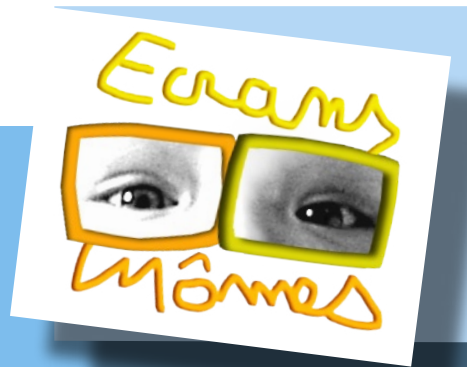




## PRESENTATION



**CEMÉA**  
L'ÉLAN FORMATION

Ceméa - Association nationale - Direction de la Communication et des publications

Mission : Enfants Ecrans, Jeunes et Médias.

24, rue Marc Seguin - 75883 Paris cedex 18

Tél.: 01 53 26 24 14 - Web : [www.cemea.asso.fr](http://www.cemea.asso.fr) - E-mail : [communication@cemea.asso.fr](mailto:communication@cemea.asso.fr)



Jeunes et médias, jeunes et écrans, derrière cette relation se profile l'activité dominante des enfants et des jeunes, dans leurs temps de loisirs. De six à huit heures par jour si l'on prend en compte aussi bien les pratiques liées aux supports écrits qu'audiovisuels ou multimédias.

Une donnée paraît essentielle : on ne peut isoler un seul écran, un seul média, nous devons nous situer dans une vision pluri-média, trans-écrans, tant les jeunes passent de l'un à l'autre, tant les contenus sont hybrides et inter-dépendants, l'écriture jouant un rôle central et apparaissant comme un méta-média. Les outils théoriques d'analyse et de compréhension du fonctionnement des médias dans leurs relations aux publics, sont à prendre de manière croisée et complémentaire.

Les publics jeunes ont à la fois une certaine autonomie par rapport aux médias, mais en même temps, ils sont fortement influencés dans la construction de leurs univers, de leur imaginaire, de la vision qu'ils ont du monde et des autres. Les rapports sont très complexes et nous invitent à mettre en place des politiques éducatives et culturelles et des actes pédagogiques précis, globaux et permanents.

### **L'enjeu d'une éducation aux médias.**

Les médias ne reflètent pas la réalité, ils la représentent. Il faut donc travailler sur ces représentations du réel pour que les enfants accèdent à une meilleure compréhension du monde dans lequel ils vivent et agissent. Les images médiatiques ne sont pas naturelles. Il faut les déconstruire et pour cela traiter les questions de production et examiner toutes les techniques qui créent l'effet de réel. Les médias jouent un rôle culturel et idéologique non négligeable. Il faut développer le sens critique, les attitudes de mise à distance permanente des jeunes sur leurs propres utilisations des médias et des écrans.

### **Un dispositif pluri-médias éducatif pour les enfants.**

Dans ce dispositif d'animation pour des enfants de 8 à 12 ans, nous travaillons sur une approche multi-écrans, à travers des parcours pédagogiques très ludiques et interactifs. Il nous semble très important de faire manipuler, construire et déconstruire des séquences d'images animées, par les enfants, tout en leur proposant des activités d'observation. Un ensemble d'ateliers propose de réaliser des trucages simples, de monter quelques séquences type cinéma d'animation, de présenter un JT... Nous mêlons dans cette démarche un travail sur le récit à partir d'éléments déclencheurs. Ce travail est diffusé à travers le kit d'animation « Ecrans-Mômes ».

Christian Gautellier,

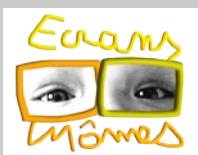
Directeur des publications et de la mission Enfants, Ecrans, Jeunes et Médias.



