



Les formations sont conçues en partenariat entre



Le projet a bénéficié du Programme d'Investissements d'Avenir



PARCOURS

“VIDÉO ET NUMÉRIQUE”



D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

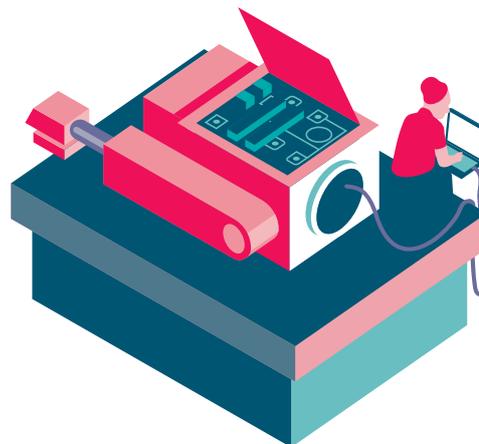
INTRODUCTION ET CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Se construire une culture des images

Au travers des images, il nous semble nécessaire de travailler sur les représentations du réel pour que les enfants accèdent à une meilleure compréhension du monde dans lequel ils vivent et agissent.

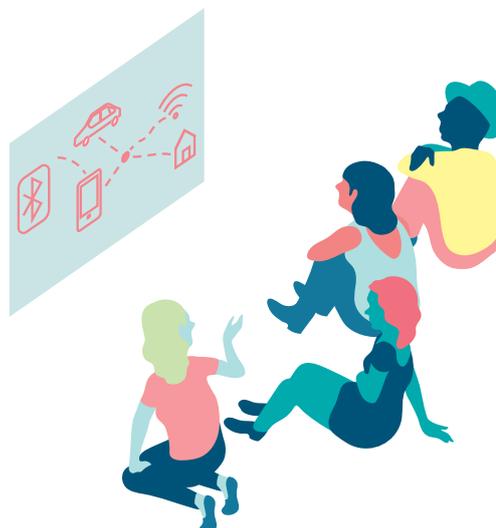
Au regard de la diversité des conditions de réception des images, il est important de développer chez les jeunes, le sens critique, de créer des situations de mise à distance permanente de leurs propres utilisations des médias, des écrans, des images.

Se construire une culture des images, c'est traiter les questions de production, examiner les techniques qui créent l'effet de réel, prendre en compte les contextes de diffusion et de réception des images (individuelle et collective), s'approprier des codes de lecture.



Culture et pratiques sociales

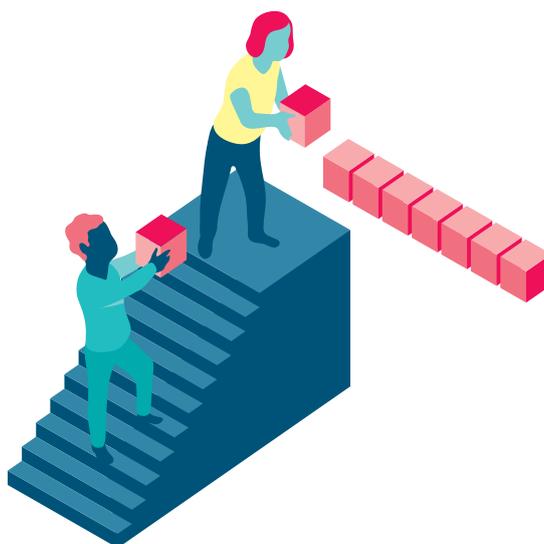
La culture ne se limite pas aux rapports que chacun peut entretenir avec des formes d'art et d'expression, elle est aussi constituée de pratiques sociales. Voir un film collectivement, en équipe, en grand groupe, en vidéoprojection, sur tablette ou sur grand écran... sont autant d'occasions de vivre une véritable démarche éducative visant la formation du spectateur. Pour aller au-delà de l'émotion, il est nécessaire d'accompagner la réception d'un film par des apports qui participeront à la construction d'un regard critique (partis pris de la réalisation, contextualisation du sujet du film...).



Favoriser des pratiques porteuses de coopération

Les pratiques des jeunes se situent principalement dans des environnements consuméristes, de divertissement ou de services des plates-formes numériques... loin de contenus émancipateurs ou culturels. L'enjeu est aussi de faire découvrir, partager, accompagner, favoriser des pratiques de jeunes porteuses de coopération, d'accès à la culture et aux savoirs, d'apprentissages citoyens, plaçant les jeunes dans des situations actives de production et de publication qui soient émancipatrices.

Ces quelques propos introductifs au parcours vidéo du projet D-Clics numériques, tentent de donner quelques repères comprendre nos choix pédagogiques, ils visent à faire découvrir, décrypter, diffuser... et transmettre.





DÉCOUVRIR

Une première série d'activités nommée « Découvrir », intéresse l'éducation au regard, où l'enjeu est de passer de la réception/distraction à l'expérimentation d'une autre perception des images en appui du collectif.

- Nous jouons sur la notion de spectateur/acteur, sur des variations de réception d'images fixes ou animées. Tous les genres d'images sont concernés, la fiction, la publicité, le documentaire, l'information.

- Ces activités d'observation, jouées collectivement où par équipes, permettent la confrontation à la perception des autres, de questionner comment une image peut prendre un sens différent chez chacun. Déconstruire, reconstruire, découper, assembler... pour en expérimenter les sens possibles d'une image, sont les principales consignes de cette famille d'activités.



DÉCRYPTER

En prolongement des activités de découverte et d'observation, nous créons des situations favorisant l'invention d'histoires par les enfants et les jeunes. C'est une démarche sur le récit à partir d'éléments déclencheurs – Observation, décryptage d'éléments clés de langage, réinvestissement de ces éléments dans des nouveaux récits à inventer.

- Après une phase de découverte sur les notions de plans, cadres, mouvements de caméra, successions de plan, on peut aller plus loin dans l'exploration du langage des images.,

- Sous forme de mini-projets, les activités de « Décrypter » favorisent la coopération. Une installation simple d'un caméscope sur pied relié à un écran qui sert de retour de l'image, est par exemple un « dispositif déclencheur » où naît l'envie de jouer avec le cadre (le champ et hors champ). Ce qui est principalement recherché et qui peut être une consigne générale, c'est l'émergence d'idées et la production d'un récit court et construit.



DIFFUSER

L'intention globale dans « Diffuser » est de permettre aux enfants et aux jeunes de prendre une distance critique par rapport à ce média et leurs propres pratiques. Quand ces productions sont guidées par une intention de partage, elles portent une dimension de citoyenneté, d'éducation sociale.

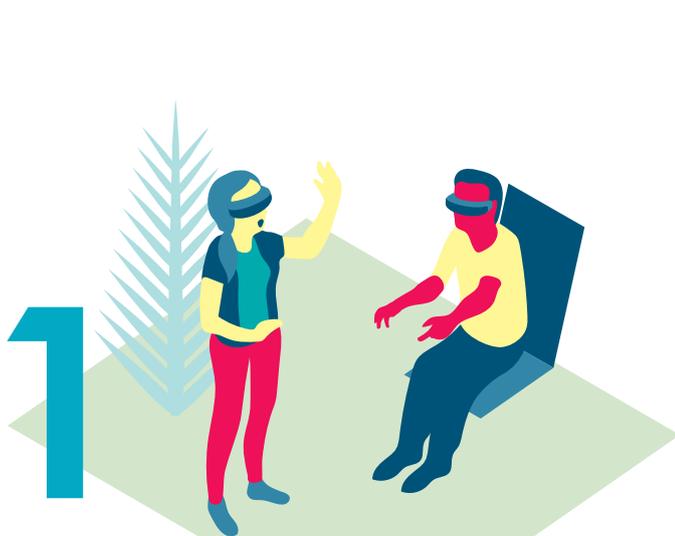
- Questions éthiques et de droits. La perspective d'une publication intègre des questionnements éthiques, de respect des droits (Auteurs, sources images...) de respect de l'image des participants, et dans un regard critique quant à l'usage des plates-formes en ligne utilisées.

- Questions liées au collectif. La diffusion est un choix décidé par l'équipe au départ du projet (intention) et à la finalisation (validation). Lors de la conception d'un projet à sa réalisation, tous les choix seront collectifs.



UN PARCOURS QUI INTÈGRE LES GRANDS ENJEUX DE L'ÉCOLE DU SOCLE COMMUN

Le parcours "Vidéo et numérique", partie intégrante du projet de D-Clics numériques, répond aux enjeux de formation comme définit au décret n° 2015-372 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture du Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche.



« LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER »

Le domaine 1 s'intitule « les langages pour penser et communiquer ». Il vise entre autres l'apprentissage des langages des arts.

