

L'AUDIO POUR ENSEIGNER

Laëtitia BARRAU

Mathieu Combarous

Stéphane DELZONGLE

AUTEURS :

- Laëtitia BARRAU
- Mathieu Combarous
- Stéphane DELZONGLE

LICENCES :

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions

Table des matières

I. ACTIVITÉ 1 - DÉCOUVERTE DE LA PROBLÉMATIQUE	4
II. ACTIVITÉ 2 - APPORT THÉORIQUE	5
III. ACTIVITÉ 3 - QUELLES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ENVISAGER AVEC LES ÉLÈVES AUTOUR DE L'AUDIO ? PARTIE	
1	6
1. Écouter de l'audio pour travailler la compréhension	6
2. Écouter de l'audio pour apprendre (podcast)	6
3. Écouter de l'audio pour faire (consigne orale)	7
4. Écouter et produire de l'audio pour différencier	7
IV. ACTIVITÉ 4 - QUELLES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ENVISAGER AVEC LES ÉLÈVES AUTOUR DE L'AUDIO ? PARTIE	
2	8
1. Produire de l'audio pour valoriser un projet	8
2. Produire de l'audio pour travailler son oral	8
3. Produire de l'audio pour communiquer	9
a. L'exemple des réseaux sociaux	9
V. ACTIVITÉ 5 - COMMENT ENREGISTRER SA VOIX ?	10
VI. ACTIVITÉ 6 - COMMENT CRÉER ET MODIFIER UN ENREGISTREMENT ?	11
ANNEXES	12
SOLUTIONS	19

I. Activité 1 - Découverte de la problématique

[cf.]

- ?
- Question
- Quelles activités mettez-vous en place pour favoriser les échanges et les pratiques de l'oral ?
 - Quelles sont les activités qui vous paraissent efficaces ?
 - Quels sont les obstacles que vous rencontrez ?

[solution n°1 p.19]

III. Activité 3 - Quelles activités pédagogiques envisager avec les élèves autour de l'audio ? Partie 1

Présentation de l'activité : cette activité va vous permettre d'identifier les possibilités pédagogiques des outils audio

1. Écouter de l'audio pour travailler la compréhension

Écoutez le fichier audio suivant pour répondre aux questions.

[cf. Fables d'Ésope, lectrice : Bruissement]

Qui est le personnage principal de ce conte ?

Comment le coq trouve-t-il une pierre précieuse ?

Que préférerait le coq à la place de cette pierre précieuse ?

[solution n°3 p.19]

2. Écouter de l'audio pour apprendre (podcast)

Écouter de l'audio pour apprendre (podcast)

Écoutez le fichier audio suivant pour répondre aux questions.

[cf. Les fondamentaux, le système solaire]

Combien y a-t-il de planètes qui tournent autour du soleil ?

Le soleil est :

- une étoile
- une planète
- une grosse ampoule

Les planètes tournent autour du soleil, on dit qu'elles font des...

- rotations
- révolutions
- rondes

En plus de tourner autour du soleil, les planètes tournent sur elles-même, c'est la ... des planètes

- rotation
- révolution
- ronde

[solution n°4 p.20]

3. Écouter de l'audio pour faire (consigne orale)

? Écouter de l'audio pour faire (consigne orale)

Question

consigne3.mp3

Vous allez devoir vous entraîner à lire le texte ci-dessous à haute voix, avec le plus de fluidité possible. Vous devrez respecter la ponctuation et essayer de mettre les bonnes intonations.
Pour vous aider, vous pourrez écouter le fichier audio ci-contre.

Texte à lire :

D'un coq et d'une pierre précieuse

Un coq en grattant un fumier y trouva par hasard une pierre précieuse. Il la considéra pendant quelques temps et dit avec une espèce de mépris de quoi me peut servir une chose si belle et si brillante ? Elle serait bien mieux entre les mains d'un lapidaire qui en connaîtrait le prix et l'usage qu'il en faut faire. Mais pour moi qui n'en puis retirer aucune utilité, je préférerais un seul grain d'orge à toutes les pierres précieuses du monde !

