

Scénario pédagogique

Noms : Myriam Labbé Bernard, Mélanie Mccutcheon et Stéfanie Paquet

Adresse électronique : myriam.labbe-bernard.1@ulaval.ca, melanie.mccutcheon.1@ulaval.ca, stefanie.paquet-ruelland.1@ulaval.ca

Titre de l'activité : Conception de bandes dessinées avec Comic Life.

1. ***Dans quel contexte et à qui s'adresse ce scénario pédagogique? (Matière, ex. de sigle de cours, étudiants de quel(s) programme).***

Ce scénario pédagogique s'adresse à des élèves du 3e cycle de niveau primaire. C'est un projet qui peut être introduit dans le cadre des séances d'apprentissage en français puisque la création d'une bande dessinée implique inévitablement une part d'écriture. Il peut également être amené lors des périodes consacrées à l'informatique étant donné que l'utilisation du logiciel Comic Life correspond à une exploitation directe des technologies de l'information et de la communication.

2. ***Définissez la matière que vous désirez enseigner, ainsi que les objectifs d'enseignement et d'apprentissage qui s'y rattache.***

Le projet pédagogique consiste à enseigner aux élèves les particularités à connaître pour concevoir une bande dessinée, puis à leur montrer comment utiliser le logiciel Comic Life pour pouvoir en créer une individuellement. Les élèves auront donc à assumer la rédaction du texte ainsi que l'exploitation des TIC pour réaliser l'ensemble du projet. Par ce projet, les élèves seront amenés à développer la compétence transversale d'ordre méthodologique « Exploiter les technologies de l'information et de la communication » et à développer la compétence disciplinaire « Écrire des textes variés ».

3. *Expliquez la ou les technologie(s) que vous prévoyez utiliser. (Donnez la référence la plus complète possible).*

La technologie qui sera employée dans ce projet pédagogique se nomme Comic Life. Il s'agit d'un logiciel permettant de créer des bandes dessinées et des albums photo. Les images ou les photos utilisées peuvent provenir d'Internet, d'un appareil photo numérique ou d'une webcam. De même, ce programme est très facile d'emploi puisque l'utilisateur n'a qu'à glisser et insérer l'image dans l'espace désiré. Également, ce logiciel offre différents modèles prédéterminés de mises en page, en plus des multiples fonctions permettant de personnaliser la création.

Comic Life est un logiciel qu'on peut télécharger gratuitement sur Internet. D'ailleurs, voici un site Internet sur lequel il est possible de télécharger Comic Life pour une version d'essai de 30 jours: http://french.eazel.com/lv/group/view/k179703/Comic_Life.htm.

4. *Quels sont les avantages qui seraient liés à l'utilisation des TIC dans cette activité (en comparaison avec un enseignement plus traditionnel)?*

En ce qui a trait aux avantages, notons que le fait d'employer la technologie qu'est Comic Life offre un support stimulant pour les élèves et les motive dans la réalisation de la tâche. En effet, en produisant une bande dessinée à l'aide d'un logiciel, le résultat obtenu se rapproche davantage des albums de bandes dessinées, ce qui peut rendre une plus grande majorité d'élèves fiers de leur œuvre étant donné l'aspect esthétique riche. De plus, lorsque les élèves réalisent des bandes dessinées à la main, il arrive souvent que les bulles dépassent de la vignette, que la calligraphie soit illisible ou que le travail soit abîmé en raison des coups d'efface répétés. De ce fait, le logiciel permet aux élèves de produire un travail plus propre et plus soigné.

5. *Quelles sont les étapes pas-à-pas de cette activité ? (Décrivez de façon chronologique et détaillée ce que fait l'enseignant, ce que doivent faire les étudiants, en indiquant la durée approximative de chaque étape, les évaluations, etc.)*

Tout d'abord, l'enseignant présente aux élèves le projet ainsi que les grandes étapes de celui-ci et recueille les conceptions initiales des apprenants par rapport aux bandes dessinées. Puis,

l'enseignant laisse un temps aux élèves pour observer diverses bandes dessinées et ressort, avec eux, les éléments caractérisant ce genre littéraire. En classe, l'enseignant met à la disposition des élèves des bandes dessinées traitant de différents sujets. Pendant ce temps, l'enseignant circule entre les pupitres pour questionner les élèves et leur donner des pistes d'observation. Cette première étape du projet s'effectue sur une période de cours durant une heure. Ensuite, au local d'informatique, une phase d'exploration du logiciel sera guidée par l'enseignant à l'aide du canon pour modéliser le fonctionnement du logiciel Comic Life afin que les élèves puissent exploiter les différentes possibilités qui s'offrent à eux. Avant de débiter l'exploration, l'enseignant montre aux élèves comment télécharger le logiciel Comic Life. De même, l'enseignant démontre aux élèves comment enregistrer une image trouvée sur Internet. Il est à noter que ce moment à l'informatique s'échelonne sur une durée d'une période.

Puis, en classe, l'enseignant énonce clairement les consignes, les attentes et les critères de correction par rapport au projet afin que les élèves aient une représentation de la tâche à réaliser. Ce dernier remet aux élèves un canevas du schéma narratif qu'ils doivent compléter individuellement pour organiser leurs idées en fonction du sujet qu'ils ont choisi, et ce, avant de procéder à la création de leur bande dessinée. Il est à spécifier que lors de la réalisation du schéma narratif, les élèves devront faire une ébauche des récitatifs et des bulles qu'ils souhaitent retrouver dans leur bande dessinée. À la suite de cette étape, l'enseignant permet aux élèves de se placer en dyade afin d'échanger leurs plans et ainsi obtenir des rétroactions de la part d'un pair. Les élèves pourront apporter les ajustements nécessaires en fonction des commentaires reçus. Cette phase du projet dure approximativement quatre périodes dispersées sur une semaine et demie.

