

## LIRE ET PRODUIRE DES IMAGES

### Description de l'itinéraire pédagogique

#### En Bref...

Les images sont partout. Quelles soient fixes (pictogrammes, dessins, caricatures, photographies...) ou animées (dessins, vidéos...), leur présence est rarement anodine : elles sont là pour nous informer, nous divertir, nous amuser, nous faire peur, nous inciter à acheter ou consommer un produit...

L'itinéraire a pour objectif d'amener les élèves à porter un regard critique sur toutes ces images et de leur permettre de comprendre comment elles sont réalisées. Puisqu'on ne comprend jamais aussi bien les choses que lorsqu'on les vit, les élèves produiront leurs propres images (des pictogrammes, des photographies et des vidéos).

#### Présentation pédagogique de l'itinéraire

L'objectif transversal est d'éveiller la curiosité et l'esprit critique des enfants face à toutes les images qu'ils consomment régulièrement. Il est aussi de leur faire prendre conscience que, derrière ces images, il y a des individus qui, selon leur objectivité et leur intention personnelle, en ont réfléchi le contenu.

Trois types d'images seront abordés durant cet itinéraire : le pictogramme, la photographie et la vidéo.

Chaque fois, au travers de productions personnelles ou collectives, les élèves porteront un regard créatif sur la façon dont ces médias sont construits et dont ils communiquent l'information.

La suite d'activités a été rédigée pour des élèves à partir de 6 ans (première primaire) en tenant compte de leur faible niveau de lecture lié à leur âge.

Tout au long de l'itinéraire, tant à l'école qu'à la maison, de nombreuses compétences d'éducation aux médias sont sollicitées et développées par les jeunes. Ici, principalement pour l'ensemble des dimensions (informationnelle, technique et sociale) liées à « lire » et surtout « écrire » un média.

Il va de soi que, durant cet itinéraire, bon nombre de compétences du programme autres que celles en éducation aux médias sont abordées. La production des textes pour les vidéos permet, par exemple, de travailler les compétences liées au savoir écrire et au savoir parler en langue maternelle.

## Suite des séances et des activités

Développé tel un projet Tandem dans lequel tant les parents que les enseignants sont impliqués, cet itinéraire pédagogique alterne les moments de travail en classe et les moments d'échange à la maison.

Le cahier de correspondance permet aux enseignants, aux parents et aux élèves de communiquer ce qui a été réalisé à l'école et à la maison afin de permettre un suivi du projet par tous et de favoriser les échanges et la collaboration de tous les acteurs.

Suggestion d'organisation durant l'année :

		Séances qui ont lieu à l'école	Activités qui ont lieu à la maison	Période
Associons des images et des actions	3.S1	La chasse aux pictogrammes (75 min)		novembre
			3.A1 La chasse aux pictogrammes (30 min)	novembre
	3.S2	Illustrer un message par la photo (250 min)		novembre
			3.A2 Une action, une photo (30 min)	décembre
	3.S3	Quelles techniques (100 min)		décembre
Portons un regard sur les images	3.S4	Une photo, un point de vue (50 min)		janvier
			3.A3 Deux façons de voir... (40 min)	janvier
	3.S5	Jeu : chercher l'erreur (50 min)		janvier
			3.A4 Cherchez l'erreur... (30 min)	janvier
Produisons un "livre vidéo"	3.S6	A la découverte de « livres vidéos » (100 min)		février
			3.A5 Nos livres en vidéo (20 min)	février
	3.S7	Les orientations générales (50 min)		février
	3.S8	Les éléments sonores (150 min)		mars
			3.A6 Le jeu des bruitages (30 min)	mars
	3.S9	La production de la capsule vidéo (100 min)		mars
		3.A7 La vidéo de la classe (30 min)	mars	
Produisons une vidéo pour communiquer	3.S10	La conception de notre vidéo (400 à 500 min)		avril
			3.A8 La vidéo de la classe (2) (30 min)	avril
Session bilan				mai

## ASSOCIATIONS DES IMAGES ET DES ACTIONS

## « La chasse aux pictogrammes »

Séance n° 1

 75 min (réparties en 2 séquences)

## Contexte de la séance

Les pictogrammes sont partout. Les élèves les aperçoivent sans toujours s'interroger sur leur rôle et leur signification...

## Objectif de la séance

Dégager, à l'aide d'un indice visuel ou sonore, une information donnée par un média (ici, le pictogramme)

## Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'identifier des pictogrammes dans son univers familier
- de comprendre le message de pictogrammes courants

## Matériel nécessaire

- Une tablette numérique (ou un appareil photo, ...),
- Un projecteur

## Déroulement

Mise en situation.

L'enseignant projette la photo de quelques pictogrammes présents dans l'école et explique :

- « En me promenant dans l'école, j'ai réalisé la photo de pictogrammes. Vous passez souvent devant mais savez-vous vraiment où ils se trouvent et à quoi ils servent ? »

1. Pour chaque pictogramme, les élèves sont invités à déterminer le lieu où il se trouve, le message qu'il véhicule, ainsi que son utilité.
  - *Il est important d'inciter les élèves à expliciter et argumenter les éléments utilisés pour comprendre le message. Cela permettra de dégager progressivement les spécificités graphiques et communicationnelles des pictogrammes.*
2. Les élèves et l'enseignant réalisent ensuite une « chasse aux pictogrammes ». L'objectif est d'en repérer et comprendre un maximum (dans l'école ou dans son environnement proche...). Dès qu'un pictogramme est repéré, il est pris en photo par un enfant (pour en garder la trace). Sur place, les élèves tentent d'en déterminer le message en s'appuyant sur des indices tels que les éléments graphiques qui le constituent ou le lieu où il se trouve.
  - *Durant l'activité, il est possible que des élèves désignent d'autres images que des*

*pictogrammes (des logos, par exemple). Dans ce cas, il est important de leur signaler et de les amener à comprendre ce qui différencie ces images des pictogrammes.*

3. De retour en classe, les photos réalisées par les élèves durant « la chasse aux pictogrammes » sont projetées.  
 Pour chaque pictogramme, les élèves rappellent le message et précisent les éléments qui leur ont permis de le décoder.  
 Ceux dont la signification n'a pas pu être trouvée ou est incertaine sont pointés.  
 L'enseignant finalise l'activité en précisant :  
 - « Nos pictogrammes vont être placés sur Internet. Ainsi, nous pourrions demander aux parents de nous aider à décoder ceux dont nous ne sommes pas certains de la signification... » (voir fiche d'activité pour les parents « La chasse aux pictogrammes »).
  - *Rapidement, les pictogrammes sont présentés sur Internet en deux catégories : « ceux qui ont été compris » et « ceux dont la signification n'a pas été trouvée ou est incertaine ».*
  
4. Quelques jours plus tard, un retour sur l'activité est organisé.  
 L'objectif : prendre connaissance des propos des parents, les analyser et, ainsi, découvrir ou conforter la signification des pictogrammes.

### Piste d'évaluation

Proposer 3 nouveaux pictogrammes familiers (de préférence sur une photo où chaque pictogramme est mis en situation).

Suggestion d'indicateur :

Pour chaque pictogramme, l'élève est capable de désigner au moins un élément graphique qui permet d'interpréter le message. Il trouve la signification d'au moins deux des trois pictogrammes proposés.



Le pictogramme est un dessin qui symbolise une action, un objet ...  
 Contrairement au logo, le pictogramme n'est pas une représentation d'un nom, d'une marque.

Des exemples de pictogrammes :



Deux exemples de logos (qui ne sont donc pas des pictogrammes) :



## ASSOCIATIONS DES IMAGES ET DES ACTIONS

## « La chasse aux pictogrammes »

Activité n°1

 30 min

## Le contexte de l'activité

À l'école, nous avons découvert des pictogrammes dans l'école et nous avons cherché à comprendre leur message.

## L'objectif de l'activité est de

Repérer des pictogrammes dans la maison (dans le jardin, sur le chemin de l'école...) et essayer de les comprendre.

