



# PROGRAMME

# D'ÉDUCATION À L'IMAGE

## 2022



### Production Intellectuelle 2



**PARTENAIRES :**

Afeji (Chef de file du projet)  
 CPIP- CENTRUL PENTRU PROMOVAREA  
 INVATARII PERMANENTE TIMISOARA  
 ASOCIATIA  
 ASSOC- Asociatia Profesionala  
 Neguvernamentala de Asistenta Sociala  
 ASSOC  
 NPP- No Place Productions  
 Aproximar - Cooperativa de Solidariedade  
 Social, CRL  
 CinéLigue Hauts-de-France  
 L'Univers Cité

**AUTEURS :**

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade  
 Social, CRL  
 João Amaral  
 Teresa Sousa  
 Rita Lourenço  
 Tiago Leitão (Coordination)

**CONTRIBUTIONS :**

Partenariat du projet Edukino

**REMERCIEMENTS :**

N/A

**DATE DE PUBLICATION :**

2022

Le soutien apporté par la Commission européenne à la réalisation de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

## Sommaire

<b>Introduction</b> .....	<b>6</b>
<b>1. À qui s'adresse ce programme ?</b> .....	<b>8</b>
<b>2. Principal objectif</b> .....	<b>9</b>
<b>3. Les sujets couverts par le Programme d'Éducation à l'Image</b> .....	<b>12</b>
3.1. L'empathie.....	12
3.2. Le dialogue interculturel.....	14
3.3. L'école comme lieu sûr.....	15
3.4. L'éducation multiculturelle.....	16
3.5. L'image de soi et les réseaux sociaux .....	17
<b>4. Définitions et mots-clés</b> .....	<b>19</b>
<b>5. Méthodologie</b> .....	<b>23</b>
Chapitre I.....	25
Établir un climat de confiance au sein de la classe .....	23
Chapitre II .....	33
Introduction aux images animées .....	32
Chapitre III .....	42
Écrire avant le film .....	41
Chapitre IV .....	49
Du texte à l'image .....	49
Chapitre V.....	60
Raconter une histoire par le son .....	60
Chapitre VI .....	67
Ecriture et stop-motion .....	67
Chapitre VII .....	74
Leçon sur l'estime de soi .....	74
Chapitre VIII.....	82
Visionnage de films.....	82
Chapitre IX.....	89
Aspects culturels via la voyages scolaires .....	88
Chapitre X.....	91
Projet final.....	91
<b>Conclusion</b> .....	<b>93</b>



L'idée du projet est née d'une observation selon laquelle les enfants en situation de précarité, de migration et/ou d'accueil dans des structures spécialisées etc. ont tendance à rencontrer davantage d'obstacles pour accéder à des programmes qui, paradoxalement, visent à élargir leurs compétences pour faire face aux problèmes, tels que ceux causés par le confinement :



- Outils numériques et internet difficiles d'accès ;
- Faible suivi scolaire à domicile : illettrisme, accès difficile à la langue, illettrisme numérique, manque d'intimité, parents peu ou pas scolarisés par le passé ;
- Accès réduit à la culture et l'art : connaissance moindre des lieux et des activités disponibles, priorité aux besoins, difficultés à se présenter dans certains lieux (peur du jugement, du rejet, peur que l'événement soit payant) ;
- Sans oublier le besoin crucial de savoir faire preuve d'esprit critique à l'égard des journaux, des médias et des images en général. Il est également important que les jeunes soient conscients des implications de leur propre image dans les sphères publiques.

Par conséquent, le projet EduKino a été conçu pour répondre aux besoins identifiés et contribue au développement d'autres compétences en rapport au public ciblé. La coopération intersectorielle et transnationale est la clé de la réussite du projet, car tous les partenaires du projet apportent leur expérience pour atteindre le public et ce n'est que collectivement qu'ils peuvent aborder l'amas de problèmes auxquels ces enfants sont confrontés.



