REGARDS

Une publication du Centre MITIC interjurassien

sommaire

2-3 ***Educlasse*** de l'espace pour le premier cycle

4-5 ***Production médiatique*** petit voyage

6-7 ***Francis Boillat*** rencontre

8 ***PEGI*** savez-vous à quoi jouent vos élèves ?

numéro 10 printemps 2014

Photo : carte blanche à Francis Boillat

Deux salles de classe pour le cycle 1

Depuis la création en mars 2012 d'un groupe de travail constitué d'enseignant-e-s du Jura et du Jura bernois, le site Educlasse du premier cycle est en constant développement. Après les nouveaux portails d'accueil, une nouvelle salle de classe a vu le jour ! C'est en rencontrant Marie Bron, membre du groupe de travail et enseignante au premier cycle, que j'en apprends un peu plus sur les nouveautés de cette salle de classe.

La salle de classe des 4 à 6 ans → http://www.educlasse.ch/page46.php

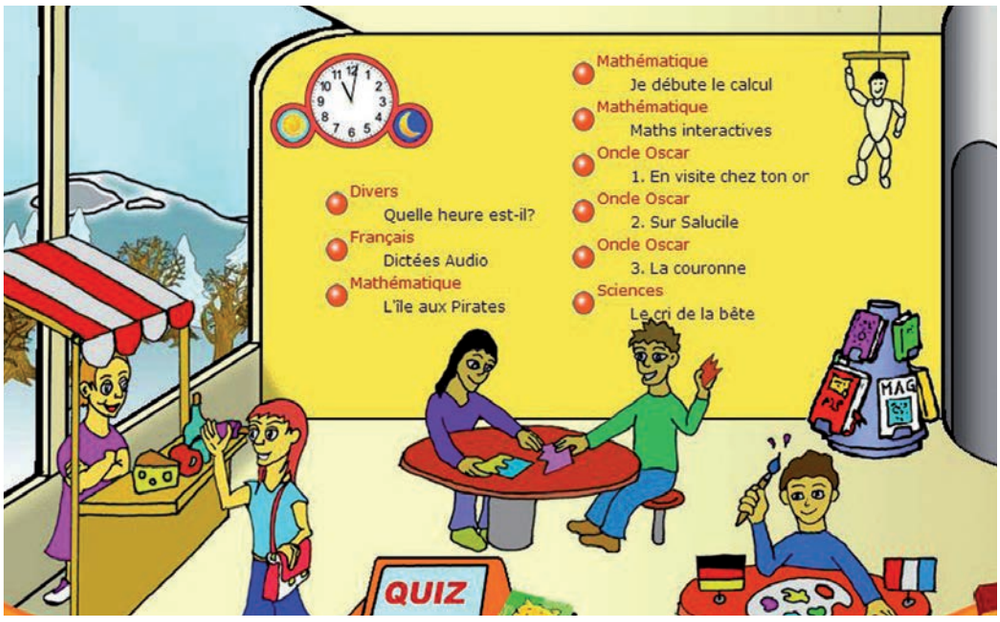
Nouveau look pour une nouvelle salle

La première salle de classe destinée aux élèves de 4 à 6 ans était constituée d'une liste d'activités écrites sur lesquelles il fallait cliquer pour démarrer l'exercice.

Rendre la salle de classe plus attractive, faire en sorte qu'elle soit plus accessible aux enfants, leur laisser davantage d'autonomie dans leurs démarches et enfin créer des activités modernes en lien avec les objectifs du Plan d'études romand (PER) : voilà les différents objectifs du groupe de travail pour la création de cette nouvelle salle de classe.

L'enfant entre à présent dans sa cyberclasse grâce à l'ascenseur d'Educlasse. Il arrive dans un univers familier, ludique et sans texte, dans lequel il peut naviguer librement et partir à la découverte des multiples activités proposées. Grâce au graphisme proche de l'environnement de sa classe réelle, il saura comment retrouver un exercice qui lui a plu et d'un seul clic, il pourra le refaire.

Afin de garder les mêmes repères au sein du premier cycle, quatre activités créées pour les 4 à 6 ans ont été ajoutées à la salle de classe initiale des 6 à 8 ans.