## Le matériel nécessaire

- Étape 1 : une connexion Internet
- Étape 2 : un appareil photo ou une tablette numérique (mais ce n'est pas indispensable).

## Le déroulement

Étape 1.

Nous avons essayé de comprendre le message de pictogrammes qui se trouvent dans notre école.

Il y en a certains pour lesquels nous hésitons encore. Nous les avons placés sur le site Internet de l'école.

Que diriez-vous de nous aider ?

L'objectif : choisir au moins un pictogramme et aider votre enfant à le comprendre.

Dans quelques jours, en classe, les élèves partageront leurs découvertes et expliqueront les indices qui leur ont permis de comprendre le message.

Étape 2.

Et si vous partiez à « la chasse aux pictogrammes » ?

Le défi : trouver 5 pictogrammes le plus rapidement possible (dans la maison, dans une salle d'attente...) et chercher à comprendre ce qu'ils veulent dire...

- *Ce qui serait chouette : prendre les pictogrammes en photo et les poster (en commentaire) sur le site de l'école. Vous pouvez aussi les placer sur une clé USB ou les imprimer...  
Ainsi, nous pourrions les utiliser en classe.*



Le pictogramme est un dessin qui symbolise une action, un objet ...  
 Contrairement au logo, le pictogramme n'est pas une représentation d'un nom, d'une marque.

Des exemples de pictogrammes :

Deux exemples de logos (qui ne sont donc pas des pictogrammes) :

### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## ASSOCIATIONS DES IMAGES ET DES ACTIONS

## « Illustrer une action en photographie »

Séance n° 2

 250 min réparties en plusieurs séquences

## Contexte de la séance

Les élèves vont élaborer la charte de vie de la classe. Ils en illustreront chaque élément à l'aide d'une photo qu'ils réaliseront.

## Objectif de la séance

Écrire un média :

- ⇒ Réaliser des éléments visuels (ici, des photographies) pour produire un contenu médiatique
- ⇒ Utiliser un objet technique familier pour produire ce contenu médiatique

## Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser les commandes (fonctions) de base d'un appareil de prise de vues (présent en classe) pour réaliser une photographie
- d'illustrer une action au travers d'une image (ici, la photographie)

## Matériel nécessaire

- Un appareil photo ou une tablette numérique
- Un projecteur
- Des exemples de chartes

## Déroulement

1. Les élèves découvrent et observent des chartes (certaines accompagnées d'illustrations, d'autres pas). Ils débattent ensemble des éléments qui suscitent l'envie de la consulter et qui favorisent (ou non) une compréhension rapide du contenu :
  - ⇒ présence ou non de texte et d'illustrations (pictogrammes, photographies...);
  - ⇒ proportion texte image;
  - ⇒ mise en page;
  - ⇒ format du texte (cohérence ou non dans le style des phrases, découpage ou non en paragraphes...)
  - ⇒ format des polices de caractère...

Au terme de cette première activité, les élèves déterminent la façon dont ils souhaitent réaliser et présenter leur charte.

Ce choix doit tenir compte de critères tels que :

- ⇒ leurs compétences ;
- ⇒ le matériel dont ils peuvent disposer ;
- ⇒ le temps nécessaire à la production des illustrations ;
- ⇒ le(s) destinataire(s) ;
- ⇒ ...

5. Les élèves découvrent et s'approprient le matériel de prise de vue (appareil photo, tablette numérique ...).
  - *Mieux vaut privilégier une démarche qui favorise les essais et erreurs, les interactions avec **les** pairs...*
6. Les élèves s'entraînent à produire des photos qui illustrent une action spécifique.
  - Les élèves sont groupés par trois. Chaque groupe reçoit une action différente à illustrer par une photo : « se reposer », « se taire », « manger », « ne pas courir »...  
Le trio dispose alors d'un temps défini pour préparer la mise en scène et prendre la photo.
    - *Organiser l'activité sous la forme d'un atelier facilite considérablement la gestion des groupes et du matériel (tous les élèves n'effectuant pas la tâche au même moment, il n'est par exemple pas nécessaire de disposer d'un nombre important d'appareils de prise de vue).*
  - Les photos réalisées, l'ensemble du groupe les découvre (à l'aide du projecteur).  
Pour chaque image, avant de prendre connaissance de l'action qui était à illustrer, ceux qui n'en sont pas les auteurs émettent des hypothèses en s'appuyant sur des éléments contenus dans la photographie.  
Lorsque l'action est connue de tous, les élèves repèrent les éléments qui leur ont favorisé la compréhension ou qui les ont perturbés dans cette compréhension.  
Si besoin, ils imaginent une façon plus judicieuse de représenter l'action en photographie.
7. Les élèves élaborent leur charte puis transposent chaque élément à l'aide d'une photographie qu'ils réalisent. Plusieurs prises de vue sont réalisées pour illustrer chaque point de la charte.
  - *Mieux vaut, une nouvelle fois, privilégier le travail en atelier pour favoriser les **petits groupes**.*
8. Les élèves sélectionnent, pour chaque élément de la charte, la photo qui sera utilisée.  
Leur choix s'appuie sur le message (facilité d'interprétation) et l'aspect technique (présence de parties floues, cadrage...)
9. La charte est mise en forme.  
Elle est à la fois imprimée pour être placée en classe et dans le cahier de correspondance (de manière à pouvoir être consultée à la maison).

## Piste d'évaluation

Il s'agit ici de vérifier que l'élève est capable d'utiliser les fonctions de base de l'appareil mis à sa disposition pour réaliser une photo selon une consigne donnée.

Suggestion d'indicateur :

Le contenu de la photo prise par l'élève est en lien avec la consigne reçue. La photo ne présente pas de défauts techniques majeurs : doigt sur l'objectif, prise de vue floue...



Une charte est un engagement moral et volontaire à se comporter avec respect en général et dans les situations précisées par le texte. Il n'y a pas de sanction en cas de manquement. Chacun est invité à prendre l'engagement, par exemple en donnant sa signature, de respecter les articles de la charte. Il peut se créer une dynamique dans laquelle un grand nombre de personnes feront de même. Il n'y a aucune contrainte : s'il respecte la charte c'est uniquement parce qu'il a conscience que cet engagement est une contribution personnelle à l'amélioration de la qualité du « vivre ensemble ».

*(Source : <http://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2013/01/respectFP02.pdf>)*



N'hésitez pas à taper "construire une charte en classe" ou "exemple de charte en classe" sur un moteur de recherche. Vous devriez vite trouver votre bonheur...

Des pages liées à l'élaboration d'une charte des usages numériques (et des exemples de chartes) :

- <http://ia89.ac-dijon.fr/tice/?Charte-des-usages-du-numerique>
- <http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/spip.php?rubrique139>
- [http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ien82-moissac/IMG/pdf/charte\\_internet\\_enfants.pdf](http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ien82-moissac/IMG/pdf/charte_internet_enfants.pdf)

## ASSOCIATIONS DES IMAGES ET DES ACTIONS

### « Une photo, une action... »

Activité n°2

 30 min

#### Le contexte de l'activité

À l'école, les élèves ont appris à réaliser des photos. Ils devaient réaliser des clichés qui mettaient en scène des actions (« se lever », « courir » ...). Et si vous réalisiez un petit jeu sur le même principe ?

#### L'objectif de l'activité est de

Prendre des photos (avec un appareil numérique, avec une tablette...) pour faire reconnaître une action aux autres.

#### Le matériel nécessaire

- Un appareil photo numérique ou une tablette
- La liste d'actions (voir ci-après) et un sac opaque pour placer les étiquettes découpées.

#### Le déroulement

Le jeu se déroule avec trois personnes au minimum : deux personnes doivent illustrer une action en réalisant une photo et une personne doit ensuite deviner l'action. Une tournante est réalisée après chaque défi.

**Le principe** : Des étiquettes reprenant des actions à photographier sont placées dans un sac opaque. Le duo de joueurs tire une étiquette dans le sac puis se rend dans une autre pièce. Il dispose de deux minutes pour réaliser une (ou deux) photo(s) qui illustre(nt) l'action écrite sur le papier. Au retour des deux joueurs, le troisième dispose d'une minute pour trouver l'action à partir de la (des) photo(s) prise(s). Il n'a droit qu'à deux propositions.

