

CATALOGUE D'ITINÉRAIRES

Italie (Zaffiria), France (Fréquence Ecoles) & Belgique (Média Animation)

Le catalogue d'itinéraires liste **les séances** (fiche pédagogique pensée pour l'enseignant) et **les activités** (fiche activité à réaliser à la maison) qui ont été écrites dans le cadre du projet Tandem. Ces itinéraires sont **soumis à l'expérimentation** dans différents contextes (période, pays, écoles, projets éducatif...). Les itinéraires proposent une **réalisation médiatique** concrétisée en fin de parcours.

Chaque séance et activité recensés dans ce catalogue **renvoie à une fiche disponible en téléchargement sur le site ressources**. Il s'agit donc d'une table des matières, les fiches complètes sont disponibles sur le site Tandem. Les itinéraires sont pensés pour une durée **de 20 heures de séance (en classe) et 5 heures d'activité à la maison** et cherchent à favoriser la collaboration parents/enseignants dans des projets d'éducation aux médias pour **les élèves de 6 à 12 ans**.

Ce catalogue reprend les thèmes, leur auteur, le résumé, l'âge des élèves ciblés, les objectifs, et le maillage des itinéraires. Le maillage correspond à **l'articulation chronologique entre séances et activités**. Il permet de rendre compte du cheminement de l'itinéraire ou encore d'inviter l'enseignant à composer lui-même la structure d'un nouvel itinéraire (basé sur les fiches déjà existantes).

« Liste des itinéraires »

Itinéraire 1 (It.)	<u><i>Mai senza un telefonino</i></u>	Pag. 3
Itinéraire 2 (It.)	<u><i>Questione di regole</i></u>	Pag. 5
Itinéraire 3 (It.)	<u><i>Schermi emozionati ed emozionanti</i></u>	Pag. 7
Itinéraire 4 (It.)	<u><i>Primi passi nell'animazione</i></u>	Pag. 9
Itinéraire 5 (It.)	<u><i>Hamelin 2.0</i></u>	Pag. 11
Itinéraire 6 (It.)	<u><i>Il mio libro dei media</i></u>	Pag. 13
Itinéraire 7 (It.)	<u><i>ImmaginiAMO</i></u>	Pag. 15
Itinéraire 8 (It.)	<u><i>Piccoli fotografi</i></u>	Pag. 17
Itinéraire 9 (It.)	<u><i>Comunicazioni quotidiane</i></u>	Pag. 19
Itinéraire 10 (It.)	<u><i>A passeggio tra reale e digitale</i></u>	Pag. 21
Itinéraire 11 (Fr.)	<u><i>Réaliser une campagne d'affiches publicitaires</i></u>	Pag. 23

Itinéraire 12 (Fr.)	<u>Réaliser une expo photo avec témoignages sur leur consommation d'écrans</u>	Pag. 26
Itinéraire 13 (Fr.)	<u>Réaliser un exposé avec des outils numériques</u>	Pag. 29
Itinéraire 14 (Fr.)	<u>Mettre en scène une histoire avec des robots</u>	Pag. 32
Itinéraire 15 (Fr.)	<u>Réaliser un Magazine "hors-série" sur le quartier / le village / la ville</u>	Pag. 35
Itinéraire 16 (Fr.)	<u>Fabriquer un jeu de l'oie sur "les bonnes pratiques numériques"</u>	Pag. 38
Itinéraire 17 (Fr.)	<u>Réaliser une expo photo avec témoignages sur le harcèlement</u>	Pag. 41
Itinéraire 18 (Fr.)	<u>Publier des articles sur un blog de classe (et le créer)</u>	Pag. 44
Itinéraire 19 (Fr.)	<u>Réaliser une expo sur les personnages de dessins animés et la construction du genre</u>	Pag. 47
Itinéraire 20 (Fr.)	<u>Créer une page wikipédia ou vikidia sur la classe/la commune</u>	Pag. 50
Itinéraire 21 (Bel.)	<u>Rechercher et produire de l'information en ligne</u>	Pag. 53
Itinéraire 22 (Bel.)	<u>Réaliser une exposition multimédia</u>	Pag. 56
Itinéraire 23 (Bel.)	<u>Lire et produire des images</u>	Pag. 59
Itinéraire 24 (Bel.)	<u>Créer des vidéos pédagogiques</u>	Pag. 62
Itinéraire 25 (Bel.)	<u>Réfléchir ses usages du numérique</u>	Pag. 64
Itinéraire 26 (Bel.)	<u>Ecrire et réaliser un court-métrage de fiction</u>	Pag. 67
Itinéraire 27 (Bel.)	<u>Créer et alimenter une chaine vidéo</u>	Pag. 69
Itinéraire 28 (Bel.)	<u>Premiers pas dans l'univers des médias</u>	Pag. 72
Itinéraire 29 (Bel.)	<u>Produire un journal multimédia</u>	Pag. 75
Itinéraire 30 (Bel.)	<u>Devenir un Cyber-citoyen</u>	Pag. 78

Itinéraire 1 | Mai senza un telefonino

Exemple de progression (S = Séance classe ; A = Activité maison)

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Resumé:

Questo itinerario ha l'obiettivo di far riflettere gli adolescenti sulle proprie pratiche e usi di cellulari e smartphone: a 12 anni quasi tutti gli studenti ne hanno uno in tasca o accedono facilmente a quello dei genitori. E' importante cominciare a riflettere su come le relazioni e le situazioni di vita quotidiana interagiscono con la tecnologia.

I ragazzi e le ragazze simulano e affrontano alcune situazioni possibili e complesse nell'ambito della relazione con i social media e cercano di immaginare comportamenti responsabili e adeguati.

Alcune attività e schede del quaderno Tandem sono pensate per aiutare gli studenti a focalizzare sulla delicatezza della comunicazione online che può facilmente essere fraintesa o equivocata.

Agli studenti viene anche chiesto di mettere alla prova le loro capacità progettuali e medialità per una produzione finale comune che valorizzi la loro creatività.

Contemporaneamente, anche i genitori fanno un breve percorso di produzione mediale: dalla scrittura collettiva ad una videolettera per i propri figli.

Age des élèves: 12 ans

Objectifs de l'itinéraire

- Far emergere le conoscenze, le capacità e le pratiche degli studenti rispetto al mondo della tecnologia.
- Individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi e ai bisogni degli studenti.
- Porsi domande per cominciare a riflettere sulla responsabilità necessaria all'uso dei social network.
- saper riflettere su cosa fare nel caso di situazioni difficili e complesse che riguardano anche la gestione dei social network;
- saper trarre dagli altri idee e risorse utili anche per sé.
- far emergere le risorse creative e le potenzialità degli adolescenti per fare esperienze concrete di comunicazione positiva e costruttiva
- conoscere e condividere esperienze tra pari
- imparare l'uso di un nuovo software creativo

It. 1 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Observons nos usages numériques	S1	Nuovi profili adolescenziali		
			A1	Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro
	S2	Racconto di classe		
Module 2 : Comprendre et mettre en place des changements	S3	Io cosa farei?		
	S4	Parlarsi, dialogare, litigare: what's app?		
			A2	Gioca la tua carta
	S4	Racconto di classe		
Module 3 : Comunicare con le immagini	S5	Dimmelo bello		
	S6	Dimmelo bello (ancora)		
			A3	Do you like it?
EVALUATION	S7	Session Bilan	A4	Session Bilan

Itinéraire 2 | Questione di regole

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Resumé:

I bambini cominciano una ricerca sulle proprie pratiche medialie che ha l'obiettivo di far maturare la consapevolezza e la necessità delle regole. Mentre a scuola cominciano a definire il *campo di ricerca* (cosa sono i media, quali tecnologie conoscono, cosa ce ne facciamo...), a casa compilano il Tecnomenù: la griglia serve a scrivere la dieta mediale della famiglia, cosa si guarda e cosa si usa e può essere compilata anche per più volte, per monitorare la quantità di tempo passata davanti agli schermi. I bambini ragionano sulle loro pratiche medialie da un nuovo punto di vista: come possiamo trasformare delle azioni in informazioni? Giochiamo con i "baby data" e con alcune modalità di visualizzazione grafica offerte dal design per realizzare schemi e infografiche. Anche a casa è possibile raccogliere dati. I bambini usano una scheda specifica del quaderno Tandem e decidono quale comportamento osservare e come *contarlo*. A casa, per continuare con le misurazioni... giocose, si propone la realizzazione di un timer. A questo punto i bambini cominciano a lavorare sul tema delle regole e dei comportamenti: quando e quanto posso usare i media e la tecnologia? per fare che cosa? Quali sono le contro-indicazioni? Prendendo come esempio il foglio delle avvertenze sui medicinali, a gruppi, i bambini redigono i loro testi e realizzano le loro avvertenze. Anche in famiglia si condividono delle regole e ogni membro ne propone una per l'intera famiglia. Per almeno una settimana, ogni regola andrà rispettata da tutti i membri. Poi si potrà giocare a cambiare le regole. Il laboratorio si conclude con la realizzazione di una stop motion sul tema delle regole.

