

# REGARDS

Une publication du Centre MITIC interjurassien



sommaire

2-4 *Dessin augmenté* aux trois cycles

5 *Nicole Voelke* une passion en partage

6-7 *Formation MITIC* projets réalisés

8 *Lecture* la bibliothèque d'Educlasse

numéro 13 automne 2015

## Scrapcoloring au premier cycle

« **Aujourd'hui nous allons dessiner, puis colorier en un clic.** »

**Derrière cette consigne se cache tout un cheminement mêlant créativité, motricité fine, utilisation de l'appareil photo et maniement de la souris !**

Lors des premières années de scolarité, le dessin sous toutes ses formes est exploité dans de nombreux cas : pour laisser une trace d'un moment de vie de la classe, pour décorer une chanson apprise ou encore pour habiller la classe, les corridors, ou les fenêtres. C'est pourquoi j'ai décidé de tester, dans ma classe de 1<sup>re</sup>-2<sup>e</sup>, une forme différente de dessin, passant par cinq étapes aussi variées qu'indispensables.

### 1<sup>re</sup> étape

Les élèves reçoivent une feuille blanche, format A5 environ. Au crayon de papier, ils dessinent des éléments représentant le printemps. Une règle doit être respectée : il faut fermer correctement les formes à colorier.

### 2<sup>e</sup> étape

Lorsque les enfants sont satisfaits du résultat, ils repassent sur les traits de crayon avec un feutre indélébile. Cette étape nécessite une certaine précision du geste.

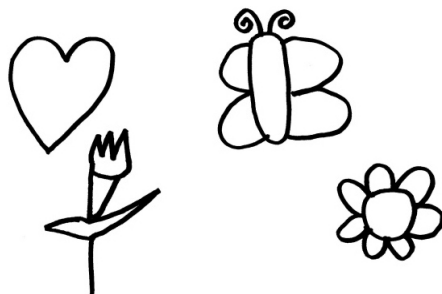
### 3<sup>e</sup> étape

Il est temps d'utiliser un outil atypique lors d'une leçon de dessin : l'appareil photo ! Chaque enfant va disposer sa feuille sur un fond blanc, cadrer et photographier son dessin.

En amont, un travail de familiarisation avec l'appareil photo et son fonctionnement a été effectué. Dès que l'occasion se présente, les enfants testent en classe le cadrage ainsi que la netteté de leurs propres photos.

La photo est dans la boîte ! Il faut maintenant la transférer sur l'ordinateur

pour pouvoir continuer l'activité. Cette étape étant la plus technique de cette démarche, elle peut être réalisée par l'enseignant-e.



### 4<sup>e</sup> étape

Changeons à nouveau de support ! Une fois la photo enregistrée sur l'ordinateur, direction le site [www.scrapcoloring.fr](http://www.scrapcoloring.fr) pour s'occuper de la partie « coloriage ». Ce site internet permet de colorier des dessins déjà existants, mais on peut aussi télécharger ses propres créations.

Quand le dessin est téléchargé, les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination et ainsi varier les combinaisons de couleurs et les motifs tout en maniant la souris avec précision et dextérité.

### 5<sup>e</sup> et dernière étape

Lorsque le résultat est satisfaisant, il ne reste plus qu'à imprimer le dessin en sélectionnant l'imprimante en bas à gauche de la page et le tour est joué !

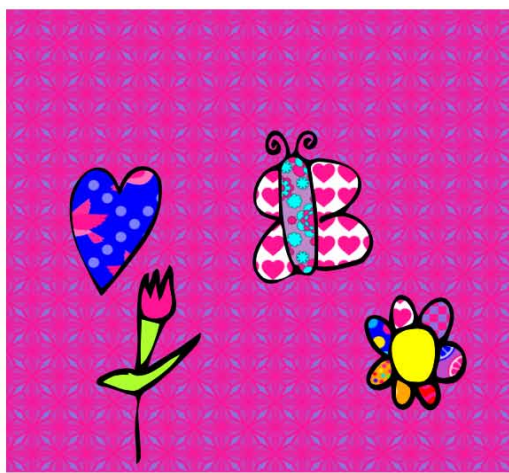
Cette activité permet une belle exploitation des MITIC et regroupe deux apprentissages à favoriser se trouvant dans le PER (FG 11) :

- Initiation à l'utilisation d'un appareil audiovisuel (appareil d'enregistrement, lecteur DVD, appareil de photo numérique, ...)

