

# Plickers et Aurasma en action: Développement des compétences informationnelles!

Irazema Del Valle et Fouad Bendifallah  
Bibliothécaires profs  
Commission scolaire des Laurentides

Wilu 2018    Ottawa

# Plan de la présentation

1. Présentation de la CSL
2. Objectif de l'atelier
3. Outil de collecte d'information Plickers
4. Plickers exemple en temps réel
5. Plickers fonctionnement
6. Réalité augmentée : utilisation en classe
7. Applications de réalité augmentée HP Reveal (Aurasma) fonctionnement
8. Applications de réalité augmentée HP Reveal (Aurasma) exemple en temps réel
9. Questions

# Commission scolaire des Laurentides

- ❖ Petite Commission scolaire de 7 800 élèves.
- ❖ Région éloignée, territoire vaste, milieu défavorisé,
- ❖ Deux bibliothécaires
- ❖ La CSL a pris le virage numérique et dans son plan vers la réussite éducative parmi ses priorités on trouve entre autres la littératie, la citoyenneté numérique et le développement compétences du 21 siècle.
- ❖ À la CSL se sont les bibliothécaires qui ont entre autres : le dossier des ressources numériques centralisées et le développement des compétences informationnelles chez les élèves primaires, secondaires et FGA.
- ❖ Nous avons décidé d'utiliser les nouvelles technologies pour le développement des ateliers autour de : bibliothèque numérique, réalité augmentée, cercle de lecture virtuel, projet Chromebook et pour le développement des compétences informationnelles.

# Objectif de la présentation

Présenter des applications simples,  
efficaces, gratuites et disponibles sur  
différentes plateformes pour développer  
les compétences informationnelles chez  
vos utilisateurs:

Plickers et Aurasma (HP Reveal)

# Plickers

Application permettant aux enseignants ou aux intervenants auprès des élèves en milieu scolaire (bibliothécaires dans notre cas) la collecte des informations et des données en temps réel.



# Avantage de Plickers

- Tester les connaissances des élèves avant de leur offrir un atelier sur les compétences informationnelles.
- Une participation anonyme ce qui permet à tous les élèves de participer.
- Rétroaction instantanée et une vue globale des points de vue des élèves.
- Permet de mieux cibler les prochaines interventions et répondre aux besoins des élèves.
- Permet de valider que les concepts clés ont été appris.

# Atelier des compétences informationnelles

- À partir d'un article du journal Le Monde paru le 1 janvier 2017. *Pourquoi il faut arrêter de parler de fake news. Le flou sémantique de fake news* (fausses nouvelles).
- À partir de la page de la BANQ - **Fausse nouvelle**  
[http://www.banq.qc.ca/services/fausses\\_nouvelles/fausse\\_nouvelle.htm](http://www.banq.qc.ca/services/fausses_nouvelles/fausse_nouvelle.htm)  
!
- À partir de l'utilisation des ressources numériques **SCOOP ! et CVE**

## **À la fin des activités, l'élève sera capable de :**

- ❖ Comprendre le phénomène des fausses nouvelles;
- ❖ réfléchir aux conséquences du partage de fausses nouvelles sur les médias sociaux;
- ❖ déterminer la véracité d'une nouvelle sur le Web.

# Plickers : exemple

1. Nous allons remettre ces cartes
2. Nous allons vous poser des questions
3. Nous allons scanner les réponses
4. Nous allons voir les résultats en temps réel et les analyser.

<https://www.plickers.com>

# Plickers : exemple

## Question 1 - Qu'est-ce que la fausse nouvelle ?

- a) Une publication qui se fait passer pour un article de presse sans être un pour influencer et tromper les gens et pour atteindre des objectifs politiques, idéologiques, etc.
- b) Un pastiche humoristique pour se divertir et se moquer de la crédulité des lecteurs
- c) Une ruse pour générer des clics et un gain d'argent : revenus publicitaires en ligne
- d) Tous les énoncés mentionnés ci-dessus.