La salle de classe des 6 à 8 ans → http://www.educlasse.ch/page68.php

De nouvelles activités pour le premier cycle, oui mais lesquelles ?

La salle de classe apporte de nouvelles activités créées de toutes pièces, afin d'étoffer les domaines du PER les moins fournis sur le portail d'accueil des 4 à 6 ans.

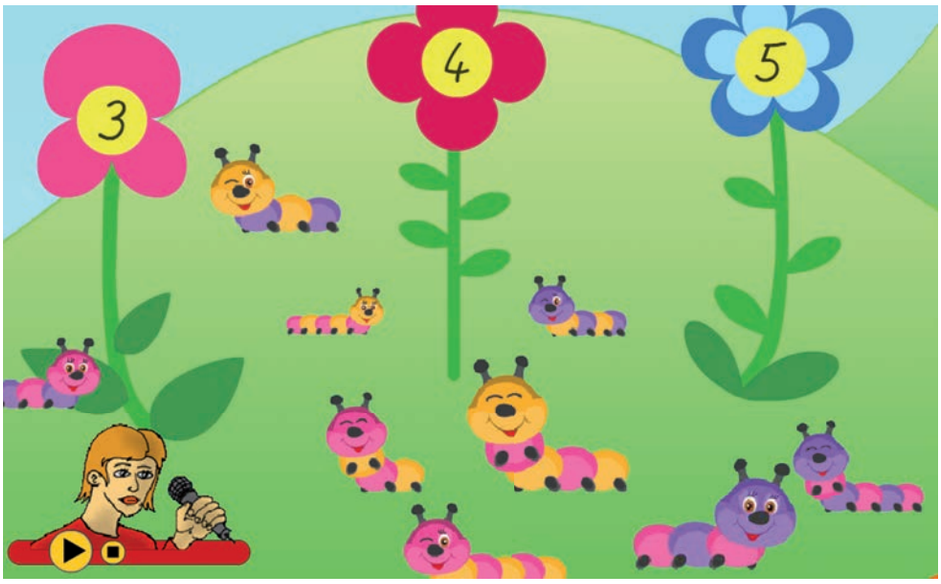
Le magasin : en quelques clics, les enfants rangeront sur les étagères des aliments de la région au fil des saisons. Ils travailleront ainsi le domaine « Corps et Mouvements » et plus particulièrement l'éducation nutritionnelle.

A quatre mains : cette activité développe entre autres les capacités transversales et permet une collaboration tout au long des différentes étapes de l'activité, qui demande également une certaine maîtrise du clavier.

Playmobil : il s'agit d'un exercice de mathématiques dans lequel il faut maîtriser le repérage dans l'espace en écoutant attentivement.

La chenille : tout est réfléchi dans les moindres détails pour travailler la numération.

Le pantin : un bon maniement de la souris permettra aux enfants de développer leur connaissance du schéma corporel, objectif appartenant au domaine « Sciences de la nature ».



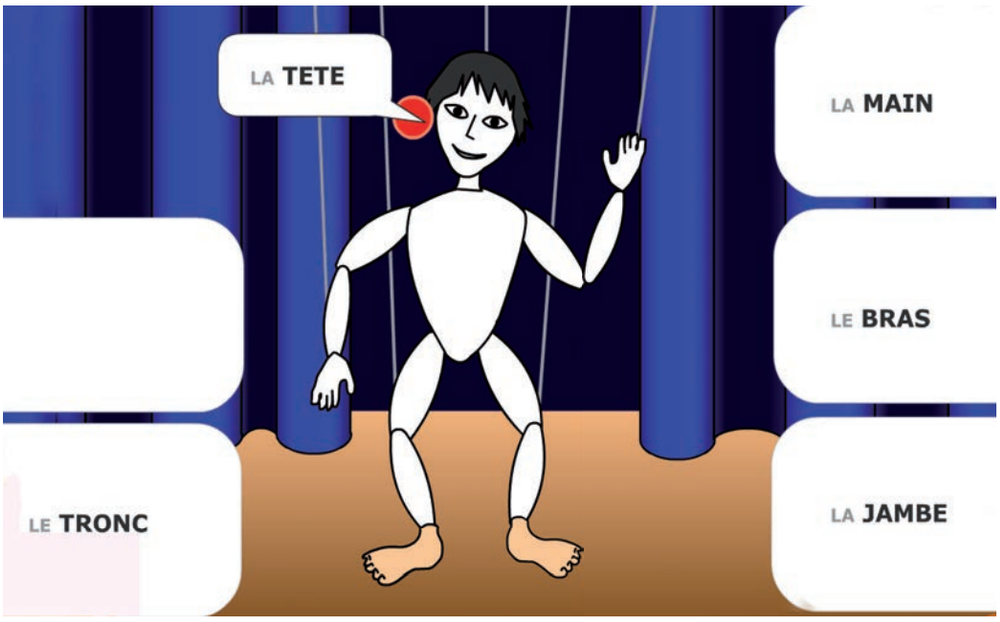
Toutes les activités sont conçues pour les non-lecteurs.