Age des élèves: 8 ans

Objectifs de l'itinéraire

- far emergere le pratiche medialie dei bambini
- individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi dei bambini e delle bambine
- porsi domande sul consumo di media e tecnologia in generale
- trasformare dei dati in schemi
- cominciare a riflettere sull'importanza delle regole e dei comportamenti
- favorire un confronto tra i bambini stessi, portatori di esperienze diverse
- condividere con le famiglie le regole proposte in classe
- favorire un confronto tra i bambini e le famiglie

Maillage des séances

Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison

Modulo 1: Esplorare pratiche mediali	S1	Media e tecnologia: cosa ci facciamo?		
			A1	Tecnomenù
Modulo 2: Big data formato famiglia	S2	Racconto di classe		
	S3	Baby data_01		
			A2	Family data
Modulo 3: Diamoci una regolata	S4	Racconto di classe		
	S5	Baby data_02		
			A3	Misurare il tempo
	S6	Racconto di classe		
	S7	Avvertenze per l'uso		
			A4	Avvertenze di casa
	S8	Racconto di classe		
	S9	Avvertenze per l'uso - in formato mediale		
EVALUATION	S10	Session Bilan	A5	Session Bilan

Itinéraire 3 | Schermi emozionanti e emozionati

Exemple de progression (S = Séance classe ; A = Activité maison)

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 9 ans

Resumé:

I bambini cominciano una ricerca sulle emozioni nei mezzi di comunicazione e usando la tecnologia. Nel percorso si renderà necessario un approfondimento specifico sulle emozioni, sulla loro importanza nei media e nelle esperienze mediali dei bambini e delle bambine. I bambini fanno la loro ricerca sulle emozioni anche studiando come il fumetto le rappresenta graficamente. Due applicazioni vengono utilizzate per ispirare la fantasia dei bambini. Una volta accumulate ispirazioni di origini diverse (cartoni animati da varie parti del mondo, applicazioni per tablet, fumetti...) i bambini realizzano una propria stop motion. In una prima fase, cercano su internet, grazie ad una ricerca collettiva, come si fa un disegno animato. Successivamente, si mettono al lavoro con la tecnica del passo uno. Vengono realizzati, seguendo anche tecniche grafico artistiche diverse, delle stop motion in cui i bambini possono parlare e far vedere le emozioni.

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → far emergere le conoscenze e capacità dei bambini nel riconoscere le emozioni su uno schermo → riconoscere e imparare a decodificare le emozioni → imparare a tradurre con un segno grafico le emozioni proprie e altrui → usare insieme, in famiglia, la tecnologia in modo costruttivo e piacevole → sapere realizzare un video

Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Modulo 1: Mettre des mots sur les emotions aux écrans	S1	Le emozioni sugli schermi		
			A1	Le emozioni sugli schermi di casa
	S2	Racconto di classe		

Modulo 2: Comprendre et partager ses emotions	S3	Il mio catalogo di emozioni digitali (tra fumetti e app)		
			A2	Emozioni in famiglia. Sulle riviste
	S4	Racconto di classe		
Modulo 3: Réalisons et diffusons d'un vidéo d'animation			A3	Schermi emozionati: ti racconto un'emozione
	S5	Racconto di classe		
	S6	Attrezzi del mestiere		
	S7	Un video per raccontare le emozioni		
EVALUATION	S8	Session Bilan	A4	Session Bilan

Itinéraire 4 | Primi passi nell'animazione

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 8 ans

Résumé:

I bambini cominciano una ricerca sui cartoni animati condividendo le proprie conoscenze e esperienze. Suddivisi in piccolo gruppo, viene anche chiesto di individuare aspetti nuovi, sconosciuti, curiosità, informazioni mancanti che diventeranno poi la base per il primo lavoro di ricerca informazioni su internet. La classe lavora con la LIM e ogni bambino prende appunti sulle informazioni che maggiormente gli interessano scegliendo come prendere appunti: scrivendo, facendo mappe, disegnando. Poi l'insegnante propone di indagare insieme alcuni aspetti particolari e specifici del cartone animato: il character design; le scenografie e le storie per essere in grado di produrre autonomamente le prime animazioni video. L'obiettivo finale è lavorare sulla natura facendone un cartone animato. Tra casa e scuola, cercando e scegliendo gli elementi necessari al lavoro, i bambini rielaborano con la tecnologia elementi del loro ambiente naturale.

Objectifs de l'itinéraire

- far emergere le conoscenze dei bambini rispetto al mondo dei cartoni animati
- individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi dei bambini e delle bambine
- riflettere sulla complessità del reperire e valutare informazioni online
- saper argomentare
- Conoscere meglio alcuni aspetti specifici di un genere
- usare la tecnologia per documentare una esperienza in famiglia e condividerla
- aver fatto esperienza dell'uso non banale e stereotipato della tecnologia
- saper pensare e realizzare un personaggio con una sua forza narrativa
- Conoscere meglio il funzionamento narrativo dei cartoni animati e l'interazione tra storia e scenografia
- produrre una scenografia collettiva e interagire con l'opera

Maillage des séances

Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison

Modulo 1: Esplorare pratiche mediali	S1	Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro		
			A1	Esploratori al lavoro, anche a casa
	S2	Racconto di classe		
Modulo 2: Scoprire i cartoni animati	S3	Character design: la ricerca online insieme		
			A2	Personaggi preferiti
			A3	Passeggiata in natura
	S4	Racconto di classe		
	S5	Catalogo dei personaggi		
	S6	Storie e scenografie: ricerche online insieme		
			A4	Un cartone animato, insieme
Modulo 3: Cartoni <i>naturali</i>	S8	Scenografia collettiva		
	S9	Produrre un cartone animato/realizzare una stop motion		
EVALUATION	S6	Session Bilan	A5	Session Bilan

Itinéraire 5 | Hamelin 2.0

Exemple de progression (S = Séance classe ; A = Activité maison)

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 9/11 ans

Resumé:

Il laboratorio permette ai bambini di esplorare il mondo del videogioco e della sicurezza online attraverso uno strumento gratuito e accessibile: Hamelin2.0 (videogioco prodotto da Zaffiria grazie al Corecom Emilia-Romagna¹). Si tratta di nove livelli di gioco da affrontare per porsi altrettante domande sui propri comportamenti mediali aiutando i bambini e le bambine a riflettere singolarmente e collettivamente. In un percorso di riflessioni tra scuola e casa, i bambini arrivano a fare il design di un loro livello di videogioco.

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → riflettere sui rischi e sui pericoli della rete → riflettere sulle potenzialità della rete e sui propri comportamenti e pratiche → scoprire un videogioco in modo collettivo → cimentarsi con il disegno di un livello di videogioco → condividere con la propria famiglia i criteri per valutare e per comportarsi online

Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Modulo 1: Scoprire la tecnologia e i social network	S1	Navigare online e scambiare sui social: rischi e opportunità		
			A1	Come faccio ricerca online?

¹ <http://www.corecomragazziemiliaromagna.it/#hamelin>

	S2	Racconto di classe		
Modulo 2: Capire un po' anche se stessi e le proprie pratiche			A2	Cosa mi piace? Cosa non mi piace?
	S3	Racconto di classe		
	S4	Giocare con Hamelin 2.0 - un videogioco per farsi domande		
Modulo 3: la necessità delle regole, per vivere e per progettare			A3	Le regole della mia famiglia
	S5	Racconto di classe		
	S6	Progetto un livello di un gioco		
			A4	Come la vedo
	S7	Racconto di classe		
EVALUATION	S8	Session Bilan	A5	Session Bilan

Itinéraire 6 | Il mio libro dei media

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 7/10 ans

Résumé:

Cosa sono i media? Cosa ci piace e cosa non ci piace della televisione? Quante e quali cose possiamo fare con uno smartphone?

Il laboratorio, lavorando sulla forma, sui contenuti e sulle potenzialità del libro, propone ai bambini e alle bambine di ordinare le proprie pratiche e i propri interessi, pagina dopo pagina. Uno degli obiettivi è realizzare un libro che diventa quaderno degli appunti per non smettere di farsi domande sui media.

Posso educare ai media anche con una storia? Tanti libri oggi parlano di avventure nei mass media e new media. La lettura a voce alta facilita la riflessione e l'emersione dei racconti degli alunni.

Objectifs de l'itinéraire

- far emergere le pratiche mediali dei bambini
- aiutare i bambini ad essere più consapevoli del proprio rapporto con i media
- favorire il piacere della lettura a voce alta
- scoprire le storie e i libri come fonte di ispirazione
- realizzare un proprio libro

Maillage des séances

MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Modulo 1: Esplorare pratiche mediali	S1	Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro		

			A1	Big data della mia famiglia
	S2	Racconto di classe		
Modulo 2: Leggere, catalogare, capire	S3	Leggere a voce alta		
			A2	Tecnomenù della settimana
	S4	Racconto di classe	A3	
	S5	Cosa mi serve sapere per fare un libro		
			A4	Character design
	S6	Racconto di classe		
Modulo 3: Editori per gioco	S7	Produrre un libro		
	S8	Il mio quaderno sui media		
			A5	Come la vedo
	S9	Racconto di classe		
EVALUATION	S10	Session Bilan	A6	Session Bilan

Itinéraire 7 | ImmaginiAMO

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 6/9 ans

Resumé:

Camminando per strada, sfogliando una rivista, navigando sul web ci imbattiamo in tante immagini. Ma quali sono quelle che ci colpiscono di più? Quelle che ricordiamo meglio? Come funziona un'immagine? E come si fa a pensare per immagini?

Con l'aiuto dei creativi più famosi esploreremo il mondo della comunicazione per capire come si può comunicare in maniera chiara, creativa e unica.

