ISPG

Benjamin Servais

Marina Michelli

T.I.C : travail de groupe : préparation de stage

**Intitulé de la leçon** : « Création d’une affiche en vue du marcher de Noël »

**Branche** : éducation aux médias et multimédias

**Cycle** : 4ème cycle : 5ème/6ème primaire

**Compétences liées au programme intégré** :

**T.I.C**

* Compétences d’intégration :
* Percevoir et comprendre les médias/ le multimédia (PCM).
* S’exprimer et communiquer par les médias/ le multimédia (ECM).
* Compétence(s) spécifique(s) visée(s) et relatives à la compétence d’intégration :

PCM.1 : Identifier les producteurs.

ECM.1 : Devenir producteur.

* Compétence(s) sollicitée(s) :

PCM.1.1 : Comprendre que tout document médiatique est le résultat d’une fabrication et d’une diffusion.

ECM.1.1 : Mettre en œuvre les fonctions nécessaires à la fabrication et à la diffusion de ses propres productions médiatiques.

**Français**

* Compétence d’intégration : Savoir écrire (ECR) et savoir écouter (ECO)
* Compétence(s) spécifique(s) visée(s) et relatives à la compétence d’intégration :

ECR.1 : Orienter son écrit en tenant compte de la fonction de la situation de communication.

ECR.7 : Etre attentif à la dimension non verbale du texte.

ECO.1 : Orienter son écoute en tenant compte de la situation de communication.

**Arts plastiques**

* Compétence d’intégration : Exprimer (EAP)
* Compétence(s) spécifique(s) visée(s) :

EAP.1 : Exprimer l’émotion.

* Compétence(s) sollicitée(s) :

EAP.1.1 : Libérer une émotion, c’est traduire une ambiance, un sentiment, une atmosphère en choisissant et en adaptant les moyens et techniques.

**Compétences transversales** :

* Compétences transversales relationnelles:
* Se connaître, avoir confiance en soi (Identité): oser essayer, oser prendre des initiatives, être critique face à soi-même, à ses productions, …
* Connaître les autres et ses différences (Relation): dialoguer, échanger, concilier ses goûts, ses besoins et ses intérêts avec ceux des autres.
* S’impliquer dans la vie sociale (Engagement): s’engager, assumer son engagement, persévérer, coopérer, travailler en équipe, agir collectivement dans une relation commune, négocier.
* Compétences transversales instrumentales:
* Communiquer: oser s’exprimer.
* Agir et réagir: prendre part active à l’élaboration et à la réalisation d’un projet pour promouvoir la justice, la solidarité, le sens des responsabilités vis-à-vis des autres, de l’environnement et du patrimoine.

**Objectif :** Au terme de cette activité, l’élève sera rendu capable de créer une affiche en vue de marché de noël, et en veillant à utiliser le programme Photoshop.

**Pré-acquis** :

* les élèves sont déjà capables d’utiliser les bases d’utilisation d’un ordinateur (allumer, éteindre, ouvrir et enregistrer un fichier, …) et d’utiliser le programme informatique Word.
* Ils savent aussi utiliser le moteur de recherche Google.
* Le professeur doit préparer (et installer) le programme Photoshop sur le bureau ainsi que préparer un fichier photos pour les enfants.

**Espace** : le local informatique

**Matériel** :

* un programme Photoshop pour chaque pc utilisé,
* un projecteur,
* un dossier « synthèse » Photoshop pour chaque enfant,
* des pc à disposition des enfants,
* une feuille,
* un crayon

**Durée de l’activité** : +/- 4 séquences de 50 minutes

**Disposition tabulaire** : le tableau sera utilisé comme support visuel afin de projeter les images qui serviront d’explications lors de la présentation du projet.

Contexte du projet : Nous vivons actuellement dans une société basée essentiellement sur le visuel. Il est donc important de sensibiliser les enfants à l’association des couleurs, aux publicités et à l’importance du support visuel. Notre but est donc d’initier les enfants afin de créer une affiche d’invitation au marché de noël. Cette affiche sera créée par les élèves eux-mêmes, sera originale et incitera davantage les parents à être présents pour la raison que ce sont leur enfant qui en est le créateur.

Par ailleurs, une affiche reflète l’esprit du marché de Noël. Si celle-ci est jolie, élégante et bien présentée, plus de personnes se rendront au marché.

Pour finir, cela procurera une certaine fierté aux enfants car leurs parents s’intéresseront à ce qu’ils ont créé.