Die Raupe : dans le canton du Jura, *Bunti* le caméléon nous accompagne dans l'ouverture à la langue allemande dès la 1ère année. *Die Raupe* a le même objectif.
Depuis peu, il est également possible de retrouver les défis du Cyberdéfi en un seul clic !

Educlasse, c'est pratique !
L'univers de la salle de classe permet une certaine liberté d'action. Les enfants peuvent se déplacer librement, sans contrainte et tester les jeux qui leur plaisent, mais l'enseignant-e peut aussi cibler une activité plus spécifique, en lien avec la période de l'année, son thème ou ses objectifs. Quant aux modalités de travail, il est possible d'utiliser l'une ou l'autre des activités interactives en atelier dans un tournus entre l'ordinateur et les autres exercices prévus ou alors de se rendre sur Educlasse avec tous les élèves en même temps, selon les possibilités qu'offre notre établissement !
A mon avis, le fait de pouvoir facilement établir des liens entre la réalité de la classe et le travail effectué sur Educlasse est un point positif dans la pratique de ces six activités. L'enseignant-e peut décider de travailler en groupe-classe une notion telle que les parties du corps en faisant un jeu, un exercice, une comptine, etc. puis de continuer à entraîner le schéma corporel à travers l'activité « le pantin ».
A l'inverse, les enfants peuvent découvrir seuls cette activité, puis reprendre ensuite différents exercices en lien avec le schéma corporel tous ensemble ou individuellement sur une fiche d'exercice.
De mon point de vue, cette nouvelle salle de classe virtuelle complète la vie de la classe. Son contenu est cohérent avec les objectifs du PER et elle permet une utilisation simple des différentes activités créées spécifiquement pour les enfants de cet âge-là.
L'expérience menée dans ma propre classe m'a apporté un premier bilan positif. Les élèves ont en effet beaucoup de plaisir à travailler avec l'ordinateur. Ils sont très vite à l'aise, comprennent le maniement de la souris et se repèrent facilement dans l'univers de cette nouvelle salle de classe car elle ressemble à la leur. Ils apprécient également le côté sonore qui permet aux non-lecteurs d'évoluer de manière autonome dans les activités.

Le futur de cette salle de classe
Plusieurs nouvelles activités sont en train d'être conçues. Elles seront soit destinées à la salle de classe des 4 à 6 ans, soit à celle des 6 à 8 ans. D'autres sont en développement pour permettre le prolongement et l'évolution de certaines activités déjà existantes au premier cycle. Le travail continue donc au sein du groupe d'enseignant-e-s, pour le plus grand plaisir des tout petits.

Chloé Henry



L'activité du pantin facilite l'apprentissage du schéma corporel.

oiselier TV, clips, contes

Voyage au pays de la production médiatique

Assis à côté du pilote et du haut de ses 11 ans, David s'extasie : « Là, on est en-dessus de Porrentruy. On peut apercevoir l'école avec les halles de gym... ». Pour David, il s'agit d'un baptême de l'air. Et pas dans n'importe quelles conditions, puisque micro à la main, il commente les paysages que son camarade de classe essaie de filmer. Mais que font des élèves ainsi équipés à bord d'un petit avion enregistré à l'aérodrome de Bressaucourt ?

Réalisation d'une production pour Oiselier TV par deux élèves de 7-8 H.

