delà, des reporters sont envoyés afin de rencontrer les personnages de ces livres et comprendre leurs rôles auprès des jeunes.

B. Travail d'écriture (20 minutes)

Les élèves se mettent par groupe de 3 ou 4, ils piochent les prénoms des personnages, récupèrent les portraits préalablement préparés (des exemples sont dans le genial.ly) (possibilité de les récupérer directement sur moodle à partir de la tablette) et écrivent collaborativement leur scénario dans un traitement de texte.

C. Travail d'enregistrement sur Evertoon (10 minutes)

Après s'être entraînés à la lecture de leur texte, les élèves s'enregistrent à l'aide de l'application Evertoon.

D. Evaluation (5 minutes)

Les élèves travaillent avec l'enseignant la production de manière à la rendre la plus efficiente possible.

Le professeur récupère les productions des élèves et les exportent sur la plateforme de streaming, puis crée un genial.ly permettant de rendre compte des productions. Ces dernières sont mises en exergue lors d'une séance pédagogique et permettent de retravailler l'écriture journalistique et les compétences orales.

Bilan :

Difficultés rencontrées :

- Ecriture journalistique. Les textes étaient trop courts pour certains, les élèves qui n'avaient pas lu les ouvrages ont eu plus de mal à scénariser.
- Prévoir un espace d'enregistrement un peu plus silencieux car certains enregistrements n'étaient pas assez audibles compte tenu du bruit.
- Rajouter dans les consignes de ne pas utiliser d'amplificateurs de sons, ce qui rend inaudible la production.
- La plateforme académique Acamédia ne permet pas de récupérer le code embed des vidéos ce qui rend la lecture sur le genial.ly de la production moins intuitive.

Points positifs :

- Avec un temps limité pour l'écriture avec une nécessité de production, les élèves se sont pris au jeu facilement. Ils ont travaillé en groupe rapidement, se sont répartis les rôles même s'ils ne se connaissaient pas forcément (élèves de deux établissements).
- Prise en main rapide de la tablette, utilisation des fonctions avancées d'Evertoon sans en connaître le fonctionnement au préalable.
- Elèves sensibilisés aux traces numériques laissées sur Internet, volonté de mettre en pratique ce qui avait été au préalable travaillé en classe.