**Variante** : Si vous n'êtes que deux, vous pouvez vous lancer le défi de réaliser la photo de 5 actions (tirées au sort) en un minimum de temps.

- ⇒ *Au terme de l'activité, si vous le souhaitez, n'hésitez pas à partager une (ou plusieurs) photo(s) avec l'ensemble de la classe. Tout le monde pourra ainsi s'amuser à identifier l'action. Pour ce faire, vous pouvez :*
- les poster sur la page Internet du projet ;
  - les placer sur une clé USB ;
  - les envoyer par mail ;
  - les imprimer ;

- ...



**Le droit à l'image.** Saviez-vous que, lorsque vous avez pris une photo dans le cercle privé et que vous la publiez sur Internet (ou ailleurs), il est nécessaire que chaque personne qui y figure marque son accord. Même si c'est un membre de sa propre famille ! N'oubliez donc pas de poser la question à votre enfant. En plus de respecter son droit à l'image, vous attirerez son attention sur cette obligation.

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Annexe - Liste d'actions à compléter selon vos envies et à découper**

Nager	Dormir	Jouer au football
Manger une glace	Téléphoner	Boire
Crier	Sauter	Lire
Écouter	Calculer	Se servir à boire
Cuisiner	Pleurer	Conduire
Prier	Dire bonjour	Faire un cumulet
Dessiner	Frapper à la porte	Danser
Applaudir	Être fâché	Écrire
Se laver les dents	Avoir besoin d'aller aux toilettes	Faire le bébé
..... .	..... .	..... .

## PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

### « Images et techniques »

Séance n° 3

🕒 100 min (réparties en 3 séquences)

#### Contexte de la séance

L'intention générale du module est d'amener les élèves à considérer que chaque image répond à une intention particulière de son auteur et que ce dernier, pour la réaliser, a opté pour un certain contenu et pour l'usage d'une technique particulière (dessin, photo, pictogramme, peinture...).

#### Objectif de la séance

Repérer et classer des supports et des objets techniques simples utilisés pour réaliser un média.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'organiser, librement ou avec consigne, des médias familiers en fonction d'une de leurs spécificités techniques à partir de la perception visuelle (dessins, photos, peinture, vidéo...)
- de concevoir une photographie comme un contenu médiatique arbitraire conçu par son auteur pour véhiculer un message ou une émotion.

#### Matériel nécessaire

- Différents médias, livres et objets techniques (cf. déroulement)
- Un appareil photo et un matériel de projection numérique (pour la première séquence)

#### Déroulement

Afin de ne pas devoir multiplier le matériel, chaque séquence peut être organisée dans le cadre d'un travail par ateliers.

**Séquence 1.** Différentes reproductions sont disposées sur une table : des peintures (à la gouache, à l'huile...), des dessins (au crayon, à la craie...), des photographies, des pictogrammes ... La consigne : « Classez toutes les images en fonction de la technique utilisée pour réaliser l'originale. Expliquez ensuite votre critère de classement aux autres. »

- *On peut, par exemple, proposer les illustrations présentes sur la page de couverture de livres de la classe. Dans ce cas, il est important de sélectionner suffisamment de documents afin disposer d'une réelle diversité de techniques.*

Les élèves sont groupés par 3 ou 4. Chaque groupe réalise un classement libre et nomme

chaque ensemble constitué.

Au terme de l'activité, un élève prend une photo du classement produit afin d'en garder une trace. Lorsque tous les élèves ont effectué l'activité, une mise en commun est réalisée. Les différentes photos sont affichées (à l'aide d'un projecteur).

- Quels sont les points communs ?
- Où constatez-vous des différences ? D'où peuvent-elles venir ?
- Pourquoi certaines images semblent-elles plus difficiles à classer que d'autres ? (Parce que plusieurs techniques sont utilisées, parce que la technique est méconnue, ...)
- ...

Les élèves s'accordent sur un classement commun. La photo de ce classement est placée dans le cahier de correspondance.

**Séquence 2.** Sur la table, sont disposés des médias (un livre, une ardoise, une peinture, une photographie, une affiche...) et des outils techniques (stylo, craie, pinceau, appareil photo...). La consigne : « Associe un média à l'objet technique qui a permis de produire son contenu. Explique tes combinaisons. ».



Source des images : Shutterstock

Une variante : Proposer des médias et demander aux élèves d'associer chacun à l'aide d'un (ou plusieurs) objet(s) technique(s) ayant permis de produire son contenu. Pour cela, les élèves vont chercher çà et là les objets dans la classe.

Les associations sont débattues et validées par l'ensemble des élèves.

**Séquence 3.** Demander aux élèves de :

- a) Extraire, de la bibliothèque de la classe (où d'un ensemble de livres apportés par l'enseignant) des ouvrages où l'on voit un animal en illustration.
- b) Classer ces illustrations en deux catégories (notées au tableau) :
  - les représentations photographiques
  - les représentations figuratives (dessin, peinture...)

Les élèves débattent les propositions. Lorsqu'il s'agit d'une représentation figurative, ils précisent la technique utilisée.

### Piste d'évaluation

Proposer une affiche présente en classe et demander de citer des objets techniques qui ont permis de réaliser le contenu.

Suggestion d'indicateur :

L'élève cite au moins trois objets pertinents.

## PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

### « Une image, un point de vue »

Séance n° 4

 50 min

#### Contexte de la séance

L'objectif général du module est d'amener les élèves à considérer :

- que chaque image (ici, photographie) répond à une intention précise de son auteur
- et donc que, en fonction de cette intention, l'auteur opte pour un contenu spécifique.

#### Objectif de la séance

Faire produire des photographies aux élèves pour, au travers d'un regard créatif, que ces derniers perçoivent que le choix du contenu de chaque image répond à une intention particulière de son auteur.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- Concevoir une photographie comme un contenu médiatique arbitraire conçu par son auteur pour véhiculer un message ou une émotion.
- Orienter sa production médiatique en tenant compte du message ou de l'intention.

#### Matériel nécessaire

- Un appareil photo (ou une tablette) numérique
- Un matériel de projection numérique

#### Déroulement

Chaque élève reçoit une consigne spécifique qu'il est le seul à connaître.

Les uns après les autres, les élèves se déplacent afin de réaliser une photographie selon une consigne reçue (à l'aide d'un appareil numérique). Pendant ce temps, les autres continuent à travailler normalement.

Il est à noter que les consignes données sont volontairement et systématiquement contradictoires.

Réalise une photo qui illustre :

- « la cour de récréation est propre » / « La cour de récréation est sale »
- « La porte d'entrée de l'école est parfois ouverte » / « La porte de l'école est toujours fermée »
- « Des manteaux ne se trouvent pas sur leur crochet » / « Tous les manteaux sont bien rangés dans le couloir »
- « Notre cour de récréation est grande » / « Notre cour de récréation est petite »

- « Les élèves trient les déchets dans la cour » / « Les élèves trient mal leurs déchets dans la cour »
- ...

Lorsque toutes les photos sont réalisées, l'enseignant les projette une à une.

Préalablement, les élèves ont reçu la liste complète des consignes.

Pour chaque photo, les élèves tentent d'identifier la consigne illustrée et déterminent les éléments qui leur ont permis de trouver. Lorsque la consigne n'est pas identifiée (le contenu n'étant pas assez explicite), les élèves argumentent et envisagent des adaptations au contenu proposé.

