

*La réalisation de “romans-photo” grâce aux outils numériques, en cours moyen*

## Les TUICE<sup>1</sup> au placard ?!?

*Le projet École numérique rurale a permis de doter des petites écoles de matériel informatique mobile. L’environnement numérique ainsi créé a été investi par les enseignants qui ont imaginé des scénarii pédagogiques qui ne manquent ni d’imagination ni de pertinence. Échanger a souhaité relater la mise en œuvre concrète de l’un de ces projets. En route pour l’école de La rivière aux enfants, sise à Grosbreuil, en Vendée.*

---

École de La rivière aux enfants, Grosbreuil [85]

Propos recueillis par D. Grégoire auprès de P. Galibert, professeur des écoles

---

Le “Plan école numérique rurale”, institué en 2009, a pour objectif le développement des usages du numérique dans les écoles rurales. Lors de sa première année de mise en place, il a permis l’équipement de près de sept mille écoles situées dans les communes de moins de deux mille habitants (voir annexe page 2). Cette opération a rendu possible la mise en œuvre, dans les classes, de nombreuses séquences pédagogiques, dont quelques-unes sont présentées sur les différents sites d’échanges pédagogiques. C’est ainsi que, sur le site académique, on voit apparaître (entre autres) la surprenante image d’une sorcière juchée sur son balai. Elle va nous mener dans les placards de l’école rurale de Grosbreuil, en Vendée.

### Une grosse boîte noire pour point de départ

L’école de la Rivière aux enfants a été dotée en 2009 d’une classe mobile, composée de huit postes informatiques pour les élèves, rangés dans une grosse boîte noire, ainsi utilisables par différentes classes. Un ordinateur complémentaire, celui du maître, permet à ce dernier de prendre la main sur les postes des élèves, d’intervenir directement, ou de surveiller ce qui s’y passe. L’enseignant peut aussi projeter l’écran d’un micro-ordinateur sur grand écran pour faire profiter à tous du

travail d’un groupe, grâce à un Tableau blanc interactif (TBI). La mise en réseau de l’ensemble est facilitée par le Wi-fi. L’école a bien entendu accès à internet et elle dispose également de trois appareils photographiques numériques. Logiciels et imprimante complètent cette dotation. Un véritable environnement numérique est ainsi créé, qui peut en partie être installé dans l’une ou l’autre des classes. C’est l’Éducation nationale qui finance l’ensemble, pour une somme de dix mille euros (ressources pédagogiques comprises), avec l’aide de la commune, qui a quant à elle apporté deux mille euros dans la corbeille. Quelle utilisation pédagogique de ces outils peut-on faire, s’est demandé Pascal Galibert, professeur des écoles en CM1-CM2 (qui n’avait par ailleurs pas attendu cette dotation pour se poser la question) ? Quel scénario mettre en place pour faire pratiquer à des élèves relativement jeunes des outils qui fonctionnent en interaction permanente ? Comment les utiliser pour mieux partager les compétences des uns et des autres, les recherches comme les résultats ? Comment créer, autour d’un projet concret aboutissant à une réelle production, un espace de travail collaboratif ? C’est ainsi qu’a germé l’idée de faire réaliser à ses élèves des romans-photo à partir du roman de Pierre Gripari, *La sorcière au placard à balai*.

## Extraits du cahier des charges

Paragraphe annexe 1. Le plan "école numérique rurale"  
Le terme "école numérique" recouvre les solutions matérielles et logicielles, les services et ressources numériques, l'organisation permanente de leur mise en œuvre, ainsi que la formation des utilisateurs. Cet ensemble est destiné à répondre aux besoins liés à l'enseignement et à l'accompagnement des élèves dans l'acquisition des compétences et des connaissances prévues par les programmes, y compris la validation par le B2i de niveau école.

L'ensemble "école numérique" doit permettre aux équipes pédagogiques une utilisation régulière, simple, et faciliter les usages par la mobilisation d'un large éventail de ressources dans les différentes activités.

L'école numérique est composée des éléments suivants :

- L'accès au réseau internet à un débit suffisant.
- La desserte des réseaux électrique et de télécommunication au sein des bâtiments.
- La sécurisation du stockage des équipements en dehors des heures d'utilisation.
- Les applications et les services numériques de base.
- Les équipements matériels et logiciels.
- L'installation des équipements et l'aménagement correspondant des espaces d'enseignement.
- Les ressources numériques pour l'enseignement.
- L'assistance et la maintenance.
- La formation et l'accompagnement des utilisateurs.

L'école numérique a vocation à intégrer les dispositifs locaux éventuellement existants.