Objectifs de l'itinéraire

- scoprire la grammatica delle immagini
- fare maggiore attenzione al proprio consumo di immagini
- darsi dei criteri per valutare e catalogare
- imparare a produrre un'immagine per una comunicazione

Maillage des séances

MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Modulo 1: Scoprire le immagini	S1	Alla scoperta delle immagini		
			A1	Cacciatori di immagini
	S2	Racconto di classe		

Modulo 2: Capire le immagini	S3	Capire le immagini per la comunicazione		
			A2	Il mio catalogo delle immagini preferite
	S4	Racconto di classe		
Modulo 3: Imparare a produrre le prime immagini	S5	Produrre immagini per la comunicazione		
			A3	Family data
	S6	Racconto di classe		
	S7	Produrre immagini per raccontare informazioni		
			A4	Come la vedo
	S8	Racconto di classe		
EVALUATION	S9	Session Bilan	A5	Session Bilan

Itinéraire 8 | Piccoli fotografi

Auteur: Centre Zaffiria, Italie

Age des élèves: 6/8 ans

Résumé:

Ogni giorno ci passano davanti agli occhi tante fotografie e con la tecnologia a disposizione facilmente scattiamo foto. Come comunica una fotografia? Che foto ci piace scattare?

Quando possono essere definite “belle foto”? E perché?

L’itinerario si sofferma sull’interpretazione delle immagini e aiuta i bambini e le bambine a lavorare sui molteplici significati. Prendere parola intorno alle fotografie può essere un’attività piacevole e arricchente, anche in famiglia, sia che si tratti della propria storia personale sia di foto artistiche.

L’itinerario ha lo scopo di proporre ai bambini una prima introduzione ad un linguaggio complesso come quello della fotografia passando da momenti più analitici ad altri più produttivi. Il percorso si chiude con una “mostra di classe” su un tema scelto dall’insegnante.

Objectifs de l’itinéraire

- far emergere le conoscenze dei bambini rispetto alla fotografia
- individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi dei bambini e delle bambine
- porsi domande sulla ricerca online per cominciare a riflettere sul tema dell’uso delle immagini
- di parlare - argomentando - della qualità delle fotografie motivando dalle informazioni, dalle esperienze scolastiche e da quelle vissute in famiglia.
- di usare la tecnologia per comunicare e esprimersi
- saper lavorare in gruppo per raggiungere un obiettivo

Maillage des séances

Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l’école	A	Activités qui ont lieu à la maison

Modulo 1: Scoprire la fotografia	S1	Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro		
			A1	Le fotografie della mia famiglia: quando sfoglio l'album
	S2	Racconto di classe		
Modulo 2: Capire la fotografia	S3	Cosa mi serve sapere sulle fotografie		
			A2	Fotografo con mamma e papà
	S4	Racconto di classe		
Modulo 3: Realizzare la mia prima mostra	S5	La mia prima mostra di classe		
			A3	Vedi quel che vedo io?
	S6	Racconto di classe		
EVALUATION	S7	Session Bilan	A4	Session Bilan

Itinéraire 9 | Comunicazioni quotidiane

Auteur: Centro Zaffiria, Italie

Résumé: I bambini fanno i conti tutti i giorni con una parte di comunicazione che passa attraverso icone e pittogrammi. Si tratta di immagini, più o meno familiari, che i bambini usano anche per esprimersi o che fanno parte dell'ambiente in cui vivono. In questo modulo cercheremo di prendere dimestichezza con le icone, in riferimento soprattutto al loro uso nella comunicazione mediale.

Si riflette con i bambini sulle difficoltà e i punti di forza del comunicare per icone (ad esempio rendono possibile la comunicazione tra lingue diverse).

Alla classe viene posta una domanda: “In quanti modi posso progettare un’icona?”

Si parte dall’esempio della “freccia” e si chiede ai bambini di rappresentarla in quanti più modi possibili. A parete vengono poi mostrate e contate tutte le variabili prodotte, inventate, proposte dai bambini.

Esiste una regola? L'insegnante propone ai bambini e alle bambine di esplorare il percorso proposto dall'artista e designer Bruno Munari nel gioco in scatola *Rappresentare per comunicare*: contrasto in bianco e nero; fotocopia; contorno; forma; stilizzazione; punto limite. L'insegnante propone alcuni oggetti che possano essere trasformati in icone e simboli. Il bambino fa quindi un possibile percorso dall'oggetto tridimensionale all'icona. I bambini cominciano a lavorare sulle icone e simboli come strumenti per comunicare delle informazioni e esprimere opinioni. In questo caso, una ulteriore complessità deriva dal fatto che occorre progettare un sistema coerente: la classe viene invitata a progettare un sistema di bollini per le trasmissioni guardate a casa: le preferite, le noiose, quelle che reputano non adatte, quelle per i grandi...

Age des élèves: 8-10 ans

Objectifs de l'itinéraire	
	<ul style="list-style-type: none"> → cominciare a prendere consapevolezza del ruolo delle immagini e dei simboli nella comunicazione → padroneggiare alcune tecniche e percorsi per produrre icone. → padroneggiare alcune tecniche e conoscenze per progettare un sistema coordinato. → fare esperienza della comunicazione con simboli, pittogrammi e icone

It. 12 - Maillage des séances				
MODULE :	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Comunicazioni quotidiane	S1	Icône e pittogrammi : cosa ne sappiamo ?		
			A1	Sfide in famiglia
	S2	Racconto di classe		

	S3	I maestri delle icone e dei pittogrammi		
Module 2 : Comunic-azioni quotidiane			A2	Progettare le icône di casa
	S4	Racconto di classe		
	S5	Progettare icône e simboli		
	S6	Progettare un sistema di simboli		
			A3	Te lo spiego con le immagini
	S7	Racconto di classe		
Module 3 : Il mio primo codice	S8	Favole in forma di icone		
			A4	Indoviniamo la storia ?
	S9	Racconto di classe		
	S10	Designer di icone e simboli per i media		
Module 4 : Bilan	S11	Analyse critique et bilan	A5	Session Bilan

Itinéraire 10 | A passeggio tra reale e digitale

Auteur: Centro Zaffiria, Italie

Résumé: I bambini cominciano una ricerca sul proprio quartiere compiendo sia una esplorazione per le strade sia con la tecnologia. L'obiettivo è di sperimentare gli strumenti tecnologici come strumenti utili per l'osservazione, l'analisi e la progettazione di aspetti che fanno parte della realtà dei bambini. La classe fa un'uscita nel quartiere con le macchine fotografiche e si scattano le cose che i bambini ritengono più interessanti. Ogni bambino si è costruito un visore per poter meglio "inquadrare" il panorama e cercare dettagli e sguardi interessanti. Tornati in classe, le foto vengono rielaborate graficamente con alcune tecniche artistiche e successivamente i bambini lavorano due app per rielaborare l'idea di spazio urbano anche con la tecnologia. Le due app sono: *Oh!* di Louis Rigaud e con *Un gioco* di Hervé Tullet. I bambini proseguono il loro lavoro di esplorazione dell'ambiente e del quartiere elaborando una grande Caccia al tesoro. Le famiglie vengono invitate a giocare alla Caccia al tesoro preparata dai bambini e dalle bambine nel giardino della scuola e nel quartiere. Una volta trovati i QRcode, i bambini spiegheranno agli adulti come usarli: in classe, è allestita una mostra con tutti i QRcode e con la possibilità di scoprire i contenuti e visionare le ricerche dei bambini realizzate durante la sperimentazione.

Age des élèves: 8-10 ans

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → creare un primo collegamento tra la realtà e la sua rappresentazione simbolica → creare il desiderio di diventare bambini inventori di nuovi usi tecnologici e → sperimentare usi della tecnologia che valorizzino esperienze analogiche e digitali → capire cos'è e come funziona un QRcode

It. 10 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : A passeggio tra reale e digitale	S1	Il mio quartiere : fotografie e app per un progetto grafico		
	S2	Rielaboro il mio quartiere : fotografie e app per un progetto grafico		
			A1	Gioco a scoprire il quartiere con la mia famiglia : mettersi in gioco con la fotografia
	S3	Racconto di classe		

Module 2 : Scenografie tra analogico e digitale	S4	App per un progetto grafico		
	S5	App per nuove scenografie		
			A2	Diario delle app
	S6	Racconto di classe		
Module 3 : Qrcode per nuove scoperte	S7	Cos'è un QRcode		
	S8	Caccia al tesoro	A3	Caccia al tesoro
	S8	Racconto di classe		
EVALUATION	S9	Session Bilan	A4	Session Bilan

Itinéraire 11 | Réaliser une campagne d'affiches publicitaires

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose à travers l'exploration de l'univers publicitaire dans lequel les enfants sont très tôt immergés, de déconstruire le message publicitaire, les stéréotypes véhiculés et les émotions suscitées afin de développer un regard critique chez les enfants...mais pas que. À l'aide de quelques outils en ligne, de recherche inversée, les enfants pourront développer un travail collaboratif et créatif en se réappropriant les principaux items d'une création publicitaire jusqu'à l'élaboration complète d'une campagne. Cette production médiatique se concrétisera à la fin de l'itinéraire par une exposition d'affiches publicitaires.

