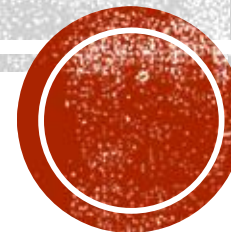


ÉLÈVE CRÉATEUR GRÂCE AUX OUTILS NUMÉRIQUES

Atelier REP de Sainte Mère Eglise

28 février 2017

Sainte Marie du Mont



ANNONCE DU PLAN

- « Élève créateur grâce aux outils numériques » ? ? ?
- Quels apports pour les apprentissages des élèves ?
- Comment rendre les élèves créateurs avec le numérique ?
- Ateliers de manipulation



Prise de représentations

Quels mots vous viennent à l'esprit quand on évoque la création numérique par les élèves ?

Notez 3 ou 4 mots sur un coin de papier, nous vous les demanderons tout à l'heure.

Vous pouvez vous aider de la liste suivante :

Apprentissage	Auto-évaluation	Autonomie
Blog	Capsule	Charge de travail supplémentaire
Communication	Coopération	Création d'exercices
Création de jeux	Difficultés techniques	Donner du sens
Élève acteur	Enregistrement sonore d'album	Finalisation
Garder une trace	Implication	Internet
Livre numérique	Manque de matériel	Ordinateur
Photos	Problème d'organisation de la classe	Production collective
Tablette	Travail en ateliers	Valorisation
Webradio		

ÉLÈVE CRÉATEUR GRÂCE AUX OUTILS NUMÉRIQUES ???

Pour vous ?

Dans vos classes ?

Dans les instructions officielles ?

Quelques arguments pédagogiques



Cycle 1

« Utiliser des outils numériques »

« Les arts numériques »

« Produire des images »

« Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques »

Cycle 2

« De façon manuscrite ou numérique, ils apprennent à copier ou transcrire sans erreur, depuis des supports variés en veillant à la mise en page »

« Activités langagières en utilisant les outils numériques »

« L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves (...) photographie, vidéo, création numérique... »

« Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. »

« Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples »

**ÉLÈVE CRÉATEUR
GRÂCE AUX OUTILS
NUMÉRIQUES ???**

Pour vous ?

Dans vos classes ?

Dans les instructions officielles

Quelques arguments pédagogiques



Cycle 3

"Développer le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, réaliser des projets."

"Dans le domaine des arts, intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image, manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples."

"En français, ils apprennent à produire un document intégrant du son et de l'image."

" Les enregistrements (audio et vidéo) pour revenir sur la production orale, pour raconter, mettre en voix des textes"

"Utiliser une présentation numérique (diaporama ou autre) pour étayer une présentation orale."

"Produire des images avec un appareil photo, une caméra "

"Raconter des histoires en groupe"

"Partager des écrits"

"Produire des écrits"

ÉLÈVE CRÉATEUR GRÂCE AUX OUTILS NUMÉRIQUES ???

Pour vous ?

Dans vos classes ?

Dans les instructions officielles

Quelques arguments pédagogiques



PLAN

- « Élève créateur grâce aux outils numériques » ? ? ?
- Quels apports pour les apprentissages des élèves ?
- Comment rendre les élèves créateurs avec le numérique ?
- Ateliers de manipulation



Qu'apportent de tels projets ?

- Porteur de sens / situations de communication authentiques
- Le numérique favorise la production
- Valorisation
- Compétences techniques
- Collaboration
- Auto-évaluation / notion de progrès
- Autonomie
- Groupe de travail

La partie numérique des projets est de plus en plus accessible techniquement
→ Se concentrer sur les phases de production en amont