« Ce domaine permet l'accès [...] à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression... »

(Décret n° 2015-372).

Au travers du projet D-Clics numériques, parcours "Vidéo et numérique" l'élève expérimente des représentations du réel et accède à une meilleure compréhension du monde des images dans lequel il vit et agit. Au regard de la diversité des conditions de réception des images, l'élève développe son sens critique, il est mis en situations de mise à distance permanente de ses propres utilisations des médias, des écrans, des images. Par les ateliers et application du parcours, il s'approprie des codes de lecture, de langage, examine les techniques qui créent l'effet de réel et prend en compte les contextes de diffusion et de réception des images (individuelle et collective).



« MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE »

Le deuxième domaine, « les méthodes et outils pour apprendre » autrement dit, comment apprendre à apprendre, « L'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte... effectuer une prestation ou produire des objets ». Ce domaine vise entre autres un enseignement explicite des outils numériques. « La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre [...] favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération », « ... il comprend les modes de production et le rôle de l'image ».

(Décret n° 2015-372)

Dans le parcours "Vidéo et numérique", l'élève sera amené à pratiquer ses assemblages vidéos en appui d'applications Declick, à partir de consignes, où le texte, l'image fixe ou animée sont des inducteurs de création. Il sera ensuite amené à co-construire un projet en équipe pour la création de courts métrages audiovisuels. Il apprend ainsi à travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, négocier, chercher un consensus, gérer un projet, planifier les tâches et évaluer l'atteinte des objectifs.



« REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET D'ACTIVITÉ HUMAINE »

C'est le domaine cinq du socle commun de connaissance, de compétence et de culture est une référence commune au parcours "Vidéo et numérique" des D-clics, « développer des capacités d'imagination, de conception, d'action de produire des objets [...] développe le goût des pratiques artistiques. Il permet en outre la formation du jugement est de la sensibilité esthétique ».

Les séances du parcours "Vidéo et numérique" permettent aux élèves de s'interroger sur leurs pratiques, de questionner leurs environnements et les services des plates-formes numériques qu'ils utilisent (principalement consuméristes). Le parcours favorise des pratiques porteuses de coopération, d'accès à la culture et aux savoirs, d'apprentissages citoyens, plaçant les jeunes dans des alternatives à leurs pratiques quotidiennes. Il propose des situations actives de production et de publication émancipatrices, favorisant un regard critique sur notre société dominée par les flux d'images.

Les diverses discussions autour de pratiques et environnements de l'image vidéo visent une meilleure compréhension de la société dite numérique et du monde contemporain dans lequel on vit.

« Ce domaine vise également [...] la construction de la citoyenneté en permettant à l'élève d'aborder de façon éclairée de grands débats du monde contemporain ».
(Décret n° 2015-372).

S É
A N



Retrouvez, ci-après, les 13 fiches séances et leurs annexes qui vous permettront de pratiquer, avec les enfants, l'ensemble des activités proposées.

SOMMAIRE

10	SÉANCE 1	ANNEXES 1,7,9
11	SÉANCE 2	ANNEXE 2
12	SÉANCE 3	ANNEXE 3
13	SÉANCE 4	ANNEXE 4
14	SÉANCE 5	ANNEXE 5
15	SÉANCE 6	ANNEXE 6
16	SÉANCE 7	ANNEXES 7,1
17	SÉANCE 8	
18	SÉANCE 9	
19	SÉANCE 10	
20	SÉANCE 11	
21	SÉANCE 12	
22	SÉANCE 13	

HISTOIRE DANS LE DÉSORDRE

Descriptif général et enjeux

Les enfants découvrent la notion de plan, de cadrage et de récit audiovisuel.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune – Possibilité de mener la séance 7 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Sensibilisation au langage audiovisuel et découverte d'éléments de construction d'un récit audiovisuel.
- Savoir reconstituer un récit à partir d'éléments proposés. Développer l'observation. Identifier les types de cadrage.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Reconstituer l'histoire dans l'ordre.
- Argumentation les choix.
- Identifier les types de cadrage du film en appui du document guide.

Déroulement

Le groupe est constitué en deux ou trois équipes. Chaque est équipée d'un ordinateur avec l'application du jeu « Histoire dans le désordre ».

L'application se présente tel un logiciel de montage vidéo :

- Un chutier avec six plans vidéos d'une histoire. (Lesrushes).
- Une « timeline », pour glisser/déposer les plans.
- Une fenêtre de lecture des plans et du montage et bouton de lecture.

a. L'animateur présente le fonctionnement de l'application en vidéoprojection et les consignes du jeu. Utiliser les « rushes » pour tenter de monter l'histoire.

b. Chaque équipe expérimente son montage.

c. Une fois terminé, l'animateur demande à une des équipes, selon elle, l'ordre des plans qui donnerait à la lecture une histoire cohérente, en argumentant leur choix. L'animateur monte le film suivant l'ordre proposé par les enfants en vidéoprojection. Les autres équipes commentent, font d'autres propositions ou valident.

d. Les cadrages, un peu de vocabulaire. Chaque enfant (ou par équipe) a le document guide « Les cadrages ». L'animateur reprend chaque plan du film et demande au groupe de nommer le type de cadrage. Échange collectif sur ces notions.

Variantes

Une version jeux de cartes en annexe (une carte par plan), permet de faire des essais avec un support matérialisé, en début de séance, avant une utilisation de l'application sur ordinateur.

La séance peut se jouer collectivement, en deux ou trois équipes (sans ordinateur) face à l'écran et c'est l'animateur, à partir de son ordinateur, qui déplace les plans en suivant les consignes et les argumentaires des enfants.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur portable par équipe.
- Salle avec écran ou mur de projection.
- Tableau type Paper board.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Voir annexe 9.

Boîtes à outils : ressources

Application « histoire dans le désordre »
<http://apps.colommbus.org/dclics/>
 (1) Version jeu de cartes à imprimer,
 « Histoire dans le désordre »
 (7) Les cadrages
 (9) Équipement : kit vidéo

Et si je dispose de plus de temps ?

Continuer avec la séance 6.



Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Le temps d'argumentation des enfants nécessite pour l'animateur d'être méthodique et vigilant dans la distribution de la parole, et de noter toutes les propositions des enfants sur un tableau.

L'animateur invite les enfants en permanence à argumenter, expliquer leurs choix, écouter les arguments des autres.

CHERCHEZ DES ERREURS

Descriptif général et enjeux

L'expérience de Voir, Regarder, Observer.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune – Possibilité de mener la séance 9 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Développer l'observation.
- Repérer les erreurs de script qui se sont glissées dans un film. Formuler par écrit les observations.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Description précise des erreurs trouvées.
- Argumentation.

Déroulement

Proposition 1 (60 min) Le groupe est constitué en équipes. (L'idéal est 2 enfants par équipe). Chacune est équipée d'un ordinateur avec l'application « Cherchez les erreurs ».

L'application propose une fenêtre de visualisation d'un film et une « timeline » avec des fonctions pour marquer des moments précis du film.

- L'animateur présente le fonctionnement de l'application en vidéoprojection et donne les consignes : repérer et noter les erreurs de script qui se sont glissées dans le film.
- Chaque équipe est en situation de recherche avec l'application. Il est important que chaque erreur trouvée soit très clairement décrite (Argumentaire en construisant des phrases, en nommant les éléments concrètement, les détails... et par écrit).
- Une fois terminé, chaque équipe annonce le nombre d'erreurs qu'elle pense avoir trouvé. Celle qui a le plus grand nombre propose ses réponses en argumentant leur choix et en étant le plus précis possible. L'animateur note toutes les réponses sur un tableau.
- Les autres équipes commentent, font d'autres propositions ou valident.

e. Échange sur les goûts cinématographiques des enfants, sur ce qu'ils ont déjà repéré comme erreurs dans un film qu'ils ont vu, ce qui leur semble crédible ou pas dans un scénario en citant des exemples. C'est un moment pour partager et éveiller notre sens critique, ce que l'on voit ou pas, les erreurs mais aussi les messages cachés, les produits placés dans le cinéma ou les séries télévisées par exemple.

Proposition 2 (60 min) La séance peut se jouer collectivement en constituant des équipes de 3 maxi sans ordinateur. La pièce est aménagée en salle de projection.

- L'animateur projette le film une première fois, les enfants notent sur un bloc les erreurs qu'ils pensent avoir trouvées.
- Après un temps de concertation, chaque équipe annonce le nombre d'erreurs qu'elle pense avoir trouvé. Celle qui a le plus grand nombre propose ses réponses. L'animateur les note sur un tableau. Une autre équipe prend la parole et propose des erreurs qui ne seraient pas trouvées.
- Nouvelle projection du film pour vérification... temps de concertation... prises de parole... etc, jusqu'à avoir trouvé toutes les erreurs.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur portable par équipe.
- Salle avec écran ou mur de projection.
- Tableau type Paper board.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Blocs, crayons.