Age des élèves: 11-12 ans

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Prendre du recul sur sa "consommation de publicité" → Utiliser une espace de travail partagé en ligne → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc) → Comprendre et maîtriser les codes d'une campagne à visée "commerciale"

It. 11 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Comprendre la publicité et ses effets sur nous			A1	La publicité autour de moi (chemin de l'école, dans la maison, magazines...)
	S1	Découvrir et décoder la publicité dans notre environnement		
	S2	Comprendre l'impact de la publicité dans nos choix de consommation		

			A2	Les émotions que provoque la publicité (avec emoticons/emojis)
	S3	Cultionary (comprendre les stéréotypes)		
	S4	Mettre à distance les représentations véhiculées dans les publicités		
			A3	Repérer des stéréotypes dans les publicités à la maison
Module 2 : Créer une affiche publicitaire	S5	Qu'est ce qu'une campagne de publicité ?		
	S6	"Appels d'offre" genre ou alimentation (au choix, ou les 2) - Définir le projet de campagne (organisation en agences, travail sur Google Drive)		
			A4	Faire un Top10 des slogans qui ont marqué leur temps (ex : "parce que je le vau x bien", "just do it" , etc)
	S7	Concevoir une campagne de publicité : de l'idée au slogan		
	S8	Rechercher efficacement sur internet		
			A5	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images
	S9	Point sur l'identité numérique et sur la propriété intellectuelle		

			A6	Recueil de matériaux (témoignages, articles, images)
	S10	Traitement et mise en commun des matériaux		
	S11	Manipuler les images (Picmonkey), entrer en conception		
			A7	Trouver des photos avant/après retouche
Module 3 : Diffusion de la campagne publicitaire	S12	Production et finalisation		
	S13	Bilan du projet, valorisation, organisation de l'exposition		
			A8	Invitation au lancement officiel de la campagne de publicité
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 12 | Réaliser une expo photo avec témoignages sur leur consommation d'écrans

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose à partir de la pratique des écrans par les élèves à la maison ou à l'école, de déconstruire la relation à l'écran par exemple en leur permettant de devenir des observateurs de leurs propres émotions. A partir de recherche en famille et en classe, d'interviews, les élèves réaliseront un ensemble d'affiches à l'aide de quelques outils en ligne et de l'utilisation d'un espace collaboratif. Cette production médiatique complète fera l'objet d'une exposition à la fin de l'itinéraire.

Age des élèves: 10-11 ans (FR : CM2)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Prendre du recul sur sa relation aux écrans → Rendre compte de la diversité (ou similarité) des usages au sein des élèves et des foyers → Utiliser une espace de travail partagé en ligne → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc) → Comprendre et maîtriser les codes de l'exposition photo à visée informative

It. 12 - Maillage des séances				
MODULE :	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : S'immerger dans la thématique de l'exposition	S1	Qu'est-ce que la "consommation d'écrans" ?		
			A1	Les émotions générées par les écrans (émoticons)
	S2	Définir mon projet d'exposition (+ présentation modèles)		

	S3	Savoir comment illustrer ma problématique et point sur la propriété intellectuelle		
	S4	Comment recueillir le matériau Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques		
			A2	Recueil de témoignages et prise de notes
	S5	Traitement et mise en commun		
Module 2 : Méthodes de production de l'exposition	S6	Différencier/ recouper témoignages et autres données: Rechercher efficacement sur internet		
			A3	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images
	S7	Comment illustrer un propos, et point sur la propriété intellectuelle		
	S8	Utiliser Google form pour recueillir des données		
			A4	Remplir le formulaire en ligne (par élève et famille)
	S9	Traitement et synthèse stat' Google form et recoupement autres données		
	S10	Mise en production via PicMonkey		

			A5	Prendre une photo pour illustrer/ compléter les données écrites
Module 3 : Production de l'exposition	S11	Relation texte- image et suite production		
	S12	Finalisation (impression, cartels, installation, narration)		
Module 4 : Bilan et vernissage	S13	Analyse critique et bilan	A6	Vernissage de l'exposition

Itinéraire 13 | Réaliser un exposé avec des outils numériques

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose à l'élève de se familiariser avec les outils de présentation numériques. Au delà de la maîtrise technique de certains outils, l'itinéraire invite l'élève à se poser des questions pertinentes pour préparer au mieux sa communication (pertinence du support de communication) mais aussi pour rechercher et sélectionner des contenus en ligne. Cette réflexion sur la recherche de l'information s'accompagne d'un questionnement sur la propriété intellectuelle. L'itinéraire débouche sur une présentation d'un exposé numérique où l'élève est capable de mettre en avant la pertinence des choix opérés.

Age des élèves: 8-9 ans (FR. : CE2)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Savoir illustrer un exposé oral par un support visuel pertinent → Acquérir des techniques de prise de parole en public → Maîtriser les outils numériques qui peuvent faciliter cet exercice → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc)

It. 13 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Définir mon projet d'exposé	S1	Qu'est-ce qu'un exposé réussi ? (discussion + quelques exemples)		
	S2	Définir un projet d'exposé		
				A1

Module 2 : Méthodes de production d'un exposé	S3	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
	S4	Découvrir le logiciel pour les présentations avec petits exercices		
			A2	Info/Intox - Déjouer des rumeurs
	S5	Le contenu : Savoir chercher en ligne de l'information et savoir stocker mes découvertes		
			A3	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images/articles
Module 3 : Production de l'exposé	S6	Savoir construire le propos de mon exposé : comment raconter une histoire en images ?		
	S7	Mise en production (+ point modèle économique du "gratuit" en ligne)		
			A4	Quizz familial sur ce qu'il faut faire pour réussir un exposé (+ les exposés qui vous ont marqué)
	S8	Production du support de présentation visuelle en ligne sur le logiciel		
			A5	Improviser un exposé oral sur un support visuel imposé
	S9	"Pitcher" face à son public : trucs, astuces et exercices ludiques		

			A6	S'entraîner avec un mini exposé conçu à la maison sans support visuel (ex : laisser ses chaussures, en mode démo)
Module 4 : Finalisation et présentation de l'exposé	S10	Finalisation du support de présentation en ligne sur le logiciel + entraînement à la prise de parole		
			A7	Mise en test de l'exposé en famille (mini évaluation bienveillante)
	S11	Présentation des exposés (1)		
	S12	Présentation des exposés (2)		
	S13	Bilan collectif des exposés		

Itinéraire 14 | Mettre en scène une histoire avec des robots

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose aux élèves, aux adultes, à la maison ou en classe, de découvrir l'univers du robot, des formes les plus humanoïdes au simple algorithme parcourant l'internet. À partir de robots comédiens, les élèves créent un récit et une mise en scène plus ou moins complexe. Les élèves, et souvent les adultes, découvrent ensemble la programmation, les logiques de bases, l'algorithme...et les premiers bugs. A travers cette mise en scène, les élèves créent une histoire réfléchies sur le statut des robots. L'itinéraire débouche sur une représentation théâtrale mixant un récit par les robots et par les élèves.

Age des élèves: 10-11 ans (FR. : CM2)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Développer un regard critique sur les robots, leurs atouts et leurs limites → Comprendre la logique des langages de programmation → Programmer via des interfaces et se sensibiliser au code écrit → S'exprimer à l'oral pour compléter le message transmis (sans "paraphraser" le message visuel)

It. 14 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Qu'est ce qu'un robot ?			A1	Les robots du passé, du présent et du futur
	S1	Qu'est ce qu'un robot ? Découvrir Thymio et son fonctionnement		
			A2	Chercher et regarder "C'est pas sorcier : les robots"

Module 2 : Découvrir le code et la programmation	S2	Programmer Thymio → Trouver, télécharger et installer Aseba		
	S3	Les comportements pré-programmés et la logique de “Si Thymio..., alors...”		
			A3	Découvrir la logique de la programmation : Code studio (et regarder les codes produits)
	S4	Programmer Thymio - Découverte		
	S5	Programmer Thymio - Défis		
			A4	Jouer à “code combat” en famille (débloquer le plus de niveaux possible en 30min)
	S6	Programmer un parcours d’obstacles		
	S7	Programmer un suivi de piste		
Module 3 : Une application de la programmation via la mise en scène d'une histoire	S8	Choix de l’histoire à illustrer (le Petit Prince, les récits d’Homère, etc), division en événements marquants et répartition des groupes		
			A5	Imaginer quoi faire faire aux robots selon les événements du récit de son groupe
	S9	Transformer les événements en éléments à programmer : programmation par groupes/parties du récit		

	S10	Habiller/”humaniser” son robot (+ discussion sur le futur des robots)		
	S11	Relier les différentes parties et préparer la narration orale		
			A6	L’oral comme support à la vidéo : commenter une vidéo muette
	S12	Finalisation des programmations et répétition générale		
Module 4 : Représentation et bilan	S13	Représentation lors d’une rencontre école-famille	A7	Représentation lors d’une rencontre école-famille
	S14	Bilan et analyse critique		

Itinéraire 15 | Réaliser un Magazine “hors-série” sur le quartier / le village / la ville

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose de suivre toutes les étapes de la réalisation d’un magazine hors-série de la classe/l’école/la commune/le quartier, qui sera créé en ligne puis publié et imprimé en une cinquantaine d’exemplaires.

A travers différentes activités (maison) et séances (école), les enfants pourront se familiariser avec les codes journalistiques tout en prenant en main des outils collaboratifs en ligne pour y parvenir.

En se mettant du côté de la production d’information, ils pourront aussi prendre du recul sur leur propre rapport à l’information et développer leur esprit critique, tout en acquérant les compétences médiatiques et numériques nécessaire à la réalisation du magazine.