# Introduction

L'éducation à l'image se présente aujourd'hui comme une nécessité lorsqu'on travaille avec un jeune public car celui-ci est de plus en plus confronté à la production et à la diffusion d'images qui sont produites non seulement par des professionnels, mais aussi par des personnes lambda au quotidien. Il est alors nécessaire de les sensibiliser à la production d'images, à la construction de discours par l'image, à l'esprit critique face à la production d'images, à comprendre comment et par qui sont créées ces images, etc.

L'éducation à l'image peut être un moyen amusant et utile pour l'intégration de groupes plus vulnérables (comme la population migrante) au sein de le pays d'accueil. Ce document vise à fournir aux professionnels qui travaillent directement avec des enfants issus de l'immigration des outils pour mettre en place l'éducation à l'image dans leur pratique professionnelle. Offrir aux élèves des compétences associées à la production d'images favorisera leur intégration grâce aux outils essentiels appris pour devenir des acteurs proactifs dans leur processus d'intégration. Ces compétences leur permettent de prendre la parole et de faire part de leur parcours pour sensibiliser à ces situations précaires. En outre, un espace sûr de partage d'expériences se créera grâce au programme ce qui, en soi, apportera soutien aux enfants vulnérables.

En tant que travailleurs dans les domaines du social et de l'éducation, ou en tant que professionnels de l'éducation à l'image, nous remarquons que des publics comme les jeunes en situation de précarité ou de migration sont confrontés à davantage d'obstacles techniques et sociaux pour accéder aux outils leur permettant d'être actifs dans la production d'images et dans la représentation de soi dans les sphères publiques. Les programmes sont généralement élaborés pour s'adapter à un large panel de personnes. Le résultat mécanique est que les personnes qui sont déjà considérés « hors de la société » ne trouvent pas de solutions à leurs problèmes dans ces programmes. D'autre part, les personnes qui mettent en œuvre ces programmes rencontrent des difficultés pour atteindre ces publics et s'adapter à leur contexte : faible utilisation/connaissance d'internet et des outils numériques, parfois illettrés, peu d'intimité à la maison, difficultés à poursuivre un cursus scolaire, etc.

Notre objectif est donc de développer une approche de l'éducation à l'image se fondant sur les problèmes rencontrés par les jeunes en situation de vulnérabilité. Cela passe par une méthodologie qui est pensée en tenant compte des obstacles techniques du public, mais aussi par un contenu et un format qui apportent un sens et un objectif dans la vie quotidienne des jeunes. En outre, cette méthodologie



peut servir de mécanisme de sensibilisation pour les enseignants ou autres acteurs scolaires et communautaires, qui jouent un rôle important dans le processus de développement des enfants. Donner des moyens à ces acteurs et leur fournir des outils pour mettre en œuvre des programmes d'éducation à l'image, avec leurs enfants et leurs jeunes, est un moyen de promouvoir une attitude plus inclusive à l'école et dans les communautés.



# 1. À qui s'adresse ce programme ?

Ce projet s'adresse aux enfants âgés de **6 à 12 ans** avec des moyens réduits. Plus précisément, ceux qui sont issus de l'immigration et qui cherchent actuellement à s'intégrer dans le pays d'accueil. Le contexte de la pandémie de covid-19 et des confinements a mis en évidence de manière radicale certains problèmes auxquels sont confrontés les enfants en général, et surtout les enfants vivant dans des situations de précarité et/ou de migration.

L'idée du projet est née d'une observation selon laquelle les enfants en situation de précarité, de migration et/ou d'accueil dans des structures spécialisées etc. ont tendance à rencontrer davantage d'obstacles pour accéder à des programmes qui, paradoxalement, visent à élargir leurs compétences pour faire face aux problèmes, tels que ceux causés par le confinement :

- Outils numériques et internet difficiles d'accès ;
- Faible suivi scolaire à domicile : illettrisme, accès difficile à la langue, illettrisme numérique, manque d'intimité, parents peu ou pas scolarisés par le passé ;
- Accès réduit à la culture et l'art : connaissance moindre des lieux et des activités disponibles, priorité aux besoins, difficultés à se présenter dans certains lieux (peur du jugement, du rejet, peur que l'événement soit payant) ;
- Sans oublier le besoin crucial de savoir faire preuve d'esprit critique à l'égard des journaux, des médias et des images en général. Il est également important que les jeunes soient conscients des implications de leur propre image dans les sphères publiques.