# Plickers : exemple

## Question 2 - Comment repérer les fausses nouvelles?

- a) En faisant des recherches sur l'auteur ou sur les images utilisées
- b) En analysant l'objectif de l'article (divertir, vendre, convaincre)
- c) En vérifiant si l'auteur cite des sources de ses propos
- d) Les réponses ci-dessus

**Impossible de repérer les fausses nouvelles?**

# Comment ça fonctionne

- 1 - Télécharger l'application (Appstore ou Google Play).
- 2 - Imprimer les cartes (gratuites)
- 3 - Aller sur le site web pour créer votre classe (votre espace de travail)
- 4 - Ajouter les questions (choix multiples ou vrai et faux)
- 5 - Commencer par poser une question et par la suite scanner les cartes pour avoir les réponses de vos élèves (une question à la fois)
- 6 - Analyser les résultats en équipe
- 7 - Possibilité de faire un retour avec vos élèves pour approfondir leurs connaissances (concepts non compris)

# Comment ça fonctionne

**Vous avez besoin de :**

- WIFI
- Téléphone intelligent
- TNI ou autres
- Cartes
- Création du compte

# Suite de l'atelier

- Analyse de résultats sur l'application Plickers
- Remise des articles aux élèves pour lire et analyser le contenu tout en utilisant la réalité augmentée (visionner vidéos, etc.)
- Discussions autour du contenu (explications théoriques et retour sur les lectures)
- Les élèves tentent d'appliquer les connaissances à travers la résolution d'exercices proposés.

# Réalité virtuelle et réalité augmentée

L'expression « **réalité virtuelle** » technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels...

Environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. La réalité virtuelle reproduit donc artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher et l'odorat.

La réalité augmentée désigne toutes les interactions entre une situation réelle et des éléments virtuels tels que 3D, des images 2D ou de la géolocalisation. Cette interaction est rendue possible par un téléphone intelligent, un ordinateur, une tablette ...”

La réalité augmentée se compose de plusieurs éléments :

- **Un *dispositif ou appareil***
- **Un *marqueur ou déclencheur***
- **Le *contenu généré par l'application***

# Réalité augmentée : utilisation en classe

- Création du contenu (ajout de la musique, des capsules vidéo, des illustrations, des éléments d'animation....)
- Diriger les élèves à du contenu (vidéos, articles, exercices, etc.) \* *comme on le fait dans les ateliers de compétences informationnelles*. Exemple.

## Réalité augmentée : exemple

Nous allons diriger les élèves à du contenu qui va approfondir leur connaissance sur les fausses nouvelles :

- Remise d'article d'un journal (définition Fake news)
- Lecture d'article d'un journal
- Premier élément de la réalité augmentée : fragment du programme Décodage (sur CVE) émission sur *le dépistage de fausse nouvelles* (7 minutes 18 secondes)
- Deuxième élément de la réalité augmentée : article sur Scoop ! Comprendre le phénomène des fausses nouvelles. Lecture de l'article et visionnement de la vidéo *Fausse nouvelles: suffit d'y croire - Corde Sensible* (7 minutes 33 secondes)

1. Plickers - comprendre les connaissances antérieures et analyser les résultats
2. Lecture d'articles (imprimés et en ligne)
3. Visionnement des vidéos (HP Reveal)
4. Retour en groupe et répétition des concepts clés
5. Exercices
6. Retour sur Plickers
7. Arriver à l'objectif de l'atelier sur les compétences informationnelles (fausses nouvelles) !

# Repérer les fausses nouvelles

**Commencer par poser les questions suivantes :**

**Qui** : qui a rédigé la nouvelle? Quel est le champ d'expertise de son auteur?

**Quoi** : différents points de vues? images sont-elles véridiques?

**Quand** : la nouvelle a-t-elle été publiée? date est elle exacte?

**Où** : Sur les réseaux sociaux seulement? D'autres médias, sites web citent la nouvelle?

**Pourquoi** : informer? Vendre, divertir, convaincre...?

**Développer l'esprit critique!**

## Créer ou diriger au contenu avec la réalité augmentée

l'utilisation d'une application entre autres : l'application **Aurasma**

- 1) Télécharger l'application Aurasma (HP reveal)
- 2) Ouvrir l'application Aurasma
- 3) Créer votre compte Aurasma : choisir nom d'utilisateur, mot de passe et adresse courriel (optionnelle)
- 4) Aller sur le site web : Créer un Aura Cliquez sur *mon compte*, Cliquez sur *My Auras*, Choisir choisir *+create aura*, Choisir l'élément de la réalité augmentée désiré (*trigger image*)

5) Cliquer sur *Next*. Choisir votre Overlay (vidéo, image, audio...)

6) Sauvegardez votre aura

7) Partagez votre aura.

**Essayer votre Aura !**

**Merci de votre attention et de  
votre participation!**

**Questions!**

**Fouad et Irazema  
CS des Laurentides**