Age des élèves: 8-11 ans (FR. : CE2-CM1)

Objectifs de l'itinéraire	
→ Utiliser une espace de travail partagé en ligne	
→ Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc)	
→ Comprendre et maîtriser les codes et la structure d’une publication complexe à visée informative	
→ Prendre du recul sur son rapport à l’information	

It. 15 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l’école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Définition du projet de magazine			A1	Trouver et ramener un ou plusieurs magazines hors-série ou marqués comme tels

	S1	Qu'est ce qu'un magazine hors-série ? (Différence journalisme/ communication, spécificité, présentation, exemples)		
	S2	Définir la thématique et la problématique du magazine, son public, ses enjeux, et le cadre de sa publication. (Impression / version numérique / nombre d'exemplaires / distribution...)		
			A2	Jouer en famille à "qui est la cible" à partir d'un quizz illustré en ligne
	S3	Conférence de rédaction et répartition des sujets		
Module 2 : Méthode de production du magazine	S4	Savoir chercher en ligne de l'information et savoir stocker/ archiver mes découvertes		
			A3	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images/articles
	S5	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
	S6	Comment recueillir le matériel ? Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques (interviews élèves)		
Module 3 :			A4	Interview des parents et prise de notes des enfants

Production du magazine	S7	Rédaction des interviews des parents et des élèves, prise en main de MadMagz (découverte templates, fonctionnalités..), et intégration d'images		
			A5	Réalisation d'une photo des parents pour illustrer leur propos (et transfert sur l'espace de stockage en ligne)
	S8	Production du magazine : écriture et intégration		
			A6	Trouver des images de "unes" inspirantes et les stocker sur le drive
	S9	Traitement et production des photos d'illustration du magazine lors d'un shooting ville / village / quartier		
	S10	Finalisation du magazine (intégration des couvertures, transitions)		
Module 4 : Diffusion du magazine et bilan	S11	Bilan et diffusion		
	S12	Goûter/soirée de lancement du magazine	A7	Goûter/soirée de lancement du magazine

Itinéraire 16 | Fabriquer un jeu de l'oie sur "les bonnes pratiques numériques"

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose de travailler sur base des pratiques numériques des jeunes. A partir de témoignages de ce que les élèves font à la maison, les élèves réalisent un jeu de l'oie qui propose des conseils et des "bonnes pratiques" autour du numérique. Le jeu est construit par les élèves : le plateau, les images, les conseils qu'il met en avant. Après avoir testé plusieurs fois le jeu, les élèves l'animent auprès de leurs parents lors d'une soirée d'échanges et de jeu en famille pour continuer la réflexion sur l'accompagnement numérique.

Age des élèves: 10-11 ans (FR. :CM2)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Appréhender les avantages et les limites des pratiques numériques → Prendre du recul sur ses pratiques numériques → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc) → Rendre compte de la diversité (ou similarité) des usages au sein des élèves et des foyers → Imaginer une narration ludique qui permette d'apprendre/de faire apprendre en jouant

It. 16 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Explorer les pratiques numériques	S1	Explorer les représentations sur « les bonnes/mauvaises pratiques » (réseaux sociaux, moteurs de recherche, smartphone, ordinateur, jeux vidéo, etc)		
	S2	Comment recueillir du matériel (interview, recherche doc, etc) ?		

			A1	Recueillir les “mauvaises pratiques” en famille/à la maison
	S3	Témoignages, interviews (recueil de contenu/ d’expériences) en classe		
			A2	Recueillir les “bonnes pratiques” en famille/à la maison
Module 2 : Méthodes pour organiser et formaliser les bases du jeu	S4	Différencier et/ou recouper les témoignages avec les autres informations → Comment chercher efficacement sur internet ?		
			A3	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d’arriver à ces images
	S5	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
			A4	Recueil de matériaux en ligne (photos + témoignages/articles) (2 + et 2 -)
	S6	Trier et mettre en forme (les bonnes/ mauvaises pratiques) selon 3 ou 4 grandes thématiques (ex : identité en ligne, temps devant les écrans, harcèlement, etc)		
	S7	Storytelling - Définition et formalisation des règles du jeu (but, événements, questions, “vrai ou faux”, etc)		

Module 3 : Production du jeu			A5	Trouver/fabriquer un petit objet qui servira de pion (en lien avec la thématique « bonnes pratiques »)
	S8	Prototypage du plateau (et cartes éventuelles) en format papier/carton		
	S9	Phase de test « crash-test » avec les élèves d'une autre classe et feedbacks		
			A6	Phase de test "crash test" en famille et feedbacks
	S10	Analyse des retours et améliorations (capitalisation)		
Module 4 : Bilan et lancement du jeu	S11	Création du plateau de jeu finalisé		
	S12	Finalisation du jeu et organisation d'une soirée de jeu et d'échanges école-famille (rédaction des invitations, communication, affichage)		
	S13	Soirée d'échanges et de jeu famille -école sur les bonnes pratiques - Bilan	A7	Soirée d'échanges et de jeu famille - école sur les bonnes pratiques - Bilan

Itinéraire 17 | Réaliser une expo photo avec témoignages sur le harcèlement

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire poursuit deux objectifs. D’une part amener une réflexion auprès des jeunes, mais également des adultes, sur la question du harcèlement et de leurs pratiques en ligne par exemple en leur faisant visionner, ensemble, des vidéos pouvant être potentiellement choquantes. D’autre part outiller les élèves à monter une exposition avec des images et témoignages de manière pertinente et responsable (droit d’auteur, propos en rapport avec le thème...). A travers la pratique de l’interview et de la photo, les élèves apprennent à illustrer leur propos en vue de la communiquer. L’itinéraire se termine par la présentation de l’exposition auprès des parents.

Age des élèves: 8-11 ans (FR. : CE2-CM1)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Comprendre la notion d’identité numérique → Prendre conscience de la portée d’une action en ligne (et hors ligne) → Utiliser une espace de travail partagé en ligne → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc) → Comprendre et maîtriser les codes de l’exposition photo à visée informative

It. 17 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Comprendre les mécanismes du harcèlement	S1	Identité, E-identité, E-réputation (“qui suis-je en ligne”, identité numérique)		
			A1	Partir à la recherche de mes traces numériques (ou/et de celles de ma famille)

	S2	Qu'est ce que le harcèlement, le cyber harcèlement ? Serious Game sur "la rumeur"		
			A2	Info/Intox - Déjouer des rumeurs en ligne
Module 2 : Méthodes de production de l'exposition	S3	Comprendre les liens entre médias et norme ("jeu de la norme" ou des pastilles)		
	S4	Quelles sont les "bonnes pratiques" → Rechercher efficacement sur internet		
			A3	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images
	S5	Définir mon projet d'exposition		
	S6	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
	S7	Comment recueillir le matériau Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques.		
			A4	Recueil de témoignages (le harcèlement "à mon époque", "mes craintes de parent", etc)
	S8	Traitement et mise en commun		
			A5	Recueil de photos/images pour illustrer les propos des témoignages

Module 3 : Production de l'exposition	S9	Travailler la relation texte-image		
			A6	Regarder ensemble des vidéos youtube sur le harcèlement et choisir celle que l'on préfère (noter pourquoi) par rapport au message transmis
	S10	Mise en production via Picmonkey		
	S11	Finalisation de l'exposition (titre, impression, cartels, installation, narration)		
Module 4 : Bilan et vernissage	S12	Bilan et Analyse critique		
	S13	Vernissage de l'exposition	A7	Vernissage de l'exposition

Itinéraire 18 | Publier des articles sur un blog de classe (et le créer)

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire vise à outiller les élèves afin de créer et alimenter un blog de classe. A travers une réflexion sur ce qu'est un blog, à qui il s'adresse et quel contenu est pertinent, l'itinéraire met les élèves en situation de production : interview, photo, image etc. Cette réflexion s'accompagne d'une mise en pratique des outils d'édition de blog. L'alimentation du blog se fait aussi bien en classe qu'à la maison. L'itinéraire se poursuit par une réflexion sur le blog de classe et l'évaluation des élèves à produire des contenus pertinents qui seront publiés.

Age des élèves: 9-10 ans (FR. : CM1)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Savoir se documenter sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité...) → S'approprier un environnement numérique de travail → Créer, produire et exploiter des données → Comprendre et appréhender les codes de l'écriture pour le web : de l'hypertexte à l'importance de l'illustration

It. 18 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 :			A1	Trouver et ramener un ou plusieurs articles présents dans des magazines papiers ou en ligne.

Définition du projet de blog	S1	Qu'est ce qu'un blog ? Qu'est ce qu'un article plurimédia ? (différence journalisme/ communication, spécificité, présentation, exemples de blogs, etc)		
	S2	Définir la thématique et la problématique du blog, son public, ses enjeux, et le cadre de sa publication. (Rubriques, contenus...)		
			A2	Jouer en famille à "qui est la cible" à partir d'un quizz illustré en ligne
Module 2 : Méthodologie de production des articles de Blog	S3	Découverte de Wordpress/Beneylu et répartition des rôles et sujets		
	S4	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
	S5	Comment recueillir le matériau ? Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques.		
			A3	Interview des parents et prise de notes des enfants
	S6	Rédaction des interviews des parents, prise en main du blog (découverte templates, fonctionnalités..), et intégration d'images		

	S7	Savoir chercher en ligne de l'information et savoir stocker/ archiver mes découvertes		
			A4	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images
	S8	Mise en production - rédaction et illustration d'articles		
			A5	Visite du blog et rapport d'étonnement (écrit) des parents via les commentaires
Module 3 : Production des articles de blog	S9	Analyse des retours et finalisation		
	S10	Rédaction des étapes de production		
	S11	Documentation du processus de réalisation sur Wikipédia : "Réaliser un blog en classe"		
			A6	Rédiger un article depuis la maison en suivant le tutoriel wikipédia
	S12	Bilan et évaluation		

Itinéraire 19 | Réaliser une expo sur les personnages de dessins animés et la construction du genre

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: L'objectif de cet itinéraire est double. D'une part il propose à l'élève de produire pertinemment une exposition. D'autre part, l'itinéraire engage une réflexion commune entre les élèves, les adultes, à la maison, à l'école sur la question du genre. L'objectif est de sensibiliser les élèves aux constructions genrées et à leurs impacts par exemple dans les dessins animés ou dans les jouets. A travers l'analyse de personnages de dessins animés mais aussi le recueil de témoignages auprès de leur entourage, l'itinéraire alimente la réflexion des élèves et les mènent vers la production d'une exposition pour transmettre ses réflexions à un public.