Boîtes à outils : ressources

Application « Cherchez des erreurs »
<http://apps.colombbus.org/dclics/>
 (2) Cherchez les erreurs.

Et si je dispose de plus de temps ?

- Regarder des séquences de "Faux raccord" à partir de sources Internet.
- Continuer avec la séance 11.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Le temps d'argumentation des enfants nécessite pour l'animateur d'être méthodique et vigilant dans la distribution de la parole, et de noter toutes les propositions des enfants sur un tableau.

L'animateur invite les enfants en permanence à argumenter, expliquer leurs choix, écouter les arguments des autres.

Aller plus loin – Autres ressources

La proposition 2 de cette séance étant plus courte que la 1, elle peut se terminer par le visionnage d'une séquence de "Faux raccord" sur www.allocine.fr/video/video-19119025 en s'appuyant sur un choix de films à proposer aux enfants.



SÉANCE 3

Durée – 1 heure

REPORTAGES AU CHOIX

Descriptif général et enjeux

Découvrir les notions d'objectivité et de subjectivité.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune - Possibilité de mener la séance 4 en amont.

Objectifs pédagogiques

Monter un reportage en jouant sur les sens possibles des images. Explorer, inventer, orienter le sens d'un reportage en jouant sur la relation images et texte.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Les enfants ont su monter un sujet de reportage et expliquer l'effet des images sur le sens global du texte.

Déroulement

Le groupe est divisé en équipes. (L'idéal est 2 enfants par équipe).
Chacune est équipée d'un ordinateur avec l'application « Reportage au choix » et d'un guide imprimé.
L'application se présente tel un logiciel de montage vidéo :
Un chutier avec des plans vidéos de reportages. (Lesrushes).
Une « timeline », pour glisser/déposer les plans.
Un choix de 3 reportages en audio.
Une fenêtre de lecture des plans ou du montage et des boutons de lecture.
Le guide imprimée présente les textes des reportages et des images clés des rushes à disposition.

a. L'animateur présente le fonctionnement de l'application et le support papier et donne les consignes suivantes :
Lire chaque sujet de reportage et en choisir un. Découper du support papier les images clés, en sélectionner 6 qui pourraient illustrer le reportage choisi.
Lancer l'application Reportage au choix sur l'ordinateur, écouter le sujet du reportage choisi.
Retrouver les images sélectionnées dans le chutier et les utiliser pour monter son reportage.
b. Mise en œuvre des consignes, les enfants réalisent leur montage.
c. Une fois terminé, chaque équipe présente sa réalisation à l'ensemble du groupe. Les autres équipes commentent, font d'autres propositions ou valident.
d. Échange sur la relation entre l'image et le texte, les effets de changement de sens des images. Dans le cadre d'un reportage, quels effets sur la réception d'une information ? Aborder la notion d'objectivité et de subjectivité.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur par équipe de deux enfants.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur avec Internet.
- Ciseaux, crayon.

📎 Boîtes à outils : ressources

Application « Reportage au choix »
<http://apps.colombbus.org/dclics/>
(3) Version imprimée Guide Reportage au choix

Et si je dispose de plus de temps ?

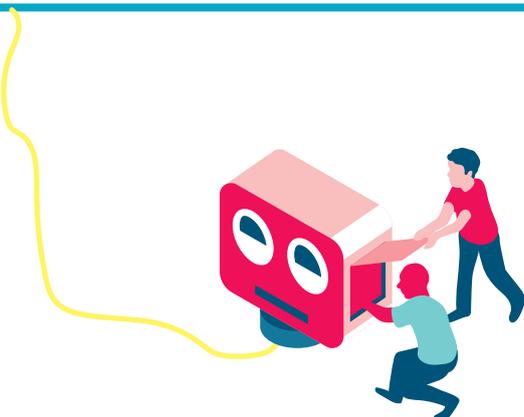
En gardant le même sujet, le monter avec d'autres images, lui donner un autre sens.
En utilisant les images du chutier, imaginer et écrire un nouveau sujet. Le lire à voix haute pendant la projection des images montées.
Continuer avec la séance 5.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Se documenter, avoir des exemples concrets sur les notions d'objectivité et de subjectivité dans la presse.
Bien laisser à chaque équipe le temps d'argumenter son choix d'images.

Aller plus loin – Autres ressources

Projeter et commenter la vidéo réalisée par le Clémi
<http://www.clemi.org/fr/tv/modules/fabricants-de-l-info/>
<https://www.youtube.com/watch?v=fbuErg5yWQw>



CHANGEZ LA MUSIQUE

Descriptif général et enjeux

Expérimenter le sens d'un récit audiovisuel en jouant avec la bande son.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune – Possibilité de mener la séance 5 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Orienter le sens d'une fiction en jouant sur la relation image et musique.
- Passer d'un récit audiovisuel à un récit écrit.
- Initiation à l'écriture d'un synopsis (résumé de l'histoire).

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Les enfants ont su inventer une histoire et expliquer l'importance de la musique sur le sens global d'une fiction.

Déroulement

Chaque enfant à un ordinateur (ou 2 enfants/ordinateur)
Chaque ordinateur est équipé de l'application « Changez la musique ».

L'application propose :

Un film de fiction et une fenêtre de lecture.

Un choix de 5 musiques.

Une zone de rédaction d'une histoire.

- a. (5 mn)** L'animateur présente le fonctionnement de l'application et donne les consignes suivantes : Lancer l'application « Changez la musique », découvrir le film dans sa version muette, écouter les 5 musiques et en choisir une.
À partir de la musique sélectionnée, inventer le synopsis (résumé d'une histoire) en quelques lignes en prenant en compte le contenu du film et l'ambiance de la musique.

- b. (20 mn)** Mise en œuvre des consignes, écriture de l'histoire. (Accompagner les enfants à la construction du récit. Poser la situation des personnages et le contexte, le déroulement, la chute).

- c. (20 mn)** Une fois terminé, chacun lit son histoire en précisant son choix de musique. Il est possible d'imprimer chaque histoire et la faire lire par un autre enfant que son auteur.

- d. (15 mn)** Échange sur la relation entre l'image et le son, les effets constatés de changement du sens de la fiction. (Si le temps le permet, se référer à Aller plus loin).

Variante :

En début de séance, il est intéressant de faire écouter collectivement les 5 musiques pour laisser venir les premières impressions et les mots pour décrire leur ambiance, sans être influencé par les images du film.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur par enfants avec enceintes.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur avec Internet.
- Crayon.
- Imprimante.

Boîtes à outils : ressources

Application « Changez la musique »

<http://apps.colombbus.org/dclics/>

Film, « Changez la musique »

<https://vimeo.com/channels/1286523>

(4) Support d'écriture, Changez la musique .

Le film : <https://vimeo.com/channels/1286523>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

La séance suggère un travail individuel, mais c'est à l'animateur d'estimer si le travail par deux enfants est plus aidant dynamique.

Et si je dispose de plus de temps ?

Écrire d'autres histoires avec les autres musiques.
L'apprentissage étant le passage d'un récit audiovisuel à un récit écrit, l'idéal serait d'inventer une histoire avec chacune des musiques.
Continuer avec la séance 14.

Aller plus loin – Autres ressources

Regarder collectivement des films très courts en portant attention à la bande son et la musique, ce que cela apporte à la narration.

<http://trescourt.com/fr>

<http://www.les-courts-metrages.fr/>



HISTOIRE À INVENTER

Descriptif général et enjeux

Démarche sur le récit à partir d'éléments déclencheurs. L'image fixe et le son.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune - Possibilité de mener la séance 1 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Imaginer une histoire en jouant avec la relation image fixe et bruitage audio.
- Initiation à l'écriture d'un scénario.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Les enfants ont su inventer une histoire.

Déroulement

Le groupe est divisé en 4 équipes.
Un ordinateur par équipe avec l'application « histoire à inventer ».

L'application propose :

- 4 images fixes.
- Un choix de 3 bruitages par image.
- Une zone de rédaction d'une histoire.
- Un dé pour sélectionner une image et un bruit de manière aléatoire.

a. (5 mn) L'animateur présente le fonctionnement de l'application en vidéo projection et donne les consignes suivantes :

- Chaque équipe choisit une des images fixes.
- (Une fois les images réparties dans les équipes), chaque équipe choisit un des trois bruits associés à l'image.