Extraits du cahier des charges du dispositif ENR présenté sur le site officiel éducnnet.

Une version plus complète est disponible dans la version numérique de cet article

## Les TUICE au placard ?!?

Le projet prend toute son ampleur dans une séquence pédagogique plus complète (voir ci-contre), qui met en jeu aussi bien la lecture que l'écriture, les TUICE que les arts visuels ou la citoyenneté. Un autre objectif est bien entendu la validation, "de façon dynamique et réelle", des compétences du B2i (brevet informatique et internet). Pour ce qui est de l'apprentissage de la langue, l'enseignant organise son temps scolaire en séquences courtes, le matin, consacrées à des acquisitions plus pointues ou techniques, et en séquences longues, l'après-midi. Ces dernières, sur une quinzaine de jours environ, se construisent sur des projets pluridisciplinaires, alliant lecture et écriture, écrit et oral. Deux heures chaque jour sont consacrées à ces projets, toujours finalisés par une production concrète, de treize heures trente à quinze heures trente. Au-delà, note l'enseignant, les élèves se lassent et leur efficacité se dilue. Cette organisation est aussi une manière de mieux

inscrire la pratique des nouvelles technologies dans le quotidien de la classe. Ce travail en projet n'est pas un événement exceptionnel (donc souvent source d'attente et d'énerverment), mais une activité complexe habituelle, qui demande l'usage d'outils variés, dont les TUICE. Cette approche est efficace. Au début, tous les écoliers veulent "être sur les ordinateurs", sans toujours trop réfléchir à l'intérêt de les utiliser. Au bout d'un moment, ils ne s'en servent que lorsqu'un réel besoin s'en fait sentir, les délaissant durant des séances entières.

## Une autonomie soigneusement encadrée

Les séances sont animées : il y a des élèves dans tous les coins. Ils travaillent par groupes de trois ou quatre. L'enseignant a volontairement réuni dans un même groupe les trois élèves les plus en difficulté, dont il sera le tuteur, pour leur permettre d'aller jusqu'au bout du projet et de ne pas rester spectateurs passifs. Certains sont sur la cour à faire des prises de vue, d'autres écrivent les textes sur les ordinateurs, ou dessinent les images qu'ils vont scanner pour les intégrer ensuite aux photos de leur roman ; d'autres suivent les explications que le maître donne sur le TBI ou sur les ordinateurs... L'autonomie est de mise, une autonomie soigneusement encadrée ! Les règles du jeu sont clairement posées et explicitées collectivement. Les élèves savent que la reconduction de tels projets est directement conditionnée

## Tout ça dans le même placard !

Réalisation d'un roman-photo à partir du conte *La sorcière au placard à balai*, de Pierre Gripari.

### Maîtrise de la langue française :

- Repérer les informations implicites d'un texte.
- Rédiger un texte narratif court, construire et écrire les dialogues.

### Culture humaniste - Arts visuels :

- Réécriture d'un synopsis, réalisation d'un story-board.
- Pratique de l'expression visuelle (mise en scène et photographie).

### Autonomie et initiative :

- S'impliquer dans un projet collectif.
- Être persévérant dans toute l'activité.

### Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école :

- 1.4. Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.
- 3.1. Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.
- 3.4. Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.
- 3.5. Je sais regrouper dans un même document du texte, des images ou du son.

par leur comportement. Ces différentes règles de bonne conduite sont inscrites dans un “cahier des charges” qui fait loi. Les écoliers, comme des professionnels, ont des règles et des échéances à respecter, pour le “produit” à réaliser aussi bien que pour la manière de fonctionner. On leur fait confiance et ils doivent être à la hauteur de cette confiance. C’est gratifiant, tout comme le travail en autonomie, la gestion des échéances ou la production d’un produit numérique bientôt diffusé. “Si on en faisait un roman-photo numérique qu’on pourrait partager avec tout le monde ?” a proposé le maître à ses élèves. Ils veulent bien, mais aucun ne sait ce qu’est un roman-photo, genre tombé en désuétude, de nos jours... Le travail prend donc deux directions : l’étude du livre et celle du genre du roman-photo.