Age des élèves: 6-7 ans (FR. : CP)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Comprendre ce que sont les stéréotypes et à quoi ils "servent" → Prendre du recul sur les stéréotypes véhiculés dans les dessins animés et les médias en général → Utiliser une espace de travail partagé en ligne → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité...) → Comprendre et maîtriser les codes de l'exposition à visée informative

It. 19 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Comprendre la construction des stéréotypes de genre	S1	"Dessine toi, dessine moi" (qu'est-ce qu'une fille, qu'est-ce qu'un garçon?)		
			A1	Trouver une photo d'un jouet avec lequel j'ai joué, et un autre avec lequel j'aurai aimé jouer étant plus petit·e et la mettre sur une clé usb

Module 2 : Détecter les stéréotypes dans les dessins animés	S2	La malle aux jouets (comprendre la construction de l'identité sexuée à travers le jeu)		
			A2	A partir d'indices, trouver et regarder une vidéo sur youtube et la commenter en famille
	S3	Définir mon projet d'exposition (cible, message, exemples existants, etc)		
	S4	Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		
			A3	Remplir la fiche "les représentations dans les dessins animés" (dans mes dessins animés préférés, que font les filles/femmes ? les garçons/hommes?)
Module 3 : Production de exposition	S5	Différencier expériences et autres formes de données → Rechercher efficacement sur internet		
			A4	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images (de dessin animé)
	S6	Comment recueillir le matériau. Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques.		
			A5	Recueil de témoignages
	S7	Traitement et mise en commun		

			A6	Recueil et/ou recherche de photos et images pour illustrer les propos des témoignages
	S8	Travailler la relation texte-image et la narration de l'exposition (prise en main Picmonkey)		
	S9	Mise en production sur Picmonkey		
	S10	Finalisation (titre, impression, cartels, installation)		
Module 4 : Bilan et vernissage	S11	Bilan et analyse critique		
	S12	Vernissage de l'exposition	A7	Vernissage de l'exposition

Itinéraire 20 | Créer une page wikipédia ou vikidia sur la classe/la commune

Auteur: Fréquence Ecoles, France

Résumé: Cet itinéraire propose de réfléchir au fonctionnement des encyclopédies en ligne et principalement de Wikipédia. Les séances et activités se concentrent sur l'analyse de la plateforme et une réflexion sur ce qu'est une vraie information. Un point d'honneur est mis sur le recoupage des sources. In fine, l'itinéraire cherche à démystifier le fonctionnement de cette encyclopédie en proposant aux élèves d'être en situation de producteurs de l'information.

Age des élèves: 9-10 ans (FR. : CM1)

Objectifs de l'itinéraire
<ul style="list-style-type: none"> → Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc) → savoir vérifier la fiabilité d'une information → comprendre comment se construit cette encyclopédie collaborative, son intérêt et ses limites → produire de l'information dans une démarche de co-construction des savoirs

It. 20 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Découvrir les usages et le fonctionnement de Wikipédia			A1	Wikipédia et vous ? Petit quizz en ligne pour parents et enfants
	S1	Qu'est ce qu'une encyclopédie collaborative en ligne ? Wikipédia (+ Vikidia) Découverte et création des comptes contributeurs		

	S2	Des contributeurs invisibles : une expérience pour tester et éprouver la réactivité de la communauté et le fonctionnement de wikipedia		
			A2	“Peut-on se fier à Wikipedia”? Trouver et regarder la vidéo ensemble et répondre à un quizz
	S3	Qu’est ce qu’un bon article, un article complet ?		
			A3	Chercher la page “métier” de ses parents et noter ensemble les compléments possibles
Module 2 : Les bases méthodologiques pour contribuer	S4	Documenter un article → chercher efficacement sur internet et stocker/ archiver mes découvertes		
			A4	Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d’arriver à ces images/articles/recettes
	S5	Le fact-checking : comment vérifier la fiabilité des informations en ligne		
			A5	Info/Intox - Déjouer des rumeurs en ligne
	S6	Compléter des articles existants (métiers, animaux, etc)		
	S7	Illustrer des articles existants : savoir illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle		

			A6	Partir à la recherche des origines d'une image en ligne (via google image et/ou TinEye)
Module 3 : Création d'une nouvelle page Vikidia	S8	Définir la thématique et les composantes de la page à créer/ compléter ("histoire", "population", etc) et répartition en groupes		
			A7	Chercher des informations sur la partie à documenter et noter les sources
	S9	Rédaction et illustration des parties de l'article par groupes		
	S10	Finalisation des contributions		
			A8	Visite de la page et commentaires (via l'onglet "discussion")
Module 4 : Evaluation et bilan	S11	Améliorations, bilan et évaluation		

Itinéraire 21 | Rechercher et produire de l'information en ligne

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

Internet est un formidable moyen de documentation et de production. Chercher des informations, les vérifier, sélectionner les plus pertinentes demeurent des compétences, essentielles pour un usage malin du WEB. Quoi de mieux dès lors que de croiser ces compétences avec celles de la production d'information en ligne à travers un journal Web de l'école ?! Autrement dit, joindre l'utile à l'agréable.

Cet itinéraire vise à explorer cette dimension de recherche et de sélection de l'information en la croisant avec des techniques de production journalistique au sein d'un webjournal d'école.

Age des élèves: à partir de 10 ans (cinquième primaire)

Objectifs de l'itinéraire

- Initier une réflexion critique et une utilisation pertinente des moteurs de recherche.
- Observer des pages Wikipedia afin d'en comprendre le principe.
- Apprendre aux élèves à prendre en compte différents paramètres dans leur sélection d'information et de justifier leurs choix.
- Produire de petits textes « journalistiques ».
- Percevoir le rôle des images (photos, schémas...) qui accompagnent les articles.

It. 21 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1: Découvrons la presse	S1	La presse : premier contact		
			A1	Un article de presse en ligne qui nous intéresse
	S2	Quels contenus ?		
			A2	Quel contenu ? Sondage
Module 2 : recherchons et sélectionnons de l'information	S3	Internet : une énorme bibliothèque ?		
			A3	Nos moteurs de recherche
	S4	Les moteurs de recherche		
	S5	La fiabilité de l'information en ligne : des usages vers le recoupement		
			A4	Fiabilité et recoupage
	S6	Focus sur Wikipédia		
			A5	Activité sur Wikipédia
	S7	Les critères de sélection de l'information lors des recherches en ligne		
Module 3 : Produisons du	S8	Produire un article pour le Web		

contenu journalistique			A6	La légende d'une photo
	S9	Image et article de presse: quels rapports ?		
	S10	La sélection de photos illustratives		
	S11	Finalisation et diffusion en ligne des articles		
			A7	Commentaires sur les productions
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 22 | Réaliser une exposition multimédia

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

Se documenter sur une thématique à partir du WEB permet aujourd’hui d’accéder à une variété d’informations proposés sur une grande diversité de supports (texte, audio, vidéo...). Des supports pour lesquels la mise en forme de l’information influence notamment notre perception du sujet selon que l’on recherche un traitement sérieux, ludique, concis, etc.

Cet itinéraire vise à explorer cette dimension multimédia du numérique à partir de la réalisation d’une exposition qui exploite conjointement la sélection d’informations et leur mise en forme à travers plusieurs techniques médiatiques

Age des élèves: partir de 7 ans (deuxième primaire)

Objectifs de l'itinéraire

- Approcher de manière intuitive les moteurs de recherche en posant la réflexion sur les questions suivantes : Qu’est-ce qu’un moteur de recherche ? Pourquoi s’en servir ?
- Initier une réflexion critique et une utilisation pertinente des moteurs de recherche.
- Porter un regard critique sur la mise en forme de l’information.
- Etre capables d’orienter leurs productions médiatiques en tenant de l’adéquation nécessaire entre le message à communiquer, la pertinence du support le faire, et de l’intérêt suscité auprès des publics cibles.
- Développer de compétences techniques par la production de ces médias.