- Lancer l'application « histoire à inventer », afficher l'image choisie et le bruit. Inventer une histoire en quelques lignes où l'image et le bruit seront un des éléments de la narration, le début, l'événement intermédiaire ou la chute.

b. (20 mn) Mise en œuvre des consignes, écriture de l'histoire. (Accompagner les enfants à la construction du récit).

c. (20 mn) Une fois terminé, chaque équipe lit son histoire en précisant le choix de l'image et du bruitage. Il est possible d'imprimer chaque histoire et la faire lire par une autre équipe.

d. (20 mn) Échange sur le choix de l'histoire, liens avec les lectures, les romans lus, les films vus...

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur par équipe avec enceintes.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Crayon.
- Imprimante.

Boîtes à outils : ressources

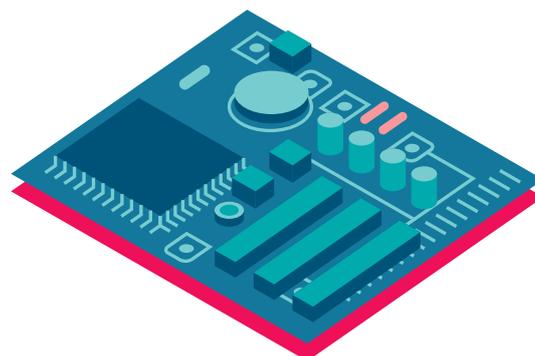
Application « histoire à inventer »
<http://apps.colombbus.org/dclics/>
(5) Support d'écriture, Histoire à inventer .

Et si je dispose de plus de temps ?

Après une première histoire inventée, "lancer le dé" dans l'application pour proposer une image et un bruitage de manière aléatoire à l'ensemble du groupe. Chaque équipe invente une histoire avec les mêmes éléments déclencheurs.
Continuer avec la séance 8.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Dans l'accompagnement et l'aide à l'écriture, ce qui prime c'est l'imagination.



SÉANCE 6

Durée – 1 heure

HISTOIRES À CONSTRUIRE

Descriptif général et enjeux

Démarche sur le récit à partir d'éléments déclencheurs. La vidéo.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune - Possibilité de mener la séance 1 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Monter une histoire à partir d'une banque d'images audiovisuelles.
- Initiation au montage vidéo.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Les enfants ont su construire une histoire cohérente à partir d'une base images imposées.

Déroulement

Le groupe est constitué en équipes de 2 ou 3 enfants. Chacune est équipée d'un ordinateur avec l'application « Histoire à inventer ».

L'application se présente tel un logiciel de montage vidéo :

Un chutier avec 18 plans vidéos (Lesrushes).

Une « timeline », pour glisser/déposer les plans.

Une fenêtre de lecture des plans et du montage et bouton de lecture.

a. (5 mn) L'animateur présente le fonctionnement de l'application en vidéo projection et donne les consignes suivantes :

Découper du support papier les images clés des plans (cartes). Faire une première hypothèse de montage en utilisant uniquement 6 cartes, les poser dans une suite narrative.

Lancer l'application Histoire à construire sur l'ordinateur, faire le montage en appui des 6 cartes sélectionnées.

b. (30 mn) Mise en œuvre des consignes, montage de l'histoire.

c. (25 mn) Une fois terminé, chaque équipe présente son montage au groupe.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateur par équipe avec enceintes.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Ciseaux.

Boîtes à outils : ressources

Application « histoire à construire »

<http://apps.colommbus.org/dclics/>

(6) Support Histoire à construire .

Et si je dispose de plus de temps ?

Utiliser les rushes de l'application avec un logiciel simple de montage vidéo, ce qui permet d'utiliser davantage de plans lors du montage.

Continuer avec la séance 10.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Veiller à ce que chacun puisse s'exprimer et faire son expérience. Un premier temps avec le support papier facilite la négociation en équipe.



DEVINEZ LA SUITE

Descriptif général et enjeux

Observation, décryptage d'éléments clés de langage audiovisuel.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune – Possibilité de mener la séance 2 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Observer, décrypter des éléments clés d'un film.
- Analyser les choix de mise en image du réalisateur.
- Développer l'esprit critique.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Les enfants ont su repérer des éléments de narration d'un film.

Déroulement

Le groupe est constitué en équipes de 3 ou 4 enfants sans ordinateur. La pièce est aménagée en salle de projection.

- L'animateur présente la consigne principale de la séance : Deviner la suite du film à chaque arrêt sur image lors de la projection.
- L'animateur projette le film « l'Amour en toutes lettres » et fait un arrêt sur image en suivant les repères du document guide : Annexe 7.
- Après un temps de concertation, chaque équipe propose et argumente une suite possible du film. L'animateur note les propositions sur un tableau, équipe par équipe.

d. Nouvelle projection du film pour vérification et nouvel arrêt sur image. Temps de concertation... prises de parole... etc, jusqu'à la fin du film.

e. Chaque équipe a le document guide « Annexe 1- Les cadrages ». L'animateur reprend chaque plan du film et demande au groupe de nommer le type de cadrage et le choix du réalisateur. Pourquoi avoir choisi tel ou tel cadre à ce moment du film.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordi avec enceintes et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Connection Internet.
- Écran.

Boîtes à outils : ressources

Le film : <https://vimeo.com/channels/1286523>
« l'Amour en toutes lettres »
(7) Support Devinez la suite .
(1) Cadrages

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, partager son argumentaire. Cette séance est importante avant celles dédiées à la réalisation de films courts, où les enfants seront confrontés à des choix de mises en images.

Et si je dispose de plus de temps ?

Observer et analyser d'autres aspects du film contribuant à la narration. Chaque équipe peut prendre un des aspects : Les décors - les costumes, les musiques. Échange collectif après visualisation du film en appui de cette nouvelle consigne. Continuer avec la séance 3.

Aller plus loin – Autres ressources

Regarder collectivement des films très courts en portant attention aux choix des cadrages et des mouvements de caméra, ce que cela apporte à la narration.
<http://trescourt.com/fr>
<http://www.les-courts-metrages.fr/>



CAMÉRA PLAFOND

Descriptif général et enjeux

Jouer avec le cadre, le champ et hors-champ, les effets d'illusion dans l'image

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune - Possibilité de mener la séance 5 en amont.

Objectifs pédagogiques

- Expérimenter les notions de cadrage, champ et hors-champ et "point de vue".
- Appréhender des principes d'illusion dans l'image.
- Développer la créativité.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Aboutissement d'une réalisation exploitant le dispositif.

Déroulement

(60 mn) Cette activité s'appuie sur une installation fixe, un caméscope installé sur un portique (ou au plafond) cadre le sol.

Elle est reliée à un moniteur TV ou à un vidéoprojecteur. Il est utile de délimiter au sol, à l'aide d'un ruban adhésif de couleur, l'espace cadré par la caméra et reproduit à l'écran.

Il est conseillé de mener cette séance qu'avec un petit groupe. En ce cas, il est possible de mener en parallèle la séance 9 « Apparaître / disparaître » avec un autre groupe.

a. Un premier temps est consacré à l'expérimentation du cadre, la familiarisation du jeu corporel avec l'écran. C'est ce qui est visible à l'écran qui sert de repère aux enfants pour jouer à cette activité. C'est à l'enfant de se mouvoir, de jouer avec son corps en contrôlant ses gestes sur l'écran et avec les indications des autres participants.

b. Un deuxième temps est consacré à une exploitation du dispositif, l'animateur donne des consignes avec des contraintes. Se déplacer de gauche à droite avec un objet, grimper un mur avec une (fausse) échelle, enlever son manteau et l'accrocher au mur. Etc.

c. Après la familiarisation avec l'installation, les enfants exploitent les possibilités qu'offre ce type de cadrage au service de petits scénarios où l'on donne l'illusion de défier l'apesanteur. L'exploitation du cadre est complète: Création d'une histoire faisant oublier les effets spéciaux, avec des décors, déplacements avec entrée et sortie du cadre...

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Caméscope + câble relié à un écran TV ou vidéoprojecteur.
- Pièce vide en intérieur avec moquette unie.
- Divers objets, chaise, corde, boîtes, tissus...

Boîtes à outils : ressources

Démo caméra plafond:
<https://vimeo.com/channels/1286523>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur devra inciter, relancer, prolonger les initiatives du groupe et faciliter la coordination entre les participants.

Et si je dispose de plus de temps ?

Réaliser des saynètes avec un message dans la perspective d'être enregistrées pour un projet de diffusion. Faire la bande annonce d'un film qui n'existe pas, une parodie, etc.
Continuer avec la séance 12.

Aller plus loin – Autres ressources

Demander aux enfants de rechercher sur internet des exemples d'utilisation de ce dispositif d'effet dans des films connus.

