



PRESENTATION DU DISPOSITIF ECRANS MÔMES



Sommaire

- 01 - Les jeunes et des médias
- 02 - Présentation d'Ecrans-Mômes
- 03 - Présentation des parcours
- 04 - Les principales activités des parcours
- 05 - Schéma du parcours 1
- 06 - Schéma du parcours 2
- 07 - Le cédérom Ecrans-Mômes
- 08 - L'équipement du dispositif
- 09 - Se former à l'animation du dispositif

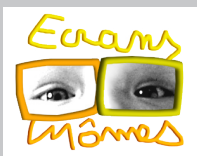
Sur le net - Fiches pédagogiques - Contacts formation
<http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias>
Rubrique Ecrans-Mômes



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
<http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias/>
Email : communication@cemea.asso.fr



Les jeunes et les médias, un enjeu public majeur



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.

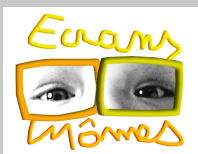
Christian Gautellier

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

Extrait du texte "Les jeunes et les médias, un enjeu public majeur" publié dans la revue Vers l'Éducation nouvelle n°514



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 permettent 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, l'écriture, le cinéma, le 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 « champ et le hors-champ », de comprendre le rôle des cadrages, des trucages et des effets spéciaux sommaires et enfin de comprendre le temps réel et le temps filmé.

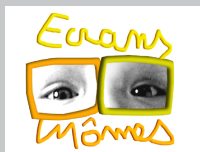
Les médias, on en parle

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 « les médias, on en parle » permet, à l'aide d'un questionnaire, de pointer ses habitudes, ses pratiques des écrans 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 des médias 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

2 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 « Apparaître / Disparaître »
- Jeux de lecture d'images sur cédérom
- Lecture d'images à partir de séquences de films. « Ecouter, observer, lire » un film.
- Les médias, on en parle

L'ensemble du groupe se retrouve en fin de journée pour échanger sur la synthèse du questionnaire « Les médias, 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 :

- Analyse d'images à partir de séquences de films
- Le film d'animation
- Jeux de lecture d'images sur cédérom
- Une histoire / Une minute (mini-projet audiovisuel)
- Tourné / Monté : « Balle en balade »

En fin de journée, les groupes commentent leurs 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 pré-requis sur le cadrage et l'écriture audiovisuelle.

Objectif : Communiquer un message en vidéo.

Activités :

- Histoires à inventer.

Activité réalisable à partir d'éléments inducteurs de scénarios que l'on trouve dans le cédérom Ecrans-Mêmes. Celle-ci est destinée à découvrir quelques clefs pour la mise en oeuvre d'un projet audiovisuel. (Ecriture, repérage, tournage, montage).





Les principales activités des parcours



Caméra plafond (Parcours 1)

Cet atelier 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 1)

Les manipulations des activités « Apparaître / Disparaître » permettent de découvrir les fonctions de base du caméscope et de prendre conscience des contraintes nécessaires comme la prise de vue, la maîtrise du cadre, la concentration et la 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. Elles réclament une coordination entre le caméraman et les comédiens, pour cela, une répétition est nécessaire. Pour l'activité « Balle en balade », où l'on filme le parcours d'une balle dans un espace, 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'images (Parcours 1, 2 et 3)

Le cédérom « Ecrans-Mômes » 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 audiovisuelles.

Les médias, on en parle (Parcours 1)

« Les médias, on en parle » est un moment d'échanges sur les pratiques des jeunes et la télévision et autres médias. 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 est donc un rare moment où l'enfant peut exposer ses centres d'intérêt télévisuel et autre médias tout autant que ses questionnements.

Histoires à inventer (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-Mômes) 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.





Schéma du parcours 1



Caméra plafond

La caméra, installée sur un portique, cadre le sol. Elle est reliée à un moniteur TV. Les enfants inventent des petits scénarios ils donnent l'illusion de jouer avec l'apesanteur.



Les médias, on en parle

Moment d'échanges sur les pratiques des jeunes et la télévision et autres médias. Il est animé à l'aide d'un questionnaire individuel.



Le cédérom Ecrans Mêmes

propose six jeux de lecture d'images. Ces jeux sont également des compléments aux autres activités du dispositif.



Lecture d'images de fiction

Série d'activités de lecture d'images de fictions. «Ecouter, observer, lire» autrement un film.



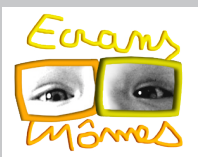
Apparaître / Disparaître

Cet atelier est préconisé comme initiation à la prise de vue audiovisuelle en équipe. La réussite de l'effet visuel dépend du respect des étapes et de la précision du tournage.



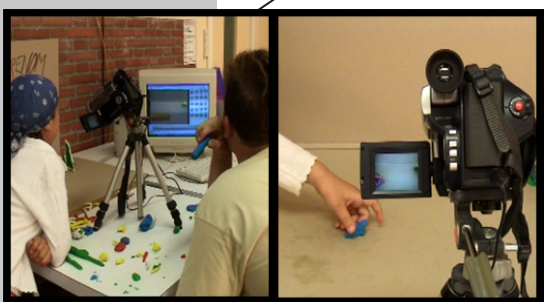


Schéma du parcours 2



Film d'animation

L'appareil photo (ou le caméscope) est relié à l'ordinateur qui capture image par image pour mieux comprendre le mouvement du film d'animation.