[cf. Fables d'Ésope, lectrice : Bruissement]

[solution n°5 p.20]

4. Écouter et produire de l'audio pour différencier

Pour voir un exemple d'utilisation du numérique pour partager de l'audio avec les élèves mais aussi pour leur en faire produire, nous vous proposons de vous rendre sur le mur collaboratif (Digipad) suivant <https://digipad.app/p/16791/c4df8b81fb268> et de suivre la consigne donnée.

[cf.]



Méthode :

Prise en main de [Digipad](#)^[p.12].

IV. Activité 4 - Quelles activités pédagogiques envisager avec les élèves autour de l'audio ? Partie 2

Présentation de l'activité : cette activité va vous permettre d'identifier les possibilités pédagogiques des outils audio. Que ce soit par les pairs ou par l'enseignant, les entrées à évaluer lors de la prestation orale d'un élève peuvent s'appuyer, de manière non exhaustive, sur :

- la voix : audible, avec un débit adapté, une bonne articulation et une diction correcte ;
- l'engagement : sans lecture d'un support, en utilisant des temps de pause, avec l'envie de partager, de convaincre ;
- les connaissances : avec une maîtrise des connaissances abordées ;
- l'organisation des contenus : avec des idées ordonnées, des liens entre les parties de la présentation, une conclusion ;
- la communication : utilisation correcte du vocabulaire spécifique, avec une syntaxe correcte et un registre adapté ;
- la mise à portée : en facilitant le suivi de son propos.

1. Produire de l'audio pour valoriser un projet

Les présentations orales peuvent aussi permettre de décrire ou de rendre compte d'une situation vécue (expérience en sciences, petit reportage, mise en voix d'une poésie, interview...).

Un premier exemple en est le projet d'écriture et de réalisation sonore proposé par des collégiens à cette adresse <http://maisondelapoesie-nantes.com/poeme-recording>

Un autre exemple est celui du diaporama commenté <https://www.dailymotion.com/video/x7wi79d>

Le diaporama commenté pourra permettre, au-delà de la restitution des connaissances abordées :

- de parler avec un débit adapté,
- de varier les intonations de voix pour capter l'attention de l'auditoire,
- de choisir un vocabulaire précis,
- de structurer un exposé de manière claire et synthétique,
- de prendre confiance en soi pour s'exprimer à l'oral.

Le logiciel libre [Captura](#) est un outil simple et accessible pour créer facilement des diaporamas commentés ou tout autre support vidéo avec l'enregistrement de la voix de l'enseignant.



Méthode :

Prise en main de [Captura](#)^[p.13].

2. Produire de l'audio pour travailler son oral

Le numérique va apporter à l'élève une réelle plus-value au travers de la mémoire de son enregistrement audio et des activités qui vont pouvoir en découler.

Par exemple, de manière simple avec l'outil Audacity qui sera présenté dans la partie suivante, l'élève va :

- pouvoir écouter à plusieurs reprises ses productions orales pour s'auto-évaluer ;
- mettre l'accent sur un axe d'amélioration ciblé et le faire évoluer ;
- reproduire sa prestation orale à plusieurs reprises.

Un outil explicite comme une grille d'auto-évaluation sera complémentaire de ces activités et pourra s'appuyer sur les axes définis par cette ressource : exemple avec une Media Fiche <http://mediafiches.ac-creteil.fr/IMG/pdf/production.pdf>

cf.

3. Produire de l'audio pour communiquer

Les échanges entre les élèves peuvent aussi s'appuyer sur des enregistrements qui seront ensuite diffusés et partagés, en utilisant des applications web fonctionnant sur un ordinateur, une tablette ou un téléphone portable. Une plateforme en ligne permet de stocker des documents audio et facilite grandement leur gestion et leur diffusion.

Les objectifs visés lors de ces activités seront de :

- développer le travail en autonomie,
- utiliser un autre support de communication que l'écrit,
- faire progresser les élèves dans la maîtrise des compétences langagières orales.