## Du roman au roman-photo

L’aventure commence alors par la lecture individuelle de *La sorcière au placard à balai*, dont chaque élève dispose d’un exemplaire. Le chapitrage s’effectue collectivement et oralement : c’est une manière, chapitre par chapitre, de bien s’assurer de la compréhension de tous et de permettre aux élèves de dégager l’organisation narrative du roman. Faute de trouver des romans-photo adaptés à l’âge de ses élèves, l’enseignant travaille à partir de bandes dessinées. Les particularités du genre sont ainsi mises en évidence. Chaque groupe réalise des fiches d’identité, avec dessins, pour caractériser les différents personnages. L’analyse générique se fait collectivement : le conte est d’autant plus facilement identifié que d’autres œuvres de ce genre ont préalablement été étudiées. Toujours par groupes, les élèves distinguent les événements essentiels des péripéties secondaires. Reste ensuite à mettre tout cela en cases, dont le nombre est librement défini par chaque groupe qui réalise l’adaptation de l’ensemble du roman (dans les faits, les romans contiennent de quatre à dix photos). Puis il faut écrire le texte : bulles et petits textes. Dessins des photos puis réalisation des clichés viennent ensuite. Toutes ces informations sont centralisées dans un tableau (voir ci-dessous). On associe numériquement l’ensemble, et le tour est joué ! Dans les faits, c’est un peu plus complexe que ça, mais les élèves ont tenu le pari. En quinze jours de travail, chaque groupe a produit son roman-photo, donné aux parents soit par voie numérique, soit sur un support papier pour ceux qui ne disposent pas d’ordinateur chez eux.

### Comme des pros !

Photo	Lieu et décor	Dialogues et bulles 1	Dialogues et bulles 2	Texte	Type de plans	Photographies	Observations

## De l’intérêt d’un environnement numérique partagé

Avant d’en arriver là, il a fallu franchir de nombreux obstacles et acquérir moult compétences, ce qui a été facilité par les possibilités offertes par la mise en réseau que permettent les outils numériques. Le TBI est le lieu du collectif, support de la démarche pédagogique de l’enseignant privilégiant le statut formateur de l’erreur ; grâce au TBI, le fonctionnement par tâtonnements peut bénéficier à tous. Lorsque l’enseignant constate, de son poste d’ordinateur qui voit tout, qu’un groupe est en panne, il peut projeter son écran sur le TBI et procéder à une explication collective, ou demander aux autres groupes d’identifier la procédure défaillante et de proposer des solutions au problème, qui seront utiles à tous. Ce passage par le collectif n’est pas toujours nécessaire. Lorsque le maître constate que quelque chose ne va pas dans un groupe en consultant l’écran de son ordinateur, il peut aussi intervenir ponctuellement, soit en prenant la main et en montrant directement la procédure à suivre, soit en allant dans le groupe pour aider les élèves en difficulté. Les élèves avaient déjà fait leurs premiers pas informatiques bien avant la réalisation de leur roman-photo. Ils savaient produire, mettre en page et stocker du texte. Ce sont eux qui alimentent le blog de l’école, par exemple. Bref, ils ne partent pas de rien, loin de là ! Quoi qu’il en soit, dans chaque situation, il est important de partir de ce qu’ils font, constate leur enseignant. C’est le meilleur moyen de leur faire comprendre ce qui ne va pas et surtout que certaines règles sont nécessaires, que certaines connaissances peuvent être utiles, que certaines précautions peuvent éviter bien des ennuis.

## C’est en forgeant qu’on devient forgeron

Ainsi, c’est d’abord en laissant les élèves enregistrer leurs documents n’importe comment et n’importe où (jusqu’à être parfaitement incapables de les retrouver) qu’ils comprendront ensuite la nécessité d’un classement et d’un nommage rigoureux des fichiers. Une nomenclature commune est alors définie collectivement, et facilite grandement la vie de chacun ! De la même manière, une démarche empirique et inductive est particulièrement formatrice pour la réalisation des images. L’enseignant laisse faire ses élèves pour les premiers clichés. On prend ensuite le temps, grâce au TBI, de visualiser certaines des images réalisées. Dans certains cas, personne n’y comprend rien ! Comment faire pour

que cette image donne sens ? La critique est positive, il s'agit d'aider les autres (et soi-même par la même occasion) à progresser. Chacun y va de sa proposition : faire un geste, exprimer une émotion, mettre l'appareil à un autre endroit... On travaille sur la manière de signifier d'une image : construction de l'espace, décor, cadrage, gestuelle et physionomie des acteurs, tout doit porter sens. L'enseignant nomme les choses quand le besoin s'en fait sentir : les différents cadrages, la composition de l'image aussi bien que les modalités de leur utilisation numérique sont ainsi mis en évidence. L'un des avantages du numérique est que l'erreur n'est pas définitive : on efface et on recommence, ou on corrige. Nouveaux clichés, modifications de textes, modifications de la mise en page... les élèves avancent ainsi, maîtrisant de mieux en mieux les outils. Ils ont acquis de nouvelles compétences numériques : ils savent maintenant faire et utiliser des images, intégrer des dessins scannés, insérer bulles et textes explicatifs, réaliser un diaporama.