Le programme peut être mis en pratique par des professionnels travaillant auprès des enfants issus de l'immigration (âgés de 6 à 12 ans) qui souhaitent élargir leurs connaissances sur l'éducation à l'image et enrichir leur pratique professionnelle avec des activités dynamiques et ludiques liées à la production d'images. Les secteurs concernés sont les suivants :



**Secteur de l'éducation** : enseignants, médiateurs, conseillers pédagogiques, coordinateurs ;



**Secteur du médico-social** : travailleurs sociaux, médiateurs, éducateurs, coordinateurs ;





**Secteur culturel** : médiateurs, animateurs, coordinateurs, artistes ;



**Autres secteurs** travaillant auprès des enfants en situation de précarité ou de migration.

Par conséquent, le projet EduKino a été élaboré pour répondre aux besoins identifiés en termes d'éducation à l'image et de développement d'autres compétences en rapport au public. La coopération intersectorielle et transnationale est la clé de la réussite du projet, car tous les partenaires du projet apportent leur expérience pour atteindre le public ciblé et ce n'est que collectivement qu'ils peuvent aborder l'amas de problèmes auxquels ces enfants sont confrontés.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

## 2. Principal objectif

L'objectif général du programme est de permettre aux professionnels (avec ou sans expérience d'éducation à l'image) de mettre en œuvre un programme d'éducation à l'image, afin de doter leurs élèves non seulement des compétences essentielles pour analyser et interpréter des contenus liés à l'image, mais aussi pour s'exprimer à travers la production d'images. Cela leur offrira, de manière indirecte, à la fois une acquisition de solides compétences et également un renforcement de leur estime de soi et de l'image positive qu'ils ont d'eux-mêmes.

Le programme d'éducation à l'image d'EduKino va donc, auprès des jeunes :

- Les accompagner dans l'acquisition de nouvelles compétences telles que l'utilisation d'outils vidéo, audio et numériques ;
- Améliorer leurs capacités à gérer et à comprendre la production d'images et les questions associée à sa propre représentation ;
- Consolider leur image positive auprès des autres ;
- Forger un sentiment d'appartenance à une communauté qui les entoure, Européenne par exemple ;
- Leur apprendre à transférer les compétences acquises dans leur vie personnelle, professionnelle et pédagogique ;
- Stimuler un intérêt pour d'autres domaines connexes tels que l'éducation aux médias, la culture numérique, les outils, les arts et la vie culturelle dans leur environnement ;
- Initier un travail intellectuel autour de l'image et de sa production ;
- Les engager dans un domaine qu'ils connaissent peu mais qui est essentiel pour leur vie de citoyen ;
- Renforcer leur confiance en eux en les amenant à valoriser et à partager leurs connaissances et leurs compétences par le biais d'ateliers ludiques ;
- Donner une voix à ceux qui pourraient devenir des leaders au sein de leur communauté ;
- Chercher à leur créer une classe plus inclusive en développant et créant des possibilités d'apprentissage sur les différentes cultures ;
- Leur offrir des opportunités de dialogue interculturel, promouvoir l'empathie et œuvrer en faveur d'une éducation multiculturelle ;
- Chercher à développer un sentiment d'appartenance et d'intégration chez les plus vulnérables ;
- Inciter ceux issus d'un milieu vulnérable à parler de leurs réalités et à partager leurs expériences.

Il est donc important que le programme comprenne des activités, favorise des discussions et des débats sur des sujets liés à la migration, encourage l'engagement culturel, renforce une image positive d'eux-mêmes et, par conséquent, leur confiance en eux.