Voici quelques exemples d'activités qui pourront être proposées :

- analyser un document à l'oral : donner son avis, argumenter, commenter ;
- réaliser une interview ou un débat sous la forme d'un dialogue entre deux élèves ;
- effectuer un reportage en sortie scolaire ;
- construire une fiction audio, écrite par les élèves.

a. L'exemple des réseaux sociaux

Une autre activité consisterait à travailler avec les élèves sur la publication au travers des réseaux sociaux. Cela est désormais très simple, quel que soit le support utilisé.

Les réseaux sociaux désignent l'ensemble des sites et plates-formes en ligne qui proposent des fonctionnalités dites "sociales" aux utilisateurs comme :

- la création collaborative de contenus,
- l'échange d'informations entre individus,
- le partage de contenus.

Ces réseaux sont pour la plupart ouverts et commerciaux. Des alternatives libres comme [Mastodon](#) ou [Diaspora](#) existent, comme des alternatives fermées, Edmodo ou [Edutwit](#).

Un test de positionnement proposé par le Centre pour l'Éducation aux Médias et à l'Information (CLEMI) permettra aux élèves de situer leurs usages au regard des types de réseaux sociaux <http://www.education-aux-medias.ac-versailles.fr/publier-sur-un-media-social>

Des exemples complémentaires d'activités pédagogiques sur plusieurs types de réseaux sociaux sont ici proposés par le CLEMI :

cf.

Vous trouverez ci-dessous des exemples pédagogiques d'utilisation de la plateforme Twitter :

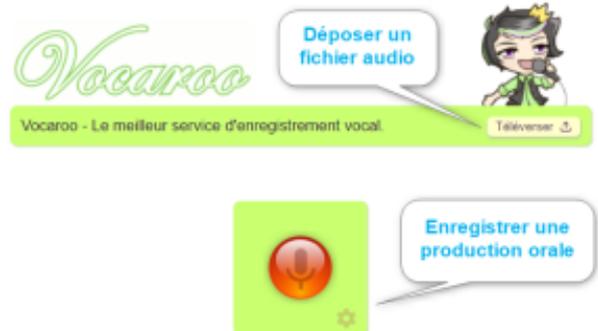
cf.

V. Activité 5 - Comment enregistrer sa voix ?

Présentation de l'activité : présentation de l'application en ligne pour enregistrer et partager son fichier audio, Vocaroo

[Vocaroo](#) est un service d'enregistrement vocal très simple d'utilisation (en un clic !) qui ne nécessite aucune compétence technique ni installation de logiciel. L'enregistrement peut être téléchargé et envoyé par mail. Il est même possible de générer un QR Code que les élèves ou leurs parents n'auront qu'à scanner pour écouter le message audio.

A l'accueil, vous serez invité à enregistrer une production ou à téléverser un fichier audio.



Si vous décidez d'effectuer un enregistrement, vous aurez plusieurs options pour le partager par la suite :

- au travers des réseaux sociaux ;
- grâce à son url ;
- au travers d'un QR code ;
- avec son code d'intégration ;
- en le téléchargeant.

Les mêmes options sont disponibles lorsque vous téléversez un fichier.



Pour compléter, consultez ce tutoriel https://www.youtube.com/watch?v=Ldo3nHj_-i0 [cf.]

VI. Activité 6 - Comment créer et modifier un enregistrement ?

Le logiciel libre [Audacity](#) vous permettra facilement de travailler l'audio, que ce soit pour enregistrer ou lire des fichiers, mais aussi pour les modifier. Vous pourrez ainsi facilement retirer ou ajouter une partie audio, préparer vos consignes orales, demander aux élèves de s'enregistrer... Plusieurs tutoriels vous sont ci-dessous proposés pour couvrir une grande partie des usages qu'il est possible de développer à destination de nos élèves.



Découvrez dans ce premier épisode comment **importer un fichier son et enregistrer son premier projet**.

<https://www.youtube.com/watch?v=3v5gJRBQRww>

[cf.]

Découvrez dans ce deuxième épisode comment **nettoyer une prise de son et supprimer les bruits parasites**.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y63qL0FraRg>

[cf.]

Découvrez dans ce troisième épisode comment **enregistrer sa voix et exporter son projet**.

<https://www.youtube.com/watch?v=24URv5ovsbg>

[cf.]