- Initiation à l'utilisation d'un ordinateur (comme instrument de jeu, de découverte, de création et d'apprentissage) et de ses périphériques (imprimantes, écouteurs, scanner, ...)

Gardons cependant à l'esprit qu'un clic ne remplace tout de même pas l'application d'un geste graphique. Pour que celui-ci se développe, il est nécessaire de l'entraîner et de l'expérimenter dans diverses situations. Ce site internet reste donc une alternative au coloriage traditionnel, mais ne le remplace pas.

Chloé Brosy





**Mener à bien la réalisation d'une BD avec 27 élèves en classe n'est pas une mince affaire. Pourtant, voilà le défi relevé par Renaud Günter, enseignant en 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup>.**

« Je souhaitais motiver mes élèves à soigner la réalisation des dessins car le découragement guette quand il s'agit de rester appliqué jusqu'au bout. Comme l'école primaire de Tavannes dispose de 27 portables avec le logiciel *Comic Life* installé, c'était l'occasion rêvée de faire d'une pierre deux coups, à savoir, s'appropriier le langage propre à la bande dessinée et utiliser les nouvelles technologies.

### Travail préalable

La tâche consiste à imaginer une histoire drôle puis à la griffonner sur une page A4. Cette étape oblige l'élève à s'approprier par la pratique les spécificités de la BD. Par exemple, il arrive que trois cases quasi identiques soient dessinées pour montrer qu'un personnage court longtemps. C'est là qu'intervient la notion de durée et comment la faire comprendre en un seul dessin. L'élève doit donc choisir le nombre de cases nécessaires à son récit.

Les élèves savent manipuler l'ordinateur et se connecter à leur espace de stockage sur le serveur de l'école. Histoire de prendre en main le programme, quelques exercices pas à pas sont réalisés. Il s'agit de savoir récupérer un dessin scanné et l'importer dans le logiciel.

### Apports du logiciel

*Comic life* permet une mise en page soignée. La bulle s'adapte automatiquement à la longueur du texte qui y est inséré, ce qui augmente la lisibilité. Ce programme existe pour Mac, PC et iPad. Des exemples d'utilisations et des tutoriels sont disponibles. Il faut contacter l'éditeur pour obtenir les tarifs éducation. Une version d'évaluation est disponible et permet de se faire une idée.



Réalisation d'Alice, élève de 8<sup>e</sup>.

### Astuce

Pour gagner du temps, à l'aide de la photocopieuse, je scanne les 27 pages dessinées. Chaque élève récupère le fichier jpg de sa page dans un dossier de classe. Le logiciel permet à l'élève d'adapter ce fichier à la taille de chacune des cases. Donc pas besoin de créer un nouveau fichier image pour

chaque case, c'est le même qui est utilisé plusieurs fois pour toute la BD. Un gain de temps appréciable. Quel plaisir de repérer un brin de fierté dans le regard de mes élèves lorsqu'ils montrent leur travail à leurs camarades ! ».

Propos recueillis par Jean-Marc Rueff

## Sketchup ou la 3D au troisième cycle

**Dans le plan d'études, on trouve des objectifs liés à la représentation spatiale aussi bien en éducation artistique, en géographie qu'en éducation physique. Mais la palme de l'usage de l'informatique pour soutenir ces apprentissages revient plutôt aux mathématiques.**

### Différentes possibilités

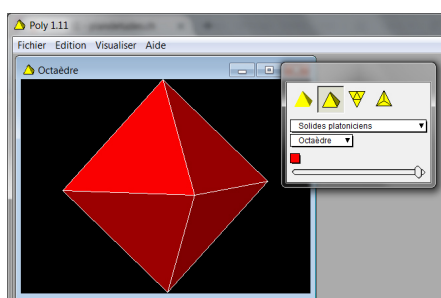
A lire les indications pédagogiques du plan d'études à la rubrique MSN 31 ( voir encadré ci-contre ), il paraît incontournable de proposer aux élèves un passage à l'ordinateur, ne serait-ce que pour le chapitre bien précis des solides. Voici deux solutions qui offrent une prise en main rapide.

