

Scénario 3

Parcours des bestioles



3^e • 4^e Parcours des bestioles

🎯 Objectifs du Plan d'études:

EN 11 S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias ...

- En dégagant des critères qualitatifs simples pour distinguer et exprimer des différences entre les supports de communication
- En collaborant à la création d'un message médiatique

EN 13 Découvrir et utiliser des outils numériques

- En adaptant le choix de l'outil au but poursuivi
- En créant des documents (texte, dessin, audio, ...)
- En s'initiant aux bons usages et aux règles de sécurité

CT Démarche réflexive

- Explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants

🎯 Attentes fondamentales, progression des apprentissages:

- EN 11 - Distinguer quelques différences entre deux images au niveau du cadrage, des couleurs et de la lumière
- EN 11 - Sensibilisation au rapport entre l'image et la réalité
- EN 11 - Confrontation des différentes réactions face à un message issu des médias et mise en évidence de ses propres critères de préférence
- EN 13 - Découverte et utilisation de logiciels de création (dessin, texte, musique, vidéo, ...)
- EN 13 - Identification de comportements à adopter face à des contenus choquants



Intentions pédagogiques: ce scénario d'éducation aux médias est centré sur la question de la diversité des contenus auxquels peuvent être confrontés les élèves en contexte numérique. L'objectif est d'apprendre à identifier des mécanismes qui peuvent influencer les émotions dans un contenu multimédia. Cette compréhension se prolonge par une mise en pratique afin d'engager les élèves dans la création de contenus multimédias et la manipulation des critères mis en évidence.



Description générale: ce scénario se compose d'une séance de discussion sur la thématique de la peur à partir de la lecture d'une histoire, suivie d'une activité de production et d'édition d'images numériques. Une activité transversale est ensuite proposée sous la forme d'une chanson.

Objectifs, attentes fondamentales et progressions ci-dessus à prioriser selon le contexte de la classe et les activités déjà réalisées.

Proposition de découpage (à adapter selon le contexte de la classe)

Séances	Résumé	Matériel
1: Discussion des bestioles Durée: 45 minutes	Échanger sur les émotions suscitées par la confrontation à certains contenus multimédias	• Album <i>Les bestioles de l'ombre</i> d'A. Ochs • Fiche 1 Cartes-questions peur
2: Safari des bestioles: préparation (optionnel) Durée: 45 minutes	Créer un corpus d'images	• 5 tablettes par classe
3: Safari des bestioles Durée: 45 minutes	Sélectionner et manipuler des images numériques	• 5 tablettes par classe
4: Activité transversale Chanson <i>Chaque chose en son temps</i> Durée: libre	Sensibiliser aux différents contenus que l'on peut rencontrer sur les écrans	• Fiche 2 <i>Partition</i> • Fichiers audio: https://pedagogie.edu-vd.ch/node/3273

Séance 1

Discussion des bestioles

 **Résumé:** Échanger sur les émotions suscitées par la confrontation à certains contenus multimédias

 **Attentes fondamentales, progression des apprentissages:**

- EN 11 - Confrontation des différentes réactions face à un message issu des médias et mise en évidence de ses propres critères de préférence



Matériel:

- Album *Les bestioles de l'ombre* d'A. Ochs
- Fiche 1 *Cartes-questions peur*



Durée: 45 minutes

Introduisez cette séance par la lecture de l'album *Les bestioles de l'ombre* puis référez-vous au cadre proposé dans l'activité *Dialoguer en classe autour du numérique* pour mener la discussion.

N'hésitez pas à ouvrir la discussion sur d'autres émotions: joie, tristesse, colère, surprise, dégoût... Ressource à consulter sur Wikipedia, la roue des émotions de Robert Plutchik: <https://fr.wikipedia.org/wiki/emotion>

Séance 2

Safari des bestioles : préparation (optionnel)

 **Résumé:** Créer un corpus d'images

 **Attentes fondamentales, progression des apprentissages:**

- EN 13 - Initiation à l'utilisation d'appareils numériques (ordinateur, tablette, robot,...)
- EN 13 - Sensibilisation à la communication numérique (envoi de dessins, de sons, de messages, ...)



Matériel:

- 5 tablettes par classe



Durée: 45 minutes

Il s'agit ici d'accompagner les élèves dans la production et la manipulation d'images numériques, afin qu'ils comprennent comment certains éléments (son, image, vidéo...) peuvent provoquer différentes réactions selon la manière dont ils sont utilisés et combinés.

