

# Production intellectuelle 1 Plan de leçon et fiche d'activité – Module 3

# Présentation de l'atelier

Ce module consiste à produire votre histoire dans un format numérique. L'accent sera mis sur les éléments visuels et audio. Il couvrira des sujets tels que la narration numérique, comment filmer sur un smartphone et une introduction à la production audio.

## Notes pour le facilitateur

* Ces modules sont conçus pour offrir une flexibilité dans la planification, la conduite et l'évaluation du programme de formation.
* Il s'agit d'un programme flexible, de sorte que les unités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres et peuvent également être allongées ou raccourcies en fonction du niveau d'expérience et d'expertise des participants.
* Les sujets de cette formation en face à face sont basés sur les éléments pratiques de l'utilisation des technologies disponibles pour produire de courtes vidéos et des fichiers audio. Pour le contenu théorique, certains de ces sujets ne sont qu'effleurés dans la formation et feront ensuite l'objet d'un apprentissage en ligne que les participants individuels pourront entreprendre à leur rythme.
* Avant chaque session, demandez que tous les téléphones soient éteints pendant l'atelier et demandez aux participants de mettre une étiquette avec leur nom sur leur bureau/personne pour faciliter la communication entre les participants.

**À faire :**

* Préparez-vous à l'avance
* Impliquer les participants et encourager la participation
* Parlez clairement et reliez un sujet à l'autre
* Utiliser l'enchaînement logique des sujets
* Encouragez les questions et fournissez des commentaires
* Résumer et récapituler à la fin de chaque session
* Utilisez une bonne gestion du temps
* Soyez conscient du langage corporel des participants
* Gardez le groupe concentré sur la tâche
* Évaluez au fur et à mesure

**À ne pas faire :**

* Ne parlez pas au tableau de conférence
* Ne bloquez pas les aides visuelles
* Ne restez pas au même endroit - déplacez-vous dans la pièce
* N'ignorez pas les commentaires et les réactions des participants (verbaux et non verbaux)

# IO1 Programme de narration numérique pour apprenants adultes

## Face à face

| Titre du module : Produire votre histoire dans un format numérique | | |
| --- | --- | --- |
| Objectif du module :  L'objectif de ce module est d'améliorer les compétences de narration numérique des apprenants adultes. Après avoir terminé ce module, les apprenants adultes comprendront mieux comment la narration numérique peut être utilisée pour promouvoir et partager des histoires avec un public plus large . Ils amélioreront leurs compétences en littératie numérique et leurs compétences en production numérique. | | |
| Résultats d'apprentissage du module : à la fin de ce module, les apprenants doivent être capables de comprendre comment produire leur histoire dans un format numérique. | | |
| Connaissances | **Compétences** | **Attitudes** |
| * Connaissance de base de la façon dont la narration numérique peut être utilisée pour promouvoir et partager des histoires avec la communauté au sens large * Connaissance de base de la façon dont la narration numérique peut créer des liens émotionnels * Connaissance de base de la façon dont les histoires peuvent être produites sous forme de courts métrages, de podcasts, d'animations, d'interviews, de vidéos, etc. * Connaissance factuelle de la façon de produire un court métrage sur votre smartphone pour partager une histoire | * Discuter du rôle de la narration numérique dans le partage d'histoires * Reconnaître l'importance de la narration numérique au 21e siècle * Identifier les moyens et les méthodologies de narration numérique * Comprendre comment naviguer dans les appareils facilement disponibles (smartphones, appareils de table) pour produire des histoires au format numérique * Démontrer les compétences et les techniques utilisées dans la production de médias numériques sur smartphones ou tablettes | * Volonté d'utiliser les technologies pour produire des histoires dans un format numérique * Volonté d'explorer la littératie numérique en tant que composante de la narration numérique * Prise de conscience de l'importance de la narration numérique dans la société moderne d'aujourd'hui * Ouverture à l'utilisation des technologies numériques dans le rôle de produire des histoires |
| Durée du module : 7h F2F / En ligne – Cours Hybride | | |
| Préparation/Matériel/Équipement :   * Projecteur et écran * Diapositives PowerPoint * Portable * connexion Internet * Stylos et matériel de prise de notes pour tous les apprenants * Copies des documents pour tous les apprenants | | |