### Poly 1.11

Poly est un logiciel très léger, qui se télécharge sur internet et s'installe très facilement. Il permet de faire tourner dans l'espace de nombreux solides, classés par catégories, et de les « ouvrir » progressivement pour passer du volume au développement ou inversement.

### Un exemple concret

On demandera aux élèves de sélectionner, dans le menu, la collection des solides de Platon. La manipulation en trois dimensions de ces structures parfois complexes leur permet de les appréhender plus facilement. Les faces différentes sont présentées dans des couleurs différentes. Les élèves passent ensuite plus facilement au dessin en perspective ou à la construction d'un solide en papier.



### SketchUp

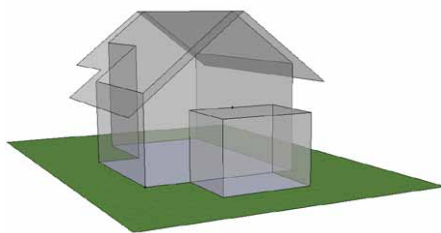
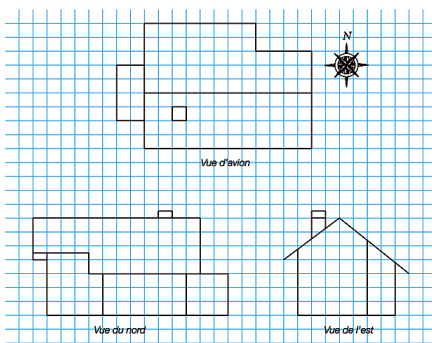
Ce logiciel de modélisation 3D est certainement le meilleur outil du genre à installer sur un ordinateur scolaire ( récent ). Il se prend en main en quelques minutes et son maniement se limite à une dizaine de boutons. Les élèves les moins scolaires ont aussi du plaisir à l'utiliser et arrivent rapidement à de bons résultats.

### Un exemple concret

On demandera aux élèves de construire la maison correspondant à l'exercice ES116.

#### ES116 Vues de l'ouest et du sud

Dessine précisément cette maison vue de l'ouest et du sud.



Le montage des murs est déjà un bel exercice en soi et les questions posées dans l'exercice ne représentent plus qu'une formalité une fois ce travail terminé.

Les élèves qui ont habituellement de la peine à se repérer en trois dimensions bénéficient, avec ces outils, d'une aide bienvenue !

Christian Rossé

### MSN 31 - Solides

Indications pédagogiques

« L'observation et la manipulation d'objets réels constituent des points d'appui indispensables, tout comme le recours aux images dynamiques données par des logiciels de géométrie ».

### Impression 3D

La suite logique du travail sur l'ordinateur est probablement de pouvoir imprimer soi-même les objets dessinés. Thierry Gyger, de Courtelary, est allé fabriquer sa propre imprimante 3D ( de la marque *Ultimaker* ) dans le cadre d'un atelier organisé par le *Fab Lab* de Neuchâtel ( [www.fablab-neuch.ch](http://www.fablab-neuch.ch) ). Il l'utilise désormais avec ses élèves. Un peu plus chronophage, cette démarche complète s'inscrit idéalement dans le cadre d'un cours à option ou d'une semaine hors-cadre.



Les élèves du primaire ne sont pas en reste. *Doodle3D*, un boîtier qui relie une tablette à l'imprimante 3D, permet aux élèves de dessiner très simplement, avec les doigts, leur futur objet en plastique.