Des tutoriels complémentaires vous permettront de compléter vos activités, comme créer un jingle ou organiser son travail avec plusieurs pistes : <https://audacity.fr/categorie/tutoriels/>



Exemple :

A votre tour, utilisez le logiciel

ANNEXES

a. Activité 7 - Prise en main de Digipad, outil collaboratif de publication en ligne

Digipad, mur collaboratif multimedia



Digipad est un des outils proposés par [Ladigitale](#). Il s'agit d'une application en ligne pour concevoir un mur multimédia, au travers de la mise en place d'activités collaboratives.

La publication permet de déposer des fichiers de toute sorte (textes, images, vidéos, fichiers audio, documents texte) mais aussi des liens vers des sites internet ou des activités interactives.

Concrètement, Digipad peut permettre de :

- collaborer entre élèves et avec l'enseignant,
- co-construire des contenus,
- mutualiser des ressources,

Lors de l'accès à Digipad, vous pourrez :

- vous inscrire gratuitement pour créer votre compte,
- vous connecter à votre espace et aux pads créés et partagés,
- créer directement un pad sans passer par votre compte.



Les informations de la page d'accueil de l'outil sont très explicites. A noter, les deux onglets pour naviguer parmi les pads créés et ceux qui vous auront été partagés.

Les paramètres du compte ne concernent que la langue utilisée et le nom d'auteur que l'on veut faire apparaître.



Dans l'espace de création, l'ajout d'une capsule se fait naturellement avec le bouton "plus". Ensuite, il faut construire la capsule :

- à partir d'un document à insérer,
- à partir d'une adresse internet, d'un site ou d'un document en ligne,
- en créant un document collaboratif.

Le document collaboratif sera sous la forme d'une activité d'écriture collaborative, sur la base de Etherpad.

Les capsules créées sont déplaçables et peuvent être agencées de plusieurs manières, dont en colonnes. Selon les paramétrages, les élèves pourront laisser des commentaires ou une évaluation.

Les paramétrages complémentaires permettront notamment de générer le lien de partage du pad, d'en déterminer l'accès et de choisir un mode d'affichage.



a. Captura

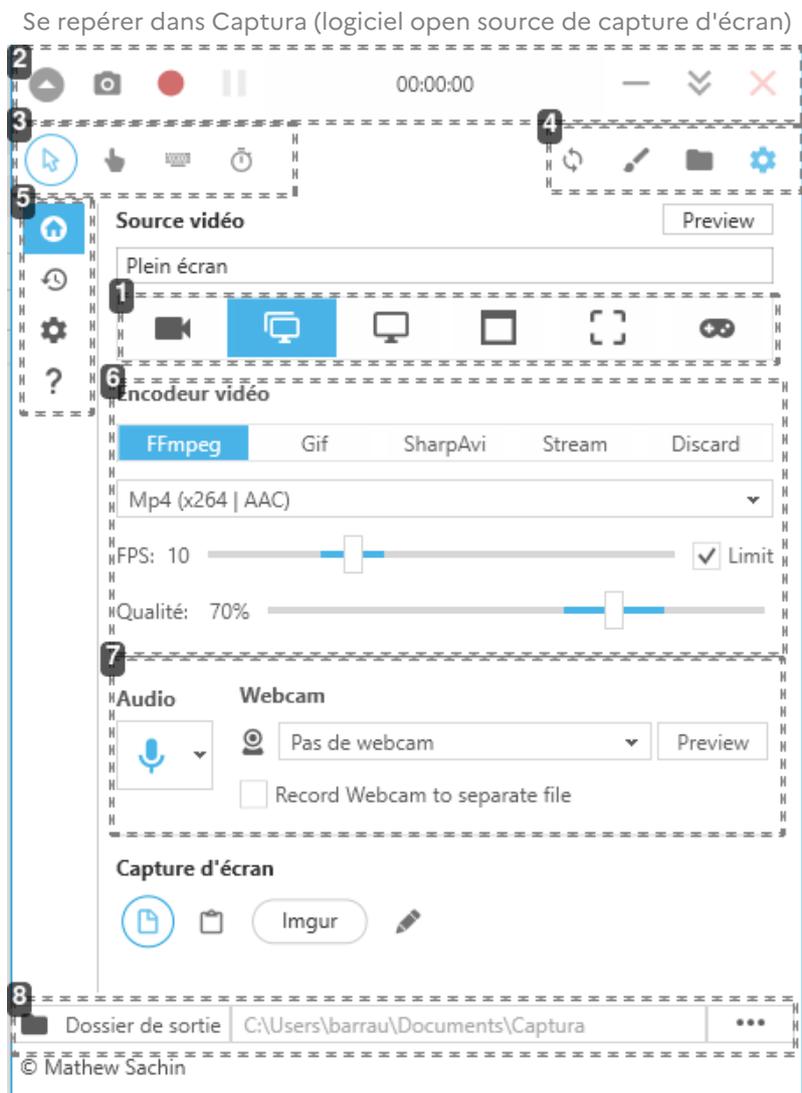
Parmi les logiciels open source de capture d'écran, Captura se démarque par ses fonctionnalités :