Le responsable de cette aventure est un dénommé Emmanuel Zannato, dit Manu. Pour celles et ceux qui ont eu un jour besoin de photoscopes ou d'ordinateurs portables, ce n'est pas un inconnu. C'est en effet peut-être lui qui leur a non seulement préparé le matériel du côté du centre de ressources HEP de Porrentruy, mais probablement aussi prodigué force conseils sensés et construits sur des connaissances sans cesse remises à jour.

Oiselier TV

Manu Zannato dispense aussi quelques heures à l'école primaire de Porrentruy, dont celles du cours facultatif multimédia qui réunit entre 20 et 30 élèves chaque année. Alors il a eu l'idée de créer *Oiselier TV,* une télévision dont les sujets sont réalisés par des élèves de septième et huitième année.

Depuis trois ans maintenant, il commence par réunir son groupe pour établir une liste des émissions à produire. Ainsi après une première année consacrée aux reportages (cirque Starlight, chanteur Sim's, aérodrome...), ce sont les émissions de jeux et de télécrochet qui ont été privilégiées lors de la deuxième saison. Et cette année, si le reportage est à nouveau à l'affiche, les élèves les plus expérimentés se sont engagés sur le difficile chemin de la fiction.

Mais il s'agit d'abord d'expliquer les types de plans, les règles du raccord et permettre à chacun-e d'apprendre à brancher un micro ou à utiliser un trépied. « Je vais alors demander aux élèves de filmer un gros plan, un plan moyen et de passer devant la caméra pour une présentation succinte » précise Manu Zannato. « C'est ensemble que l'on va ensuite regarder les images pour les analyser, en particulier au niveau du cadrage. Tout ce travail préparatoire est absolument essentiel. Il sera complété par le visionnage de quelques *Truc*, la série ludo-pédagogique d'Arte, et la prise en mains de l'application de montage *iMovie*. Cette première phase peut prendre une dizaine de leçons ».

Il est nécessaire de préciser que Manu Zannato dispose de trois leçons par semaine. Il travaille de manière alternée en principe avec des groupes de neuf élèves qu'il organise en sous-groupes de trois élèves. Mais il n'est pas rare de sortir du cadre, en particulier lors des tournages qui peuvent même se dérouler le week-end en fonction des sujets et de la disponibilité des élèves. « Bien sûr que les élèves sont cernés par les images. Mais ce sont d'abord des consommateurs de produits faciles, très lisses, qui n'amènent pas à se poser de questions sur le langage de l'image. Leurs connaissances dans ce domaine sont assez faibles et en travaillant par exemple avec les courts-métrages d'Educlasse, ça leur permet très clairement de les développer. Et puis, de se placer derrière la caméra, cela change complètement leur regard sur tout ce que la télévision nous propose ».

Heureux jeunes Bruntrutains et heureuses jeunes Bruntrutaines de bénéficier des compétences et de l'enthousiasme de Manu Zannato. Mais comment fait-on pour emmener les élèves sur le chemin si formateur des productions MITIC quand on n'a pas une telle perle sous la main ?

Clips

Direction La Courtine, vous savez, ce coin de pays franc-montagnard qui a construit son identité autour d'une opposition à une place d'armes. C'est là que travaille Christophe Bailat avec des élèves de septième et huitième année. Lui aussi s'engage pour répondre aux attentes fondamentales du Plan d'études romand.

Tout commence pendant des leçons de français. Les élèves inventent des paroles de chansons en expression écrite. Une de ces chansons est choisie et le travail se poursuit en éducation musicale. Un rythme et une mélodie sont créés, puis enregistrés. La deuxième partie du travail consiste à mettre en images cette chanson pour la transformer en clip. Des groupes de trois à quatre élèves reçoivent la mission de réaliser des dessins, des photos ou de récupérer des illustrations. La dernière partie s'effectue sur l'application de montage où son et image sont associés. « J'utilise également des leçons d'éducation générale et sociale pour ce travail qui se déroule le jeudi après-midi » précise Christophe Bailat. « Mais ce moment de la semaine a été choisi par rapport à la disponibilité des ordinateurs portables et à la présence d'une élève partiellement scolarisée chez nous ».

Et si bientôt nos monts accueillaient des élèves pour l'enregistrement de leur bande son ?

