électeurs en herbe

Présentiel ? Distanciel ?

Utiliser les outils numériques pour créer des contenus créatifs

OBJECTIFS

- Avoir un usage créatif et intelligent des outils numériques
- Savoir utiliser les outils numériques pour créer différents formats de contenus (textuels et multimédias)

DESCRIPTION

Utilisé intelligemment, le numérique permet la production de supports créatifs. Cette fiche porte à votre connaissance une série d'outils numériques, qui vous permettront de créer des contenus textuels et multimédias interactifs.

SOCLE COMMUN

- Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

DURÉE

Entre 1h et 1h30 maximum pour chaque session à distance.

RESSOURCES

Les outils de création de contenus textuels que vous pouvez utiliser :

- **Genialy** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Canva**: découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Piktochart** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Miro** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Prezi** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser

Les outils de création de contenus multimédias que vous pouvez utiliser :

- **Thinglink** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Audacity** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Moovly** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Powtoon** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **Wideo** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser
- **YouTube Studio** : découvrez l'outil et un tutoriel pour mieux le maîtriser

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- un ordinateur (équipé d'une caméra, d'un micro et d'une sortie son)

- une connexion internet

Method

POUR COMMENCER :

Les outils numériques sont de bons vecteurs de création de contenus créatifs et interactifs. Ils permettent d'enrichir les contenus textuels et/ou multimédias produits par les jeunes. C'est entre autres un bon moyen de les

engager dans la réalisation d'un contenu commun. En fonction de ce que vous souhaitez faire, du niveau des jeunes, du temps qui est mis à leur disposition, certains outils seront plus intéressants que d'autres.

POUR LES CONTENUS TEXTUELS :

- **Genialy** : Il permet de créer une multitude de supports. C'est un bon outil pour rendre des présentations (de type powerpoint, compte-rendu, etc) très interactives. C'est également un outil qui permet de ludifier et de gamifier l'apprentissage des savoirs et les présentations. Dans son utilisation, il est en revanche assez peu instinctif et limité dans sa version gratuite.

- **Canva**: Il permet de créer des supports visuels et textuels (de type flyer, présentation powerpoint, contenus de communication). Il permet également aux membres d'une même équipe de créer un contenu en collaboration et en simultané. Il est assez peu limité dans sa version gratuite, et propose par ailleurs des tarifs de souscription intéressants pour les structures éducatives et associatives.

- **Piktochart** : C'est un bon outil pour créer des supports de présentation interactifs et surtout, des infographies. Il permet également de travailler en équipe sur une même présentation. C'est un outil assez complet, bien que limité dans sa version gratuite et accessible en langue anglaise uniquement.

- **Miro** : Il permet de créer des mind map, des kanban, des cartes conceptuelles,... Mais aussi des tableaux sur lesquels les participants peuvent ajouter des post-it, des commentaires. C'est un très bon outil de travail collaboratif. Il faudra cependant utiliser la solution payante pour avoir accès à la majeure partie des fonctionnalités.

- **Prezi** : Prezi est un bon outil de création de contenus de type présentation powerpoint ou classe inversée. Il rend les présentations plus agréables visuellement et plus interactives. Il dispose d'une version payante et gratuite, la version gratuite étant relativement riche.

POUR LES CONTENUS MULTIMÉDIAS :

- **Thinglink** : C'est un bon outil pour enrichir des images et contenus textuels avec des contenus multimédias. Il permet ainsi de créer des parcours interactifs et de découverte d'un sujet. Ce côté "parcours" donne un aspect ludique aux présentations, ce qui permet de les rendre plus agréables.

- **Audacity** : Audacity est un logiciel de montage audio gratuit assez simple d'utilisation, même s' il nécessite un temps de prise en main. Il permet entre autres de réaliser des reportages ou des podcasts.

- **Moovly** : Instinctif et facile d'utilisation, il permet de créer des vidéos animées. C'est un bon outil pour dynamiser les présentations, et se substituer aux présentations de types powerpoint. En revanche, il est très limité dans sa version gratuite et disponible uniquement en anglais.

- **Powtoon** : Powtoon permet de créer des vidéos animées de différents types cartoon, dessin, infographies... Il est disponible en anglais mais est très facile d'utilisation. Il possède une version payante mais la version gratuite est suffisante. Tout comme Moovly, c'est un bon outil pour dynamiser les présentations.

- **YouTube Studio** : disponible gratuitement et directement sur YouTube, cet outil permet de modifier directement des vidéos. Il représente donc une alternative très accessible aux logiciels de montages vidéos.

EN CONCLUSION :

Ces outils sont souvent peu connus et les possibilités qu'offrent leurs usages ne sont pas toujours évidentes. Le choix des outils peut varier selon son expérience, et ses préférences. Pour que les jeunes puissent s'emparer au mieux de ces outils, il est nécessaire d'organiser avec eux un temps de présentation et surtout des temps de test. Avant de leur présenter de nouveaux outils, vous pouvez aussi les interroger sur les outils qu'ils connaissent déjà,

et partir de leurs pratiques.

La plupart des outils numériques possèdent une version payante, souvent bien plus riche que la version gratuite. En revanche, et particulièrement pour les structures éducatives ou associatives, le prix de l'abonnement à ce type d'outils n'est pas toujours très élevé. Si l'usage d'un outil a une utilité qui s'inscrit dans la durée, il vaut mieux se résoudre parfois à passer à la version payante. C'est souvent un investissement qui permet de gagner en temps et en énergie.