| PLAN DE LEÇON pour l'apprentissage F2F / en ligne (hybride) | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Introduction au sujet : L'objectif de ce plan de leçon est de fournir le plan de la session pour le module 3 - Produire votre histoire dans un format numérique  Ce plan de leçon se concentrera sur le contenu prévu pour le module 3 :  Unité 1. Narration numérique  Unité 2. Réalisation de films sur smartphone  Unité 3. Introduction à la production audio | | | | |  |
| Non | **Thèmes et sous-thèmes/Activités d'apprentissage** | **Durée (minutes)** | **Méthodes d'entraînement** | **Matériel/ équipement requis** | **Polycopiés et fiches d'activités** |
| 1 | **Unité 1 – Activité 1 : Introduction**   * L'animateur commence cette session en souhaitant la bienvenue à tous les participants à l'atelier et en menant une courte discussion de groupe pour évaluer les attentes d'apprentissage de tous les participants pour ce module. * L'animateur peut noter ces attentes sur un tableau à feuilles mobiles pour s'y référer plus tard dans la session. * L'animateur demandera à tous les participants de signer la liste de présence pour cet atelier. * L'animateur invitera également tous les participants à se présenter (uniquement s'il s'agit du premier module dispensé avec ce groupe et dépend de l'ordre dans lequel le programme de narration numérique est présenté aux participants). | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Feuille de présence.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
| 2 | **Unité 1 – Activité 2 : Scénarimage**   * Le facilitateur présentera l'activité 1.1 de storyboarding * qui avaient autrefois un objectif différent, des images de villes et de villages modernes qui peuvent être contrastées dans la vidéo avec des photographies ou des images du passé, ou des images qui représentent la culture africaine qui est liée à l'histoire qu'ils vont raconter, pour e Le formateur discuteront de la manière de développer un storyboard pour leurs participants. * Alors que ce projet vidéo se concentrera autour d'une interview, un storyboard aidera les participants à planifier où ils aimeraient intégrer des images d'événements passés, des images de bâtiments modernes par exemple . * Le formateur divise ensuite les groupes de participants en équipes plus petites (2-3 participants selon la taille du groupe) et distribue des copies des modèles de storyboard à chaque équipe. * Travaillant en équipe, le formateur demande à tous les participants de contribuer à l'élaboration des storyboards de leur projet vidéo de narration, en prenant le temps de planifier comment ils aimeraient tourner leur projet vidéo, et s'ils commenceront avec la personne interviewée ou avec une scène et un voix off, etc... * Le formateur peut se déplacer entre les équipes dans cette activité, supervisant le développement des storyboards | 40 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
| 3 | **Unité 1 – Activité 3 : Pré-production**   * Les équipes doivent maintenant planifier et préparer le tournage de leur projet. * Ils doivent décider de questions telles que la durée appropriée de la vidéo, les emplacements, l'équipement, les questions, etc. * Au cours de cette activité, le formateur partagera le contenu des diapositives PowerPoint et aidera ensuite les groupes à prendre des décisions concernant leur propre projet vidéo. | 40 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 2 – Activité 1 : Introduction**   * Le formateur souhaite la bienvenue à tous les participants à l'atelier et présente le plan de production de cette unité. * Le formateur répond à toutes les questions ouvertes que les participants pourraient avoir de l'unité précédente. * Le formateur peut inviter tous les participants à signer la liste de présence pour cette unité. | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Unité 2 – Activité 2 : Éclairage**   * À l'aide des diapositives PowerPoint, le formateur explique au groupe les diverses règles, astuces et méthodes nécessaires pour s'assurer que l'éclairage est approprié pour la production vidéo. * Dans cette présentation, les participants verront l'éclairage naturel "lumière du jour", l'éclairage de studio à trois points, l'éclairage "anneau" - comme souvent utilisé par les Youtubers et les "hacks" d'éclairage utilisant des surfaces réfléchissantes pour "rebondir" la lumière disponible. * À l'aide d'exemples en ligne, le formateur peut démontrer l'éclairage sur des vidéos de médias sociaux avec des exemples de YouTube. * En utilisant des exemples hors ligne, le formateur peut demander à des volontaires de s'asseoir devant les fenêtres, directement sous l'éclairage, etc. pour montrer des exemples de mauvais éclairage. * Le formateur montrera aux apprenants quelques trucs et astuces pour reproduire cet éclairage, en utilisant des méthodes rentables. * Les équipes auront ensuite 10 à 15 minutes pour s'entraîner à filmer une courte scène, en ajustant l'éclairage comme démontré. * Après cette activité, le groupe peut faire part de ses commentaires au formateur sur la façon dont il a trouvé cette activité et s'il a d'autres questions sur l'éclairage. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 2 – Activité 3 : Fonctionnement de la caméra**   * À l'aide de diapositives PowerPoint, le formateur explique au groupe les différentes règles, astuces et méthodes impliquées dans la capture vidéo. * Le formateur explique d'abord ces aspects pour la réalisation de films traditionnels, puis donne des exemples de la manière dont ces techniques peuvent être reproduites à l'aide de technologies accessibles telles que les smartphones . * Le formateur donne ensuite à chaque équipe 10 à 15 minutes pour s'entraîner à utiliser certaines de ces techniques pour capturer des images simples dans la salle. * Après cette activité, le formateur effectuera une courte session de bilan et de retour d'information pour vérifier comment les équipes ont trouvé cette activité et si elles ont rencontré des difficultés. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 2 – Activité 3 : Pratique de production**   * Le formateur introduira l'Activité 2.1 sur les pratiques de production. * Les équipes vont maintenant s'installer et s'entraîner à enregistrer leur histoire africaine par vidéo. * Le rôle du formateur dans cette phase est de fournir un soutien à partir des matériaux couverts jusqu'à présent. * Les groupes de participants peuvent utiliser ce temps en classe pour organiser et planifier leur entretien vidéo réel, ou pour mettre en place et enregistrer une simulation d'entretien juste pour pratiquer le processus de production vidéo. * Le formateur doit s'assurer que toutes les autorisations et exigences légales sont respectées pendant le processus de création et que la santé et la sécurité sont pleinement prises en compte. * Chaque équipe est libre en termes de lieu pour pratiquer ou produire ses propres interviews vidéo. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 1 : Introduction**   * Le formateur commence cette session en souhaitant la bienvenue à tous les participants à l'atelier et en menant une courte discussion de groupe pour évaluer les attentes d'apprentissage de tous les participants pour ce module. * Le formateur peut noter ces attentes sur un tableau à feuilles mobiles pour s'y référer plus tard dans la session. * Le formateur peut inviter tous les participants à signer la liste de présence pour cette unité. | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 2 : Espace et son**   * Le formateur alloue du temps dans cette session pour permettre aux participants de s'entraîner en prenant plusieurs enregistrements du même scénario à partir de différentes zones de la salle. * Une fois que les participants ont capturé des fichiers audio sur leurs smartphones, ils sont invités à lire les enregistrements et à écouter la qualité variable de chaque enregistrement.   Les groupes de participants sont invités à essayer de leur trouver un espace optimal dans la salle pour enregistrer votre audio | 50 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 3 : Production sonore**   * Le formateur introduira l'Activité 3.1 sur les pratiques de production. * Les groupes de participants vont maintenant mettre en place et pratiquer l'enregistrement de leur projet audio d'histoire africaine. * À l'aide de diapositives PowerPoint, le formateur explique au groupe les différentes règles, astuces et méthodes impliquées dans la capture du son. * Semblable aux activités précédentes, le formateur démontrera ensuite comment le son peut être capturé à l'aide de technologies accessibles - en utilisant une application pour smartphone et une perche à selfie, au lieu d'utiliser une perche. * Les équipes disposeront chacune de 10 à 15 minutes pour s'entraîner à enregistrer du son à l'aide de cette méthode et donneront leur avis au groupe sur la façon dont elles ont trouvé cette méthode et si elles ont rencontré des problèmes. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 3. |
|  |