### Espionnage artistico-numérique !

Dans chaque groupe, on fait tout : tour à tour photographes et comédiens, les élèves écrivent les textes, font le montage, se chargent de l'insertion des bulles et de la mise en page. Mais il faut apprendre à partager. Si chaque groupe dispose d'un ordinateur, il n'y a que trois appareils photo numériques. Les diaporamas, dont on pourra voir un exemplaire sur le site de l'inspection académique, permettent d'enchaîner les photos pour construire le roman. Ils sont réalisés avec *PowerPoint*. Ce choix a été fait, car on peut lire des diaporamas sans avoir le logiciel soi-même. L'objectif est aussi de partager les réalisations avec les parents, ne l'oublions pas, autant mettre toutes les chances de son côté. Bientôt, c'est paradoxalement une trop grande maîtrise de l'outil qu'il va falloir apprendre à réguler. Très à l'aise, certains élèves ne s'arrêtent plus, et c'est alors une surenchère d'effets qui nuit à la cohérence d'ensemble, et souvent n'apporte rien au sens. Une fois encore, l'observation critique de différentes pages permet de mesurer que les clinquants feux d'artifice virtuels font souvent oublier l'essentiel. Un autre aspect stimulant de ce projet, rendu possible par la classe numérique, est la possibilité pour chaque groupe de pouvoir réaliser son propre roman-photo. La confrontation est riche d'enseignements, et stimule incontestablement. Une vague d'espionnage a même eu lieu, se souvient l'enseignant. Un groupe avait repéré un placard particulièrement intéressant et utilisé une judicieuse contre-plongée. Il fallait préserver le secret, que tous les autres évidemment brûlaient de découvrir. Espionnage du groupe au travail, filature durant les récréations... les élèves se sont pris au jeu plus que prévu !

### On ne "fait pas de l'ordinateur"

Au final, les élèves sont très fiers du résultat de leur travail. Leurs parents sont quant à eux carrément épatés. Ils sont surpris que leurs enfants puissent parvenir à de tels résultats. Surpris aussi qu'on les laisse manipuler un matériel si complexe et fragile. Toute la petite troupe valide haut la main les compétences du B2i et, surtout, leur relation au numérique évolue. Ils ont l'habitude de travailler avec les TUICE, rappelle leur enseignant. Ce qui est important, c'est qu'ils se rendent compte que les outils numériques sont des moyens, et non pas une fin en soi. On ne "fait pas de l'ordinateur", on fait un roman-photo, grâce à des outils divers et variés, certains numériques, d'autres non. Faut-il être un expert en informatique pour réaliser de tels projets ? Une maîtrise minimale de l'outil est nécessaire, répond Pascal Galibert, mais il faut relativiser. On peut commencer tranquillement si on débute dans ce genre de projets numériques : ne réaliser par exemple qu'un diaporama collectif. Faisons confiance aux élèves, souligne-t-il, certains sont souvent très au fait de la technologie. Dans la classe, il y a par exemple des "référents" dans certains domaines : une élève l'est pour le français, un autre l'est pour les TUICE. Un tel mode de travail demande à l'enseignant une autre posture que celle, magistrale, du dispensateur de savoir. Ici, on cherche souvent ensemble, dans un partage collaboratif de partage. Les temps de bilan, permettent de cadrer l'ensemble ; il est capital de prendre le temps d'arrêter les activités pour procéder à une évaluation collective. Qu'est-ce qui n'a pas marché ? Pourquoi ? Comment faire mieux ? Comment éviter que cela se reproduise ?

### Question d'espaces

Ce projet de roman-photo a également permis de mettre en œuvre une production complexe mettant en interaction différents outils, en plus de la maîtrise de chacun indépendamment (texte, image, dessin...). Par cercles concentriques, l'environnement numérique est ici un lieu d'échanges tous azimuts. Sur le plan interne, d'abord, au sein de la classe, le numérique donne les moyens d'une interaction à géométrie variable particulièrement riche pédagogiquement. Sur le plan externe, la diffusion des productions stimule le travail des élèves. Le partage avec les parents, mais aussi plus largement sur les sites à caractère professionnel, permet que le travail des uns soit connu et serve à tous. Pascal Galibert rappelle que ce projet fait partie du quotidien de son travail. Des actions de ce type, il en réalise plusieurs chaque année, et l'aventure de *La sorcière du placard à balai* n'a rien d'exceptionnel. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas une sorcière qui se cache derrière la porte de ce placard-ci, mais une caverne d'Ali Baba ! □

1. Technologies usuelles de l'information et de la communication pour l'enseignement