Au terme de la séance (ou durant celle-ci, si l'occasion se présente), l'enseignant porte l'attention des élèves sur ~~des~~ deux aspects :

- Le contenu de la prise de vue (angle, cadrage...) est arbitraire et répond à une intention particulière.
  - ⇒ « *Chaque fois, il y avait une consigne et son contraire. Pourtant, chaque fois, vous êtes arrivés à faire une photo... On a par exemple une photo qui nous illustre que la cour est propre et une autre qui montre qu'elle est sale... Comment cela se fait-il ? Comment a-t-on procédé pour montrer ces deux choses complètement contradictoires ?* »
- Certains contenus peuvent être « arrangés »
  - ⇒ « *J'ai du mal à comprendre... Un élève a fait une photo qui illustre que "la porte d'entrée de l'école est toujours fermée". Pourtant, juste après, un autre élève a réalisé une photo qui illustre "la porte d'entrée de l'école est parfois ouverte". Comment cela se fait-il ? Que s'est-il passé ?* »

### Pistes d'évaluation

Demander de réaliser une photo selon une consigne précise.

Suggestion d'indicateur :

Le contenu de la photo illustre de façon explicite la consigne reçue.

Proposer quatre photos d'un même lieu et demander à l'élève de choisir celle qui illustre le mieux une légende donnée. Il doit argumenter son choix en s'appuyant sur les éléments qui apparaissent sur la photo.

Suggestion d'indicateur :

L'élève choisit la bonne photo et argumente son choix en s'appuyant sur un élément pertinent.

## PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

### « Deux façons de voir... »

Activité n°3

🕒 40 min

#### Le contexte de l'activité

À l'école, les enfants ont constaté que le contenu d'une photo dépend de l'intention et du message que veut faire passer celui la prend.

#### L'objectif de l'activité est de

Prendre des photos (avec l'appareil numérique, avec une tablette...) avec deux points de vue différents.

#### Le matériel nécessaire

- Un appareil photo numérique ou une tablette

#### Le déroulement

Vous devez réaliser des photos sur un thème précis (chacun un thème "opposé").

Quelques exemples de thèmes :

Enfant	Parent
La plaine de jeux près de la maison est belle	La plaine de jeu près de la maison n'est pas belle
La forêt près de la maison est magique	La forêt près de la maison fait peur
Notre jardin n'est pas beau	Notre jardin est très beau

- Soit, pendant 15 minutes, votre enfant réalise des photos puis c'est à votre tour.
- Soit, vous disposez de deux appareils (appareil photo, tablette, téléphone portable...), et vous faites vos photos en même temps...

Au terme de l'activité, découvrez ensemble les photos prises par chacun et discutez-en.

- *Pourquoi avoir choisi de faire la photo ainsi ? Respecte-t-elle bien le thème de départ ?*

Pour terminer, choisissez deux photos (une prise par votre enfant et l'autre par vous). Elles doivent vraiment être très opposées dans le contenu. Placez ces deux photos dans le cahier de correspondance.



Comme l'activité le démontre, pour un même sujet ou un même lieu, il est possible de faire dire aux photos des choses parfois très contradictoires. Retenons que, en fonction du message qu'il souhaite transmettre, le photographe oriente toujours le contenu de son cliché (consciemment ou non). Autant le savoir et garder l'esprit critique face aux photos qui circulent...

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

### « Cherchez l'erreur »

Séance n° 5

 50 min

#### Contexte de la séance

L'objectif général du module est d'amener les élèves à considérer :

- que chaque image (ici, photographie) répond à une intention précise de son auteur
- et donc que, en fonction de cette intention, l'auteur opte pour un contenu spécifique.

#### Objectif de la séance

Au travers d'un jeu, prendre conscience que le contenu d'une photographie peut être adapté ou modifié et n'est donc pas toujours le reflet de la réalité.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- Concevoir une photographie comme un contenu médiatique arbitraire conçu par son auteur pour véhiculer un message ou une émotion.
- Repérer une incohérence (facilement identifiable) dans une photographie (élément modifié ou ajouté).

#### Matériel nécessaire

- Des photographies (modifiées)
- Un matériel de projection numérique

#### Déroulement

En amont de l'activité, l'enseignant récolte vingt photos dont le contenu a clairement été modifié. Celles-ci sont compilées pour être projetée l'une après l'autre aux élèves.

- *Pour trouver des images rapidement, n'hésitez pas, dans la barre d'un moteur de recherche, à taper « images truquées » ou « Photoshop drôle » ou encore « perles de Photoshop ». Vous trouverez rapidement votre bonheur...*

Il est important que la modification puisse être identifiée de manière effective par les élèves :

- présence d'un élément clairement ajouté



- erreur apparente dans la modification.



- contenu invraisemblable



(Source des photos : Internet)

La consigne : « Vous allez découvrir 20 photos. Chaque fois, l'image a été modifiée : la photo n'aurait pas pu être prise telle quelle. Vous disposerez de 20 secondes par photo pour repérer l'élément qui permet de se rendre compte qu'elle a été modifiée. Une fois cet élément trouvé, expliquez-le en quelques mots sur votre document de travail ».

- Le document de travail consiste en une feuille sur laquelle la numérotation 1 à 20 a été prévue. On peut également prévoir d'y insérer une miniature de chaque photo.
- La projection peut être réalisée de différentes manières : directement via l'explorateur, via un montage vidéo à regarder seul ou avec l'ensemble de la classe, via un diaporama type « Powerpoint »...

Si nécessaire, une seconde projection des images est proposée.

Une correction collective est ensuite effectuée. Durant celle-ci, les élèves argumentent leurs propositions. Pour chaque photo, ils tentent également d'identifier l'intention ou la raison de la modification.

Une conclusion est émise par le groupe : « Que nous a permis de découvrir cette activité ? ». Cette conclusion, validée par le groupe, est notée dans le cahier de correspondance.

## Piste d'évaluation

Proposer 4 photos dont le contenu a été modifié (de façon visible).

Suggestion d'indicateur :

L'élève peut identifier, sur au moins trois photos, l'élément visuel qui permet de démontrer que l'image a été modifiée et qu'elle n'aurait pas pu être prise telle quelle.



Deux autres suggestions :

- Il existe, sur Internet, des propositions de « jeux des 7 erreurs » à partir d'une photographie. Il suffit de les afficher via l'écran d'un ordinateur. Pour en trouver, insérez « jeux des 7 erreurs + photographie » dans un moteur de recherche.
- On trouve de nombreuses photos où l'on voit le sujet « avant » et « après » transformation. Que diriez-vous d'en faire un puzzle (à imprimer et à découper) ?

Un exemple (les pièces du puzzle ont été réalisées à l'aide du programme « Photofiltre 7 » téléchargeable gratuitement) :



Il existe de nombreuses vidéos où l'on peut suivre tout le processus de transformation d'un sujet à l'aide de Photoshop.

Que diriez-vous d'en visionner une avec vos élèves puis d'en débattre avec eux ?

Un exemple <https://www.youtube.com/watch?v=mpJ97jO-fCg>

## PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

### « Cherchez l'erreur... »

Activité n°4

🕒 30 min

#### Le contexte de l'activité

Dans la presse, sur Internet ou dans une publicité, le contenu des photos peut avoir été modifié ou arrangé. Il est donc important de rester critique.

En classe, les enfants ont observé des photos et déniché des erreurs de montage.

#### L'objectif de l'activité est de

Constater que des photos peuvent être retouchées et apprendre à porter un regard critique sur celles-ci.

#### Le matériel nécessaire

- /

#### Le déroulement

Voici quelques courtes activités. L'objectif est que vous discutiez ensemble des raisons qui ont amené les gens à modifier (truquer) le contenu.