Contes sonores

Retour en Ajoie, à Cornol plus précisément. Yves Sanglard y enseigne à des élèves de cinquième et sixième année. Il a mené à plusieurs reprises une activité MITIC qui démarre avec *Contes en pourquoi et comment* de l'ouvrage *Mon manuel de français* (MMF). A un moment donné, les élèves ont à rédiger un conte. Ils devront ensuite le lire à la classe. « Le CD accompagnant MMF est utile » explique Yves Sanglard. « Il permet de mettre en évidence les différences dans les textes lus avec ou sans intonation, surtout dans les passages dans lesquels les personnages principaux parlent ».

En parallèle, les élèves réalisent l'illustration de leur conte. Avant d'aborder l'enregistrement de leur texte. « Toute la partie enregistrement, écoute, réécoute, souvent réenregistrement et sauvegarde sur le disque dur de l'école se fait totalement en autonomie, jusqu'au moment où l'élève est content de son intonation. Un tutoriel du *Coffret MITIC* consacré à *Audacity* est mis à disposition, ainsi que deux ordinateurs avec micros placés au fond de la classe. Ce qui implique que les autres élèves devront travailler dans le calme, en principe sur des fiches liées au fonctionnement de la langue ».
C'est l'enseignant qui se charge ensuite de la finalisation et de la mise en ligne. Cette activité qui s'organise de janvier à Pâques prend une seconde dimension médiatique avec la publication de quelques contes dans *Le Corbedos*, le journal de Cornol.

Les nouvelles sont plutôt bonnes, puisqu'en Ajoie, dans les Franches-Montagnes et ailleurs, les attentes fondamentales du PER dans le domaine des productions médiatiques sont travaillées avec un savoir-faire remarquable. Des espaces sont trouvés en français, en éducation musicale, en éducation générale et sociale, ou encore dans le cadre de cours facultatifs.

Le train est en marche. Nul doute que ces premiers passagers feront découvrir à leurs élèves de si riches paysages qu'ils inciteront nombreux d'entre nous à les rejoindre.

Benjamin Stebler

ultracourt

Il existe pas loin de chez vous un enseignant qui n'hésite pas à recomposer le cadre horaire pour favoriser des apprentissages essentiels de la formation générale MITIC. Mais pour le découvrir, il vous faudra faire preuve d'un peu de patience et attendre le numéro 11 de Regards...

télémédias

Vous pouvez retrouver certaines productions dont il est question dans cet article sur le site des écoles concernées, mais aussi bien sûr dans la salle Médias d'Educlasse.

le nikon et le caran d'ache

Communiquer à la manière de Cartier-Bresson

Enseignant, formateur, didacticien, conseiller pédagogique et spécialiste de l'image, Francis Boillat prend sa retraite cet été. Il a accepté de partager son point de vue expérimenté et critique sur l'évolution des MITIC à l'école.

Francis Boillat avec son Nikon F2, « le meilleur appareil photo mécanique jamais construit ».

Profiter des réseaux

Dans son mémoire de fin de formation F3MITIC il y a dix ans, Francis écrivait : « Pour moi, le domaine MITIC est comparable à une route sur laquelle on roule de plus en plus vite. Tout comme il s'agit de changer de vitesse lorsqu'on accélère en voiture, il convient de s'adapter quand les technologies évoluent dans le domaine informatique ».

Aujourd'hui, si le niveau technique moyen des élèves et des enseignant-e-s a bien évolué, il faut plutôt craindre que l'ancienne génération perde le contact avec le monde des réseaux sociaux dans lequel vivent les élèves : « Il y a là un verrou qu'il faut faire sauter. Pourquoi couper l'école de cette réalité sociale ? ».

Il donne l'exemple d'Annick Arsenault Carter, une enseignante québécoise qui fait de la pédagogie inversée en filmant les contenus magistraux de ses cours et en les mettant à disposition sur Youtube : « Les élèves ont la possibilité d'activer leurs connaissances et de réfléchir aux notions de base à la maison. Ils peuvent revoir autant de fois qu'ils veulent les choses importantes, ce qui n'est pas possible en classe. C'est comme quand un match de football est diffusé à la télévision. On nous montre les bonnes actions au ralenti sous tous les angles.