**QUELS APPORTS POUR
LES APPRENTISSAGES
DES ÉLÈVES ?**

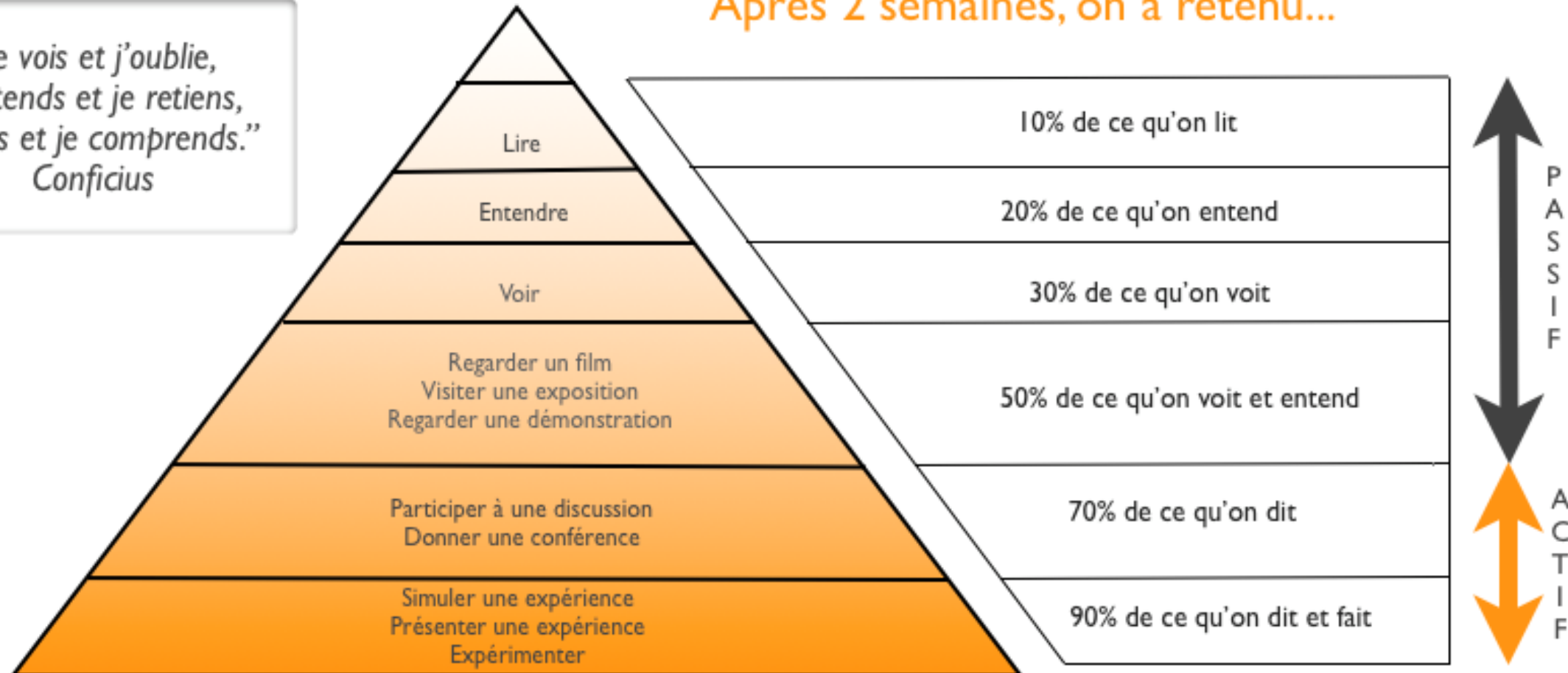


Qu'apportent de tels projets ?

Le cône d'apprentissage d'Edgar Dale

*“Je vois et j’oublie,
J’entends et je retiens,
Je fais et je comprends.”
Confucius*

Après 2 semaines, on a retenu...



PLAN

- « Élève créateur grâce aux outils numériques » ? ? ?
- Quels apports pour les apprentissages des élèves ?
- Comment rendre les élèves créateurs avec le numérique ?
- Ateliers de manipulation



Un projet avec les outils numériques reste un projet pédagogique

On retrouve les mêmes grandes étapes

1. Définition des objectifs par l'enseignant
2. Présentation du projet aux élèves
3. Prise de conscience par les élèves
des différentes étapes
des apprentissages nécessaires
4. Apprentissages
dans le cadre de la scénarisation du projet
des entraînements, des essais, des répétitions
5. Mise en œuvre technique (de plus en plus déléguée aux élèves)
6. Évaluation par l'enseignant et prise en compte des progrès par l'élève
7. Valorisation du projet

COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples



Films d'animation « Stop Motion »

Exemple 1 : en maternelle

- Projet pédagogique
- « Story Board »
- Finalisation



COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

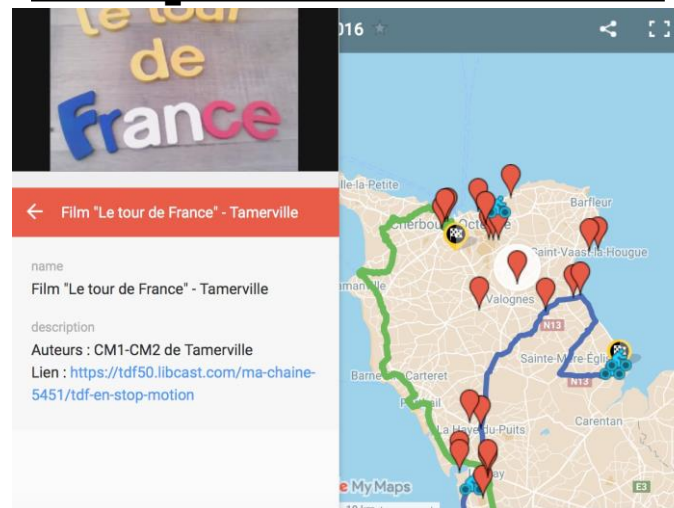
Principes généraux

Quelques exemples



Exemple 2 : Charte de la laïcité

Exemple 3 : Tour de France



Capsules

Exemple 4 : création d'une « leçon de français » avec Adobe Spark



Exemple 5 : création d'un livre numérique avec Book Creator

Où sont Clara et Simon?



Ethan et Robin

COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples



Capsules

Exemple 4 : création d'une « leçon de français » avec Adobe Spark



ETAPE 1 : ECRITURE D'UN STORY BOARD

COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples

C'est bien, mais nous n'avons pas de
tablette !

Exemple 5 : création d'un livre numérique avec Book Creator

Où sont Clara et Simon ?



Ethan et Robin



Capsules



PRESENTIO.US PERMET DE CRÉER DES CAPSULES AVEC UN ORDINATEUR CONNECTÉ À INTERNET

COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples

**Diaporama
ou fichier
PDF**



**Enregistrement
sonore de
chaque diapo**



CAPSULE



Créer des jeux en ligne

Exemple 6 : Le site internet LearningApps

Nous des bonbons. (manger)

mangeons

mangeont

mangons

mangeon

Vérifier la réponse !

[Learningapps.org]

COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples



Création artistique

Exemple 7 : Création musicale avec des tablettes



COMMENT RENDRE LES ÉLÈVES CRÉATEURS AVEC LE NUMÉRIQUE

Principes généraux

Quelques exemples



ATELIERS

3 rotations

Document disponible ici : <https://frama.link/elevecreateur>