- 01 Présentation**
- 02 Les parcours**
- 03 Les principales activités**
- 04 Le cédérom Ecrans Mômes**
- 05 La diffusion d'Ecrans Mômes**



## Présentation d'Écrans Mômes



### **Le dispositif Écrans Mômes est un espace d'animation éducative**

Cette démarche pédagogique a pour objectif général de sensibiliser les jeunes de 8 à 12 ans à l'influence de l'image (publicitaire, journalistique...) dans notre vie quotidienne, dans notre manière de penser et de percevoir le monde aux travers des écrans.

### **Il est basé sur des expérimentations variées**

Des mises en situation et des ressources techniques ou documentaires vont permettre de construire et déconstruire des images. Le point de départ est de positionner les enfants en situation de rupture avec leur pratique télévisuelle courante.

Ne plus être seulement face à l'écran, mais pouvoir être aussi dedans ou autour. Ce changement de posture physique est dans un premier temps essentiel. Il se poursuit par une approche du récit audiovisuel, au sens où celui-ci est utilisé autant par une fiction que par une publicité ou un journal télévisé.

Là comme ailleurs, ce passage par l'agir est fondamental pour aborder une réflexion sur les pratiques des écrans sous l'angle du loisir, de la culture et de l'éducation. Il est essentiel de prendre conscience comment ceux-ci rythment notre vie quotidienne.

Le dispositif se présente sous forme d'ateliers et de parcours à vivre sur 1 à 3 journées.

Ces parcours peuvent être envisagés comme une porte d'entrée à un travail sur la lecture d'images, à l'écriture, au cinéma, au journalisme.

« Écrans Mômes » est conçu de façon évolutive : chaque animateur peut participer à l'amélioration de la démarche et enrichir le dispositif avec des propositions d'animations ou d'ateliers.

L'ensemble est conçu pour prendre en compte deux nécessités :

- un équipement minimum, modulable pour trois parcours.
- la complémentarité entre les activités dans chaque parcours.

### **Les grands axes du dispositif abordent**

#### **Le sens des images**

Démarche interactive à l'aide d'un cédérom, ( Voir descriptif page 4 ) pour une sensibilisation au langage audiovisuel (construire et écrire des histoires, assembler des images et des sons...).

#### **L'image et la créativité**

Installations qui permettent de manipuler physiquement l'image, de jouer avec la lumière, les matières et découvrir les transformations de l'image par le petit écran.

#### **Jouer avec l'espace et le temps**

Installations qui permettent de jouer avec son image à l'écran, de découvrir le «champs/hors champs», de comprendre le rôle des cadrages, des trucages et des effets spéciaux sommaires et enfin de comprendre le temps réel et le temps filmé.

#### **La télé, on en parle**

Les activités proposées dans le dispositif Écrans-Mômes suscitent des questions car elles utilisent des références du cinéma et de la télévision. Plus particulièrement l'activité « la télé, on en parle » permet, à l'aide d'une petite enquête à mener sur place, de pointer ses habitudes télévisuelles et de les comparer à celles du groupe. Globalement, l'animation du dispositif doit-être un moment d'échanges entre les enfants et les éducateurs sur le rôle de la télévision dans notre quotidien.



## Présentation des Parcours



### Conditions

Le principe des Parcours est de tenir compte à la fois d'un cheminement pédagogique, de la gestion du groupe, d'un équipement réduit et simple d'utilisation et d'un nombre réaliste d'animateurs.

### Pour chaque Parcours

3 animateurs pour 15 enfants (réalisable en une journée ou 2 1/2 journées). Chaque animateur prend en charge un tiers du groupe et l'accompagne sur l'ensemble du parcours et sur la durée de l'animation.

Un Parcours comprend un ensemble de quatre activités.

### Parcours 1

#### Les images me parlent

Dans cette série d'activités, les installations sont fixes. L'enfant joue avec son image dans le champ de la caméra, se familiarise avec celle-ci et exploite les effets. Il y a peu de manipulation de matériel.

