



Création d'une BD sur l'avenir professionnel à l'aide d'un outil numérique

publié le 20/11/2024

Descriptif :

Dans le cadre de la séquence "Rumbo al futuro" consacrée aux projets d'avenir, les élèves de 4e ont créé des bandes dessinées grâce à l'application Digistrip, une application de création de bandes dessinées numériques intuitive et efficace.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées

● Contexte et objectif de la séance

Dans le cadre de la séquence "Rumbo al futuro" consacrée aux projets d'avenir, les élèves de 4ème ont eu l'opportunité de réaliser un projet intermédiaire. L'activité consistait à créer une **bande dessinée à trois vignettes en utilisant l'application DIGISTRIP** de La Digitale, menée en salle informatique.

Ce projet visait à les entraîner et à mettre en application le vocabulaire et les premières structures linguistiques découverts lors de la séquence. Il a permis aussi d'utiliser l'application au service des compétences langagières (voir détail plus bas).

● Plus-value du numérique dans cette séance

Sur le plan numérique, l'utilisation d'une application de création de bandes dessinées présente **plusieurs avantages** :

- Elle permet à tous les élèves de produire un **travail esthétique et créatif**, même ceux qui ne savent pas dessiner.
- Elle **favorise la différenciation** : les élèves présentant des difficultés à écrire ou ayant des besoins particuliers ont pu réaliser le projet au même rythme que les autres, assurant ainsi une inclusion totale et une qualité homogène du travail.
- Elle renforce les compétences en dactylographie en forçant les élèves à utiliser les codes pour taper un texte à l'ordinateur tout en utilisant un logiciel de création de bande dessinée.
- Elle offre l'opportunité d'apprendre rapidement à utiliser un nouvel outil numérique : l'application Digistrip.
- Elle permet de s'exercer à intégrer l'accentuation espagnole dans leur bande dessinée en utilisant les codes appropriés.
- Enfin, ce projet garantit une cohérence et une qualité homogène du produit final, puisque tous les élèves réalisent une bande dessinée similaire.

Cette séance avait pour objectif d'offrir aux élèves une **expérience d'apprentissage variée**. En combinant des éléments de méthodologie traditionnelle avec l'utilisation du numérique, elle visait à consolider leurs compétences linguistiques et méthodologiques tout en suscitant leur intérêt.

En tant que projet intermédiaire, elle m'a également permis d'évaluer la compréhension et l'assimilation des premières structures linguistiques enseignées en classe, tout en encourageant les élèves à exprimer leur créativité

et leur vision de leur avenir professionnel de manière ludique.

Vidéo de démonstration de l'application :



Tutoriel utilisation Digistrip (Vidéo PeerTube)

Petite démonstration de l'utilisation de Digistrip en LV2 (espagnol).

L'intégration du numérique dans cette séance a apporté une valeur ajoutée significative à l'apprentissage. En utilisant **l'application Digistrip**, les élèves ont bénéficié d'une expérience d'apprentissage interactive et engageante, où chacun a pu s'exercer selon ses capacités. L'intégration du numérique dans cette séance a enrichi l'apprentissage en assurant une inclusion totale des élèves grâce à la diversification des méthodes d'expression. Cette approche a permis de **mettre tous les élèves en situation de réussite**. D'autre part, l'utilisation d'une application de création de bandes dessinées a permis un **gain de temps** considérable pour la réalisation des créations des élèves. En effet, en une seule heure de cours, les élèves ont pu créer leurs réalisations, une tâche qui aurait pu prendre beaucoup plus de temps si elle avait été réalisée manuellement. De plus, le travail à la maison risque parfois d'être oublié ou mal réalisé, ce qui aurait pu affecter la qualité et l'homogénéité des productions. Ainsi, l'utilisation de l'outil numérique a permis d'optimiser le temps en classe et de garantir la participation active de tous les élèves.

Cette approche numérique a également permis une transition importante pour les élèves, passant de l'écriture manuscrite à l'écriture sur ordinateur, une compétence essentielle pour leur avenir scolaire et professionnel. Elle leur a offert une plus grande flexibilité dans la création des bandes dessinées, tout en développant leurs compétences linguistiques.

De plus, l'utilisation d'outils numériques a favorisé **l'autonomie des élèves**.