Ensuite, l'enseignant invite les élèves à se rendre au local d'informatique en prenant soin d'expliquer les consignes, et ce, avant le déplacement. C'est donc le moment de commencer la conception de leur bande dessinée. Pendant que les élèves sont au travail, l'enseignant demeure disponible pour soutenir et guider les élèves. Effectivement, il circule et s'assure de la progression du travail de chacun des élèves. Il est à mentionner qu'environ quatre périodes à l'informatique sont allouées à la réalisation de leur bande dessinée. Plus précisément, durant ces

périodes, les élèves doivent rechercher des images sur le moteur de recherche Google, les enregistrer et créer leur bande dessinée.

Une fois la bande dessinée complétée, l'enseignant rappelle aux élèves les stratégies de correction afin que leur bande dessinée soit exempte de faute. Les élèves procèdent à la correction, et ce, sur une période avant de remettre leur bande dessinée à leur enseignant qui pourra effectuer l'évaluation. En effet, celui-ci analysera le schéma narratif et le produit final pour porter un jugement éclairé quant aux ressources mobilisées en lien avec les deux compétences mentionnées précédemment. Enfin, une mise en commun des bandes dessinées sera effectuée, et ce, par la création d'un recueil qui sera d'abord disponible dans la classe et ensuite, à la bibliothèque de l'école pour que tous puissent profiter des œuvres réalisées par les élèves de la classe.

6. *Quelles sont les habiletés technologiques nécessaires pour cette activité?*

A) Pour l'enseignant et B) Pour les étudiants

A) Pour l'enseignant

- Être capable d'utiliser le canon.
- Connaître les particularités et les fonctions du logiciel Comic Life.
- Savoir comment aller chercher des images sur un moteur de recherche tel que Google pour ensuite les enregistrer en format JPEG avec ou sans le programme Paint.

B) Pour les élèves

- Être capable d'utiliser le moteur de recherche Google pour aller chercher les images qu'ils souhaitent insérer dans leur bande dessinée.
- Être capable d'utiliser le logiciel Comic Life à la suite des explications de l'enseignant.

7. *Quels sont le matériel et l'équipement requis? (Équipement informatique, locaux, logiciels, manuels, notes de cours, etc.).*

A) Pour l'enseignant et B) Pour les étudiants

A) Pour l'enseignant

- Plusieurs exemplaires de bandes dessinées (bibliothèque)
- Un local d'informatique
- Un canon
- Le logiciel Comic Life téléchargé sur l'ordinateur.
- Un tutoriel (fontionnement de Comic Life)

B) Pour les élèves

- Schéma narratif
- Un ordinateur par élève
- Le logiciel Comic Life téléchargé sur les ordinateurs.
- Les ouvrages de référence nécessaires à la correction de leur bande dessinée (dictionnaire, grammaire, dictionnaire de conjugaison, etc.).

8. *Listes des logiciels utilisés, des sites et des documents utilisés.*

LOGICIELS UTILISÉS

- Comic Life : logiciel exploité dans notre projet pour la création des bandes dessinées. Il peut également servir à la création et l'organisation de divers types d'albums photo.
- Wordpress : site Internet utilisé pour créer un blog afin de diffuser les informations et les liens relatifs à notre projet pédagogique.
- Le moteur de recherche Google : moteur de recherche utilisé dans le but d'enrichir notre blog avec des informations supplémentaires ainsi qu'avec différentes images.
- Le programme Paint : logiciel de retouche d'images utile à notre projet pédagogique pour modifier le format des images ou des photos à insérer dans la bande dessinée.

SITES INTERNET UTILISÉS

- Site pour télécharger gratuitement Comic Life en français: Eazel. (2008) *Télécharger Comic Life gratuitement*. [En ligne], http://french.eazel.com/lv/group/view/kl79703/Comic_Life.htm Page consultée le 12 avril 2011
- Site présentant une courte description du logiciel: P.TREMBLAY, Dominic. (2007) *Ressource pour les profs, Comic Life*. [En ligne], <http://ressources-profs.blogspot.com/2007/10/comic-life.html> Page consultée le 13 avril 2011
- Site présentant des informations sur les bandes dessinées: Wikipédia. (2011) *Bande dessinée*, [En ligne] http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e Page consultée le 11 avril 2011
- Site présentant des informations sur les onomatopées: Wkipédia. (2011) *Onomatopée*, [En ligne] <http://fr.wikipedia.org/wiki/Onomatop%C3%A9e> Page consultée le 11 avril 2011
- Site présentant un tutoriel de l'utilisation de Comic Life :École de Barst. (2011) *Tutoriel rapide de Comic Life en 5 étapes*, [En ligne] <http://thierry.francois4.free.fr/comiclife/> Page consultée le 13 avril 2011
- Site présentant un procédurier décrivant les fonctionnalités de Comic Life: Récit commission scolaire des Chênes. (2009) *Comic Life Version 1.3.7 français pour Windows Logiciel de création de bande dessinée*, [En ligne] <http://recit.csdq.ca/images/stories/documents/proceduriers/comicLife/comic.pdf> Page consultée le 18 avril 2011