IO1 -   
Feuille d'activité du programme de narration numérique

| **Titre du module** | Produire votre histoire au format numérique | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Narration numérique | | |
| **Titre de l'activité** | Scénarimage | **Code d'activité** | A1.1 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(en minutes)** | **40** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissance de base de la narration numérique |
| **But de l'activité** | Les apprenants réfléchiront à ce qu'ils entendent par « narration numérique » et obtiendront une meilleure compréhension du terme et de ses utilisations. Ils pourront créer un storyboard et auront la capacité de le mettre en œuvre numériquement. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  Marqueurs | | |
| **Instructions étape par étape** | * Le formateur discutera de la manière de développer un storyboard avec ses participants. * Alors que ce projet vidéo se concentrera sur une interview, un storyboard aidera les équipes de production à planifier où elles aimeraient intégrer des images d'événements passés, des images de bâtiments modernes qui avaient autrefois un but différent, des images de villes modernes qui peuvent être en contraste dans la vidéo avec des photographies ou des séquences du passé, par exemple. * Le formateur distribue ensuite des copies des modèles de storyboard à chaque équipe. * En travaillant dans leurs équipes, le formateur demande à tous les participants de contribuer à l'élaboration des storyboards de leur projet vidéo d'histoire africaine, en prenant le temps de planifier comment ils aimeraient tourner leur projet vidéo, et s'ils commenceront avec la personne interviewée ou avec une scène et une voix off, etc. * Le formateur peut se déplacer entre les équipes dans cette activité, supervisant le développement des storyboards | | |

| **Titre du module** | Produire votre histoire au format numérique | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Comment filmer sur un smartphone | | |
| **Titre de l'activité** | Fonctionnement de la caméra | **Code d'activité** | A2.1 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(en minutes)** | **60** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissance de base de la réalisation de films sur smartphone |
| **But de l'activité** | Les apprenants acquerront une meilleure compréhension de la réalisation de films sur smartphone avec des trucs et astuces pour faciliter leur progression. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  Marqueurs  Trépied  Téléphone intelligent | | |
| **Instructions étape par étape** | * Le formateur introduira l'Activité 2.1 sur les pratiques de production. * Les équipes vont maintenant mettre en place et pratiquer l'enregistrement de leur projet vidéo d'histoire africaine. * Le rôle du formateur dans cette phase est de fournir un soutien à partir des matériaux couverts jusqu'à présent. * Les équipes de production peuvent utiliser ce temps en classe pour organiser et planifier leur entretien vidéo réel, ou pour mettre en place et enregistrer une simulation d'entretien juste pour pratiquer le processus de production vidéo. * Le formateur doit s'assurer que toutes les autorisations et exigences légales sont respectées pendant le processus de création et que la santé et la sécurité sont pleinement prises en compte. * Chaque équipe est libre en termes de lieu pour pratiquer ou produire ses propres interviews vidéo. | | |

| **Titre du module** | Produire votre histoire au format numérique | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Introduction à la production audio | | |
| **Titre de l'activité** | Réalisation sonore | **Code d'activité** | A.3.1 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(en minutes)** | **60** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissances de base en production audio |
| **But de l'activité** | Les apprenants acquerront une meilleure compréhension et appréciation de la production audio. En mettant en pratique la théorie qu'ils ont apprise, ils auront une plus grande confiance pour mettre cela en pratique pour leur propre travail. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  Marqueurs  Téléphone intelligent  Portable  Microphone | | |
| **Instructions étape par étape** | * Le formateur présentera l'Activité 3.1 sur la production audio. * Les équipes vont maintenant mettre en place et pratiquer l'enregistrement de leur projet audio d'histoire orale. * Le rôle du formateur est de fournir un soutien à partir des matériaux couverts jusqu'à présent. * Ce temps peut être utilisé comme simulation d'entrevue, pratique ou comme véritable entrevue, selon le niveau d'aisance de l'adulte. * Chaque équipe a la liberté en termes de lieu pour enregistrer de l'audio. Plusieurs emplacements peuvent être utilisés pour aider à montrer la différence entre l'enregistrement audio à différents endroits. * Le formateur doit s'assurer que toutes les autorisations et exigences légales sont respectées pendant le processus de création et que la santé et la sécurité sont pleinement prises en compte. * À l'aide de diapositives PowerPoint, le formateur explique au groupe les différentes règles, astuces et méthodes impliquées dans la capture du son. * Semblable aux activités précédentes, le formateur démontrera ensuite comment le son peut être capturé à l'aide de technologies accessibles - en utilisant une application pour smartphone et une perche à selfie, au lieu d'utiliser une perche. * Les équipes disposeront chacune de 10 à 15 minutes pour s'entraîner à enregistrer du son à l'aide de cette méthode et donneront leur avis au groupe sur la façon dont elles ont trouvé cette méthode et si elles ont rencontré des problèmes. | | |