Tout environnement peut constituer un terrain propice pour la prise d'images (de la classe à la cour de l'école). Vous pouvez aussi passer directement à la séance 3 en préparant vous-même un corpus de photos d'insectes que vous trouverez sur une banque d'images libres de droit.

Temps 2.1: Sur le terrain

Modalités de travail: en petits groupes avec une tablette



Durée: 30 minutes

Rappelez quelques consignes d'utilisation de la tablette.



En lien avec...

Notre charte numérique de classe

● Vivre ensemble avec le numérique

Avant de partir sur le terrain, introduisez les gestes suivants:

- Accéder à l'appareil photo
- Prendre une photo
- Effacer une photo
- Zoomer / dézoomer
- Retrouver une photo

Établissez avec les élèves quelques critères à respecter lors d'une prise de vue (bien cadrer le sujet, pas de photo floue, éviter les contre-jours,...). Repérez avec vos élèves les endroits où l'on peut observer des insectes. Chaque groupe a ensuite pour mission de prendre des photos de ces insectes.

Temps 2.2: Mise en commun

Modalités de travail: en petits groupes avec une tablette

 **Durée:** 15 minutes

De retour en classe, demandez à chaque groupe d'effectuer un premier tri dans les photos prises, et d'en sélectionner 5 à montrer au reste de la classe. Projetez ensuite les photos depuis chaque tablette. Discutez collectivement de la qualité des photos: sont-elles nettes, bien cadrées, en contre-jour?, ...

Séance 3 Safari des bestioles

 **Résumé:** Sélectionner et manipuler des images numériques

 **Attentes fondamentales, progression des apprentissages:**

- EN 11 - Distinguer quelques différences entre deux images au niveau du cadrage, des couleurs et de la lumière
- EN 11 - Sensibilisation au rapport entre l'image et la réalité
- EN 13 - Découverte et utilisation de logiciels de création (dessin, texte, musique, vidéo,)

 **Matériel:**

- 5 tablettes par classe

 **Durée:** 45 minutes

Temps 3.1: Éditer les photos

Modalités de travail: en petits groupes avec une tablette

 **Durée:** 15 minutes

Reprendre les photos sélectionnées ensemble lors de la séance 2, ou les photos présélectionnées par l'enseignant.e.

Chaque groupe choisit une image parmi les photos présélectionnées. Expliquez aux élèves qu'il est possible d'éditer les photos, c'est-à-dire d'agir sur certains paramètres après que les photos aient été prises.



Modularité

Il s'agit ici que les élèves comprennent comment certains éléments (son, image, vidéo,...) peuvent provoquer différentes réactions selon la manière dont ils sont utilisés et combinés.

Si certaines photos sont mal cadrées, montrer comment recadrer et zoomer pour recentrer un sujet.

Exemple:

Photo originale



Photo recadrée

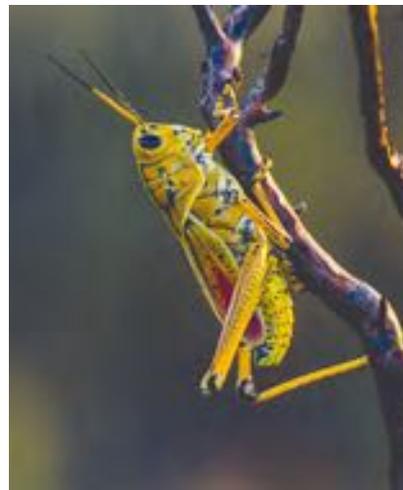


Photo by [Gouthaman Raveendran on Unsplash](#)

Montrez à vos élèves que lorsque l'on zoome trop, l'image se *pixellise* et la qualité se détériore.



En lien avec...

Activité de Science informatique *Pixel Paravent*

Temps 3.2: Modifier des images pour diffuser un message

Modalités de travail: en petits groupes avec une tablette

 **Durée:** 20 minutes

Dans ce deuxième temps, demandez aux élèves si certaines images font peur ou font rire. Débattent ensemble de ce qui pourrait rendre une image d'insecte effrayante ou comique, et des éléments qui pourraient être ajoutés dans ce sens. Prenez le temps de lister ces critères: grossir une image, modifier la lumière, les couleurs, retoucher la photo pour y insérer de nouveaux éléments, ...