Ex: <https://www.youtube.com/watch?v=B90XJSw7UA4>



APPARAÎTRE - DISPARAÎTRE

Descriptif général et enjeux

Appropriation de trucages simples audiovisuels

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune - Possibilité de mener la séance 12 en amont.

Objectifs pédagogiques

- S'initier à la prise de vues et prise en main des fonctions d'un caméscope.
- Expérimenter la coordination d'une équipe de tournage.
- Appréhender des principes d'illusion dans l'image.
- Développer la créativité.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Aboutissement d'une réalisation exploitant le dispositif.

Déroulement

(60 mn) Le groupe est divisé en équipes de 3 à 4 enfants. Cette activité utilise le principe technique de « tourné / monté », les plans d'une histoire sont filmés dans l'ordre. Il n'y a pas de montage. La réussite d'un projet est conditionnée par le fait que tout est anticipé et préparé d'avance.

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, il demande une bonne coordination entre le cameraman et les comédiens.

a. L'animateur présente le principe technique de donner en vidéo, l'illusion de l'apparition ou de la disparition d'un personnage ou d'un objet. Il peut s'appuyer sur une réalisation finalisée ou faire une démonstration simple en direct avec un caméscope.

Les consignes :

- Le caméscope est fixé sur un pied
- Cadrage et prise de vue d'un objet en plan fixe
- Mise en pause du caméscope (sans bouger le caméscope)
- Seconde prise de vue sans l'objet, toujours sans changer le cadre.
- Nouvelle prise de vue en remplaçant l'objet dans le cadre.

b. Les enfants réalisent quelques tests pour se familiariser avec l'usage du caméscope, maîtriser le principe technique et apprendre à se coordonner en équipe. Plusieurs expérimentations sont nécessaires.

c. Production en équipes - Élaboration d'un mini-projet par écrit après repérage des lieux - Exploitation du tourné / monté au service de petits scénarios faisant oublier les effets spéciaux. Tournage.

d. Chaque équipe présente sa réalisation au groupe.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 caméscope et 1 pied par équipe.
- 1 vidéoprojecteur.
- Divers objets du quotidien.

📎 Boîtes à outils : ressources

Démo Apparaître – Disparaître :
<https://vimeo.com/channels/1286523>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur devra inciter, relancer, prolonger les initiatives du groupe et faciliter la coordination entre les participants.

Et si je dispose de plus de temps ?

Réaliser des saynètes avec un message dans la perspective d'un projet de diffusion. Continuer avec la séance 13.

Aller plus loin – Autres ressources

Regarder collectivement des extraits de films de référence avec des trucages.

Exemple avec Georges Méliès.

https://www.youtube.com/watch?v=_hmyXE5ltv4



BALLE EN BALADE

Descriptif général et enjeux

Le projet audiovisuel, de la conception à la réalisation.
Tournage sans acteur.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Être familiarisé avec les différents types de cadrage (voir séances 1 et 7) - Possibilité de mener la séance 12 en amont.

Objectifs pédagogiques

- S'approprier les étapes d'un projet audiovisuel.
- Expérimenter la notion de rythme dans la réalisation audiovisuelle.
- Expérimenter la coordination d'une équipe de tournage.
- Développer la créativité.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Aboutissement d'une réalisation.

Déroulement

(60 mn) Le principe est de réaliser un film court racontant le parcours d'une balle. Chaque plan est filmé dans l'ordre du montage prévu dans le story board qui est dessiné au préalable après un temps de repérage. Pour chaque plan, la balle entre et sort du champ en étant en mouvement. Chaque plan est fixe, si possible, pas de mouvement de caméra. Ce qui facilite les raccords. Cet atelier est donc une très bonne étape avant de se lancer dans un projet vidéo plus ambitieux avec des « vrais » acteurs.

a. L'animateur présente les consignes de la séance. Il peut s'appuyer sur une réalisation finalisée ou faire une démonstration simple en filmant quelques plans d'une balle en mouvement avec un caméscope.

- L'histoire raconte la balade d'une balle dans un environnement. Dans le rendu visuel demandé, pas de présence humaine.

- Les prises de vues sont en plans fixes.
- La balle entre et sort sur chaque plan.
- Un minimum de 10 plans est demandé.
- Repérage du parcours de la balle, en intérieur ou en extérieur.
- Réalisation d'un story-board.
- Tournage.

b. Les enfants réalisent quelques tests pour se familiariser avec l'usage du caméscope, maîtriser le principe technique de prise de vues avec une balle, apprendre à se coordonner en équipe. Plusieurs expérimentations sont nécessaires.

c. Production en équipes - Élaboration d'un mini-projet par écrit sous forme de story-board après repérage des lieux - Tournage en tourné/monté.

d. Chaque équipe présente sa réalisation au groupe.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 caméscope par équipe.
- 1 vidéoprojecteur.
- Balles, ballons.

Boîtes à outils : ressources

Démo Balle en balade :
<https://vimeo.com/channels/1286523>
(8) Storyboard

Et si je dispose de plus de temps ?

Habillage sonore de la réalisation en passant par un logiciel simple de montage vidéo.
Continuer avec la séance 13.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur devra conseiller et vérifier la faisabilité des projets dès la conception du story-board dans le temps à disposition pour la séance.
Aider l'organisation des équipes.

Aller plus loin – Autres ressources

Musiques libres de droit.
<http://play.dogmazic.net/>



LE LABYRINTHE

Descriptif général et enjeux

Le projet audiovisuel, de la conception à la réalisation.
Tournage avec acteur.
Exploitation des divers cadrages et mouvements de caméra

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Être familiarisé avec les différents types de cadrage (voir séances 1, 7 et 10)
Possibilité de mener la séance 9 en amont.

Objectifs pédagogiques

- S'approprier les étapes d'un projet audiovisuel.
- Expérimenter les différents rôles d'une équipe de tournage
- Exploiter les divers cadrages et mouvements de caméra et expérimenter la notion de rythme dans la réalisation audiovisuelle.
- Développer la créativité

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Aboutissement d'une réalisation.
- Utilisation judicieusement des divers cadrages et mouvements de caméra.
- Exploitation de l'environnement.

Déroulement

(60 mn) Le principe est de réaliser un film court racontant le parcours d'un personnage en donnant l'illusion qu'il est seul dans son environnement. Le personnage semble perdu dans un labyrinthe, tous les éléments de l'environnement sont utilisés en ce sens (Porte ou fenêtre fermés, couloirs vides, escaliers...).

- a.** L'animateur présente les consignes de la séance. Il peut s'appuyer sur une réalisation finalisée.
- L'histoire raconte l'aventure d'un personnage perdu dans un environnement. Dans le rendu visuel demandé, un seul acteur est à l'écran.

- Tous les types de cadrages et mouvements de caméra peuvent être utilisés.
 - Un minimum de 15 plans est demandé.
 - Repérage pour une exploitation de l'environnement.
 - Réalisation d'un story-board.
 - Répartition des rôles et tournage.
- b.** Les enfants réalisent quelques tests pour se familiariser avec l'usage du caméscope.
- c.** Production en équipes - Élaboration d'un mini-projet par écrit sous forme de story-board après un repérage des lieux – Tournage en tourné/monté.
- d.** Chaque équipe présente sa réalisation au groupe.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 caméscope par équipe.
- 1 vidéoprojecteur.
- Un environnement avec plusieurs pièces, portes, couloirs, escaliers...

Boîtes à outils : ressources

Démo Le labyrinthe :
<https://vimeo.com/channels/1286523>
(8) Storyboard

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

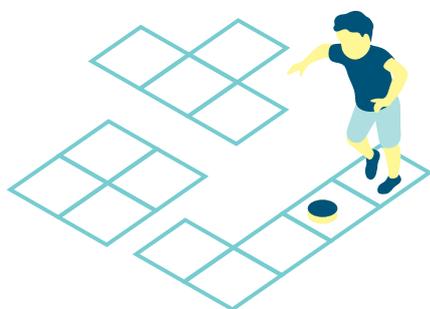
L'animateur devra conseiller et vérifier la faisabilité des projets (dès la conception du story-board) dans le temps à disposition pour la séance. Aider l'organisation des équipes.

Et si je dispose de plus de temps ?

Habillage sonore de la réalisation en passant par un logiciel simple de montage vidéo. S'appuyer sur la séance 4.
Continuer avec la séance 13.

Aller plus loin – Autres ressources

Regarder collectivement la vidéo dédiée aux cadrages
- Les Leçons de Cinéma (Orange cinéhappy & CNC)
<https://www.youtube.com/watch?v=ITNl6xYLGFE>
Musiques libres de droit.
<http://play.dogmazic.net/>



LE FILM D'ANIMATION

Descriptif général et enjeux

Le cinéma d'animation.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Possibilité de mener la séance 9 en amont.