**Objectif :** Découverte de la notion de « point de vue » en image vidéo.

#### Activités :

- Caméra plafond,
- Le tourné / Monté : « Qui est-ce ? Qui parle ? »
- Jeux de lecture d'images sur cédérom ( Descriptif page 4).
- La télé, on en parle.

L'ensemble du groupe se retrouve en fin de journée pour échanger sur la synthèse de l'enquête « La télé, on en parle ».

### Parcours 2

#### Je raconte des histoires

Lors du Parcours 1, les enfants ont découvert les possibilités de narration. Dans ce Parcours 2, ils réaliseront des petites histoires en utilisant des techniques différentes. L'idée est de mieux cerner les multiples manipulations de l'image et de mieux aborder la notion de sens et d'objectivité en vidéo.

**Objectif :** Expérimenter le récit.

#### Activités :

- Apparaître / Disparaître.
- Lecture d'images à partir de séquences de films préparées et disponibles cassettes vhs.
- Le film d'animation.
- Tourné / Monté : « Balle en balade »

Chaque groupe se retrouve en fin de journée pour commenter ses réalisations.

### Parcours 3

#### Des images pour les autres

Nous sommes dans un projet incluant une diffusion. Travail qui peut prendre plusieurs jours. Présentée comme une suite possible des précédents parcours, cette étape nécessite des prérequis sur le cadrage et l'écriture audiovisuelle. Les enfants peuvent s'appuyer sur le monde des médias pour analyser des sujets précis en regardant la télévision ou en allant au cinéma.

**Objectif :** Communiquer un message en vidéo.

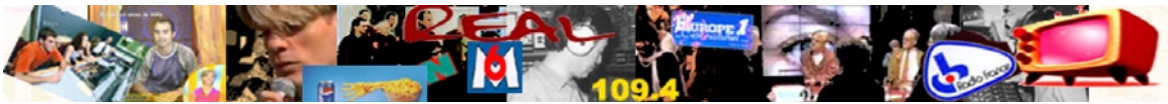
#### Activités :

- Raconte la suite.

Activité réalisable à partir d'éléments inducteurs de scénarios que l'on trouve dans le cédérom Ecrans-Mômes. Celle-ci est destinée à découvrir toutes les étapes d'un projet audiovisuel. (Ecriture, repérage, tournage, montage).







## Les principales activités des parcours



### Caméra plafond (Parcours 1)

Cet atelier, contrairement aux autres, est une installation fixe. La caméra, installée sur un portique, cadre le sol où se trouve le moniteur TV. C'est à l'enfant de se mouvoir, de jouer avec son corps en contrôlant ses gestes sur l'écran. Cette installation invite à construire des petits scénarios où l'on donne l'illusion de jouer avec l'apesanteur.

### Apparaître Disparaître (Parcours 2)

Les manipulations des activités « *Apparaître / Disparaître* » permettent de découvrir les fonctions de base du caméscope et de prendre conscience des contraintes nécessaires à la prise de vue, maîtrise du cadre, concentration et coordination de l'équipe. La réussite de l'effet visuel dépend du respect des étapes et de la précision du tournage. Cet atelier est préconisé comme initiation à la prise de vue audiovisuelle en équipe.

### Tourné / Monté (Parcours 1 et 2)

Les activités du *Tourné / Monté* favorisent l'anticipation du tournage qui n'est réalisable que dans la condition où tout est préparé d'avance. Par exemple « *Qui est-ce ?* » et « *Qui parle ?* » sont des activités qui réclament une coordination entre le caméraman et les comédiens. Une répétition est nécessaire. Pour l'activité « *Balle en balade* », chaque plan est filmé dans l'ordre du montage prévu dans le story board. Cet atelier est donc une très bonne étape avant de se lancer dans un projet vidéo plus ambitieux.

### Film d'animation (Parcours 2)

Installé sur une table, l'appareil photo (ou le caméscope) est relié à l'ordinateur qui capture l'image. Le cadrage de l'espace de création se situe donc entre la surface de la table et le mur. C'est le film d'animation qui se prête le mieux à ce type d'installation. Il intègre des activités de préparation comme le modelage, la peinture, la fabrication de décors à base de carton ou de papier. L'acquisition technique étant simple, une large place est laissée ici à l'imaginaire des formes, des couleurs, du mouvement figuratif ou abstrait.