## Une passion en partage

**Un garçon submergé de tristesse déambule dans les bruits de la ville. Et puis soudain, une porte magique lui permet de retrouver calme, sérénité et même beaucoup plus. Pour les spectateurs de la salle Saint-Georges de Delémont, où se déroule la deuxième édition du Festival de l'ultracourt en ce mois de juin 2006, le message de *Love's Balloons* est clair. Il faudra désormais suivre de très près les productions des élèves de Nicole Voelke.**

« Pour réaliser *Love's Balloons*, j'avais proposé aux élèves d'animer un personnage devant un décor défilant. C'est une technique que j'avais apprise aux Gobelins, une école parisienne de l'image qui comporte un secteur dédié au cinéma d'animation. Car après le Lycée cantonal de Porrentruy, je voulais faire du dessin animé, mais je n'ai pas trouvé d'école. Alors je suis partie trois ans à Bruxelles pour me former en bande dessinée. C'est ensuite que je suis entrée aux Gobelins pour travailler le storyboard et la mise en images. Puis j'ai travaillé pendant quelques années dans différents studios d'animation, à Paris d'abord, à Hambourg surtout et finalement à Turin. A mon retour en Suisse, j'avais besoin de quitter le monde du travail payé à la tâche, relativement précaire, et je me suis lancée dans le secrétariat. Avec un certain plaisir d'ailleurs puisque cela m'a permis de découvrir l'informatique. J'ai ensuite eu l'opportunité d'enseigner au Collège de Delémont tout en suivant les cours de la HEP en parallèle.

### Juin 2005

Et puis un jour, le Festival de l'Ultracourt a débarqué : tout ce que j'avais appris, je pouvais dorénavant l'utiliser pour permettre à mes élèves d'entrer un peu dans le monde de l'animation. Surtout que les outils informatiques ont remplacé la pellicule au coût prohibitif.

Cela permet dorénavant aux élèves de faire des essais, de se tromper, de recommencer. D'ailleurs pour certains élèves, c'est le moment qu'ils préfèrent puisqu'assez rapidement, ils vont découvrir la magie de l'objet ou du personnage qui entre en mouvement. Comprendre l'importance du rythme, en faisant alterner pause, action, pause, action, que ça bouge, que ça s'arrête, c'est absolument essentiel.

Les élèves vont aussi se rendre compte qu'il est plus facile de travailler à plat, par exemple avec un banc-titre, qu'en volume où tout est plus compliqué à gérer, surtout si l'on utilise deux ou trois appareils photos pour avoir des plans variés.

### Le fond et la forme

Pour réaliser un ultracourt, le synopsis doit tenir en une phrase. Et ce n'est pas toujours le contenu qui est décisif, mais bien la manière dont on va le traiter. Prenez un film comme *Mise en boîte*. C'est d'abord une réalisation qui met en évidence quelques trucs d'animation. Par contre, le film respecte une règle essentielle puisqu'il comporte un point culminant et que tout concourt à ce point culminant (avec au final un petit bijou qui décrocha le Grand Prix du Festival 2011, ndlr).

Réaliser un ultracourt, c'est d'abord un

travail de groupe. Il faut confronter les façons de voir, être capable de faire des concessions. C'est tellement enrichissant que j'évite les productions en solo, voire même en duo. Le trio est pour moi la structure idéale.

J'ai déjà par le passé sollicité des collègues, comme Alain Tobler, professeur de musique, pour la bande son de *l'Aigle noir*. Ce serait tellement bien que ce genre de collaborations se développent en créant par exemple une sonothèque proposant des musiques ou des bruitages. Ou pourquoi pas que des professeurs de français élaborent une scénariothèque publique à disposition des participants au Festival. Aujourd'hui, je dois dire que mes interventions sur l'histoire se limitent à poser des questions aux élèves pour qu'ils cernent bien le sujet. Par contre, si je devais me retrouver face à un synopsis trop violent, je rappellerais à leurs auteurs que les films seront également vus par de très jeunes enfants. C'est d'ailleurs l'objectif principal que de parvenir à terminer un film compréhensible et diffusable. Et la soirée du Festival est très valorisante, bien au-delà des récompenses. Car entendre les rires de la salle au moment où le gag si patiemment construit apparaît, ça n'a pas de prix... ».