#### 1. Cherchez l'erreur...

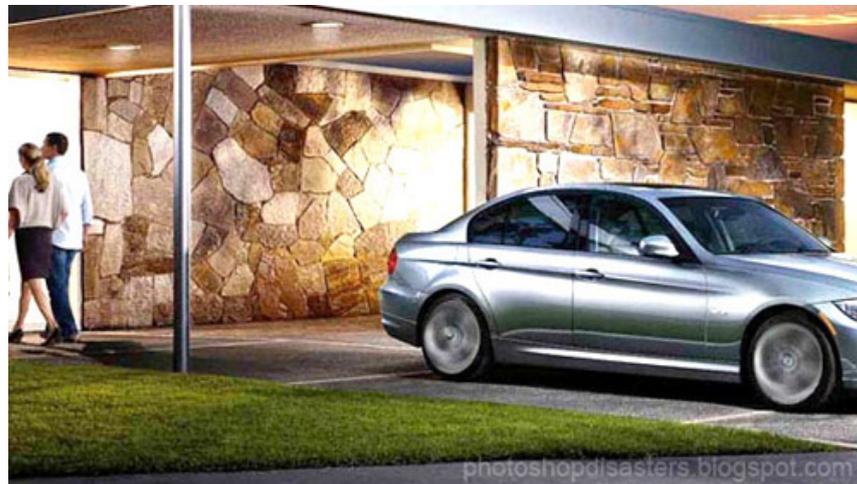
Voici sept photos trouvées sur Internet. Leur contenu a été arrangé.

Le graphiste a chaque fois réalisé une petite erreur... Arrivez-vous à la trouver ?





Plus difficile...



## 2. Avant et après...

Voici des photos trouvées sur Internet. On y voit les personnes avant et après la transformation. Repérez-vous tout ce qui a changé ?





Avant la publication

Dans le magazine



Que conclure de tout cela ? Dans le cahier de correspondance, ensemble, notez une phrase qui résume ce que vous venez de découvrir.



Il arrive que des jeunes deviennent anorexiques parce qu'ils veulent ressembler aux personnes qu'ils voient dans les magazines. Ils n'ont pas conscience que le corps de ces personnes a été retouché et ne reflète pas la réalité. En France, depuis le 1er octobre 2017, il est obligatoire de préciser si une photo de mode a été retouchée.

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « A la découverte de « livres vidéo »

Séance n° 6

100 min. réparties en plusieurs séquences

#### Contexte de la séance

Au terme du module, les élèves auront créé une capsule vidéo proposant la transposition d'un livre (support papier) en vidéo.

En amont de la séance, l'enseignant aura porté son choix sur un livre présent dans la classe (et connu des enfants). Sur internet, il aura également collecté différentes capsules vidéo où ce même livre a été transposé en « livre vidéo ». L'Idéal est de proposer un panel de techniques et de qualités.

#### Objectif de la séance

Dégager les spécificités informationnelles, techniques et sociales d'un « livre vidéo » (livre imagé transposé sous la forme d'une capsule vidéo).

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'identifier, parmi d'autres, des capsules vidéos contenant un "livre vidéo";
- de distinguer les éléments visuels et sonores qui composent un "livre vidéo" et de percevoir l'influence de ceux-ci sur l'intérêt de celui qui la regarde (dimension sociale) et la compréhension du message (dimension informationnelle).

#### Matériel nécessaire

- Un livre de la classe et sa transposition en « livres vidéo » (collectés sur Internet).
- Des ordinateurs ou tablettes numériques (munis d'un casque audio) permettant aux élèves de lire les vidéos de façon autonome.
- Un projecteur

#### Déroulement

1. Les élèves visionnent librement les différentes capsules vidéo qui illustrent un même livre. Ils disposent également de l'édition papier à portée de main (déjà découverte en classe précédemment).
  - Cette phase peut être réalisée dans le cadre d'un temps d'atelier, par exemple.

2. Les élèves s'expriment : « Quelle est la version que vous avez préférée / moins aimée ? Pourquoi ? »
3. L'enseignant suscite le débat autour des éléments qui constituent les vidéos. Les échanges visent à faire apparaître les spécificités de ces éléments. L'utilisation d'un projecteur permettra un retour sur le contenu des capsules durant les échanges.
  - a. Les éléments sonores :
    - « Le texte est-il chaque fois identique à celui du livre ? Si non, quelles sont les différences ? D'où peuvent-elles venir ? »
      - *À titre d'exemple, certains font le choix de ne pas lire les marques d'énonciation (ex. « s'écria le loup ») alors que d'autres estiment important de s'en tenir impérativement au texte.*
    - « Combien de voix entend-on ? Y a-t-il plusieurs lecteurs ? »
    - « Entend-on autre chose que le texte présent dans le livre ? Si oui, quoi ? Quel est le rôle joué par ce qu'on entend (des bruitages, une musique de fond...) ? »
    - ...
  - b. Les éléments visuels :
    - « Les images sont-elles toujours identiques à celles du livre ? Si non, pourquoi ? »
    - « Lorsqu'il s'agit de photographies des pages du livre (et non d'une illustration personnalisée réalisée en stop-motion, par exemple), que montre la vidéo (page entière, texte + illustration, uniquement l'illustration...) ? Est-ce chaque fois le même ? Pourquoi ? Que préférez-vous ? »
    - « Selon quel rythme les images défilent-elles ? »
      - *L'intention est d'amener les élèves à identifier la synchronisation et la complémentarité entre la lecture du texte et les images qui apparaissent (et donc d'établir des liens entre les éléments verbaux et non verbaux).*
    - ...
4. Il s'agit maintenant d'identifier des procédés qui ont permis de réaliser la captation du son et des images ainsi que le montage. Les vidéos sont analysées l'une après l'autre.
  - « Selon vous, comment les auteurs de la vidéo ont-ils procédé pour la réaliser ? Avec quel matériel ? »
  - « Sait-on déterminer si tout a été filmé / enregistré en continu (en une seule prise) ou non ? Si oui, comment (ex. : la présence de fondus enchaînés démontre qu'un montage a été réalisé...) ? »
  - « Avec quoi a-t-on pu capturer les images ? Et le son ? »
  - ...

La séance suivante consistera en la réalisation effective de la captation du contenu de la capsule vidéo par les enfants.

## Piste d'évaluation

Après avoir visionné un nouveau "livre vidéo", on interroge les élèves sur les éléments qui le constituent et la façon dont il a pu être réalisé.

### Suggestion d'indicateur :

L'élève identifie le fait qu'il s'agit d'une vidéo où on entend quelqu'un lire le contenu d'un livre (papier) pendant que les images (pages, illustrations du livre...) défilent en même temps.



Pour collecter les vidéos, n'hésitez pas à effectuer une recherche dans un moteur sur base du titre du livre. (Exemple : « L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau » de Philippe Corentin). Dans la rubrique « vidéo », il vous suffit alors de sélectionner les capsules que vous souhaitez utiliser en classe et de les télécharger. L'utilisation de ces vidéos en classe, à des fins pédagogiques, est autorisée.



Si vous ne disposez pas d'un logiciel spécifique pour télécharger les vidéos, vous pouvez le faire directement en ligne via un site tel que « [www.telechargerunevideo.com/fr/](http://www.telechargerunevideo.com/fr/). »

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « Nos livres en vidéo »

Activité n°5

40 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les élèves ont observé des “livres vidéo”. Il s’agit de livres dont le contenu a été transposé dans une courte vidéo.

#### L'objectif de l'activité est de

Observer et critiquer des “livres vidéo”

#### Le matériel nécessaire

- Un appareil (ordinateur, tablette...) connecté à Internet

#### Le déroulement

Votre enfant possède certainement un livre (avec des images) dont il aime beaucoup l’histoire. Que diriez-vous de faire une petite recherche sur Internet pour voir si ce livre a été transposé en vidéo ?

Vous l’avez trouvé ? Regardez-le ensemble et discutez-en...

- “La vidéo est-elle de bonne qualité ? (le son, les images...)”
- “Le contenu initial du livre a-t-il été changé ?” “Si oui, quoi ?” “Selon vous, pourquoi ?”
- “Que pensez-vous de la manière dont les images défilent ?”
- “Que pensez-vous de la façon dont le texte est lu ?”
- “Les bruitages sont-ils bien faits ?” “Pourquoi ?”
- ...

Ensuite, n’hésitez pas à regarder s’il n’y a pas d’autres versions de ce livre...

C’est la cas ? Alors, visionnez-en une ou deux et comparez-les avec la première. Enfin, notez l’adresse de celle que vous préférez dans le cahier de correspondance pour que tout le monde puisse en profiter...