It. 22 - Maillage des séances

MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison

Module 1 : recherchons de l'information sur Internet	S1	Internet : une énorme bibliothèque		
	S2	Utiliser un moteur de recherche		
			A1	A la recherche de 3 conseils pour nous aider
	S3	Charte de conseils		
Module 2 : collecter de l'information sur un sujet sur différents supports et sélection	S4	Mise en projet : étapes pour réaliser une exposition multimédia		
	S5	Visiter une exposition / un musée		
			A2	Enquête sur ce qu'aime le public cible (parents, élèves de l'école, ...)
	S6	Sélection de la thématique (mindmapping)		
			A3	Recherche et sélection d'infos sur la thématique
	S7	Choix des supports médiatiques		
Module 3 : Construire et produire le message - le choix du support	S8	Réaliser une interview		
			A4	Mini-interview à la maison (prise de son)
	S9	Prendre des photos		
			A5	Echelles de plans et points de vue
	S10	Réaliser une affiche		

			A6	Que nous disent-elles ?
	S11	Produire une capsule vidéo de sensibilisation		
Module 4 : Organisons une exposition multimédia			A7	Discuter à propos de vidéos de sensibilisation
			A8	A la chasse aux QR Code
	S12	QR Codes, découverte et conception		
			A9	Le tuto du QR code
	S13	Organisation des contenus de l'exposition et préparation logistique		
	S14	La visite guidée : commentaire & QR code		
	S15	Communication de l'exposition : Titre & slogan		
			A10	Le bon slogan
	S16	Une invitation en vidéo		
			A11	répondre à l'invitation et se rendre à l'exposition
		A12	Commenter exposition après la visite	
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 23 | Lire et produire des images

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé :

L'itinéraire a pour objectif d'amener les élèves à porter un regard critique sur toutes ces images et de leur permettre de comprendre comment elles sont réalisées. Et puisqu'on ne comprend jamais aussi bien les choses que lorsqu'on les vit, les élèves produiront leurs propres images (des pictogrammes, des photographies et des vidéos). L'objectif transversal est d'éveiller la curiosité et l'esprit critique des enfants face à toutes les images qu'ils consomment régulièrement. Il est aussi de leur faire prendre conscience que, derrière ces images, il y a des individus qui, selon leur objectivité et leur intention personnelle, en ont réfléchi le contenu.

Age des élèves: partir de 6 ans (première primaire)

Objectif de l'itinéraire

Repérer et classer des supports et des objets techniques simples utilisés pour réaliser un média.

- Dégager, à l'aide d'un indice visuel ou sonore, une information donnée par un média
- Réaliser des éléments visuels (ici, des photographies) pour produire un contenu médiatique
- Utiliser un objet technique familier pour produire ce contenu médiatique
- Dégager les spécificités informationnelles, techniques et sociales d'un « livre vidéo » (livre imagé transposé sous la forme d'une capsule vidéo).
- Créer et produire une capsule vidéo.

It. 23 Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1: Associations des images et des actions	S1	La chasse aux pictogrammes		
			A1	La chasse aux pictogrammes
	S2	Illustrer un message par la photo		
			A2	Une action, une photo
	S3	Quelles techniques		
Module 2 : Portons un regard sur les images	S4	Une photo, un point de vue		
			A3	Deux façons de voir...
	S5	Jeu : chercher l'erreur		
			A4	Cherchez l'erreur...
Module 3 : Produisons un "livre video"	S6	A la découverte de livres en vidéo		
			A5	Nos livres en vidéo
	S7	Les orientations générales		
	S8	Les éléments sonores		
			A6	S'amuser avec les bruitages
	S9	La production de la capsule vidéo		

			A7	La vidéo de la classe
Module 4 : Produisons une video pour communiquer	S10	La conception de notre vidéo		
			A8	La vidéo de la classe (2)
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 24 | produire des vidéos pédagogiques

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

De nombreux élèves sont de grands consommateurs de ce type de vidéos qu'ils considèrent comme intéressantes et attractives. Dans ce cas, pourquoi ne pas y voir une belle opportunité pédagogique en proposant aux élèves d'en produire eux-mêmes et de les diffuser à destination de leurs parents ou de leurs pairs ?

Ce sera à la fois pour eux l'occasion de produire des contenus et, surtout, de porter un regard critique créatif sur ce type de média.

L'objectif est d'inviter les jeunes à produire des vidéos pédagogiques sur un thème décidé par le groupe afin de les initier à poser une réflexion critique sur les contenus médiatiques qu'ils consultent et qu'ils produisent.

Age des élèves: à partir de 8 ans (troisième primaire)

Objectif de l'itinéraire	
→	Discuter des habitudes de visionnage de vidéos sur Internet des élèves (principalement via la plateforme Youtube)
→	Proposer une première approche d'analyse des vidéos en vue d'en produire plus tard).
→	Amener les élèves à réfléchir et produire un contenu médiatique pédagogique adapté à un public cible.
→	Réaliser et tourner une capsule vidéo en fonction de plan de travail (pré-production) déjà réalisé.
→	Diffuser la vidéo (sur Internet et dans une autre classe) afin de solliciter son évaluation.

It. 24 Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison

Module 1: Observons nos usages numériques	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	A la maison, quelles vidéos regardons-nous sur Internet ?
Module 2 : Des vidéos pédagogiques... comment cela fonctionne ?	S2	Mise en projet et observation de séquences vidéo pédagogiques		
			A2	Réflexion et partage sur le visionnage d'une vidéo pédagogique déjà existante
	S3	Racontons un bricolage sur des panneaux (photos et commentaires) pour une autre classe		
			A3	Visionnage et retour sur la courte vidéo de bricolage produite
	S4	Réaliser une courte vidéo de présentation d'un bricolage pour un autre groupe d'enfant		
Module 3 :	S5	Comment allons-nous faire la vidéo ? (sujet et mise en scène)		
			A4	Préparation du tournage
	S6	Tournages des capsules thématiques pour classe par petits groupes, répartition des rôles, etc.		
	S7	Diffusion sur le site de l'école		
		A5	Visionnage et retours des parents/enfants	
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 25 | Réfléchir ses usages du numérique

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

Régulièrement, pour l'école ou pour leurs loisirs, les enfants utilisent un moteur de recherche sur Internet. Il faut bien se rendre à l'évidence : c'est loin d'être simple ! Quel moteur de recherche utiliser ? Comment trouver une information sur Internet sans perdre trop de temps ? Qu'est-il préférable d'écrire dans un moteur de recherche ? Quel site choisir ? Comment s'assurer que l'information est correcte ? Comment éviter de tomber sur des choses inappropriées ? Ce sont là des questions importantes qui trouveront réponses tout au long de l'itinéraire. Itinéraire qui commencera d'abord par une réflexion sur les usages de ces outils numériques, tant à l'école qu'à la maison, et des règles qu'il serait bien de se fixer. L'objectif transversal est d'éveiller la curiosité des enfants face à des outils et des contenus médiatiques qu'ils consomment régulièrement. L'intention est de les amener à porter un regard critique sur ces outils et ces contenus ainsi que sur les usages qu'ils en font.

Age des élèves: pour des élèves à partir de 8 ans (troisième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Porter un regard critique sur ses usages et utilisations des outils numériques en vue de se fixer des règles (de respect du matériel, de sécurité...) qui permettent
- Produire une charte sur ses usages et utilisations des outils numériques (tant à l'école qu'à la maison) en utilisant des outils techniques appropriés.
- Initier une réflexion critique et une utilisation pertinente des moteurs de recherche.
- Compléter la charte des usages numérique construite en classe en y insérant les conseils pour une bonne recherche d'information découverts.
- Créer un jeu pour structurer les apprentissages liés aux outils et la méthodologie de recherche d'informations en ligne.

It. 25 Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1: Observons nos usages numériques	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	Où sont les écrans ?
	S2	Cartographie de nos usages		
Module 2 : Construisons une charte sur nos usages médiatiques	S3	Préparons le contenu de notre charte		
			A2	Les règles à la maison
	S4	Rédigeons notre charte		
Module 3 : Recherchons de l'information sur Internet	S5	Internet : une énorme bibliothèque ?		
			A3	Nos moteurs de recherche
	S6	Les moteurs de recherche		
			A4	À la recherche de 3 conseils pour nous aider...
	S7	Intégrons à la charte les conseils pour une bonne recherche d'informations en ligne		
			A5	Recherchons efficacement des informations en ligne

Module 4 : Sensibilisons aux bons usages de la recherches en ligne	S8	La recherche sur Internet en jeu		
			A6	Si on jouait ?
	S9	Partageons nos découvertes		
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 26 | Ecrire et réaliser un court-métrage de fiction

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

Pour permettre aux jeunes de mieux comprendre les ficelles des médias auxquels ils sont confrontés, il semble tout-à-fait logique de leur faire vivre concrètement tout le processus de création et de production. Cet itinéraire pédagogique vise la déconstruction du processus créatif du cinéma grâce à l'analyse de films de fiction, la rédaction d'un scénario original, le tournage et la diffusion d'un film par les élèves.

Age des élèves: 11 à 12 ans (sixième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Découvrir les grands mécanismes du cinéma et le langage qui lui est propre.
- Produire une histoire originale qui sera portée à l'écran sous la forme d'un court-métrage.
- Préparer le tournage est d'amener les élèves à organiser tous les aspects pratiques du tournage de leur film
- Filmer l'ensemble des plans nécessaires à la construction du film.
- Permettre aux élèves de comprendre et d'utiliser les commandes et le fonctionnement d'un logiciel de montage.

It. 26 Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Découvrons le cinéma	S1	À la découverte des mécanismes du cinéma		
			A1	Réel ou fiction ?
	S2	Prise en main de la caméra et premières scènes		
Module 2 : Ecrivons un scénario de fiction	S3	Construction et rédaction d'un scénario de fiction		
			A2	Présentation d'un personnage de fiction
Module 3 : Réalisons un film de fiction	S4	Préparer et organiser le tournage du film		
			A3	Préparation du tournage à la maison
	S5	Tourner son film de fiction		
	S6	Réaliser le montage du film		
Module 4 : Diffusons notre film de fiction	S7	Organisation de la diffusion de notre film		
			A4	Critiquer un film de fiction
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 27 | Créer et alimenter une chaîne vidéo

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

YouTube est la plateforme de vidéos la plus utilisée. Les élèves n'échappent pas à la règle et y consomment de nombreuses vidéos (des clips, des tutoriels...). Certains y créent même leur propre chaîne et généralement, y proposent des « tutos » (maquillage, jeu...) ou des « vlog » à savoir plusieurs capsules vidéo publiées sur le web à propos de la vie, des opinions et des intérêts de celui qui les publie.