Objectifs pédagogiques

- S'approprier le principe technique du film d'animation.
- Expérimenter les différents rôles d'une équipe de tournage.
- Développer la créativité.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Compréhension et aboutissement d'une réalisation image par image.
- Appropriation du logiciel.

Déroulement

Le cinéma d'animation est le terme générique qui inclut l'ensemble des formes cinématographiques dites "images par images", dessin animé compris. Cette technique fait également référence à l'histoire du cinéma en particulier sur ses origines de découverte de l'effet de persistance rétinienne à partir duquel les frères Lumière concluent que pour le rendu d'un mouvement, il faut projeter avec le cinématographe 24 images à chaque seconde.

Proposition 1 :

Animation sur un tableau blanc

- Le caméscope est placé sur un trépied à environ 1 m d'un tableau blanc.
- On réalise une prise de vue à chaque coup de feutre jusqu'à la fin d'un dessin.

Proposition 2 :

Le papier animé

- Le caméscope est placé sur un trépied, tourné vers le sol (Il peut être installé sur une table) Au sol, le champ cadré par le caméscope est délimité par des repères.
- Avec le même principe d'animation image par image, on réalise une animation avec des matériaux en papier découpé (figures de magazine, dessins découpés etc.). Une prise de vue à chaque mouvement.

Proposition 3 :

Les objets animés

On déplace ou on modifie très légèrement les objets mis en scène à chaque prise de vue.

Organisation et mise en œuvre

Le groupe est divisé par équipes de projets en choisissant une des propositions 1, 2 ou 3 et l'outil technique (ou elle est proposée par l'animateur).

Outil technique :

Le caméscope, les images sont enregistrées sur l'appareil ou il est connectée à un ordinateur via un logiciel stop motion.

L'appareil photo, les images sont transférées après les prises de vues sur un logiciel de montage vidéo.

La webcam connectée à un ordinateur via un logiciel stop motion.

a. L'animateur présente le principe technique image par image, à partir d'un caméscope ou l'appareil photo.

b. Les enfants aménagent leur espace de travail en vérifiant la qualité de l'éclairage et la stabilité de l'appareil photo (ou caméscope).

c. Les enfants réalisent quelques tests pour se familiariser avec le principe de prise d'image par image et se coordonner en équipe. Plusieurs expérimentations sont nécessaires.

d. Élaboration d'un mini-projet par la scénarisation, la réalisation d'un story-board – Préparation des éléments de décors, les objets nécessaires à l'animation.

e. Réalisation. Selon le choix de la technique, importer les images dans un logiciel de montage.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 caméscope avec pied ou webcam ou Appareil photo.
- Ciseaux, colle, pâte à fixe, diverses feuilles, pâte à modeler.
- Revues, magazines pour découpage.
- Divers jouets.

Boîtes à outils : ressources

Démo Film d'animation :

<https://vimeo.com/channels/1286523>

Choisir son logiciel

http://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/5/logiciels_utiles_pour_realiser_un_court-mtrage_en_stop_motion

(8) Storyboard

Et si je dispose de plus de temps ?

Habillage sonore de la réalisation, bruitages et musiques, en passant par un logiciel simple de montage vidéo.

Continuer avec la séance 13.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur veille à la coordination nécessaire entre les rôles de chacun. Le preneur d'image doit attendre les animateurs ou les dessinateurs.

Aller plus loin – Autres ressources

Musiques libres de droit.

<http://play.dogmazic.net/>

Ressources diverses

<http://www.brick-a-brack.com/ressources/>

FINALISER UN FILM

Descriptif général et enjeux

Finaliser un film et accompagner sa diffusion.

Objectifs pédagogiques

- Préparer le partage des réalisations audiovisuelles.
- Concevoir les éléments de communication.
- Connaître les divers droits associés à la diffusion.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Initiation à un outil simple de traitement du son, de graphisme et de montage vidéo.

Déroulement

Certaines réalisations du parcours vidéo peuvent faire l'objet d'un second projet, celui de le partager. La perspective d'une diffusion intègre des dimensions d'éthique, de respect des droits (Auteurs, sources images...) du respect de l'image des participants. La diffusion est un choix décidé par l'équipe au départ du projet (intention) et à la finalisation (validation). Chaque équipe crée les éléments de finalisation du film et de communication.

a) Dans le film

- Le titre du film

Simple, énigmatique, provocateur, drôle... le titre du film est une création, mais qui doit rester en lien avec le sujet.

- Le générique

- Le nom des auteurs et les réalisateurs du film.
- Les participants, acteurs, figurants...
- L'auteur des compositions musicales.
- Les techniciens, les assistants, les monteurs.
- Le contexte de réalisation, lieu, année...
- etc.

- La création de la bande son

Comme vu lors de la séance 5, "Changez la musique", la bande son est indispensable, elle participe à l'écriture du film.

À partir de musiques libres de droit, de bruitages, la préparation des sons peut se travailler avec un logiciel libre. Le montage du son sur le film peut se travailler avec un logiciel gratuit (avec conditions) de montage vidéo ou libre suivant les environnements informatiques.

b) La communication autour du film

- Le synopsis

Dans l'industrie cinématographique, ce terme désigne le résumé condensé d'un scénario. À ce titre, il décrit les grandes lignes de l'histoire, esquisse les principaux personnages et leur évolution, sans entrer dans les détails. (Wikipédia)

Le synopsis servira lors de la présentation du film sur une plateforme de diffusion.

(Voir l'exercice écrit de la séance 5 "Changez la musique")

- La bande annonce

La bande-annonce se compose d'une série de plans choisis dans le film annoncé. Son objectif est d'inciter le public à aller voir le film ; ces extraits sont habituellement choisis et montés à partir des séquences les plus passionnantes, drôles, ou remarquables du film, mais sous une forme abrégée. (Wikipédia)

Après la réalisation du film, pourquoi pas la réalisation de sa bande annonce. L'exercice de cette écriture peut faire l'objet d'un projet à part entière en exploitant la matière du film.

- L'affiche

Une affiche de cinéma assure la publicité d'un film avant ou pendant sa sortie dans les salles de cinéma. Elle fournit par écrit des informations sur l'œuvre, notamment le nom du réalisateur et des principaux acteurs, mais suggère aussi, par son visuel, le genre et le ton du film. (Wikipédia)

L'affiche peut se créer avec un logiciel d'image et de création graphique libre de droit.

c) Droits et autorisations

- La licence

Creative Commons propose des contrats-type ou licences pour la mise à disposition d'œuvres en ligne. Ces licences s'adressent aux auteurs souhaitant partager et faciliter l'utilisation de leur création par d'autres, autoriser gratuitement la reproduction et la diffusion (sous certaines conditions).

En savoir plus sur le site : creativecommons.fr

- Autorisation de diffusion, droit de l'image.

Le droit à l'image permet à toute personne de s'opposer - quelle que soit la nature du support utilisé - à la reproduction et à la diffusion, sans son autorisation expresse, de son image. L'autorisation de la captation ou de la diffusion de l'image d'une personne doit être expresse et suffisamment précise quant aux modalités de l'utilisation de l'image (pour quelle finalité l'autorisation a-t-elle été donnée, quelles sera la durée de l'utilisation de cette image ?). (CNIL)

Avant toute diffusion, demandez bien l'autorisation par écrit des personnes concernées, en vous appuyant sur les conseils de la CNIL.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Ordinateurs avec divers logiciels, montage vidéo, audio, traitement de l'image.

Boîtes à outils : ressources

Musiques libres de droit : <http://play.dogmazic.net/>

Logiciel de son : <http://audacity.fr.softonic.com/>

L'Art de l'affiche de cinéma :

<http://www.cinematheque.fr/article/659.html>

Logiciels de montage vidéo simple :

<http://fr.softonic.com/s/logiciel-montage-video-simple-gratuit>

Logiciel image : <http://www.thegimp.fr/>

Droit de l'image :

<https://www.cnil.fr/fr/lutilisation-de-limage-des-personnes-0>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur s'appropriera les divers logiciels et utilitaires et préparera un temps de prise en mains par les enfants.

S Y

N T

H È

S E



VUE SYNTHÉTIQUE DU PARCOURS VIDÉO NUMÉRIQUE.

Les activités peuvent se mener chronologiquement à partir de la séance 1. Elles peuvent bien sûr s'agencer en fonction de l'intérêt que l'animateur souhaite développer en priorité, par exemple, commencer un parcours autour d'un travail sur le récit audiovisuel avec la séance « Histoire à inventer ».

Pour faciliter les inventions de vos parcours, nous vous proposons pour chaque séance, celle qui peut être menée avant et celle après, en fonction de leur complémentarité. Exemple : animer la séance 7 avant la séance 1, puis poursuivre avec la séance 6.