Le cédérom Ecrans Mêmes

propose six jeux de lecture d'images. Compléments importants pour les activités de tournage et de montage vidéo.



Analyse d'images de fiction

Lecture et analyse d'une séquence de film (plans, cadrages et mouvements de caméra).



Une histoire / Une minute

Cette activité est un mini-projet audiovisuel en utilisant le jeu du cédérom Ecrans Mêmes *Histoire à inventer*.



Tourné / Monté - Balle en balade

Le parcours d'une balle est filmé dans l'ordre du montage prévu dans le story board.





Le cédérom Ecrans Mômes



Le cédérom Ecrans Mômes propose six jeux de lecture d'images. Ces jeux sont également des compléments aux autres activités du dispositif.

Histoires dans le désordre

Intérêt pédagogique : Découvrir l'importance du montage dans la construction d'un récit audiovisuel. Une histoire est découpée en six plans qui sont présentés dans le désordre. L'exercice consiste à regarder tous les plans de cette fiction et de retrouver l'ordre de lecture qui donnera le sens global de l'histoire.

Lien avec le dispositif : Lors du tournage d'une fiction, l'enfant doit saisir l'importance du début et de la fin d'un plan pour faciliter le travail du montage.

Changez la musique

Intérêt pédagogique : Découvrir l'importance de la musique dans un film et comment celle-ci oriente le sens d'une histoire. Un choix de trois musiques et un film muet sont proposés. L'exercice consiste à monter chaque musique sur les images du film et à commenter les changements.

Lien avec le dispositif : Lors du montage d'un film, les enfants sélectionneront une série de musiques à tester sur leurs images avant leur choix définitif.

Cherchez les erreurs

Intérêt pédagogique : Développer l'observation.

A partir d'une vidéo d'une minute, l'exercice consiste à repérer les erreurs qui se sont glissées dans le décor d'un film.

Lien avec le dispositif : Lors de la préparation d'un tournage, les enfants prendront en compte le rôle du script et de l'importance de ce travail.

Histoires à construire

Intérêt pédagogique : Découvrir les principaux cadrages et mouvements de caméra et leurs utilités dans le récit audiovisuel.

Un chutier propose dix huit plans d'une fiction mais seulement six plans peuvent être utilisés pour le montage.

Lien avec le dispositif : Cet apprentissage aidera les enfants à choisir leurs images lorsqu'ils seront dans la phase de montage dans leur projet film.

Reportages au choix

Intérêt pédagogique : Expérimenter la relation image / commentaire. Interroger la source et le sens des images issues des reportages des journaux télévisés en général.

L'exercice consiste à illustrer les commentaires audios avec les vidéos mises à disposition dans un chutier.

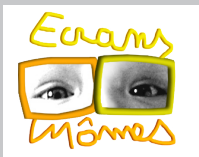
Lien avec le dispositif : C'est un exercice qui peut être utilisé avant de se lancer dans un projet de reportage.

Histoires à inventer

Intérêt pédagogique : Se sensibiliser à l'écriture d'un scénario. Des images sont à associer à des sons. L'exercice consiste à inventer une histoire ayant comme point de départ le sens que l'on donne à une des « images sonores ».

Lien avec le dispositif : Les histoires peuvent être filmées lors d'un projet vidéo.





L'équipement du dispositif et le matériel pour les activités

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 Mêmes.

L'équipement Ecrans Mêmes

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 Ecrans-Mêmes

Des fiches techniques et pédagogiques (sur le site Internet).

Caméra plafond

1 caméscope
1 écran 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 écran TV (min 36 cm)

Tourné / Monté

1 caméscope et des cassettes
1 pied caméscope
1 écran 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 et un éclairage d'appoint

Lecture d'image

1 ordinateur multimédia pour la lecture du cédérom
1 magnétoscope vhs (ou lecteur dvd)
1 écran TV

Les médias, on en parle

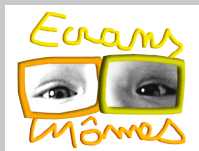
photocopies en nombre des questionnaires

Histoires à inventer

1 caméscope et des cassettes
1 pied
1 perche son et micro (suivant le projet)
1 ordinateur multimédia de montage vidéo



Se former à l'animation du dispositif Ecrans-Mômes



Le dispositif Ecrans-Mômes est utilisé dans des espaces éducatifs très variés.

- Il permet, sur des ateliers-relais, de sensibiliser les jeunes au travail d'équipe, de valoriser leur créativité.



- Sur les centres de vacances, les ateliers Ecrans-Mômes permettent aux enfants de s'approprier des techniques et une méthodologie nécessaires à la réalisation audiovisuelle en autonomie.

- En classe et dans des actions d'accompagnement à la scolarité, certaines activités favorisent une approche des langages de l'image, elles sont des inducteurs de lecture et d'écriture.



Les Ceméa propose des modules de formation à l'animation du dispositif Ecrans-Mômes. Les objectifs de ces formations sont de maîtriser les démarches et techniques de chaque atelier et d'apprendre à organiser et animer des parcours pédagogiques adaptés à un public dans un environnement particulier.

Pour toute demande d'information,
contactez l'association nationale des Ceméa.

Direction de la Communication et des publications

François Laboulais

Mission : Enfants Ecrans, Jeunes et Médias

24, rue Marc Seguin - 75883 Paris cedex 18 - Tél : 01 53 26 24 14

Email : communication@cemea.asso.fr

