



Utiliser le logiciel Images Actives

publié le 04/04/2014

Travailler l'analyse de l'image avec un logiciel rendant l'image interactive.

Descriptif :

Le logiciel IMAGES ACTIVES est un logiciel qui permet de rendre interactive toute image .

Sommaire :

- Présentation du logiciel
- Activités
- Niveau
- Contexte didactique
- Contraintes matérielles
- Compétences nécessaires au professeur
- Plus-value
- Compétences B2I pouvant être validées :

● Présentation du logiciel

Images actives est un logiciel libre sous licence GNU/GPL développé par le CRDP de l'académie de Versailles lisible sur n'importe quel ordinateur et même sur tablette numérique et smartphone.

Il est téléchargeable à l'adresse <http://images-actives.crdp-versailles.fr/>.

Pour rendre une image interactive (tableau, photo, dessin), le professeur ou l'élève sélectionne les zones de son choix (de façon extrêmement souple), et insère un commentaire (audio ou écrit), une question, un récit. Ces informations apparaissent ensuite lorsqu'on clique dessus.



Le nombre de zones est infini et les formes laissées au choix de chacun avec des outils comme le lasso, les points... Un onglet propose aussi différents types de présentation.

● Activités

On peut envisager de :

- présenter une image à la classe au vidéoprojecteur avec des consignes pour guider l'analyse,
- demander aux élèves de travailler sur la composition de l'image
- leur faire insérer des éléments narratifs (par exemple, en leur faisant choisir dans un texte latin ou grec ou français des phrases qui correspondent à l'image voire inventer une histoire ; ces éléments narratifs pouvant être écrits ou enregistrés, on obtient ainsi un mini-récit) ou des phrases de dialogues
- élaborer un carnet de voyage par groupe avec plusieurs photos prises lors d'un séjour.



● Niveau

Le logiciel est utilisable du collège au lycée et dans n'importe quelle discipline. Les activités indiquées ont été proposées à des classes de lycée (hellénistes et latinistes de 2^{nde} et de 1^{ère}).

● Contexte didactique

Entrée : théâtre et représentation en cours de grec (classe de 1^{re})

Les élèves par groupes de deux ont différents travaux de recherche à effectuer :

- présentation d'un des héros des textes qui vont être étudiés : recherche d'informations et d'images
 - pour Hippolyte : deux illustrations devront être trouvées :
 - l'une comportant le jeune homme face à Phèdre : la sélection devra permettre d'identifier les personnages et pour le héros, le nom des éléments qui permettent de le reconnaître (armes, chiens...)
 - et une autre avec la représentation de la mort d'Hippolyte
 - autour du personnage d'Oedipe, il est proposé de travailler sur les oracles et plus particulièrement sur la pythie

● Contraintes matérielles

Avoir fait installer par le technicien de réseau de l'établissement le logiciel sur les postes.

Disposer d'un vidéoprojecteur dans la classe.

Disposer d'une salle informatique avec un poste par binôme pour les travaux en autonomie.

● Compétences nécessaires au professeur

Savoir importer une image.

Savoir retoucher une image (ceci n'est pas obligatoire, mais bien utile si l'on ne veut pas copier une image dans sa totalité).

Avoir utilisé au moins une fois le logiciel pour pouvoir en expliquer l'utilisation aux élèves. La prise en main est très facile. Il faut simplement être un peu patient lorsque l'on génère l'animation, elle n'est pas immédiate. Il faudra veiller à ce que les élèves enregistrent bien le document dans le dossier classe ou sur internet et sachent ensuite le récupérer.

● Plus-value

Les élèves apprécient le dynamisme donné à l'image et l'utilisent plus volontiers que le traditionnel diaporama.

Des rubriques pré-installées invitent l'auteur du travail à préciser les sources du document, les droits d'auteurs auxquels l'image peut être soumise. Sur un plan éthique et méthodologique, il est indispensable de rendre l'élève conscient du droit à la propriété et de l'habituer à fournir de tels renseignements.

● Compétences B2I pouvant être validées :

Domaine 2 : être responsable

Être responsable de toutes ses publications, y compris lors de l'utilisation d'un pseudonyme.

Utiliser les ressources du web en respectant le droit d'auteur et la propriété intellectuelle.

Domaine 3 : produire, traiter, exploiter et diffuser des documents numériques

Domaine 4 : organiser la recherche d'informations

Structurer un travail de recherche en définissant son besoin, les outils à mobiliser, la démarche à mettre en œuvre.

Mettre en œuvre, sur un moteur de recherche, les filtres nécessaires pour que la requête soit pertinente.

Connaître les critères de tri du moteur de recherche utilisé.

Chercher et identifier l'origine de la publication en utilisant au besoin le code source, pour exploiter un document.

Élaborer une bibliographie incluant des documents d'origine numérique.

Domaine 5 : communiquer, travailler en réseau et collaborer

Publier un document en s'appuyant sur des ressources dont l'élève n'est pas l'auteur dans le respect des règles (droit de citation, respect des licences, etc.).