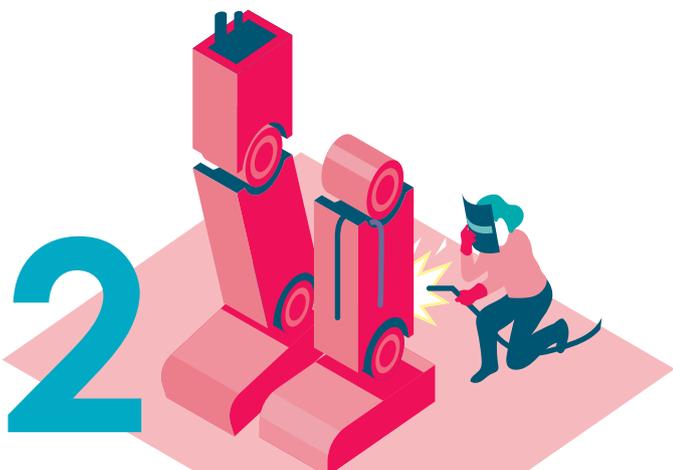
DÉCOUVRIR

Série 1- Jeux d'observation

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 1 Histoire dans le désordre 7 ← 1 → 6	Ordinateur Vidéoprojecteur pour une menée collective de l'activité.	Application – Histoire dans le désordre à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Histoire dans le désordre - Démo appli: https://vimeo.com/channels/1286523 Annexe - Version jeu de cartes, Histoire dans le désordre (PDF)
SÉANCE 2 Chercher des erreurs 9 ← 2 → 11	Ordinateur Vidéoprojecteur pour une menée collective de l'activité.	Application – Chercher des erreurs à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Chercher les erreurs - Film 1 et film 2: https://vimeo.com/channels/1286523 Annexe - Chercher des erreurs / Repères (PDF)

Série 1- Jeux d'observation

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 3 Reportages au choix 4 ← 3 → 5	Un ordinateur par équipe. Vidéoprojecteur	Application – Reportages au choix à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Annexe – Reportages au choix / Support images (PDF)
SÉANCE 4 Changez la musique 5 ← 4 → 13	Un ordinateur par équipe avec enceintes. Vidéoprojecteur	Application – Changez la musique à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Changez la musique - Film muet: https://vimeo.com/channels/1286523



DÉCRYPTER (EXPÉRIMENTER)

Série 3- Histoires à inventer

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 5 Histoire à inventer 1 ← 5 → 8	Ordinateur avec enceintes. Vidéo-projecteur pour une menée collective de l'activité.	Application – Histoire à inventer à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Annexe Histoire à inventer / Support d'écriture (PDF)
SÉANCE 6 Histoire à construire 1 ← 6 → 10	Un ordinateur par équipe avec enceintes. Vidéo-projecteur	Application – Histoire à construire à télécharger http://apps.colombbus.org/dclics/	Annexe Version jeu de cartes, Histoire à construire (PDF)
SÉANCE 7 Devinez la suite 2 ← 7 → 3	Ordinateur avec enceintes. Vidéo-projecteur pour une menée collective de l'activité.	Court métrage en fichier vidéo « L'Amour en toutes lettres »	Devinez la suite Court métrage « L'Amour en toutes lettres »: https://vimeo.com/channels/1286523 Annexe – Devinez la suite/ Repères (PDF)

Série 4 - Jouer avec : Le cadre, le champ et hors-champ, le mouvement...

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 8 Caméra plafond 5 ← 8 → 12	Tourné / Monté - Caméscope / app photo fonction vidéo	Besoin d'utiliser l'environnement. Petit matériel de bricolage et de déco.	Démo de réalisation Caméra plafond : https://vimeo.com/channels/1286523 Annexe Caméra plafond / Repères techniques (PDF)
SÉANCE 9 Apparaître - Disparaître 12 ← 9 → 13	Tourné / Monté - Caméscope / app photo fonction vidéo Petit matériel de bricolage	Exploitation de l'environnement. Petit matériel de bricolage et de déco.	Démo de réalisation Apparaître - Disparaître : https://vimeo.com/channels/1286523 Annexe Apparaître - Disparaître / Repères techniques (PDF)



DIFFUSER

Série 5 – Projet audiovisuel

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 10 Balle en balade 6 ← 10 → 13	Tourné / Monté - Caméscope / app photo fonction vidéo Logiciel simple d'assemblage	Exploitation de l'environnement. Balles, ballons de différentes tailles.	Démo de réalisation Balle en balade : https://vimeo.com/ channels/1286523
SÉANCE 11 Le labyrinthe 9 ← 11 → 13	Tourné / Monté - Caméscope / app photo fonction vidéo Logiciel simple d'assemblage	Exploitation de l'environnement. Lieu avec portes, fenêtres, entrées, sorties... en nombre.	Démo de réalisation Le Labyrinthe : https://vimeo.com/ channels/1286523
SÉANCE 12 Film d'animation 9 ← 12 → 13	Ordinateur par équipe. App photo ou webcam. Image par image - Logiciel film animation.	Petit matériel de bricolage. Objets, jouets, pâte à modeler...	https://vimeo.com/ channels/1286523

Série 6 – Partager

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
COMPLÉMENTS Finaliser et partager un film	Ordinateur avec connexion Internet. Logiciel simple de montage	Musiques libres de droit Bruitage. Éléments d'habillage graphique d'un film.	Liens ressources logiciels Internet

AN

NE



HISTOIRE DANS LE DÉSORDRE	ANNEXE 1
 <p data-bbox="520 293 820 376">Valérie apparaît de la télévision.</p>	N°
 <p data-bbox="520 611 919 741">Jean-Phillippe entre dans le salon. Il prend la télécommande.</p>	N°
 <p data-bbox="520 956 935 1039">Valérie « zappe » avec la télécommande.</p>	N°
 <p data-bbox="520 1270 975 1400">En éteignant la télévision apparaît assise dans le fauteuil.</p>	N°
 <p data-bbox="520 1592 858 1722">En jouant avec la télécommande, Valérie disparaît.</p>	N°
 <p data-bbox="520 1908 1015 2038">Valérie entre dans le salon. Elle allume la télévision et s'assoit dans le fauteuil.</p>	N°

CHERCHEZ LES ERREURS : FILM « EN ROUTE MAURICE »

ANNEXE 2 1/2

LES LIVRES



Les livres sur le bureau ne sont présents que sur le premier plan.

LE FEUTRE



Le feutre est de couleur verte et devient noir sur un des plans suivants.

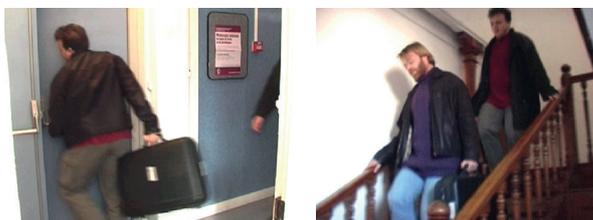
DOSSIER OUVERT
DOSSIER FERMÉ

Le personnage ferme son dossier alors qu'il est déjà fermé sur le plan précédent.

LES VALISES



Les deux personnages ont échangé leurs valises. Ils ont également échangé leur place.

MANTEAU COURT
MANTEAU LONG

Lors de la descente de l'escalier, les personnages ont échangé leur blouson.

LE DOSSIER
OUBLIÉ

Le dossier est posé sur le devant du toit de la voiture. Sur le plan suivant, celui-ci se trouve à l'arrière du toit.

CHERCHEZ LES ERREURS : FILM « EN ROUTE MAURICE »

ANNEXE 2 2/2

Prénom Nom

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Auteur

Titre **L'ALIMENTATION BIOLOGIQUE EST RÉGLEMENTÉE****Texte reportage**

La Commission Européenne a adopté aujourd'hui une proposition pour un nouveau règlement sur l'alimentation biologique qui sera plus clair pour les consommateurs et les agriculteurs.

Les importations de produits biologiques seront autorisées pour autant que les pays d'origine respectent les normes de l'Union Européenne ou offrent des garanties équivalentes.

Un membre de la Commission Européenne a déclaré « il sera désormais plus facile pour les consommateurs de reconnaître les aliments biologiques et d'en comprendre les avantages pour l'environnement et le bien-être animal ».

Choix des images

Auteur

Titre **LES PESTICIDES DANS LES FRUITS ET LÉGUMES****Texte reportage**

Un contrôle de pesticide réalisé dans la plupart des pays d'Europe montre qu'il y a trop de résidus dans les fruits et légumes français.

Les pesticides, produits chimiques utilisés contre les insectes qui abîment les cultures, se retrouvent trop souvent dans les tests.