Propos recueillis par Benjamin Stebler



La maîtrise technique au service de la poésie (*Les Musi-Chiens*, 2009)

### Plaisir et formation

Vous pouvez retrouver les réalisations des élèves de Nicole Voelke en entrant son nom dans le moteur de recherche de la filmothèque d'Educlasse (choisir Médias dans l'ascenseur). Vous pouvez aussi bénéficier de ses précieux conseils en vous inscrivant au cours HEP *Réalisation d'un film d'animation*. Et comme elle aime partager les bons tuyaux, *Techniques d'animation* de Richard Williams est un ouvrage absolument incontournable.

## Une nouvelles volée d'animateurs et animatrices

**Le 10 juin dernier, l'espace de quelques heures, le hall d'entrée de la HEP à Bienne s'est transformé en marché. Suite à la conférence de Stéphane Koch, une vingtaine de stands ont été dressés devant lesquels les nouvelles personnes ressources MITIC ont présenté le travail réalisé en classe. Les visiteurs ont pu découvrir la diversité des activités proposées.**

Chaque scénario pédagogique comporte deux phases. La première décrit la démarche entreprise avec les élèves, la seconde celle menée en formation continue avec les collègues de son établissement afin de diffuser l'activité ( voir tableau page 7 ).

Le catalogue ainsi constitué représente une belle ressource très diversifiée, directement utilisable, facilement transposable et toujours disponible puisque diffusée en ligne. Il fallait absolument rendre hommage à l'énergie investie durant une année en décrivant quelques projets.

### La BD, un outil pédagogique ?

La question est légitime dans le contexte actuel où l'image supplante chaque jour un peu plus l'écrit auprès des jeunes. L'école ne devrait-elle pas plutôt résister à cette tendance en favorisant les compétences de lecture et d'écriture avec de « vrais » livres ?

La bande dessinée a le vent en poupe. On pensait qu'elle n'allait pas résister dans un marché dominé par l'arrivée en masse des vidéos en ligne. Pourtant, il n'en est rien. Selon les statistiques de l'ACBD (Association des critiques et journalistes de bandes dessinées), le marché serait en croissance depuis 18 années consécutives. Ce succès s'explique peut-être par le fait que ce média réunit l'image et l'écrit. Cette caractéristique recèle en soi une potentialité qu'il serait dommage d'ignorer à l'école. L'intérêt pour l'écrit pourrait donc être suscité par la présence d'images à décoder. Dans un environnement scolaire jalonné par la lecture de manuels et autres dossiers, la création d'une BD constitue une voie

originale et créative pour s'approprier un nouveau savoir. Rechercher des infos, transposer les connaissances acquises, photographier, imaginer des dialogues, mettre le tout en page, voilà quelques-unes des tâches que l'élève doit accomplir avant de publier son travail. Les élèves du cycle 3 de Stéphane Erard ont utilisé le logiciel *Comic Life* pour présenter les animaux des zones humides.



### Stéphane Koch

#### **Identité numérique et réseaux sociaux : plus un miroir sociologique que technologique.**

C'est sous ce titre que le conférencier a défini les enjeux actuels autour de l'utilisation des réseaux sociaux liés à l'identité numérique. Elle peut être divisée en deux volets: l'identité active et l'identité passive. La première consiste en ce que nous choisissons de publier. Ce qui en soi n'est déjà pas si facile, car les règles de confidentialités des réseaux sont régulièrement modifiées. Il est surprenant d'apprendre que le fait d'utiliser *Whatsapp* autorise cette application à s'approprier l'ensemble de notre carnet d'adresse. La seconde

est façonnée automatiquement par les robots des moteurs de recherche et par ce que les autres publient à notre sujet. Par exemple, il se peut que nous ayons des clones sur internet. Ainsi, lorsque que quelqu'un effectue une recherche sur notre personne, les infos obtenues peuvent être inexactes. Pire, elles peuvent donner de nous une image peu reluisante. Il importe donc d'être d'une part très prudent quant aux données que nous publions, sachant qu'il est très difficile de revenir en arrière, et d'autre part, de tenter de «nettoyer» les données parasites autant que faire se peut. Il est d'ailleurs réjouissant de constater que la législation européenne reconnaît à présent

le droit à l'oubli sur le web en donnant une base légale à des requêtes pour faire effacer des données sur un site. Il vaut donc la peine de vérifier régulièrement que les traces que nous laissons ne nuisent pas à notre e-réputation. Tout un travail...



