

FICHE n°4

**Les technologies numériques
au service de la communication**

Enjeux

Si les enjeux du projet Kinema sont avant tout d'ordre culturel et linguistique, puisqu'il s'agit de l'étude croisée de films français et allemands et d'éducation à l'image, **la maîtrise des technologies numériques fait également partie des objectifs déclarés du projet**, ainsi que nous pouvons le voir dans l'extrait de film suivant :

[extrait vidéo 1](#)

Les élèves sont amenés à communiquer avec leurs correspondants allemands par internet via la plate-forme eTwinning. Ils doivent prendre contact avec leurs partenaires en respectant les codes de la communication et débattre autour d'une problématique dans un jeu de rôles.

Ils sont responsables de la gestion du temps, doivent se connecter régulièrement et gérer deux formes de communication simultanément :

- **une communication «authentique»** puisqu'il faut d'abord se présenter, puis choisir un des sujets proposés par les enseignants en se mettant d'accord avec le partenaire ;
- **une communication qui est de l'ordre du jeu de rôle** afin de répondre à la tâche demandée en rédigeant un texte de 400 mots par élève.

Analyses

Dans le contexte du festival international du film de Brunswick, les enseignants reçoivent une formation théorique sur l'analyse des films sélectionnés, une formation sur les techniques filmiques, mais aussi une **formation pratique sur l'utilisation de eTwinning, avec le concours de Canopé (ex-CRDP)**. Ces formations s'avèrent très précieuses pour prendre conscience des difficultés matérielles et techniques que vont rencontrer les élèves. La rencontre physique avec les professionnels est précieuse : les enseignants savent à qui ils pourront s'adresser lors de la phase de réalisation en cas de besoin. Ils connaissent les compétences et les disponibilités des professionnels susceptibles de les aider :

[extrait vidéo 2](#)

Les élèves du jeune jury franco-allemand ont à leur disposition **des I.Pod et des tablettes prêtés par Canopé**. Ils doivent non seulement utiliser ces outils pour leurs délibérations, mais aussi pour **alimenter le site «Kinema» et le site de leur lycée**. Les élèves reconnaissent qu'ils maîtrisent techniquement ces outils, mais qu'ils sont confrontés à des problèmes d'organisation. Ils doivent trouver des solutions. **L'outil numérique n'est plus exploité comme un support ludique, les élèves prennent la mesure de nouvelles possibilités, mais aussi de contraintes**. Amalric, membre du jeune jury KINEMA en 2013, s'exprime à ce sujet dans l'extrait qui suit :



[extrait vidéo 3](#)

Les projets de communication via eTwinning



[extrait vidéo 4](#)

Comme le montre l'extrait qui précède, les élèves sont à l'aise avec l'outil qui fonctionne un peu comme les réseaux sociaux qu'ils utilisent presque tous. La communication est techniquement rapidement établie. **Pour la première connexion, il peut s'avérer utile d'aller en salle informatique avec les élèves**. On peut leur montrer comment se connecter et les aider à rédiger leur premier message. **Par la suite, ils se connecteront de chez eux, en autonomie**. Il faut leur donner un cadre, avec des repères : à quelle fréquence, il est judicieux de se connecter. Pour une classe peu motivée, il sera peut-être nécessaire d'encourager les élèves par une note « d'assiduité ». Il est du reste très facile pour l'enseignant de vérifier la fréquence des connexions de chaque élève sur eTwinning.

Le fait de communiquer avec leurs homologues de l'autre pays est un facteur de motivation pour les élèves. De plus, ils savent que leur professeur connaît personnellement l'enseignant de leurs correspondants et cela stimule leur envie de communiquer. Enfin, ils savent que quelques-uns d'entre eux (les quatre « ambassadeurs ») rencontreront réellement quelques élèves de la classe allemande avec laquelle ils correspondent, et cela renforce l'envie de bâtir une communication qui, pour certains, ne sera pas que virtuelle.



[extrait vidéo 5](#)

Bénéfices

Les élèves sont motivés par l'utilisation des outils numériques qu'ils pensent connaître et dont ils ne perçoivent souvent que le côté ludique. Ils sont d'ailleurs parfois amenés à aider leurs enseignants dans l'utilisation de ces outils : ils deviennent ainsi acteurs de leurs apprentissages et coopèrent vraiment avec l'enseignant.

Écoutons à ce sujet les témoignages de deux professeurs engagés dans le projet KINEMA / Paroles en images :



[extrait vidéo 6](#)



[extrait vidéo 7](#)

Transferts

Les collègues qui s'engagent dans ce genre de projet ne doivent pas hésiter à **solliciter les professionnels de Canopé**. Ils savent se montrer disponibles et mettre leurs compétences au service de la pédagogie dès qu'on en fait la demande.

Concepteurs

Pascale LEMERRE, *Lycée Senghor / Evreux (Allemand)*
Jocelyne PIERRE, *Lycée Aristide Briand / Evreux (Allemand)*
Franck TULEFF, *Lycée Senghor / Evreux (Lettres & Cinéma)*

Avril 2015