Nous commencerons notre projet « affiche du marché de Noël » environ un mois avant le marché dans le but de laisser le temps à l’enseignant d’expliquer les bases du programme Photoshop aux enfants et que ceux-ci puissent créer leur affiche dans les meilleures conditions.

Analyse matière enfant et adulte

Sens : cette activité a du sens car elle permet aux enfants d’exprimer librement toute leur imagination ainsi que leur émotion. Utiliser un programme tel que Photoshop peut être utile si l’on veut faire des montages spécifiques. Les élèves sont d’autant plus motivés lorsque ce sont eux les artistes et sont souvent très fiers de leur résultat au final, cela favorise donc l’image de soi.

Obstacle : lors de l’activité, il se pourrait que l’élève ne suive pas ou qu’il ne comprenne pas les fonctionnalités de certaines options présentes dans le programme Photoshop. Afin d’y remédier, l’enseignant consacrera deux heures de cours aux explications. De plus, il illustrera ses explications par des exemples qui seront affichés sur le projecteur. Par ailleurs, les élèves disposeront en plus d’un dossier reprenant tout ce qui aura été vu, ce qui leur facilitera la tâche.

Déroulement de l’activité

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps | Etapes | Compétence(s) | Objectif(s) et  Paradigmes d’apprentissage | Consignes de tâche et d’organisation |
| Séquence 1  50 minutes | Situation mobilisatrice  1) L’enseignant entame sa leçon en annonçant aux enfants qu’aujourd’hui, ils vont travailler en informatique. Il va donc leur demander de se rendre tranquillement au local informatique. Les enfants s’installeront par deux, devant un ordinateur.  Remarque : les groupes seront déjà formés afin de gagner du temps.  2) Ils devront alors ouvrir le programme Photoshop sur le bureau. Avant de lancer l’activité de création personnelle, l’enseignant expliquera comment utiliser le programme Photoshop.  Remarque : pour cette activité, l’enseignant devra disposer de son propre ordinateur ainsi que d’un projecteur afin que tous les élèves suivent les explications données en même temps que lui.  Remarque : l’enseignant circulera entre les bancs pour vérifier que chaque groupe est au même niveau que le professeur. | PCM.1.1 : Comprendre que tout document médiatique est le résultat d’une fabrication et d’une diffusion.  ECO.1 : Orienter son écoute en tenant compte de la situation de communication. | Découvrir les fonctions du programme Photoshop pour reproduire les différentes étapes d’utilisation.  Paradigmes d’apprentissage  Imprégnation, modélisation (imitation) | *1) Consigne de tâche : Installez-vous devant un ordinateur et ouvrez le programme intitulé « Photoshop ».*  **Consigne d’organisation : Mettez-vous par deux devant un ordinateur.**  *2) Consigne de tâche : Installez-vous calmement, en silence et soyez attentifs aux explications qui seront données.* |
| Séquence 2  10 minutes | Rappel  L’enseignant désigne un élève (un enfant par étape) pour venir montrer sur l’ordinateur principal ce qui a été vu lors de la leçon précédente, en veillant à bien respecter les étapes de l’utilisation du programme Photoshop. | PCM.1.1 : Comprendre que tout document médiatique est le résultat d’une fabrication et d’une diffusion.  ECO.1 : Orienter son écoute en tenant compte de la situation de communication. | Découvrir les fonctions du programme Photoshop pour reproduire les différentes étapes d’utilisation.  Paradigmes d’apprentissage  Imprégnation, modélisation (imitation) | *Consigne de tâche : L’élève que je désignerai viendra faire un bref rappel de ce qui a été vu en classe lors de la leçon précédente.*  **Consigne d’organisation : Levez votre doigt pour prendre la parole.** |
| 40 minutes | L’enseignant poursuivra alors les explications du programme.  A la fin de la leçon, le document de chaque groupe sera enregistré pour être réutilisé lors du prochain cours. Lorsque le cours sera clôturé, les élèves éteindront tous les ordinateurs avant de quitter le local et retourneront en classe.  Remarque : l’enseignant fera un dossier « synthèse » sur papiers de ce qui a été vu et le distribuera lors de la prochaine leçon à chaque enfant. |  |  | *Consigne de tâche : Enregistrez votre document et fermez tous les ordinateurs avant de quitter le local.* |