L'itinéraire poursuit plusieurs objectifs :

1. Amener les élèves à réfléchir leurs usages des outils numériques.
2. Vivre concrètement tout le processus de création d'une chaîne et de production de vidéos afin de porter un regard critique constructif sur cette plateforme.
3. S'approprier et utiliser du matériel numérique pour produire des contenus fonctionnels mis en ligne (des vidéos).
4. Enfin, à travers l'analyse de commentaires, considérer l'aspect légal et éthique des publications sur Internet.

Age des élèves: d'élèves de 10 à 12 ans (cinquième à sixième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Découvrir le principe du vlog et de réfléchir : à la pertinence de le publier sur une plateforme telle que YouTube et aux moyens de diffusions.
- Découvrir le fonctionnement de la plateforme YouTube
- Créer une chaîne YouTube en considérant le type de contenu et le format des vidéos qui y seront placées.
- Réaliser une courte vidéo de présentation.
- Observer, critiquer et classer des commentaires publiés en ligne en vue de déterminer ce qui est autorisé et ce qui ne l'est pas.

It. 27 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Analysons nos usages numériques	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	Où sont les écrans ?
	S2	Cartographie de nos usages		
Module 2 : Observons la plateforme de vidéos "YouTube"	S3	La diffusion de contenus en ligne : comment ça marche ?		
			A2	Les habitudes à la maison ?
	S4	Exploration de YouTube, plateforme populaire		
			A3	Mon univers sur YouTube
	S5	Observons des vidéos		
Module 3 : Créons une chaîne vidéo de classe	S6	Quel contenu ?		
	S7	La vidéo de présentation		
			A4	La vidéo de présentation
	S8	Des commentaires ?		
			A5	Les commentaires en ligne
	S8	Des commentaires ?		

Module 4 : Produisons des capsules vidéo	S9	Appropriation du matériel		
			A6	Comment cela fonctionne ?
	S10	Production de vidéos		
			A7	Une nouvelle vidéo
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 28 | Créer et alimenter une chaîne vidéo

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

L'itinéraire est axé autour de trois thématiques : l'image, la publicité et les comportements numériques.

1. Au travers de la production d'une « image de profil », les élèves porteront un regard critique sur la réalisation et la publication de photos personnelles.
2. La publicité est également omniprésente. Pourtant, on ne la repère pas toujours. Il s'agira surtout d'une première approche visant à amener les élèves à distinguer le message publicitaire pour mieux l'appréhender.
3. Par le biais de la production de courtes capsules vidéos, les élèves porteront un regard critique sur leurs usages liés au numériques.

L'objectif transversal est d'éveiller la curiosité et l'esprit critique des élèves face à toutes les images et les publicités qu'ils consomment régulièrement. Il s'agit de leur faire prendre conscience que, derrière ces images, il y a des individus qui, selon une intention, en ont réfléchi le contenu. Un contenu qui peut cependant être mal compris ou interprété... Il s'agit également de percevoir l'intention première de la publicité : inciter à la consommation.

Age des élèves: élèves à partir de 6 à 8 ans (première à la troisième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Prendre conscience de l'influence du choix d'une image de profil sur la perception que les autres peuvent avoir de soi.
- Définir les caractéristiques et l'intention d'un message publicitaire.
- Créer des publicités (sur un ou plusieurs types de supports) pour les placer sur le site de l'école.
- Produire un contenu médiatique pertinent

It. 28 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Observons nos usages numériques	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	Où sont les écrans ?
	S2	Cartographie des usages		
Module 2 : Créons une image de profil			A2	Des illustrations qui me présentent
	S3	Des images qui parlent de moi (1)		
			A3	Une chouette image de profil
	S3	Des images qui parlent de moi (2)		
			A4	Nos photographies de profil
Module 3 : Portons un regard sur les images	S4	Quelles techniques ?		
	S5	Une photo, un point de vue		
			A5	Deux façons de voir...
	S6	Jeu : chercher l'erreur		
			A6	Cherchez l'erreur...
Module 4 : Repérons la			A7	La publicité autour de nous

publicité	S7	Qu'est-ce que la publicité ?		
	S8	Produisons une publicité		
			A8	Découverte de la publicité produite
Module 5 : Réfléchissons nos usages numériques	S9	Une charte du numérique		
	S10	Nos conseils en vidéo		
			A9	Découverte critique des vidéos
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 29 | produire un journal multimédia

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

L'itinéraire propose d'abord une première approche des médias (numériques) avec un focus mis sur la presse (les médias d'information). À travers deux séances (en classe) et deux activités (à la maison) les élèves portent un regard sur la presse avant de devenir eux-mêmes producteurs de contenus journalistiques. La suite de l'itinéraire est centrée sur la production journalistique. Quelles sont les questions à se poser avant de rédiger un article ? Comment structurer un article de presse en ligne ?

Age des élèves: à partir de 11 ans (sixième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Faire produire de petits textes « journalistiques ».
- Percevoir le rôle des images (photos, schémas...) qui accompagnent les articles et d'en produire pour accompagner leur texte afin de l'enrichir et de l'illustrer.
- Sélectionner les photos qui illustreront un article en tenant compte de son contenu (pertinence, respect du droit à l'image, qualité de l'image...)
- Réaliser des montages (sélection d'extraits) sonores d'interviews à l'aide d'un logiciel (Audacity)
- Concevoir une charte éthique pour la publication des commentaires sur le blog de la classe / le site de l'école.

It. 29 Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Connaissons-nous la presse ?	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	Quelle est notre consommation d'information en ligne ?
	S2	La presse : premier contact		
			A2	Un article de presse en ligne qui nous intéresse
Module 2 : Produisons des contenus journalistiques !	S3	Vivre une démarche journalistique : produire un article pour le Web		
	S4	Image et article de presse : quels rapports ?		
			A3	Prendre une photo pour illustrer un article
	S5	L'interview : première approche		
			A4	Réaliser une interview sous format numérique
	S6	Sélectionner un extrait d'interview pour illustrer un propos		
Module 3 : Diffusons de manière responsable ce que nous avons produit !	S7	Finalisation et diffusion en ligne des articles		
	S8	Commenter un article : presse et interactivité		

produit !	S9	Elaborons une charte pour les commentaires en ligne		
			A5	Laisser un commentaire en ligne
	S10	Les commentaires sur nos articles		
EVALUATION		Session Bilan		

Itinéraire 30 | Devenir un cyber-citoyen

Auteur: Média Animation, Belgique

Résumé:

Naviguer en ligne et utiliser les services à disposition peut sembler anodin et facile pour les enfants. Leur curiosité et leur sens de l'observation leur font utiliser le web de façon très intuitive. Pour autant, il est essentiel de les inviter à réfléchir sur leurs utilisations et à débattre sur les enjeux de leurs usages. C'est pourquoi cet itinéraire vise à explorer avec les enfants non seulement leur environnement numérique et de réfléchir sur la façon de communiquer en ligne et de s'afficher ; mais aussi sur une utilisation plus spécifique du web à savoir la recherche d'information en ligne et sa sélection (fiabilité).

Age des élèves: d'élèves de 10 à 12 ans (cinquième à sixième primaire)

Objectif de l'itinéraire

- Utiliser des outils numériques (ordinateurs, tablettes...) en se fixant et respectant des règles.
- Produire une charte sur ses usages, ses pratiques de communication et utilisations des outils numériques (tant à l'école qu'à la maison) en utilisant des outils techniques appropriés.
- Amener les élèves à percevoir que, pour toute recherche d'information, la démarche et la méthode de recherche (se poser la bonne question, penser à des mots clés pertinents...) importent considérablement.
- Prendre conscience de l'influence du choix d'une image de profil sur la perception que les autres peuvent avoir de soi.
- Explorer le genre du selfie : sa spécificité technique et le sens de son usage.

It. 30 - Maillage des séances				
MODULES	S	Séances qui ont lieu à l'école	A	Activités qui ont lieu à la maison
Module 1 : Observons nos usages numériques	S1	Qu'est-ce qu'un média (numérique) ?		
			A1	Où sont les écrans ?
	S2	Cartographie de nos usages		
	S3	Préparons le contenu de notre charte		
			A2	Les règles à la maison
	S4	Rédigeons notre charte		
Module 2 : Recherchons de l'information sur Internet	S5	Internet : une énorme bibliothèque ?		
			A3	Nos moteurs de recherche
	S6	Les moteurs de recherche		
			A4	A la recherche de 3 conseils pour nous aider...
	S7	Créons une charte avec les conseils pour une bonne recherche d'information en ligne		
		A5	Recherchons efficacement des informations en ligne	
Module 3 : Qui sommes nous	S8	Je suis ce que je montre ! - Les avatars		

Qui sommes-nous en ligne ?			A6	Des illustrations qui me (re)présentent
	S9	Des images qui parlent de moi		
	S10	Je suis ce que je montre II - Le selfie		
	S11	Je publie donc je suis - le cercle de mes relations		
EVALUATION		Session Bilan		