Pour les enfants impliqués	Pour les professionnels impliqués
Aider au renforcement d'une image positive de soi	Possibilité d'appliquer et de remettre en question de nouvelles stratégies et méthodologies
Forger un sentiment d'appartenance à la communauté qui les entoure	Une collaboration étroite entre les multiples acteurs professionnels favorise un renforcement de leurs capacités et une meilleure atténuation des risques
Nouvelles compétences	



## 3. Les sujets couverts par le Programme d'Éducation à l'Image

Les éducateurs qui mettent ce programme en pratique doivent favoriser une intégration réussie de leurs élèves. Les éducateurs doivent garder à l'esprit que, bien que ce programme soit un programme d'éducation à l'image, son objectif final est d'outiller leurs élèves pour qu'ils s'intègrent plus facilement dans le pays d'accueil ; et de sensibiliser les enfants et les jeunes (des pays d'accueil) à mieux accueillir et intégrer les personnes vivant dans d'autres contextes, provenant d'autres pays et avec des cultures différentes. Par conséquent, le programme d'éducation à l'image d'Edukino se concentrera sur quelques thèmes qui, selon le partenariat du projet Edukino, sont essentiels pour une intégration réussie des migrants au sein du pays d'accueil. Ces thèmes étant :



L'empathie



Le dialogue interculturel



L'école comme lieu sûr



L'éducation multiculturelle



L'image positive de soi-même avec les réseaux sociaux

Nous analyserons chaque domaine et chacun sera mis en relation avec l'intégration et l'inclusion des migrants dans le pays d'accueil. En outre, les activités suivantes permettront de développer ces domaines, en favorisant également l'essor des compétences nécessaires à la production de contenu visuel.

### 3.1. L'empathie



Mark Davis définit l'empathie comme « les réactions humaines face aux expériences vécues par un autre » (Davis, 1983). Elle peut se traduire par la compassion et la compréhension d'une expérience émotionnelle d'une autre personne. En résumé, c'est la capacité

de l'observateur à comprendre émotionnellement et cognitivement ce qu'une autre personne est en train de vivre. Être empathique envers quelqu'un peut lui offrir le sentiment d'être accompagné et aidé.

Selon Miller, Stiff et Ellism (1988), il existe deux aspects de l'empathie : la préoccupation empathique (ou



sympathie), qui consiste à se préoccuper du bien-être d'une autre personne sans pour autant vivre son état émotionnel comme s'il s'agissait du sien ; et la contagion affective, qui se produit lorsque l'état émotionnel d'un individu est directement influencé par celui d'une autre personne, amenant l'individu à reproduire les émotions de cette dernière. Toujours selon ces auteurs, une relation indéniable existe entre le degré d'empathie (mesuré par ces deux aspects) et l'aptitude des travailleurs sociaux à répondre de manière appropriée à leurs clients (Miller et al., 1988).

L'empathie peut représenter un aspect très important dans le sentiment d'appartenance d'une personne (Bodaghi, Cheong, & Zainab, 2016). Ceci est particulièrement évident et présent chez les personnes qui déménagent dans des pays étrangers et qui demandent à être soutenus.

Faire preuve d'empathie est une étape cruciale pour favoriser le sentiment « d'être à sa place », et finalement, le sentiment d'être intégré. Dans la pyramide de Maslow, le « besoin d'appartenance » est le troisième besoin le plus important, après le bien-être physiologique et la sécurité. Ce besoin fait référence aux relations grâce auxquelles nous partageons les réalités des autres, et nous nous connectons aux autres, jusqu'à ce que notre portée par l'appartenance puisse s'étendre au-delà de nos limites. Baumeister explique l'appartenance dans sa dimension sociale : Les êtres humains sont des

créatures intensément sociales qui ont un besoin d'appartenance et de connexion avec les autres (Baumeister et Leary, 1995).

L'éducateur a un rôle important à jouer pour favoriser l'empathie auprès de ses élèves. L'éducateur doit être disponible et doit encourager les élèves en étant empathique avec eux. D'autre part, les élèves doivent également apprendre à être empathiques entre eux. Grâce à l'empathie, les élèves apprennent à se comprendre, ce qui les aide à construire des amitiés basées sur des relations positives de confiance (Sornson, 2014).