*Remarque : Votre enfant n’a pas de livre à la maison ? Alors, à la place, vous pouvez chercher un “livre vidéo” qui raconte sa fable préférée ? Ou choisir le titre d’un livre qui se trouve à l’école...*



Pour trouver la vidéo d’un livre, dans la barre de recherche : “le titre du livre”+video  
Exemple : “Le Petit Chaperon rouge”+video.

**Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

**Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?**

- Fun, amusé, génial 
- Content, sympa, bien 
- Pas content, nul, dégoûté 
- Pas compris, étonné 
- "On a eu un problème" (technique par ex.) 

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « Les orientations générales »

Séance n° 7

 50 minutes

#### Contexte de la séance

Au terme du module, les élèves auront créé une capsule vidéo proposant la transposition d'un livre (support papier) en vidéo. Après avoir observé différentes vidéos, les élèves vont réaliser leur "livre vidéo" (film d'animation). Avant cela, ils vont définir les grandes orientations de leur production (contenu et technique).

#### Objectif de la séance

Définir les orientations (de contenus et techniques) de sa production (« livre vidéo »)

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'orienter la production médiatique en tenant compte du (des) destinataire(s) et des outils techniques disponibles

#### Matériel nécessaire

- Du matériel de projection numérique

#### Déroulement

Afin de choisir le livre qui sera utilisé, il faut définir les éléments de la situation de communication :

- a) L'émetteur (Qui sommes-nous ?)
- b) Le récepteur (À qui voulons-nous nous adresser ?)
- c) Le message (Quelle est son contenu, son intention ?)
- d) Le format
- e) Le canal de diffusion
- f) Le moment (Quand notre vidéo pourra-t-elle être visionnée ? ...)

Les élèves se rendent dans la bibliothèque de la classe et y choisissent des ouvrages qui conviennent à la situation de communication. Ensemble, ils déterminent celui qui sera exploité pour la vidéo.

- *Si vous ne disposez pas de livre en suffisance, vous pouvez, en amont, demander aux élèves d'apporter un (ou plusieurs) livre(s) de la maison qu'ils apprécient.*

a) *L'aspect technique*

Il est important de définir la façon dont le son et les images seront captés.

Pour cela, il faut considérer :

- le temps dont on dispose pour réaliser la vidéo ;
- les moyens et les connaissances techniques dont on dispose (« Sommes-nous en mesure de réaliser un montage vidéo ? » « Si oui, jusque quel niveau de complexité ? » « Si non, comment éviter cette étape ? ... ») ;
- la situation de communication.

Il existe plusieurs façons de procéder pour capter les images et enregistrer le son. À vous d'opter pour celle qui correspond le mieux à votre réalité de classe (matériel disponible, compétences de chacun...).

Quelques exemples :

- *La vidéo est réalisée en une seule prise.*  
Cela simplifie l'aspect technique (pas besoin de montage) mais nécessite une réelle rigueur dans la préparation et l'organisation du tournage.
  - Un élève filme le livre pendant qu'un second tourne les pages et que d'autres lisent le contenu ;
  - Les élèves ont réalisé leurs propres illustrations du livre et les présentent l'une après l'autre tout en lisant le texte correspondant ;
  - Les élèves ont réalisé les photographies à l'aide d'une tablette. Ensuite, à l'aide d'une autre tablette (par exemple), un élève filme celle où se trouvent les photos pendant qu'un second fait défiler les images (en glissant son doigt sur l'écran) et que d'autres lisent le texte correspondant
  - ...
- *La synchronisation des images et du son est réalisée en simultané*
  - Sur tablette, il existe pour cela diverses applications. Parmi celles-ci : « Adobe Spark » (Apple uniquement pour l'instant). Gratuite, cette application est très intuitive et simple d'utilisation (bien qu'elle soit en anglais).
  - Une version de « Adobe Spark » existe en ligne et est compatible avec l'ensemble des systèmes d'exploitation (<https://spark.adobe.com>). Elle nécessite une connexion à Internet.
  - Via des logiciels de montage (Videopad, Windows Movie Maker, I-movie...), il est possible de travailler illustration par illustration. Dans ce cas, pour chaque image, vous enregistrez le son directement via le logiciel puis vous ajustez la durée de l'image à celle du son. Lorsque vous avez terminé une illustration, vous pouvez passer à la suivante.
  - ...
- *La vidéo est réalisée en stop-motion (avec des personnages créés en classe).*  
C'est naturellement plus long à réaliser mais le rendu est souvent bluffant.  
Cela nécessite de fixer l'appareil correctement afin qu'il ne bouge pas durant l'ensemble des prises de vue.  
Un exemple : <https://youtu.be/PlnMHQ-C7YA>  
Un conseil : mieux vaut réaliser l'ensemble des photos et réaliser le montage via une application ou un logiciel adapté avant d'enregistrer la voix.
- ...

## Piste d'évaluation

Demander aux élèves de désigner, parmi plusieurs propositions, un livre qui correspond à l'objectif fixé (et à la situation de communication).

Suggestion d'indicateur :

Le livre choisi est adapté et l'élève justifie son choix par un élément pertinent.



Il est important d'être réaliste et raisonnable dans les objectifs que l'on se fixe. Plus le niveau de complexité des outils utilisés est important, plus celui-ci peut constituer un frein (tant pour l'enseignant que les élèves). Mieux vaut donc opter pour des outils et une méthodologie adaptés aux compétences de chacun.



Média Animation et ACMJ, *Tournez Jeunesse ! Mener un projet vidéo avec des jeunes*, 2011. (<http://tournezjeunesse.be/>)

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « Les éléments sonores »

Séance n° 8

🕒 150 min. réparties en 4 séquences

#### Contexte de la séance

Au terme du module, les élèves auront créé une capsule vidéo proposant la transposition d'un livre (support papier) en vidéo.

#### Objectif de la séance

Réfléchir l'utilisation et la conception des bruitages à insérer dans la capsule vidéo

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser le matériel à disposition pour produire un contenu médiatique (bruitage).
- d'orienter sa production médiatique en tenant compte du (des) destinataire(s).

#### Matériel nécessaire

- Le matériel nécessaire à la captation du son
- Tous les objets présents dans la classe (et d'autres apportés par l'enseignant, si nécessaire) pour créer les sons (bruitages)

#### Déroulement

##### 1. Le rôle des éléments sonores ? [25 minutes]

Des « livres vidéo » (sélectionnés sur Internet) sont projetés à la classe.

- Parmi ceux-ci, choisissez un livre qui ne contient aucun bruitage.
- La comparaison de deux vidéos d'une même livre (illustrées avec des éléments sonores différents) peut s'avérer intéressante (ex : « La moufle » : <https://youtu.be/LdiCH2y5gn0> et <https://youtu.be/mLTYKLpR87w> ).

Pendant chaque projection, les élèves listent les éléments sonores qu'ils entendent (les voix, les bruitages, le fond musical...). Une mise en commun est ensuite réalisée. Durant celle-ci, les élèves débattent sur le rôle joué par ces différents éléments.

##### 2. Production de bruitages [deux séquences de 50 minutes]

Pour introduire la séquence, projetez deux vidéos qui illustrent le métier de bruiteur puis laissez les élèves s'exprimer sur le contenu des séquences. « Que font-ils ? »

« Pourquoi doivent-ils ajouter / créer des sons ? »

- [https://youtu.be/vKzNx\\_PpdLk](https://youtu.be/vKzNx_PpdLk)

- <https://www.youtube.com/watch?v=l6kMnTO-gKo> (vous pouvez ne regarder que les 3 premières minutes)

Positionnez ensuite les élèves en cercle. Au centre, placez un ensemble d'objets qui, par la suite, permettront de créer des sons (du papier, une chaise, des crayons, des couverts, des sacs plastiques, des vêtements, du gravier, des berlingots de jus, une bouteille d'eau, des gobelets...).

Proposez aux élèves de fermer les yeux. Réalisez plusieurs bruitages simples et demandez-leur de deviner de quoi il s'agit (des bruits de pas avec un sac plastique, par exemple). Lorsqu'ils ont reconnu un bruitage, reproduisez-le pour qu'ils découvrent la manière dont vous l'avez produit.