- Capture d'images fixes (screenshots)
- Éditeur d'image pour retravailler et enrichir les captures
- Enregistrement d'écran (screencast) créant des fichiers vidéo ou des gif animés
- Enregistrement simultané du son du micro
- Enregistrement d'une zone fixe ou qui suit le curseur de la souris
- Incrustation de textes, d'images, ou même de la webcam dans les captures
- Mise en évidence des clics de la souris pendant les enregistrements

- Incrustation des noms des touches pressées
- Possibilité de dessiner au-dessus de la capture, en temps réel pendant les enregistrements
- Pause pendant les enregistrements.

Captura peut aussi servir pour enregistrer uniquement la vidéo prise par la webcam.

Au final, un outil très complet qui pourra servir à créer des tutoriels vidéo.



1 Sélection du type de capture que l'on souhaite faire



-  pas d'enregistrement de l'image. Peut être utilisé pour enregistrer uniquement de l'audio.
-  enregistrement plein écran tous les moniteurs. Enregistre l'intégralité de vos écrans.
-  enregistrement d'un écran spécifique (permet de choisir l'écran à enregistrer si l'on a plusieurs écrans).
-  enregistre une fenêtre spécifique de votre choix. La vidéo est de la taille initiale de la fenêtre.
-  enregistre une zone sélectionnée.
-  permet d'enregistrer les jeux vidéos (attention tous les jeux ne sont pas compatibles).

2 Commandes d'enregistrement



-  permet de masquer ou voir les paramètres d'enregistrement.
-  permet de faire une capture d'écran (photo de l'écran ou de la zone d'écran sélectionnée).
-  permet de démarrer l'enregistrement vidéo de l'écran et de le mettre en pause.
-  affichage de la durée d'enregistrement.
-  permet de réduire ou fermer la fenêtre de Captura.

3 Choix des éléments qui apparaîtront dans l'enregistrement



    aucun élément inclus dans l'enregistrement

-  inclut la souris dans l'enregistrement
-  inclut la mise en évidence des clics de souris (vous pouvez paramétrer les clics de souris en choisissant la couleur, le rayon du cercle qui apparaît à chaque clic, définir des couleurs différentes pour clic droit ou gauche,...), paramétrable en cliquant sur "**overlays**" dans les paramètres.
-  inclut une fenêtre permettant de visualiser les frappes faites avec le clavier, paramétrable en cliquant sur "**overlays**" dans les paramètres.
-  inclus un compteur du temps qui s'écoule, paramétrable en cliquant sur "**overlays**" dans les paramètres.

4



- Actualisation de la fenêtre
- accès à la modification dans canvas
- accès aux fichiers
- accès aux paramètres.