L'enseignante se libère de la première vague des apprentissages et dégage du temps pour faire de la différenciation. Les contenus sont systématiquement rediscutés en classe et elle ne laisse personne sur le carreau. Même les parents sont plus impliqués et soulagés puisque eux aussi ont accès aux tutoriels ».

Evidemment, il n'est pas question pour lui de forcer la main à qui que ce soit de planifier son enseignement d'une façon aussi radicale. « Les anciens garderont sans doute leurs habitudes. Ce qui est important, c'est qu'on permette à celles et ceux qui le souhaitent de travailler avec les technologies ».

L'éducation aux médias

Questionné à propos de la pauvreté de la dotation horaire de l'éducation aux médias, Francis réagit en affirmant d'emblée que c'est un domaine essentiel et qui concerne toutes les disciplines.

« Une image n'est qu'une partie de la réalité. Cette réalité est transformée

l'instant décisif

Henri Cartier-Bresson fait figure de maître à penser pour Francis Boillat. Cette légende de la photo rapporte en images une communication privilégiée entre le photographe et son sujet, tout en exprimant à chaque fois quelque chose du contexte.

En anticipant cette communication à venir, l'artiste est capable de réaliser des instantanés authentiques et humanistes du monde qui l'entoure et auquel il appartient.

Dans la photo ci-contre, Francis résume sa vision de l'Exposition Suisse de Sculpture qui s'est déroulée à Bienne en 1986.

par celui qui la produit. Les élèves doivent comprendre que l'image est un marché de l'illusion, surtout dans la publicité et dans la mode. Il en va de la responsabilité, de la liberté et de la citoyenneté de l'individu.
Or, je constate qu'il manque une réflexion de fond qui permette de dire quelle analyse de l'image on veut pratiquer avec quels élèves. Au moment de la rédaction du PER, j'ai fait la proposition qu'un fil rouge de l'éducation aux médias soit intégré au texte pour aider les écoles à coordonner leurs actions. Mon idée ayant été refusée, il incombe aux établissements scolaires et aux coordinateurs de branches d'avoir une vision globale du sujet et d'établir un plan d'action ».

La leçon de dessin 2.0

Pour Francis Boillat, grand spécialiste de l'image, l'amélioration la plus spectaculaire des dix dernières années dans le domaine de l'éducation artistique est tout simplement la démocratisation du graphisme. Les possibilités sont devenues innombrables de manipuler et de produire des images en couleurs, choses encore difficiles à faire au siècle dernier. « On peut dorénavant préparer de superbes exercices sur la notion de contraste ou de couleur complémentaire avec l'aide des technologies, ou faire des transferts intéressants, par exemple en bande dessinée.
L'ordinateur n'a pas révolutionné la leçon de dessin mais il est devenu un outil supplémentaire ».

Cher Francis, entre ton *D800*, ta chambre *Sinar* et tes pinceaux, il ne fait aucun doute que tu trouveras de quoi occuper ta retraite.
Dans tous les cas, je te la souhaite excellente !

Christian Rossé

Dans son bureau du centre ACCES à Péry, Francis Boillat ne renie pas sa boite Caran d'Ache.

quels outils ?

A part quand on veut travailler en trois dimensions, par exemple avec le logiciel gratuit *Sketchup*, un ordinateur classique suffit pour la classe de dessin. Il n'est pas indispensable d'investir dans une carte graphique onéreuse.

Un scanner permet de numériser tout document plat. Il est ensuite possible de retravailler le fichier à l'envi, de le décliner sous d'autres formes, de le changer d'échelle, de l'imprimer en plusieurs exemplaires, ...

L'imprimante, justement, doit être minutieusement choisie en fonction de ce que l'on compte en faire. Pour effectuer des tirages A3 en couleurs qui ne pâlissent pas au soleil ni avec le temps, il est conseillé d'utiliser des encres pigmentées et du papier d'archive. L'*Epson Stylus Photo R3000,* combinée au papier *Matte Archival,* garanti des tirages de qualité photo pour un investissement de départ de 700 francs hors consommables.