Selon les scientifiques, les risques pour la santé sont écartés, même lorsque la limite autorisée est un peu dépassée. Par contre les mélanges de produits sont plus inquiétants. En effet, les tests réalisés pour savoir si les produits sont toxiques lorsqu'on les avale se font pour un seul pesticide à la fois. Nous attendons d'autres analyses pour mesurer les vrais risques pour la santé.

Choix des images

Auteur

Titre

LA POLLUTION DE L'EAU EST INQUIÉTANTE

Texte reportage

On estime qu'en Europe la moitié des fleuves est aujourd'hui gravement polluée. Il s'agit de déchets rejetés par les industries, l'agriculture mais aussi les habitants.

Récemment encore l'homme déversait sans scrupule toutes sortes de déchets dans la mer et les rivières, l'eau de sa vaisselle, de ses wc, ses ordures, des vieux objets. Mais aujourd'hui, l'eau n'est plus capable d'éliminer elle-même cette pollution de façon naturelle car le nombre d'habitants a considérablement augmenté.

Choix des images



Auteur

Musique n°

Titre

Résumé de l'histoire

HISTOIRE À INVENTER**ANNEXE 5**

Image

Bruit

Auteur

Titre

Résumé de l'histoire

Descriptif des personnages

À l'aide de cette page, essaye de décrire les personnages, leur caractère, leur attitude, etc. Cela peut te permettre de noter des éléments importants pour le récit de ton histoire.

**SEB**

Descriptif du personnage

**BRAHIM**

Descriptif du personnage

**ISA**

Descriptif du personnage

HISTOIRES À CONSTRUIRE

ANNEXE 6 2/4

Auteur

Titre

Résumé de l'histoire

HISTOIRES À CONSTRUIRE

ANNEXE 6 3/4



Le patron sert le café de Seb.
Le patron : « Alors Seb,
toujours célibataire ? ».

N°



Le patron :
« Un petit café ? ».

N°



Seb cherche ses mots.
« Bon écoutez ... ».

N°



Isa bouscule Seb qui
renverse son café.

N°



Isa entre dans le restaurant
et se dirige vers le patron.

N°



Isa se dirige vers le
restaurant.

N°



Seb reproche à Isa :
« Vous ne pouvez pas faire
attention ? ».

N°



Le café est répandu sur
le journal.

N°



Isa : « Un café ! super,
j'ai horreur de ça ».

N°

HISTOIRES À CONSTRUIRE

ANNEXE 6 4/4



Isa: « Excusez-moi, je suis vraiment désolée ».

N°



Isa demande au patron :
« Est-ce que je peux avoir un thé s'il vous plaît ? ».

N°



Seb propose à Isa :
« Je vous offre un petit café ? ».

N°



Seb lit son journal.
(gros plan)

N°



Seb lit son journal.

N°



Isa: « on va arranger ça »
Seb: « non, c'est bon, arrêtez, je vais m'en occuper ».

N°



Isa se retourne et quitte le restaurant.
Seb la regarde partir.

N°



Le patron donne un journal à Seb.

N°



Seb débarrasse la table du journal taché par le café.

N°

DEVINEZ LA SUITE

ANNEXE 7 1/2

L'amour en toutes lettres (Court métrage de 8 mn - Mayotte - 2015)

Ce projet de ce film est né au croisement d'une formation/action à l'image animée par l'association Ceméa et une équipe d'animation de la Bibliothèque Départementale de Prêt de Mayotte.

01.40



02.14



03.03



03.17



03.35



04.53



05.35



06.16



06.33



CADRAGES - ÉCHELLES DE PLAN ET ANGLES DE PRISE DE VUE

Très gros plan

Il renforce l'intensité dramatique de l'action en désignant clairement au spectateur un détail important de la scène.

**Gros plan**

Très significatif, il fragmente l'espace en focalisant le regard du spectateur sur l'expression d'un visage ou sur un élément particulier d'une scène.

**Plan rapproché**

Il isole l'acteur du contexte général et concentre l'attention du spectateur sur son attitude. Il est aussi souvent utilisé pour filmer la proximité entre deux personnages.

**Plan américain**

Inventé pour cadrer les héros de western avec leurs revolvers, il concentre l'action sur le personnage.

**Plan moyen**

Il capte le personnage en pied. Il permet de mettre en valeur l'action et le déplacement de l'acteur.

**Plan général**

Il permet de situer le personnage dans son contexte. Il sert souvent d'introduction à une nouvelle scène.

**Plan d'ensemble**

Il embrasse le décor dans son entier. Il sert souvent à montrer l'ampleur d'un paysage ou d'une action spectaculaire, par exemple, une scène de foule.

**Angle normal**

Il correspond à l'angle normal de vision. L'image est objective et ne vise pas à produire d'effet.

**Contre-plongée**

Elle permet de mettre en valeur le personnage en le grandissant. Selon le contexte, elle peut magnifier le sujet ou, au contraire, le rendre plus terrifiant.

**Contre-plongée verticale**

Très expressive, elle donne une impression de très grande puissance au sujet qui semble dominer l'action.

**Plongée**

Elle est généralement utilisée pour accentuer une situation de faiblesse du personnage en diminuant sa taille apparente.

**Plongée verticale**

Très spectaculaire, elle donne une impression d'écrasement total du personnage.



STORYBOARD

ANNEXE 8

TITRE

SCÈNE N°

PAGE .../...

<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>	<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>
Indications de cadrage / mouvements de caméra	Indications de cadrage / mouvements de caméra
Indications bande son	Indications bande son
Indications dialogues	Indications dialogues
<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>	<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>
Indications de cadrage / mouvements de caméra	Indications de cadrage / mouvements de caméra
Indications bande son	Indications bande son
Indications dialogues	Indications dialogues
<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>	<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">Plan n°</div>
Indications de cadrage / mouvements de caméra	Indications de cadrage / mouvements de caméra
Indications bande son	Indications bande son
Indications dialogues	Indications dialogues

KIT PARCOURS VIDÉO À TITRE INDICATIF	ANNEXE 9	
	<p>http://www.fnac.com/Camescope-Sony-HDR-PJ810/a6935406/w-4?omnsearchpos=1</p>	<p>650 €</p>
	<p>http://www.fnac.com/mp23685862/Casque-audio-SONY-MDRZX110-NC/w-4</p>	<p>49,28 €</p>
	<p>http://www.fnac.com/Kit-Manfrotto-290-Expert-Trepied-alu-MK290X-TA3-3W-Rotule-MH804-3W/a8940856/w-4</p>	<p>170,99 € x 3</p>
	<p>http://www.fnac.com/Reflex-Nikon-D3300-Kit-Black-Objectif-AF-S-DX-18-55-mm-VR-II/a6896048/w-4#customerReviews</p> <p>(fonction vidéo)</p>	<p>418 €</p>
	<p>http://www.fnac.com/Panasonic-Lumix-DMC-TZ57-Noir/a9862006/w-4</p> <p>(fonction vidéo)</p>	<p>199,99 € x 2</p>
<p>Matériel additionnel</p>	<p>4 portables avec entrée carte SD 1 vidéo projecteur</p>	

La réalisation de ce parcours éducatif a été confiée aux Ceméa :

François Laboulais, Pôle Médias, Éducation Critique et Engagement Citoyen-Association nationale des Ceméa.
Sébastien Jolivet, Formateur éducation aux médias. Ceméa Auvergne.

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



Alexandre Agnès. Formateur éducation aux médias. Ceméa Hauts de France. www.cemea.asso.fr



Brette Carie. Fédération des Œuvres Laïques du Rhône et de la Métropole de Lyon



Fanny Morange. Coordinatrice Délégation éducation et société <https://www.reseau-canope.fr/>



Charlie Guillot. Chargé de mission, Les Francas des Pays de la Loire www.francas.asso.fr



Benoit Prady. Directeur
Marie-Julie Coqueblin. Responsable de la communication Colombbus www.colombbus.org



Partenaire de publication, decryptimages.net

Ainsi qu'aux personnes ayant participé aux formations de décembre 2015 et janvier 2016 à Paris.

Votre avis est important et nous permet d'améliorer la qualité de notre parcours éducatif.

Prenez quelques minutes pour nous le laisser sur : <https://frama.link/satisfactionvideonumerique>

Les contenus sont en Licence Creative Commons. <https://creativecommons.org/choose> partagé dans les mêmes conditions et pas d'autorisation pour une utilisation commerciale.



Cette licence permet aux autres de remixer, arranger, et adapter cette œuvre à des fins non commerciales tant qu'on nous crédite en citant nos noms et que les nouvelles œuvres sont diffusées selon les mêmes conditions.