5



- Accès à l'accueil de Captura



- Accès à l'historique

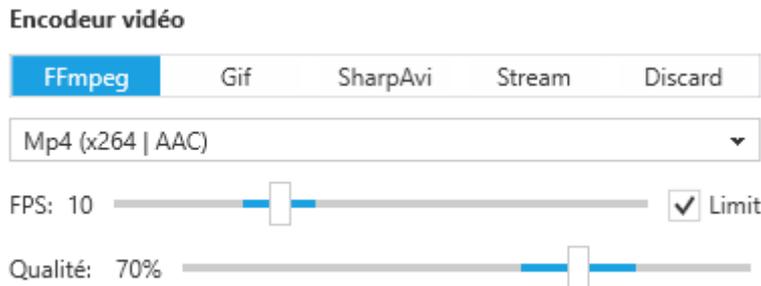


- Accès aux paramètres de Captura



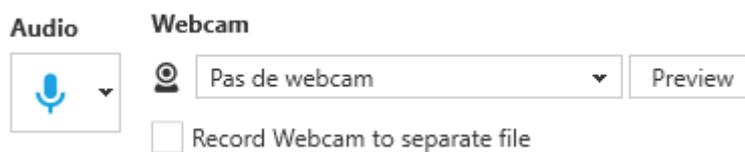
- Accès à l'aide

6 Choix du type d'encodage de la vidéo



Vous pouvez choisir un type de sortie vidéo dans le menu déroulant et ainsi avoir les réglages par défaut par type. Vous pouvez aussi modifier ces réglages si vous le souhaitez.

7 Choix du périphérique d'entrée audio et vidéo



Sélectionnez ici grâce au menu déroulant le micro qui captera le son et la webcam qui capturera l'image.

8 Chemin du dossier où votre enregistrement sera stocké sur l'ordinateur.



Retrouvez ici le chemin d'accès du fichier où seront stockées toutes vos captures.

Télécharger Captura version 8.0.0

- version installable [cliquez ici](#)^[P.] pour télécharger directement le fichier (.exe)
- version portable [cliquez ici](#)^[P.] pour télécharger directement la version portable (ne nécessite pas d'installation sur l'ordinateur) en fichier compressé (.zip)

Lien vers la page de Captura sur Framalibre : <https://framalibre.org/content/captura>

SOLUTIONS

Solution n°1

Exercice p. 4

Voici quelques éléments de réponse

La parole de l'enseignant est très présente dans la séance de classe. C'est souvent l'enseignant qui apporte par l'oral des connaissances. Il questionne les élèves pour les amener à être actifs en classe et vérifier leur écoute et leur compréhension.

Mais quelle place est réellement donnée à l'oral des élèves ?

L'enseignant peut provoquer des temps d'échanges dans la classe : des temps d'échanges enseignant/élève et des temps d'échanges entre élèves.

Enfin l'enseignant par son discours aide les élèves et facilite leur compréhension ; il invite les élèves à reformuler ou il corrige la production orale des élèves. Il peut aussi favoriser les échanges et les corrections entre élèves pour faire progresser l'oral.

L'outil numérique permettra ici de garder la mémoire des productions et ainsi de pouvoir les travailler à nouveau : nouvelles écoutes, travail sur la compréhension, nouvelles productions...

Solution n°2

Exercice p. 5

Remplacez les activités de classe dans le bon domaine de l'oral qu'elles permettent de faire travailler aux élèves.

		
<p>Préparer un compte-rendu de travail en groupe</p> <p>Travailler à deux pour compléter un questionnaire</p> <p>Demander la parole pour répondre à une question de l'enseignant</p>	<p>Décrire une expérience en science</p> <p>Expliquer un graphique en histoire</p> <p>Décrire un paysage en géographie</p> <p>Donner des consignes à un camarade en mathématiques</p> <p>Arbitrer un match lors d'une activité sportive</p>	<p>Faire un exposé</p> <p>Lire à haute voix</p> <p>Réciter une poésie</p> <p>Participer à un débat</p>

Solution n°3

Exercice p. 6

Qui est le personnage principal de ce conte ?

un coq

Comment le coq trouve-t-il une pierre précieuse ?

en grattant un fumier

Que préférerait le coq à la place de cette pierre précieuse ?

un seul grain d'orge

Solution n°4

Combien y a-t-il de planètes qui tournent autour du soleil ?

8

Le soleil est :

- une étoile
- une planète
- une grosse ampoule

Les planètes tournent autour du soleil, on dit qu'elles font des...

- rotations
- révolutions
- rondes

En plus de tourner autour du soleil, les planètes tournent sur elles-même, c'est la ... des planètes

- rotation
- révolution
- ronde

Solution n°5