Les élèves réalisent ensuite des exercices :

1. Par deux, à l'aide du matériel proposé, ils doivent imaginer une manière de faire un bruitage de leur choix. Après s'être entraînés, ils le font écouter aux autres qui doivent deviner de quoi il s'agit.
2. Les élèves sont répartis en petits groupes et reçoivent une situation qu'il va falloir bruite avec le matériel présent en classe.  
Un exemple de situation : Une dame marche dans la rue. Il pleut. Elle s'arrête devant sa porte d'entrée et l'ouvre avec sa clé. Elle entre dans la pièce, pose ses clés sur un meuble puis va s'asseoir à son bureau. Au sol, il y a du tapis. Elle s'assoit à son bureau et se met à écrire à l'ordinateur.  
Après avoir répertorié l'ensemble des bruits à produire dans la situation, les élèves disposent de plusieurs minutes pour imaginer comment produire chaque son à l'aide du matériel présent en classe.  
Chaque groupe réalise ensuite l'enchaînement des bruitages pour reproduire la situation. Les autres élèves ferment les yeux pour mieux imaginer la scène.  
L'enseignant enregistre chaque groupe de manière à pouvoir réécouter, si nécessaire, une production.  
Un des enregistrements peut même être placé sur le blog de la classe (par exemple) afin de le partager avec les parents. Dans ce cas, le descriptif de la situation est également précisé.

### 3. Les bruitages de notre livre [25 minutes]

Les élèves répertorient les bruitages à réaliser pour le livre qui sera transposé en vidéo. Ils imaginent comment produire ces bruitages à l'aide du matériel dont ils disposent dans la classe.

## Piste d'évaluation

Mettre du matériel simple à disposition et proposer à l'élève de produire un son simple.

Suggestion d'indicateur :

Le son produit est ressemblant.



Il est possible de trouver facilement des sons sur Internet pour agrémenter vos vidéos. Attention cependant que, généralement, la musique et les bruitages proposés sont soumis à des droits d'auteur. Il est d'ailleurs important d'attirer l'attention des élèves sur ce point.

Toutefois, plusieurs plateformes en ligne proposent des supports libres d'utilisation. Il suffit alors généralement d'y faire référence dans le générique du film.



Parmi les banques de sons libres de droits, nous vous conseillons :

- « [www.universal-soundbank.com](http://www.universal-soundbank.com) » pour les bruitages
- « <https://www.musicometre.com> » pour les musiques d'ambiance

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « Le jeu des bruitages »

Activité n°6

30 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont découvert le métier de bruiteur. Ils ont vu que, pour produire des bruits, il utilise souvent des objets de la vie de tous les jours. Et si vous vous amusez à créer des sons ?

#### L'objectif de l'activité est de

Créer des bruitages avec du matériel présent dans la maison.

#### Le matériel nécessaire

- Tout ce qui se trouve dans la maison 😊

#### Le déroulement

Ensemble, essayez d'imiter ces bruits en utilisant des objets de votre maison (un vêtement, une brosse à dent, une assiette...). Laissez aller votre imagination...

- La pluie - Le tonnerre - Le galop d'un cheval - Le feu qui crépite dans la cheminée
- Quelqu'un qui rame dans l'eau - Le vent - ...

Attention : vous n'avez pas le droit de faire du bruit avec votre bouche !  
Vous pouvez naturellement vous amuser à créer d'autres bruits...



Vous trouverez un film qui présente le métier de bruiteur ici :  
<https://www.youtube.com/watch?v=gl4wZdtLvo>

#### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

#### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

## « La production de la capsule vidéo »

Séance n° 9

 100 minutes**Contexte de la séance**

Au terme du module, les élèves auront créé une capsule vidéo proposant la transposition d'un livre (support papier) en vidéo. Après avoir observé différentes vidéos, les élèves vont réaliser leur "livre vidéo" (film d'animation)

**Objectif de la séance**

Utiliser les outils techniques disponibles en classe pour produire un « livre vidéo » (film d'animation)

**Acquis d'apprentissage**

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser le matériel à disposition pour produire un contenu médiatique (vidéo).
- d'orienter sa production médiatique en tenant compte du (des) destinataire(s).

**Matériel nécessaire**

- Le matériel nécessaire à la captation des images et du son (caméra, tablette...)
- Le matériel nécessaire au montage de la vidéo (si nécessaire)

**Déroulement**

Il est difficile de proposer une méthodologie précise. Celle-ci dépend de nombreux facteurs liés à chaque classe (format attendu du produit fini, matériel à disposition, nombre d'élèves...).

Tout au long du processus, il est en tout cas important de prévoir des temps d'évaluation collective afin d'amener le groupe à porter un regard critique constructif constant sur ce qu'il réalise :

- « *Que pensez-vous des photos prises pour notre montage ?* » « *Conviennent-elles ?* » « *Pourquoi ?* » « *Que faudrait-il éventuellement améliorer (le cadrage, la netteté...)* ? »
- « *Que pensez-vous de l'enregistrement audio que nous avons réalisé ?* » « *Convient-il ?* » « *Pourquoi ?* » « *Que faudrait-il éventuellement améliorer (le débit ou le niveau de parole, éviter les bruits de fond parasites, ajouter des bruitages...)* ? »

Avant de commencer la réalisation du montage, le matériel est préparé et mis en place par les élèves. Les différentes procédures (pour la captation des images et du son, la réalisation des

bruitages...) sont rappelées.

La capsule finalisée est placée sur le internet.

### Piste d'évaluation

La dimension technique (écrire un média)

Suggestion d'indicateur :

L'élève utilise correctement le matériel de captation des images.



Quelques principes généraux :

- Plus les élèves sont acteurs, plus ils apprennent. Il est donc important que, durant l'ensemble du processus de production, ce soient eux qui manipulent au maximum les outils techniques nécessaires à la réalisation de la capsule vidéo.
- Si, malgré tout, il s'avère que les élèves ne participent pas à une étape technique, (le montage via un logiciel spécifique, par exemple), il est important qu'ils perçoivent tout de même l'ensemble des étapes du processus de production. Aussi, n'hésitez pas à leur montrer et expliquer la manière dont vous procédez.
- Les élèves sont en plein apprentissage et il est utopique d'exiger d'eux l'excellence. La finalité est bien plus liée aux apprentissages qu'au produit fini...



Il existe de nombreux logiciels de montage vidéo sur le marché. Parmi ceux disponibles gratuitement, « Videopad » retient notre attention. Relativement simple d'utilisation, il peut être utilisé sur tous les systèmes d'exploitation.

- Pour télécharger Videopad : [www.nchsoftware.com/videopad/fr](http://www.nchsoftware.com/videopad/fr). Attention de bien vous assurer que vous téléchargez la version gratuite (et pas d'essai).

## PRODUISONS UN « LIVRE VIDÉO »

### « La vidéo de la classe »

Activité n°7

🕒 30 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont créé une petite vidéo...

#### L'objectif de l'activité est de

Découvrir ensemble la vidéo réalisée en classe et en parler

#### Le matériel nécessaire

Un appareil (ordinateur, tablette...) connecté à Internet

#### Le déroulement

Une vidéo créée par les élèves de la classe de votre enfant se trouve sur le site de l'école. Et si vous la visionniez ensemble ? C'est une chouette idée, non ?  
Demandez à votre enfant de se rendre sur la page où se trouve la vidéo. Dès que vous êtes prêts, il n'a plus qu'à lancer la lecture...



À la fin, n'hésitez pas à lui donner votre avis et à lui demander qu'il vous explique la façon dont ils ont créé la vidéo.

Et pour terminer, que diriez-vous de laisser un petit commentaire sur la page de la vidéo ?

#### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

#### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

## RÉALISONS ET DIFFUSONS UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE

### « La conception de notre vidéo »

Séance n° 10

🕒 400 à 500 minutes (réparties en plusieurs séquences)

#### Contexte de la séance

Durant cette séance, les élèves vont produire une vidéo qui sera diffusée dans le cadre d'une exposition multimédia organisée dans l'école.