### Lecture d'image (Parcours 1, 2 et 3)

Le cédérom « *Ecrans-Mêmes* » propose une série de petits jeux de lecture d'images. Chaque jeu questionne le sens de l'image vidéo en fonction d'un ou plusieurs critères de l'ordre des plans d'une fiction, du changement d'ambiance d'un film suivant la musique choisie. Il permet de construire trois reportages avec les mêmes images par exemple. Cet atelier démonte quelques classiques de la manipulation possible de l'image vidéo et favorise le questionnement des enfants sur la construction des images télévisées.

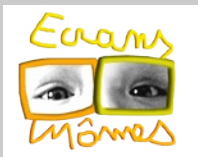
### La télé, on en parle (Parcours 1)

« *La télé, on en parle* » est un moment d'échanges sur les pratiques des jeunes et la télévision. Il est préparé à l'aide d'un questionnaire individuel mais pas confidentiel. Ce petit travail peut donc se faire à trois ou quatre enfants avec l'aide d'un adulte, ce qui favorise déjà une discussion. Les réponses sont ensuite rassemblées sur un document synthèse et commentées collectivement. Regarder la télévision se pratique principalement dans le cadre familial, lieu où les images ne sont pas forcément expliquées. Cette animation qui donc un rare moment où l'enfant peut exposer ses centres d'intérêt télévisuel tout autant que ses questionnements.

### Raconte la suite (Parcours 3)

Cette activité a pour principal intérêt d'expérimenter le projet vidéo. A partir d'une image associée à un son ( que l'on trouve dans le cédérom *Ecrans Mêmes* ) l'équipe vidéo doit imaginer une histoire en incluant ces éléments et la filmer. L'équipe organisera et réalisera toutes les étapes du film qui ne dépassera pas la durée d'une minute.





## La diffusion d'Ecrans Mômes

Un équipement minimum et des ressources pédagogiques permettent de réaliser toutes les activités proposées dans ce dispositif. L'ensemble est présenté sous la forme d'un outil de formation et d'animation : le Kit Ecrans Mômes.

### Le Kit Ecrans Mômes

#### Matériel informatique et audiovisuel :

2 caméscopes, 2 pieds vidéo, 1 appareil photo numérique, 1 perche et 1 micro, 2 écrans télé, 1 magnétoscope vhs, 2 ordinateurs multimédia équipés pour le montage vidéo de base,

#### Petit matériel :

1 portique support de caméra, 1 malle de rangement, 2 petits spots d'éclairage.

#### Ressources pédagogiques :

1 cédérom de jeux de lecture d'image. 1 fichier d'activités. 1 guide technique et pédagogique.

### Caméra plafond

1 Caméscope  
1 Ecran TV (min 56 cm)  
1 Portique support caméra  
Divers cartons de couleur et tissus pour un décor

### Apparaître Disparaître

1 Caméscope et des cassettes  
1 Pied caméscope  
1 Ecran TV (min 36 cm)

### Tourné / Monté

1 Caméscope et des cassettes  
1 Pied caméscope  
1 Ecran TV (min 36 cm)

### Film d'animation

1 Caméscope ou un appareil photo numérique  
1 Pied caméscope  
1 Ordinateur avec logiciel d'acquisition et de montage  
Pâte à modeler et cartons de couleur  
Eclairage d'appoint

### Lecture d'image

1 Ordinateur multimédia. Lecture cédérom.  
1 Magnétoscope VHS (ou lecteur DVD)  
1 Ecran TV

### La télé, on en parle

Photocopie en nombre des questionnaires

### Raconte la suite

1 Caméscope et des cassettes  
1 Pied  
1 Perche son et micro (suivant le projet)  
1 Ordinateur multimedia de montage vidéo

