

# TWITCH : PRODUIRE UN LIVE D'INFORMATION SUR UNE PLATEFORME DE STREAMING

Twitch est devenu depuis quelques années une plateforme de *streaming* (diffusion en direct de données multimédias) incontournable qui a su s'ouvrir à toutes sortes de contenus, y compris des contenus d'information. S'approprier Twitch est l'opportunité pour les élèves de collaborer autour d'un projet ambitieux de production médiatique. La diversité des missions permettra à chacun de trouver sa place dans le projet et d'être valorisé.

Tous les supports intégrés à cette fiche sont disponibles sur le site du CLEMI

**Niveau de classe** : cycle 4.

**Durée** : 6 heures.

## Objectifs

- Produire de l'information dans l'objectif de la diffuser en direct.
- Faire collaborer l'ensemble des élèves.
- Découvrir les nouveaux métiers des plateformes en ligne.

## Entrées programmes

### ■ EMI

Produire, communiquer, partager des informations.

### ■ Français

S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire.

Participer de façon constructive à des échanges oraux.

Réaliser un *live* (ou « direct ») sur Twitch est une belle toile blanche. À chacun d'imaginer son contenu et de laisser place à la créativité des élèves pour en faire une production médiatique originale. Plusieurs formats sont possibles : une émission centrée sur une personne avec interview, un *live* avec un ou des reportages et un invité qui permet d'ouvrir le thème...

Le choix de cette séquence pédagogique s'est porté sur le format « invité plateau sans reportage ». Techniquement, il n'impose pas une grande maîtrise des outils et il est surtout réalisable en quinze jours.

## SÉANCE 1

**Objectif** : découvrir Twitch, ses codes et ses métiers.

**Durée** : 1 heure.

**Modalité** : classe entière.

**Matériel** : vidéoprojecteur et fiche de présentation des rôles.

L'enseignant demande aux élèves ce qu'ils connaissent de la plateforme Twitch.tv : il souligne que, si la plateforme est à l'origine consacrée aux jeux vidéo, des professionnels des médias s'en sont aussi emparés pour diffuser des contenus d'information. Actuellement la catégorie IRL (*in real life*) rassemble les chaînes d'information les plus populaires du monde entier. L'enseignant peut présenter par exemple la chaîne de Samuel Étienne ou Firstteam101 (chaîne d'information sportive). À partir d'un extrait choisi, l'enseignant questionne les élèves : que peut-on dire de la posture des présentateurs ? Quelle différence avec la présentation d'une émission de télévision ? Qu'apporte la possibilité d'échanger en direct ? Le présentateur se montre proche de son public, qui réagit en direct. L'échange est ouvert, ce qui dynamise l'émission.

L'enseignant demande ensuite aux élèves d'imaginer les tâches nécessaires à la réalisation d'un *live*. Il leur fait remarquer que, si deux ou trois personnes sont présentes devant la caméra, il y

a un véritable travail d'équipe dans les coulisses. L'enseignant les amène à réfléchir aux conditions techniques (son, image, modération...), à l'identité visuelle et sonore (générique, jingle, décor, logo...), et à l'écriture de l'émission (scénario, recherche d'informations...)

Une fois la liste des missions dressée, les élèves se répartissent les rôles. L'enseignant veille alors à répartir équitablement les tâches et à l'hétérogénéité des groupes.

## SÉANCE 2

**Objectif** : trouver un sujet et son angle.

**Durée** : 1 heure.

**Modalité** : en classe entière.

**Matériel** : vidéoprojecteur et fiche de présentation des rôles.

Après un temps de recherche et de réflexion, les élèves proposent des sujets. L'enseignant accueille toutes les idées : il s'agit de montrer aux élèves que chaque voix compte.

Tous les sujets sont notés au tableau et l'enseignant accompagne les échanges, invite les élèves à préciser l'intérêt de certains sujets (ce qu'ils permettraient d'apprendre de nouveau, les difficultés concrètes de réalisation, etc.). De cette façon, la liste des sujets se réduit peu à peu. À la fin, si le consensus n'est pas possible, l'enseignant peut proposer aux élèves de voter afin de déterminer un sujet. Une fois le thème ou le sujet choisi, il s'agit de définir un angle. En classe entière, les élèves notent toutes les idées que ce thème évoque, à la manière d'un remue-méninges. Avec un code couleur, les idées sont regroupées dans tel ou tel champ sémantique. Deux ou trois axes émergent alors facilement. L'enseignant crée un tableau qui comporte autant de colonnes que d'axes émergents. À l'intérieur des colonnes, il demande aux élèves d'inscrire les questions qu'ils se posent et ce qu'ils aimeraient apprendre sur le sujet.