« Quand on croise des gens dans la rue, on voit ce qu'ils portent, ... sur internet on voit ce qu'ils pensent. »



### DVD bilingue de recettes de biscuits de Noël.

Sonia Cassaro et Laure Mosimann travaillent dans une classe bilingue de 5<sup>e</sup> à Bienne. Parmi les nombreux défis d'intégration à relever, la compréhension de la langue de l'autre n'est pas le moindre. Afin de favoriser cette compétence, les élèves ont réalisé un DVD rassemblant différents diaporamas de recettes de cuisine avec les commentaires audio. Il s'agissait non seulement de cuisiner mais aussi de photographier les étapes décisives. Ensuite il a fallu enregistrer la bande son des consignes à l'aide du logiciel de montage vidéo. Le bilinguisme est pleinement présent puisque dans un même film, le texte est en français pendant que le commentaire audio est en allemand, ou l'inverse. Tout un programme... de recettes à essayer !

### Ma page web pour favoriser l'écrit

Demander aux élèves de présenter un sujet qui leur tient à cœur est une pratique qui existe depuis longtemps. Par contre, proposer la même démarche en créant des pages web, voilà le projet mené par David Niederhauser avec ses élèves de 9<sup>e</sup>. Le contenu préparé n'est plus seulement partagé une seule fois oralement aux autres élèves de la classe, il reste maintenant présent à chaque instant sur la toile. Il s'agit aussi de connaître les règles en vigueur pour respecter le droit d'auteur



et apprendre à référencer ses sources. Côté pratique, le générateur de sites web d'educanet<sup>2</sup> offre un espace d'hébergement gratuit et facilement utilisable. L'école qui ne dispose pas encore de sa propre institution sur educanet<sup>2</sup> peut en demander une gratuitement. Il faut ensuite créer une adresse de courriel pour chaque élève, ce qui l'autorise à se connecter à la plateforme. Les gabarits proposés permettent de simplement compléter des champs de textes, référencer des liens, téléverser des images, des sons ou des vidéos. La mise en page et la publication sur le web se font automatiquement. Le poids est donc avantageusement déplacé de la technique vers le contenu.

Jean-Marc Rueff

### La pyramide de Khéops

La pyramide de Khéops est la seule des 7 merveilles



#### Histoire

Elle a été construite Khéops, pour servir que la construction représentent la croy éternelle après la m pyramide les rois ét un sarcophage.



Aperçu d'une page web et du menu des sujets

Volée 2014-2015		Activités réalisées
Boinay Pierre	BE	Création d'un blog
Cassaro Sonia & Mosimann Laure	BE	DVD recettes de Noël
Dousse Christophe	BE	Retouche photo avec GIMP
Eyer Thibault	BE	Création d'un journal du village
Huguenin Annabelle	BE	Création d'un court métrage
Jolidon Vincent	BE	Création d'un film d'animation
Niederhauser David	BE	Flash info en ligne
Quispe Apaza Florence	BE	Tutoriel cerf-volant au cycle 1
Rocheftort Fabiola	BE	Roman-photo : enquête policière
Simon Stalder Naomi	BE	Lirekit, projet multimédia
Stock Michel	BE	Embellir ma cour de récréation
Chapuis Nicolas	JU	MITIC et sciences
Erard Stéphane	JU	La bande dessinée, un outil pédagogique
Humbert Julie	JU	OPP4 repeindre le mur du préau
Amez-Droz Patrick	NE	Exemples d'utilisation des ressources de <a href="http://www.e-media.ch">www.e-media.ch</a>
Ferrazzini Luca	NE	Pédagogie inversée
Rentsch Roland	NE	Concours de robotique