Proposez ensuite à chaque groupe d'ajouter ces éléments à l'image qu'ils ont choisie, en annotant la photo. Chaque groupe crée ainsi deux nouvelles images à partir d'une photo originale, une qui fait peur et une qui fait rire.



Photo by [Rosie Kerr on Unsplash](#)

Pour aller plus loin: proposez aux élèves d'ajouter à ces images du son et des animations à l'aide d'un logiciel de montage vidéo.

Temps 3.3: Synthèse et discussion

Modalités de travail: en collectif

 **Durée:** 10 minutes

Vous pouvez revenir aux modalités de *Dialoguer en classe* pour conclure cette séance.



Responsabilité

Pistes de discussion

- Est-il possible de transformer une image sans que ceux qui la voient ne s'en aperçoivent?
- Est-il possible d'influencer les autres avec des images?

Rappelez l'importance de s'exprimer et de faire appel à un-e adulte lors d'une confrontation avec un contenu qui dérange.



En lien avec...

Notre charte numérique de classe

- Santé et bien-être

Séance 4 • Activité transversale

Chanson *Chaque chose en son temps*

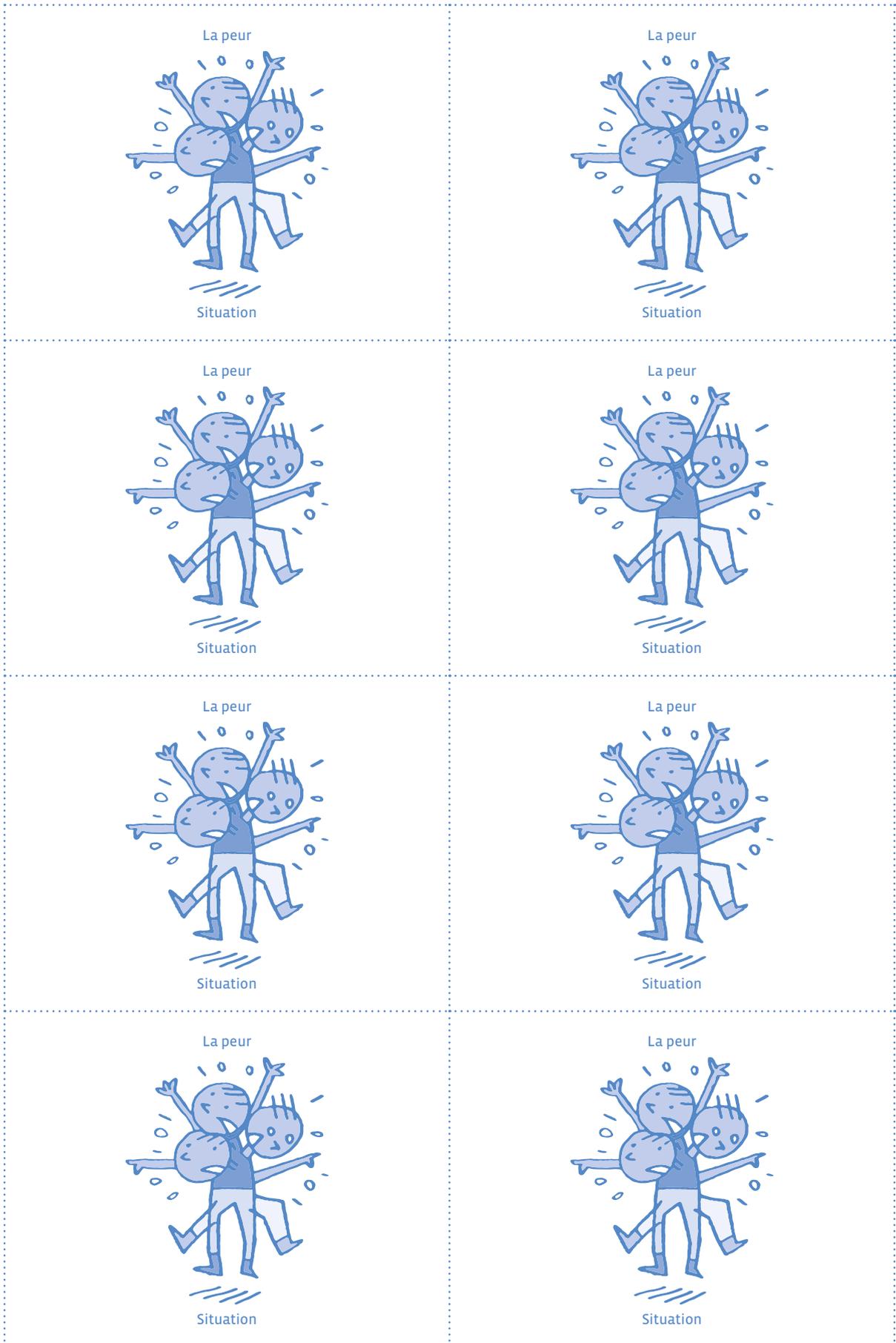
-  **Résumé:** Sensibiliser aux différents contenus que l'on peut rencontrer sur les écrans
 -  **Attentes fondamentales, progression des apprentissages:**
 - EN 13 - Identification de comportements à adopter face à des contenus choquants
 -  **Matériel:**
 - Fiche 2 *Partition*
 - Fichiers audio:
<https://pedagogie.edu-vd.ch/node/3273>
-

