

Atelier 2 : Développer l'intelligence de l'œil



Utiliser le numérique pour mieux rendre compte d'une observation

Étape 1 : Produire du sens à partir d'un logiciel

L'observation permet d'appréhender les phénomènes géologiques ou biologiques, mais s'il faut voir pour comprendre, on ne voit souvent bien que ce que l'on a bien compris. Le numérique peut faciliter les allers-retours entre les faits et les idées, tout en permettant le partage des observations et des interprétations.

Nous vous proposons, dans cet atelier, de montrer que la cellule est un volume à partir du matériel mis à votre disposition.

Matériel biologique : selon district

Matériel d'acquisition (selon points obtenus à l'atelier 1) :

- Caméra micro et macroscopique
- Caméra microscopique oculaire
- Appareil photo numérique

Si aucun matériel ne vous est proposé, vous pouvez faire avec les « moyens du bord » ou réaliser un dessin, ce qui permettra de discuter de l'intérêt et des limites du numérique.

Modalités de communication possibles :

- dessin
- photo légendée
- *Images Actives*
- fichier *Workspace*
- Vidéo

- [Notices d'utilisation des caméras : \(selon modèles disponibles dans l'établissement\)](#)
- [Comment utiliser Images Actives ?](#)
- [Comment insérer une image dans une page du logiciel Workspace ? \(ou version PDF\)](#)
- [Animer un schéma à la manière d'un diaporama avec Workspace \(ou version PDF\)](#)



Étape 2 : Mise en ligne sur le cahier de textes

La mise en ligne des productions réalisées par les élèves, via le cahier de textes par exemple, est un moyen de mutualiser les observations tout en valorisant le travail des élèves. Nous vous proposons de mettre en ligne vos réalisations sur le cahier de textes

Lien d'accès au cahier de textes de : <http://scimusec.org/animsvt/animateurs/>

Identifiant à choisir : Prof xxxxxx où xxxxx est le nom de l'équipe

Mot de passe : xxxxxx (le nom de l'équipe en minuscules sans accent)

Séance à compléter : Séance du jour pour la classe xxxxx

- [Comment déposer un document joint dans le cahier de textes ?](#)
- [Comment convertir une vidéo au format MP4 avec Format Factory ?](#)
- [Comment traiter les images avec Xnview ?](#)
- [Préparer une image pour internet](#)
- [Internet responsable : Publier les écrits, les travaux, la photo ou la voix d'un élève](#)



Étape 3 : Évaluer et commenter les productions

Le temps est maintenant venu d'évaluer les productions réalisées. Les plus réussies donneront évidemment plus de points à leurs auteurs qui peuvent se démarquer sur cette dernière épreuve du jeu !

**Chaque groupe accède évalue la production déposée
sur le cahier de textes par ses voisins.**

Voici les critères retenus :

Critères d'évaluation de la production	Cases en jeu			
Réalisation technique (capacité) <i>Est-ce bien fait ou non pour le type de communication choisi ?</i>	1	2	3	4
Complétude et exactitude scientifique (savoir) <i>Les légendes et le(s) titre(s) sont-ils présents ?</i>	1	2	3	4
Sens donné à la production (attitudes) <i>Est-ce intelligemment organisé ou scénarisé ? Y a-t-il de l'intelligence mise au service de la communication de l'observation ?</i>	1	2	3	4

Pour aller plus loin :

Créez un compte et une chaîne *Youtube* pour y déposer vos vidéos

Utilisez *Youtube* ou *Movie Maker* pour réaliser un montage vidéo.



- [Comment créer et optimiser une chaîne Youtube ?](#)
- [Comment faire un montage vidéo avec Youtube ?](#)
- [Comment faire un montage vidéo avec Windows Movie Maker \(partie 1\) ?](#)
- [Comment faire un montage vidéo avec Windows Live Movie Maker ?](#)