Une seule adresse pour découvrir en détail tous les projets réalisés. La démarche y est présentée ainsi que tous les documents nécessaires à la mise en oeuvre en classe.  
<http://pf3hep.educanet2.ch/f2mitic1415/>



## Du papier et des écrans

**La bibliothèque d'Educlasse vit une seconde jeunesse depuis ce printemps, sous l'impulsion des coordinateurs du français et responsables bernois de la promotion de la lecture, Anne Knuchel et Christian Tardin.**

Les nouveaux maîtres des clés de la bibliothèque proposent régulièrement de nouvelles lectures. Une première lettre d'information saisonnière a été adressée en mai aux bibliothèques scolaires et communales bernoises pour leur suggérer d'acquérir certains ouvrages. Il s'agit de faire en sorte que les enfants puissent effectivement emprunter ces livres.

Mme Hintzy-Rovelli, qui a la charge de la promotion de la lecture côté jurassien, a rejoint le duo bernois cet automne pour que le renouveau soit bel et bien bicantonal.

( [www.educlasse.ch/bibliotheque](http://www.educlasse.ch/bibliotheque) )

Depuis ce printemps, l'équipe du centre MITIC interjurassien s'est également mis en tête de donner au français une meilleure visibilité sur Educlasse. Une collaboration a été

mise en place avec les différents responsables de la branche dans nos deux cantons. Bénéficiant ainsi d'un regard expert sur les contenus proposés, nous publierons prochainement une page spéciale dans la salle des maîtres d'Educlasse. Elle offrira aux enseignant-e-s qui se connectent un panorama des activités disponibles et des conseils pour les mettre en oeuvre avec les élèves, en fonction des années scolaires, des moyens d'enseignement et des objectifs du plan d'études.

Au chapitre des nouveautés, des dictées audio en lien avec *Mon Manuel de français* et *L'île aux mots* sont en cours d'enregistrement. Elles seront classées judicieusement et mises à disposition.

Les enseignant-e-s bénéficieront également d'un outil de suivi des quiz pour leur classe. Il sera possible de créer un quiz, de le donner en exercice aux élèves et d'avoir un retour complet sur les réponses choisies.

Christian Rossé

### Connectés !

**Les montres connectées débarquent en classe. Faut-il en avoir peur ou même les interdire ?**

S'ils sont plus petits et donc moins pratiques à manipuler, ces nouveaux appareils offrent des possibilités similaires à celles d'un smartphone. La politique décidée par une école à l'égard des téléphones pourrait donc logiquement, au moins dans un premier temps, s'appliquer aux montres.



Bien malin qui pourrait prédire si les élèves seront un jour invités à venir à l'école avec leurs cartables numériques, qu'ils se présentent sous la forme d'ordinateurs portables, de tablettes ou de montres...

### Projet individuel

Dans le canton de Berne, les élèves de 11<sup>e</sup> année ont désormais une leçon appelée projet individuel à la grille horaire. Chacun travaille sur une thématique qui lui est propre, avec le plus d'autonomie possible. Beaucoup se lancent dans des activités liées aux MITIC : Emma a édité un livre de cuisine illustré avec ses propres photos, Gaëtan a conçu sur ordinateur le design d'une canne de hockey, Cyril a programmé des personnages pour le jeu Minecraft...

*Educlasse.ch*



### Cyberdéfi 2015

Le concours a lieu mardi 1<sup>er</sup> décembre 2015. Les inscriptions sont ouvertes sur le site [www.cyberdefi.ch](http://www.cyberdefi.ch).



### impresum

Rédaction

Benjamin Stebler

Chloé Brosy

Christian Rossé

Jean-Marc Rueff

Pierre-François Jeannerat

[regards@cmij.ch](mailto:regards@cmij.ch)

Tirage : 1300 exemplaires