| Séquence 3  50 minutes | Création d’une affiche d’invitation au marché de Noël  Maintenant que les élèves ont compris les bases du fonctionnement du programme Photoshop ainsi que les différents outils, l’enseignant leur annonce qu’ils vont devoir, par deux, imaginer et créer une affiche d’invitation au marché de Noël.  Avant de les laisser travailler seuls, les enfants devront dessiner le « croquis » de leur affiche sur une feuille de brouillon.  Remarque : L’enseignant distribue alors à tous le dossier synthèse qui reprendra tout ce qui a été vu lors de la leçon précédente. Celui-ci guidera les élèves dans leur tâche.  Remarque : l’enseignant consacrera un temps (lors de la pause de midi) pour prendre rendez-vous avec plusieurs groupes afin de voir l’avancement de leur travail et de s’assurer qu’ils ne s’écartent pas du thème de la leçon. De plus, l’enseignant peut leur procurer de nouvelles idées si jamais ils sont en manque d’inspiration. | ECM.1.1 : Mettre en œuvre les fonctions nécessaires à la fabrication et à la diffusion de ses propres productions médiatiques.  ECR.1 : Orienter son écrit en tenant compte de la fonction de la situation de communication.  ECR.7 : Etre attentif à la dimension non verbale du texte.  EAP.1 : Exprimer l’émotion. | Produire sa propre affiche à l’aide du programme Photoshop.  Paradigmes d’apprentissage  Expérimentation,  exploration (consultation) | *Consigne de tâche : Maintenant que vous savez comment utiliser le programme Photoshop, vous allez créer une affiche pour le marché de Noël. Respectez le thème de Noël.*  *Consigne de tâche : Commencez par chercher des images qui vous plaisent sur Google et enregistrez-les dans vos documents.*  **Consigne d’organisation : Travaillez par deux, calmement et en silence.**  *Consigne de tâche : Pendant que vous faites des recherches, je vous distribue un petit dossier reprenant toutes les étapes que nous avons vues pour utiliser Photoshop. Vous pouvez vous en servir.* |
| Séquence 4  50 minutes | Suite de la création de l’affiche et mise en commun  Maintenant que chaque groupe a reçu le « feu vert » de l’enseignant, celui-ci leur laisse du temps pour leur affiche.  Remarque :  A la fin de la leçon, l’enseignant exposera toutes les affiches un peu partout dans l’école et les noms des artistes seront cités. | ECM.1.1 : Mettre en œuvre les fonctions nécessaires à la fabrication et à la diffusion de ses propres productions médiatiques.  ECR.1 : Orienter son écrit en tenant compte de la fonction de la situation de communication.  ECR.7 : Etre attentif à la dimension non verbale du texte.  PAP.1.2 : Porter sur le monde un regard qui peut engendrer une émotion esthétique.  EAP.1.1 : Libérer une émotion, c’est traduire une ambiance, un sentiment, une atmosphère en choisissant et en adaptant les moyens et techniques.  EAP.4.1 : Exploiter les éléments plastiques : la couleur. | Produire sa propre affiche à l’aide du programme Photoshop.  Paradigmes d’apprentissage  Création, confrontation (projet) | *Consigne de tâche : Je vous laisse encore du temps pour terminer votre affiche. Il faut que celle-ci soit finie avant la fin du cours. En cas de questions, je suis à votre disposition.*  *Consigne de tâche : Votre affiche devra contenir le texte suivant : « du 15 au 18 décembre. Retrouvez-nous à l’entrée à partir de 17 heures. »*  **Consigne d’organisation : Travaillez par deux calmement.**  *Consigne de tâche : Venez afficher votre travail au tableau et retournez à votre place.*  *Un élève de chaque groupe vient expliquer l’affiche produite s’il le désir.* |

Regard critique sur la préparation et le projet

Points positifs :

* Le cours d’informatique permet aux enfants de sortir du cadre scolaire et théorique.
* Notre préparation laisse libre cours à l’imagination et à la création des enfants.
* Nous exploitons un programme qui n’est pas nécessairement accessible à tous de par sa rareté, son coût, sa difficulté, …
* Nous incluons l’apprentissage du programme dans un projet pédagogique.
* La préparation met en œuvre l’interdisciplinarité (français, arts plastiques et T.I.C.).
* Il n’y a pas de frustration car tous les travaux seront exposés. De plus, cela procure une fierté pour les enfants.
* L’enseignant a prévu des temps d’entretiens personnels pour chaque groupe afin de les guider au mieux.

Points négatifs :

* Le coût du programme est très élevé.
* Le programme est gourmand en ressources, ce qui signifie que les ordinateurs de l’école doivent être puissants.
* Le local informatique doit disposer au minimum de 12 ordinateurs et d’un projecteur pour l’enseignant.
* Le programme n’est pas intuitif pour les enfants.