



LA WEBRADIO À L'ÉCOLE

I. DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Une webradio, ou netradio, est une installation informatique permettant la diffusion radiophonique sur Internet grâce à la technologie de la lecture en continu.

Wikipédia

Outil médiatique complet de l'apprentissage, la radio conjugue le travail sur les différents modes d'expression que sont l'oralité et l'écriture avec celui des techniques de création, de production et de diffusion en ligne.

CLEMI

II. ENJEUX PÉDAGOGIQUES

1. Socle commun de connaissances de compétences et de culture

Domaine 1 : des langages pour penser et communiquer

Composante 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.
- L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée. Lorsque c'est nécessaire, il reprend ses écrits pour rechercher la formulation qui convient le mieux et préciser ses intentions et sa pensée.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Coopération et réalisation de projets

- L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.
- Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

- L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.
- L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action

2. Ajustement des programmes

Langage oral

Compétences travaillées

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- parler en prenant en compte son auditoire ;
- participer à des échanges dans des situations diverses ;
- adopter une attitude critique par rapport à son propos.

Attendus de fin de cycle

- Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique.
- Parler en prenant en compte son auditoire pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances.

Compétences et connaissances associées

- Mobilisation des ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris (clarté de l'articulation, débit, rythme, volume de la voix, ton, accentuation, souffle ; communication non-verbale : regard, posture du corps, gestuelle, mimiques).
- Organisation et structuration du propos selon le genre de discours ; mobilisation des formes, des tournures et du lexique appropriés (conte ou récit, compte rendu, présentation d'un ouvrage, présentation des résultats d'une recherche documentaire ; description, explication, justification, présentation d'un point de vue argumenté, etc.).

3. Cadre de référence des compétences numériques

Domaine 3 : Création de contenu

Compétences

3.1 : Développer des documents à contenu majoritairement textuel.

3.2 : Développer des documents visuels et sonores.

IV. DÉROULEMENT - MODALITÉS

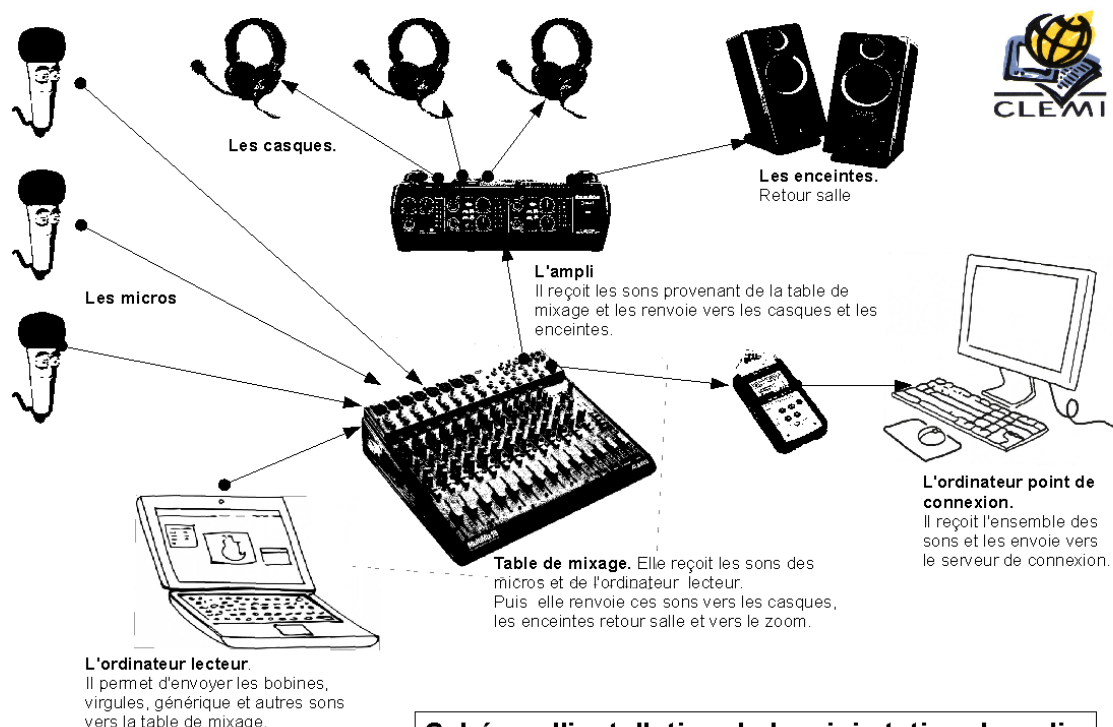
1. **Planification du projet**
 - a. À qui ?
 - b. Pourquoi ?
 - c. L'enjeu
 - d. Le but
2. **Écoute et analyse d'émissions radio**
 - a. Thème
 - b. Durée
 - c. Genre radiophonique
3. **Écriture des textes : exemple de l'interview**
 - a. Lancement et pied de l'émission
 - i. présentation de l'animateur
 - ii. Annonce du titre et du sujet de l'émission
 - b. Présentation de l'interviewé
 - c. Rédaction des questions et des réponses
4. **Entraînement**
5. **Enregistrement de l'émission**
6. **Montage de l'émission**
7. **Diffusion de l'émission**