Enfin, cette dimension numérique a également contribué à renforcer les compétences numériques des élèves et à les familiariser avec l'utilisation d'outils technologiques dans un contexte éducatif, facilitant ainsi leur adaptation à l'utilisation d'autres outils similaires à l'avenir.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 4ème
- Durée : 1 heure – une séance de cours
- Applications numériques utilisées : La Digitale – Application : Digistrip
- Pré-requis :
 - Compréhension de base des éléments de la bande dessinée (bulles de dialogue, vignettes, cases, séquence narrative).
 - Connaissance du lexique des métiers en espagnol.
 - Maîtrise des expressions des souhaits en espagnol (ex : "Quiero ser", "me gustaría ser").
 - Familiarité avec l'expression de l'obligation personnelle en espagnol (ex : "tener que" + infinitif, "deber" + infinitif).
 - Réalisation préalable d'un brouillon de la bande dessinée, incluant la réflexion sur le futur métier et les compétences nécessaires.

● Déroulement de la séance

La séance s'est déroulée en salle informatique.

Les élèves se sont installés et ont démarré les ordinateurs. Après avoir fait l'appel, à l'aide du vidéoprojecteur, j'ai expliqué comment accéder à la plateforme de La Digitale, puis à Digistrip. Ensuite, j'ai montré comment trouver les codes d'accentuation en espagnol. Puis, j'ai expliqué où devaient être déposés les travaux une fois terminés. Tous les liens étaient également disponibles sur Pronote. Après avoir rappelé les objectifs : une bande dessinée composée de trois vignettes et le contenu de chacune, les élèves se sont lancés dans leur travail de manière autonome. L'application Digistrip est très intuitive et facile à prendre en main. Les élèves ont intuitivement réussi à

l'utiliser de manière efficace.

Pendant toute la séance, j'ai circulé pour résoudre les problèmes techniques et répondre aux questions au fur et à mesure qu'ils se posaient. Les élèves ayant terminé en premier, après vérification de ma part, ont pu m'assister pour venir en aide à leurs camarades rencontrant des difficultés techniques ou des interrogations.

Une fois leurs réalisations achevées, les élèves les ont déposées dans un dossier commun à leur classe. J'ai alors pu récupérer tous leurs travaux pour les corriger, les imprimer et les afficher dans le collège.

Il est important de noter qu'au cours de la séance précédente, les élèves avaient élaboré leurs brouillons. À mesure de leur avancement, j'ai souligné les erreurs pour qu'ils puissent les corriger. J'ai également apporté un soutien supplémentaire aux élèves ayant des besoins particuliers. À la fin de l'heure précédente, les élèves avaient donc achevé leurs ébauches dans leurs cahiers.

En conclusion, la séance s'est déroulée de manière fluide et efficace en salle informatique. Les élèves ont su s'approprier rapidement l'application Digistrip, ce qui leur a permis de **travailler de manière autonome et productive**. Tout le monde a réussi à atteindre les objectifs fixés dans les temps impartis, ce qui témoigne de leur engagement et de leur compréhension des consignes. Il a été particulièrement gratifiant d'observer l'entraide spontanée entre les élèves, ceux ayant terminé plus tôt venant en aide à leurs camarades rencontrant des difficultés. Cette dynamique de collaboration a contribué à créer une atmosphère propice à l'apprentissage et a renforcé le sentiment de communauté au sein de la classe. Dans l'ensemble, les élèves ont exprimé leur satisfaction à l'égard de cette activité, soulignant à quel point ils ont trouvé le **travail à la fois ludique et enrichissant**.

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Compétences langagières : Écrire
 - S'appuyer sur les stratégies développées à l'oral pour apprendre à structurer son écrit.
 - Mobiliser les outils pour écrire, corriger, modifier son écrit.
 - Reformuler un message, rendre compte, raconter, décrire, expliquer, argumenter.
- Compétences pragmatiques / méthodologiques :
 - Créer une bande dessinée.
 - Taper un texte à l'ordinateur en utilisant les règles dactylographiques et l'accentuation espagnole.
- Compétences linguistiques :
 - L'expression du souhait
 - L'expression de l'obligation personnelle
 - Lexique des métiers.
 - Verbes usuels pour parler de l'avenir professionnel.
 - Adjectifs pour décrire les traits de personnalité.

Du point de vue linguistique, ce projet a incité les élèves à réfléchir à leur future carrière, à annoncer leur métier envisagé, et à synthétiser en quelques phrases les principales qualités, compétences et contraintes associées à ce choix professionnel.