Ressources

- **Site de l'association SEVE Suisse:**
<https://sevesuisse.org>
- **Tutoriel *Editer et annoter des photos*:**
<https://pedagogie.edu-vd.ch/node/3275>
- **Tutoriel *Trouver une image et citer sa source avec Wikimedia Commons*:**
<https://pedagogie.edu-vd.ch/node/3277>
- **Banques de contenus libres de droits:**
Wikimedia: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page?uselang=fr
Pixabay: <https://pixabay.com/fr/>
Unsplash: <https://unsplash.com>

Cartes-questions peur

À imprimer en recto-verso



Cartes-questions peur

Souffrir...
Ça fait rire ou ça fait peur?

Ne pas savoir...
Ça fait rire ou ça fait peur?

Se faire gronder...
Ça fait rire ou ça fait peur?

Ce qu'on ne voit pas...
Ça fait rire ou ça fait peur?

Le ridicule...
Ça fait rire ou ça fait peur?

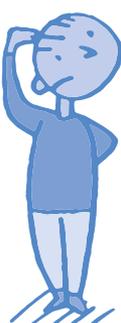
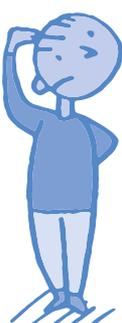
Les araignées...
Ça fait rire ou ça fait peur?

à remplir par l'enseignant-e

La grande roue...
Ça fait rire ou ça fait peur?

Cartes-questions peur

À imprimer en recto-verso

<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>	<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>
<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>	<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>
<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>	<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>
<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>	<p>La peur</p>  <p>Sujet de discussion</p>

Cartes-questions peur

Est-ce toujours désagréable d'avoir peur?

Y a-t-il plusieurs sortes de peurs?

Est-il important d'avoir peur?

Que se passerait-il si on n'avait jamais peur de rien?

Peut-on contrôler ses peurs?

Peut-on avoir peur d'avoir peur?

Peut-on rire d'avoir peur?

à remplir par l'enseignant-e

CHAQUE CHOSE EN SON TEMPS

Paroles et musique: Adrien Garcia
Chant: Sophie Martin

♩ = 120

INTRO Fm Cm D7 G7

5 Fm Cm D7 G7

1. Mon grand frère jou - ait à un jeu, les en - n' mis é - taient tous af - freux.
2. Au dé - but j' trou - vais ça mar - rant, je me sens bi - zarre main - te - nant.

9 Fm Cm D7 G7

"Tu joues pas, t'es un gros peu - reux!" Moi j'vou - lais juste être cou - ra - geux.
J'y re - pense vrai - ment - tout le temps, j'vais en par - ler à mes pa - rents.

13 Fm Cm D7 G7

Ma soeur re - gar - dait une sé - rie, elle m'a dit "re - garde, pas d' sou - ci."
Ça m'a fait du bien d'en par - ler, mes pa - rents m'ont bien é - cou - té,

17 Fm Cm D7 G7

J'vou - lais faire comme elle j'ai dit "oui", j'ai eu peur j'ai pou - sé un cri.
Ils m'ont ras - su - ré con - seil - lé, de prendre mon temps sans me pres - ser!

21 Ab(MA)7 G° Cm(MA)7 Fm

In - ter - net, les jeux, les éc -rans, tout ça c'est comme tout, ça s'ap - prend.

25 Ab(MA)7 G° Cm(MA)7 1. Fm 2. Fm

Faut être pru - dent, être vi - gi - lant et être ac - com - pa - gné d'un grand. gné d'un grand.