Remarques :

- Il serait intéressant, en fonction des possibilités matérielle et technique, de diffuser l'émission en direct sur Internet. Les élèves pourront ainsi mieux appréhender l'enjeu langagier inhérent à la situation. Dans ce cas présent, la phase de montage de l'émission (6) n'aura plus lieu d'être et les phases d'enregistrement (5) et de diffusion (7) seront confondues.
- Une autre possibilité serait de produire l'émission avec la présence d'un auditoire (élèves d'une autre classe par exemple) dans une salle annexe. L'intérêt pédagogique sera conservé, mais les difficultés techniques liées à la diffusion en direct (streaming) seront effacées. Il sera toujours possible par la suite de déposer l'enregistrement de l'émission sous forme de podcast sur un serveur de diffusion.
- À l'école élémentaire, la question du seuil à fixer dans le niveau de complexité des opérations techniques à la charge des élèves se pose.
- Mettre en place une webradio demande un débit ascendant supérieur ou égal à 1 Mo/s.

Partenariat avec radio locale.

1. L'aspect matériel



- L'utilisation de microphone s'avère être nécessaire pour que la prise de son soit correcte et que le niveau du bruit ambiant soit réduit au maximum.
- La table de mixage permet de regrouper les différentes entrées sonores en une source stéréo tout en conservant la possibilité d'agir indépendamment sur les différentes pistes.
- L'amplificateur distribue le signal audio à plusieurs casques.
- Les enceintes sont utiles pour diffuser l'émission dans une salle annexe. Elles ne doivent pas être installées dans la salle d'enregistrement sous peine de parasiter la prise de son à cause de l'effet Larsen.
- L'ordinateur, point de connexion, permet l'enregistrement de l'émission et/ou la diffusion de cette dernière sur le web.

2. L'aspect logiciel

AUDACITY



Audacity est un logiciel d'enregistrement de son numérique et d'édition de sources audio numériques sous différents formats (mp3, Wave, AIFF, Flac, Ogg...).

Logiciel multiplateforme gratuit.

AIR TIME



Airtime est une application de gestion radio pour l'automatisation de la diffusion à distance et l'échange de programmes entre les stations de radio.

Logiciel multiplateforme gratuit

VLC



VLC media player (VLC) est un lecteur multimédia français libre dont l'un de ses grands atouts est d'intégrer les codecs nécessaires à la lecture de la plupart des formats audio et vidéo. De plus, le lecteur est capable de lire un grand nombre de flux réseaux.

Logiciel multiplateforme gratuit

BUTT : Broadcast Using This Tool



Outil de streaming permettant de diffuser des données audio en direct à partir de l'entrée micro ou ligne de votre ordinateur sur un serveur Shoutcast ou Icecast. L'enregistrement est également possible.

Logiciel multiplateforme gratuit