Un appareil photo (au moins), ainsi qu'un trépied, compléteront avantageusement ce matériel. Les appareils actuels sont excellents en basse lumière, ce qui permet par exemple de numériser des travaux d'élèves sans utiliser le flash. Le réglage de la balance des blancs (fidélité des couleurs) s'effectue directement sur l'appareil photo, ou au pire dans un logiciel de retouche d'images.

Le site www.pixlr.com offre un logiciel de retouche photo performant, utilisable gratuitement et sans installation, directement dans le navigateur internet. Sa stabilité a été largement améliorée ces derniers mois et il contient toutes les fonctions de base (niveaux de luminosité, courbes de contraste, ...).

« Une image n'est qu'une partie de la réalité. Cette réalité est transformée par celui qui la produit. Les élèves doivent comprendre que l'image est un marché de l'illusion, surtout dans la publicité et dans la mode. Il en va de la responsabilité, de la liberté et de la citoyenneté de l'individu ».

PEGI

Savez-vous à quoi jouent vos élèves ?

Il n'y a pas d'âge pour jouer mais il y a un âge pour chaque jeu vidéo !

La presse se fait régulièrement l'écho de faits divers touchant, de près ou de loin, aux jeux vidéo. Pour mémoire la fusillade de Colombine a créé une véritable psychose sociale quant à l'impact des jeux vidéo et des films violents. De là découle une inquiétude légitime de certains parents quant aux pratiques vidéo-ludiques de leurs enfants.

Si le système d'évaluation des jeux vidéo est un phénomène relativement récent il est également assez peu connu ni très médiatisé. Le système européen de la classification PEGI remplace depuis 2003 les autres tentatives des années nonante. Que le jeu soit dans une boîte (DVD) ou intégralement en ligne (site web) l'objectif est d'uniformiser la classification des jeux vidéo selon 5 tranches d'âge (3, 7, 12, 16 et 18 ans) et plusieurs indicateurs de contenus (violence, langage grossier, peur, etc…). Aujourd'hui ce système, bien que décrié par certaines personnes, s'impose comme une référence en Europe.

Vraiment respecté ?

Au-delà du problème de « vilisibilité » des pictogrammes, il semblerait que le système PEGI ne soit pas forcément appliqué dans la pratique. Normalement en Suisse, tous les fabricants, détaillants, importateurs et distributeurs d'importance ont signé le code national de la SIEA et devraient refuser la vente d'un jeu vidéo ne correspondant pas à l'âge du consommateur. Il n'est pas sûr que ce soit toujours le cas. D'une part car il suffit que ce soit l'un des parents qui l'achète pour que la vente devienne possible, d'autre part, refuser de vendre un jeu à 100.- fr. semble difficilement concevable pour certaines enseignes. Connaissez-vous un adolescent qui s'est déjà vu refuser l'achat de GTA 5 à cause de son âge ? Si cela arrive parfois, la mesure ne semble pas aussi strictement respectée que celle qui interdit à un mineur d'entrer dans une salle de cinéma pour voir un film interdit aux moins de 18 ans. Le problème vient d'ailleurs de là, même si le système PEGI fait des efforts de promotion pour se faire connaître des parents, trop de monde ignore encore, volontairement ou non, la signalétique.

Comment empêcher aussi les ados d'avoir accès à un DVD 18+ ou à un jeu en ligne pour adulte à l'ère de la dématérialisation digitale et des prêts entre copains ? L'ambiguïté de la recommandation plutôt que l'interdiction légale place finalement le curseur sur la responsabilité des parents et l'obligation du dialogue avec leurs enfants et le choix d'imposer des limites …

Scène du jeu vidéo Left 4 Dead 2

http://pedagojeux.fr

Totalement neutre ?

Le fait qu'un jeu soit évalué sur la base d'un questionnaire précis rempli par l'éditeur et la visualisation de certaines séquences du jeu pose la question de l'objectivité du jugement rendu par la commission PEGI. Accepteriez-vous les conseils de votre pneumologue sachant qu'il est salarié par Burrus ?

Pierre-François Jeannerat

impressum

Rédaction

Benjamin Stebler
Chloé Henry
Christian Rossé
Jean-Marc Rueff
Pierre-François Jeannerat

regards@cmij.ch Tirage : 1200 exemplaires