#### Objectif de la séance

Créer et produire une capsule vidéo.

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser le matériel à disposition pour produire un contenu médiatique (vidéo).
- d'orienter sa production médiatique en tenant compte de la situation de communication.

Cela dit, il s'agit d'une tâche globale qui permet de travailler de nombreuses compétences en éducation aux médias (principalement pour « écrire un média »).

#### Matériel nécessaire

- Le matériel nécessaire à la captation des images et du son (caméra, tablette...)
- Le matériel nécessaire au montage de la vidéo (si nécessaire)
- Un projecteur numérique

#### Déroulement

La procédure proposée dans cette fiche peut facilement être adaptée selon le type de contenu produit.

#### 1. La situation de communication [25 minutes]

Avant tout, il est important de définir les éléments de la situation de communication et déterminer ce que chacun de ces éléments va avoir comme incidence sur le contenu :

- g) L'émetteur (Qui sommes-nous ?)
- h) Le récepteur (À qui allons-nous / voulons-nous nous adresser ?)
- i) Le message (Quelles idées principales voulons-nous exprimer ?)
- j) Le canal (Via quel canal allons-nous communiquer ?)
- k) Le code (texte, audio, image fixe, vidéo...)
- l) Le moment (Quand ? Le message est-il éphémère ou non ?)

#### 2. La stratégie de captation des images (« la mise en place technique ») [25 à 50 minutes]

Avant le tournage, les élèves réfléchissent la façon dont les images seront captées :

- « Allons-nous tout tourner en une seule prise ou en plusieurs ? « Pourquoi ? »

- *Etant donné le jeune âge des élèves du groupe classe et leurs compétences techniques, nous conseillons, dans la mesure du possible, de concevoir le tournage en une seule prise.*

- « Où allons-nous filmer ? »
- « Que prévoyons-nous de montrer en arrière-plan »
- « De quels matériels disposons-nous ? », « Quel est le plus approprié pour notre projet ? »
- « Quel dispositif allons-nous mettre en place pour capter au mieux les images ? »
- « Où les intervenants et la caméra seront-ils placés », « En quoi est-ce judicieux ? »
- ...

« *Et si nous regardions comment les autres font ?* »

L'enseignant propose aux élèves de visionner deux ou trois capsules portant sur le même type de format.

Les élèves les critiquent et débattent des éléments qu'ils jugent intéressants ou non (tant sur l'aspect informationnel que technique). Enfin, ils dégagent une structure générale.

Durant cette phase de « mise en place technique », il est important que les élèves considèrent :

- Le message
  - Le type de message à communiquer
  - La nécessité éventuelle ou la volonté de montrer des images spécifiques pour illustrer le contenu
  - ...
- La technique
  - Le temps dont on dispose
  - Le matériel disponible
  - Les compétences techniques de chacun
  - ...
- Les destinataires
  - Ce qui est le plus susceptible de l'intéresser et de capter son attention

### 3. **Élaboration des contenus** [50 à 100 minutes]

« Que voulons-nous dire et comment ? »

Avant toute chose, les élèves dressent la liste de l'ensemble des idées qui devront être communiqués au travers de la vidéo.

Ensuite, ils définissent la manière dont chaque élément sera exprimé (par la parole, par l'image, ou par les deux).

Deux propositions d'organisation (parmi d'autres) :

1. Toutes les idées à exprimer sont listées et organisées sous la forme d'un schéma mental (ou carte conceptuelle).  
Ensuite, les élèves déterminent la façon dont chaque idée sera exprimée : les éléments qui seront exprimés par la parole sont entourés dans une couleur et ceux qui le seront par l'image dans une autre.
2. Sous la forme d'un tableau

Thème abordé	Ce qui sera dit	Ce qui sera montré

Il s'agit ensuite d'une phase classique d'élaboration de contenus. L'organisation méthodologique est celle généralement mise en place par l'enseignant.

#### 4. Mise en place et réalisation du tournage [50 minutes]

Avec l'aide de l'enseignant, les élèves préparent le matériel et mettent en place « le plateau ». Ils tiennent compte du dispositif décidé préalablement (et ajusté si nécessaire) ?

Si besoin, ils prévoient un décor, des accessoires et des tenues vestimentaires spécifiques.

Les rôles de chacun durant le tournage est défini.

Attention : Si cela s'avère nécessaire, de prévoir un temps d'appropriation du matériel par les élèves.

#### 5. Le tournage [50 à 100 minutes]

Le tournage est effectué selon les modalités décidées par l'ensemble du groupe.

Tout au long du processus, il est en tout cas important de prévoir des temps d'évaluation collective afin d'amener les élèves à porter un regard critique constructif constant sur ce qu'ils réalisent.

Directement après le tournage (si possible), ils visionnent le contenu et s'expriment librement (tant sur le fond que sur la forme) à propos de la qualité des images et du son. Si besoin, ils envisagent des améliorations liées à l'image (le cadrage, la netteté, la stabilité de la caméra...) et du son (le débit ou le niveau de parole, la présence de bruits de fond parasites...). Ils observent et critiques également les attitudes de chacun (le positionnement, les déplacements, le regard...).

#### 6. La diffusion

Avant diffusion, la capsule finale est validée par le groupe.

Dès que possible, celle-ci est placée en ligne afin de pouvoir être vue (et commentée ?) par les parents.

### Piste d'évaluation

La dimension technique (écrire un média)

Suggestion d'indicateur :

L'élève utilise correctement le matériel de captation des images.



Quelques principes généraux :

- Plus les élèves sont acteurs, plus ils apprennent. Il est donc important que, durant l'ensemble du processus de production, ce soient eux qui manipulent au maximum les outils techniques nécessaires à la réalisation de la capsule vidéo.
- Il est important de favoriser les échanges entre élèves pendant les activités de découverte des outils techniques et d'encourager chacun à partager ses questionnements et ses connaissances avec les autres. Mieux vaut ne pas donner trop d'explications aux élèves et les laisser apprendre de leurs échanges, de leurs observations et de leurs essais et

erreurs.

- Si, malgré tout, il s'avère que les élèves ne participent pas à une étape technique, (le montage via un logiciel spécifique, par exemple), il est important qu'ils perçoivent tout de même l'ensemble des étapes du processus de production. Aussi, n'hésitez pas à leur montrer et expliquer la manière dont vous procédez.
- Les élèves sont en plein apprentissage et il est utopique d'exiger d'eux l'excellence. Les objectifs de l'enseignant doivent être bien plus liés aux apprentissages qu'au produit fini...



Pour aller plus loin :

Média Animation et ACMJ, *Tournez Jeunesse ! Mener un projet vidéo avec des jeunes*, 2011. <http://tournezjeunesse.be/>

## PRODUISONS UN « LIVRE AUDIO »

### « La vidéo de la classe »

Activité n°8

🕒 30 min

#### Le contexte de l'activité

En classe, les enfants ont créé une petite vidéo...

#### L'objectif de l'activité est de

Découvrir ensemble la vidéo réalisée en classe et en parler

#### Le matériel nécessaire

Un appareil (ordinateur, tablette...) connecté à Internet

#### Le déroulement

Une vidéo créée par les élèves de la classe de votre enfant se trouve sur le site de l'école. Et si vous la visionniez ensemble ? C'est une chouette idée, non ?

Demandez à votre enfant de se rendre sur la page où se trouve la vidéo. Dès que vous êtes prêts, il n'a plus qu'à lancer la lecture...



À la fin, n'hésitez pas à lui donner votre avis et à lui demander qu'il vous explique la façon dont ils ont créé la vidéo.

Et pour terminer, que diriez-vous de laisser un petit commentaire sur la page de la vidéo ?

#### Pour les enfants : comment as-tu vécu cette activité?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)

#### Et vous, parent, comment avez-vous vécu cette activité ?

- Fun, amusé, génial
- Content, sympa, bien
- Pas content, nul, dégoûté
- Pas compris, étonné
- "On a eu un problème" (technique par ex.)