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

► [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

- Création de contenus :
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

► [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗

- Engagement professionnel :
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

- Gestion des ressources numériques :
 - Sélectionner des ressources
- Enseignement - Apprentissage avec et par le numérique :
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au travers du numérique
- Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes :
 - Inclure et rendre accessible
 - Différencier
 - Engager les apprenants
 - Développement des compétences numériques des apprenants

Bilan critique de la séance

Le bilan de la séance est **globalement positif**, mettant en évidence de nombreux points forts. Tout d'abord, ce projet a encouragé les élèves à réfléchir à leur future carrière, à exprimer leur métier envisagé et à synthétiser les principales qualités et compétences requises pour ce choix professionnel. Ensuite **l'approche interactive et ludique** a rencontré un franc succès auprès des élèves, qui ont trouvé l'exercice à la fois amusant et enrichissant sur le plan linguistique. La facilité d'utilisation de l'application Digistrip a non seulement permis aux élèves de s'approprier rapidement l'outil, mais elle a également favorisé leur autonomie, stimulant ainsi leur engagement et leur créativité.

En outre, cette séance a **favorisé la différenciation**, offrant à chaque élève la possibilité de réussir, indépendamment de ses aptitudes en dessin ou en graphie. Ce dispositif a ainsi permis de garantir une égalité des chances de réussite pour tous les apprenants. De plus, le gain de temps considérable associé à l'utilisation de l'outil numérique mérite d'être souligné. En effet, la réalisation des bandes dessinées en une seule séance de cours a évité les contraintes temporelles et les difficultés liées à la pratique manuelle, tout en assurant une participation active de l'ensemble de la classe.

Cependant, quelques points nécessitent une attention particulière pour optimiser l'efficacité de la séance. Tout d'abord, il est essentiel d'être bien organisé et de **guider les élèves** dans la réalisation de leurs brouillons afin de pouvoir utiliser l'application dans le temps imparti d'une seule séance de cours. Il est également important de souligner qu'une bonne planification des objectifs linguistiques est indispensable pour que le projet puisse être mené à bien dans le cadre d'une seule heure de cours en classe, en particulier lorsque cette approche est choisie. De plus, des soucis techniques et méthodologiques peuvent survenir, sollicitant constamment l'enseignant, notamment pour des questions relatives à l'utilisation de l'application (changement de police, ajout d'accent, choix d'arrière-plan, etc.).

Par ailleurs, un point de vigilance concerne le fait que certains élèves, bien que minoritaires, se sont davantage concentrés sur l'aspect esthétique de leur bande dessinée que sur la pratique de la langue. En effet, ces élèves ont négligé la correction linguistique, telle que l'ajout des accents, la vérification des majuscules et des points, malgré les rappels et les consignes données en amont de l'exercice, ainsi que le travail préalable sur le brouillon. Leur attention s'est principalement portée sur l'esthétique de leur création, notamment le choix de l'avatar, des arrière-plans et de la police. Cette tendance a éventuellement impacté la réalisation de l'exercice dans son objectif principal, qui est de renforcer les compétences linguistiques des élèves. Pour contrer cet écueil, un travail de remédiation et/ou de reformulation pourrait être proposé.

Malgré ces quelques aspects à garder à l'esprit, l'expérience globale de la séance reste très positive. Elle offre aux élèves une opportunité stimulante d'explorer la langue espagnole de manière créative tout en développant leurs compétences numériques. Cependant, elle nécessite un investissement conséquent de la part de l'enseignant en termes d'organisation et de gestion des éventuels problèmes techniques.

Où en est-on avec ce projet ? quelle plus-value par rapport à la pratique de classe et aux possibilités pédagogiques offertes par l'application ?

- Amélioration :
 - Substitution : Digistrrips offre la possibilité de passer du dessin manuel à la création numérique.
 - Augmentation : Grâce à l'utilisation de l'application, tous les élèves peuvent rendre un produit final de qualité équivalente. Aussi, un gain de temps considérable est à noter.
- Transformation
 - Modification : L'intégration de l'application dans la séquence pédagogique apporte une dimension plus ludique et créative à l'apprentissage linguistique. En effet, les contraintes temporelles liées à l'organisation des cours auraient probablement rendu difficile cette activité en classe. Les élèves auraient dû réaliser les dessins chez eux pour ne pas empiéter sur plusieurs séances.
 - Redéfinition : Un exercice d'application des premières connaissances de la séquence se métamorphose en création de bandes dessinées. Cela est possible grâce à l'ergonomie de l'application. Les élèves s'investissent avec enthousiasme dans l'activité, voyant leur exercice se concrétiser en images.

Portfolio



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.