

C A N O P É

LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

L'ATELIER
CANOPÉ

LE LIEU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

De la brique numérique au projet complexe :
Outils de travail collaboratif au service des EPI

LA DÉMARCHE

Le projet

Décider ensemble d'un projet numérique d'envergure.

Le diviser en tâches élémentaires réparties entre les groupes d'élèves.

Les fragments de contenu

Fichiers texte courts, fichiers image, fichiers sonores, fichiers vidéo...
créés par des élèves ou des groupes d'élèves.

L'assemblage final

Les éléments de contenus sont assemblés pour produire un livrable commun : roman-photo, film, livre dont vous êtes le héros, webradio, diaporama...

CHOISIR LA NATURE DU LIVRABLE

En fonction du temps disponible

Un film... ou un diaporama, un roman-photo ? Un site web complet... ou un récit interactif ? Fixez votre date butoir et élaborer un *rétro-planning*.

... des compétences disponibles

Utilisez avec les élèves des techniques que vous maîtrisez déjà *en solo*.

Vous pouvez aussi vous faire aider : conseiller pédagogique, Canopé, parents...

... du matériel disponible

Caméra, appareil photo, micros... Canopé, l'OCCE et diverses associations peuvent, sous conditions, prêter du matériel pour mener à bien votre projet.

LES BASES

Créer une histoire

Gérer le brain-storming avec des outils adaptés.

Rechercher des documents

Sur Internet, mais en respectant les règles du droit.

Prise de vue et prise de son

Le domaine de prédilection des tablettes...

Écrire des textes

En collaboration et à plusieurs mains.

CRÉER UNE HISTOIRE

Des points de départ

Un récit à compléter. Un conte, une fable à actualiser. Une valeur à illustrer. Un événement dans la classe. Un épisode historique, une commémoration...

Phases de « brain storming »

Utiliser des *post-it*, un logiciel de carte heuristique, un affichage au TBI pour débrider les idées... dans une séquence de temps limitée. Pour trouver les épisodes de l'histoire, les lieux, les personnages.

Phases de synthèse

Choisir et organiser en commun les différents éléments : grouper ou éliminer des *post-it*, créer l'arborescence de la carte heuristique.

RECHERCHER DES DOCUMENTS

Mener une recherche efficace

Faire une recherche, ça s'apprend : donner aux élèves des pistes et des consignes claires

Respecter le droit

Pas de pillage sur Internet ! Identifiez les documents que vous avez le droit de réutiliser (formation Canopé)

Partager ses résultats

Utiliser un mur d'affichage ou une carte heuristique pour mettre en commun.
Ou un service spécialisé comme [Diigo](#).

PRISE DE VUE ET PRISE DE SON

Utiliser les tablettes

Les outils disponibles par défaut permettent une première approche assez facile : chaque élève pourra prendre une photo, une vidéo, un son.

Par contre, au moins sous Android, les outils d'édition laissent à désirer.

Parmi les applications utilisables :

- RecForge Lite
- Skitch
- Aviary Photo Editor
- Video Trimmer AndroVid
- Pixlr

ÉCRIRE DES TEXTES

Écrire en « texte pur » : Notepad ++

Les logiciels de traitement de texte (Word, LibreOffice...) insèrent dans le texte de nombreux caractères cachés qui posent souvent des problèmes. On leur préférera donc un vrai éditeur de texte, comme [Notepad++](#) sous Windows.

Écrire à plusieurs mains : Framapad

Dans le cadre d'un travail de groupe, les élèves peuvent écrire à plusieurs en même temps dans un PAD. Voyez un [tour d'horizon des usages](#) et l'exemple du [Framapad](#) (tutoriel vidéo).

LE TABLEAU D'AFFICHAGE

Padlet

Padlet est une application collaborative en ligne très simple d'emploi. Elle mime le traditionnel tableau de liège où punaiser des informations. Padlet permet donc la mise en commun de travaux dans un projet.

- Créez votre propre mur
- Un tutoriel Canopé sous Prezi pour démarrer
- Des exemples à suivre... ou pas
- Un tutoriel : usages en classe

LES CARTES HEURISTIQUES

Pour développer la créativité, organiser le brain-storming et trier les idées.

En ligne

Mindmeister : superbe mais payant

Coggle et Framindmap : gratuits mais plus limités

À installer

Freeplane : gratuit – pour ordinateur

Mindjet maps : gratuit – pour tablettes

Cartes heuristiques pour organiser le travail d'écriture

Carte heuristique comme soutien d'une activité d'écriture en 6e

FAIRE DIALOGUER DES OBJETS

Le QR-Code ou Flash-Code : définitions et usages

Un générateur de QR-Code : [Unitag QR](#)

Une application pour lire les QR-Code : [i-nigma](#)

QR-Codes : [formation Canopé](#) (extrait)

PREZI

Une présentation qui zoome et tournoie

- Le service en ligne
- Un exemple Canopé : vers la documentation dématérialisée
- Le guide de PREZI en français et sous... Prezi
- Et l'application Android

ROMAN-PHOTO

Présentation générale de l'activité

Un compte-rendu d'expérience

Une réalisation simple sous Powerpoint : [tutoriel](#)

Un roman-photo sous Prezi : [le conte du Graal](#)

ROMAN-PHOTO

Réalisations interactives

- Le logiciel de création : [jDocumentary](#)
- Un exemple de webDoc : [American Urbex](#)
- Le générateur de bulles : [phrase.it](#)
- Réalisations du lycée de la Haute-Bruche

RÉCITS INTERACTIFS

Dans la lignée des Livres dont vous êtes le héros, une variété d'utilisations possibles.

- Une analyse de cas
- Un exemple de récit interactif en langue : Sherlock Holmes
- Notre outil favori : Twine