À la fin, la classe débat et vote pour le meilleur angle.

### SÉANCE 3

**Objectif** : faire des recherches et préparer l'interview.

**Durée** : 1 heure.

**Modalité** : en classe entière.

**Matériel** : vidéoprojecteur et fiche de présentation des rôles.

L'objectif principal de cette séance est de trouver les personnes qui seront interviewées en plateau pour partager leur expertise sur le sujet. Il est intéressant d'envisager une interview croisée et de solliciter deux personnes différentes pour rendre l'échange plus vivant, et pour partager des points de vue.

En début d'heure, l'enseignant rappelle le sujet et l'angle retenu. Les élèves proposent collectivement des types d'experts potentiels sur le sujet, qui pourraient répondre en interview : des scientifiques, des consommateurs, des politiques, des responsables associatifs...

Pour chaque type d'expert proposé, l'enseignant constitue un groupe d'élèves qui se répartit le travail (pour une durée de 30 minutes) : d'une part, la recherche de contact local (nom, prénom, fonction, coordonnées...), de l'autre, la recherche d'informations nécessaires à la préparation de l'interview de cette personne précise. Ceux qui recherchent un contact préparent sur une feuille une prise de notes qui les guidera dans leur entretien téléphonique à venir : qui sont-ils ? Quel est le projet ? Le sujet ? Pourquoi est-ce qu'ils sont contactés ? Sont-ils disponibles pour venir le jour du *live* ?

Après ce temps de travail en groupe, une conférence de rédaction (de 15 minutes) a lieu : chaque groupe présente au reste de la classe le résultat de ses recherches et défend la pertinence de l'expert proposé. Toute la classe vote et n'en retient que deux. Les élèves désignés appellent et prennent rendez-vous avec le contact.

### SÉANCE 4

**Objectif** : imaginer et concevoir l'émission en se répartissant les rôles.

**Durée** : 2 heures.

**Modalité** : en petits groupes.

**Matériel** : un vidéoprojecteur et les fiches de présentation des rôles. Cette séance nécessite la présence de trois adultes au minimum.

Au début de la première heure, l'enseignant organise une conférence de rédaction pour faire le point rapidement sur le cadre du *live*. L'enseignant rappelle ensuite les postes et les élèves qui y sont rattachés. Chaque groupe se déploie sur des îlots pour travailler sur sa mission : décor, scénario, graphisme, jingle, jeu, logiciel de diffusion vidéo (OBS par exemple),

modération du tchat, présentation, interview, générique et animation du tchat.

L'enseignant doit être vigilant à certains points dans l'organisation finale du *live* :

- demander à l'invité d'arriver plus tôt pour échanger avec les présentateurs, afin de les rassurer ;
- demander à supprimer, si possible, la sonnerie des intercoures, dans la situation d'une longue diffusion ;
- programmer le live 20 minutes après la sonnerie d'entrée en classe pour laisser le temps à chacun de prendre ses fonctions ;
- prévoir d'isoler la salle de tournage du passage des autres classes.

### SÉANCE 5

**Objectif** : réaliser le live.

**Durée** : 1 heure.

**Modalité** : en classe entière.

**Matériel** : des ordinateurs et un espace de tournage.

Au début de la séance, l'enseignant regroupe toute la classe pour rappeler que chacun doit être dans son rôle pour assurer le déroulement correct du live. Les élèves prennent place et s'installent pour leur mission. L'équipe technique doit vérifier l'image et le son. Les présentateurs échangent avec l'invité et se concentrent sur leur lancement d'émission.

Dix minutes avant le début du *live*, les élèves à la technique lancent la diffusion en direct (et enregistrent l'émission sur l'ordinateur) avec une salle d'attente et un décompte de dix minutes. Cela permet aux spectateurs (*viewers*) de se connecter à votre chaîne Twitch. Le reste de la classe participe au *live* devant des ordinateurs, pour animer le tchat et modérer les discussions. Deux minutes avant la prise du direct, l'enseignant demande le silence en plateau et à la technique pour une plus grande concentration.

L'enseignant sera vigilant sur la modération du tchat pour éviter tout débordement. Un différé de dix secondes laisse la possibilité de supprimer un commentaire ou même de bannir une personne du tchat.

Quelques jours plus tard, un débriefing autour du visionnage de l'émission peut être organisé. Ce temps d'échange permet de revenir sur les points forts et les éventuelles difficultés rencontrées et, ainsi, d'améliorer ces éléments en vue du prochain *live*.

Gaëtan Bergues, professeur documentaliste, et Julie Tellier, professeure de français (académie de Lille)

#### Ressource complémentaire

- « Melting'Potes, le média scolaire en live sur Twitch », CLEMI Face Cam.