L'empathie peut également contribuer à renforcer les relations au sein d'une communauté. Les compétences acquises en communiquant de manière interculturelle avec leurs camarades de classe seront réutilisées au cours de leur vie, au sein de leur communauté. Les solides relations nées d'un fort degré d'empathie ont le potentiel de renforcer leur communauté et d'établir un climat de confiance (Owen, 2015).

L'empathie peut également préparer les élèves à devenir des leaders au sein de leur communauté. Ces derniers doivent comprendre les personnes qu'ils dirigent et être capables de montrer qu'ils se soucient d'elles (Owen, 2015). Les articles sur le leadership soulignent que le développement humain est une qualité essentielle du leadership et qu'il peut également être lié positivement à la performance professionnelle (Owen, 2015 ; Sadri, Weber, & Gentry, 2011).



## 3.2. Le dialogue interculturel



Le dialogue interculturel (ICD) se caractérise par « un échange de vues ouvert, respectueux et basé sur la compréhension mutuelle, entre des individus et des groupes qui ont des origines et un patrimoine (...) différent » et qui conduit à une meilleure compréhension de la perception globale de l'autre (Conseil de l'Europe, 2008). Il s'agit d'un dialogue entre les cultures, qui est le mode de conversation démocratique le plus ancien et le plus important et qui peut aider à éviter le rejet et la violence. Son objectif est de nous aider à vivre ensemble dans un climat de paix et d'amélioration au sein d'un monde multiculturel, et de développer un sentiment de communauté et d'appartenance.

Le concept de dialogue interculturel comprend le développement d'autres concepts qu'il est nécessaire d'aborder :

**Compétences interculturelles** – c'est-à-dire de bénéficier des connaissances pertinentes adéquates concernant les cultures, ainsi que des connaissances générales sur les types de problèmes rencontrés lorsque des sujets de cultures différentes interagissent. Il faut par conséquent être réceptif concernant l'établissement et la préservation du contact avec des personnes de cultures différentes ainsi que l'utilisation des compétences requises pour faire appel à la fois aux connaissances et aux

comportements lors d'interactions avec des personnes de cultures différentes.

**Convivialité** – rendue possible par le partage des univers sociaux – auquel elle contribue – qu'il s'agisse de structures où l'on travaille ou des quartiers dans lesquels on vit. Partager les mêmes valeurs, croyances, attitudes n'est pas nécessaire pour la bonne gestion des interactions dans ces différents univers sociaux, seulement la curiosité, l'intérêt et la tolérance communs le sont. La convivialité change finalement notre perception du type de relations sociales entre les individus et les groupes.

**Diversité culturelle** – c'est-à-dire l'existence d'une grande variété de cultures dans le monde d'aujourd'hui. La diversité culturelle permet ce que les compétences interculturelles exigent : comprendre la culture de chacun mais aussi reconnaître que chaque culture n'offre qu'une option parmi de nombreuses possibilités.

Il s'agit d'un aspect important sur lequel insister au sein de la classe car les écoles sont remplies de cultures différentes. L'initiative du projet Edukino considère le dialogue interculturel comme une manière d'échanger sainement des idées et, finalement, d'apporter aux élèves des connaissances et des perspectives différentes.

Les enseignants et les autres professionnels ont un rôle très important à jouer dans la promotion du dialogue interculturel car ils sont les



médiateurs de l'échange culturel au sein d'une classe. L'échange de différentes perspectives profite à la fois à l'éducateur, qui apprend et élargit ses connaissances sur différentes réalités, mais aussi aux enfants, qui bénéficient d'un espace sûr pour parler de leurs

combats et de leurs situations personnelles dans un environnement sans jugement. (Pour plus de concepts fondamentaux sur l'interculturalité, consultez le site : <https://en.unesco.org/interculturaldialogue/core-concepts>)

### 3.3. L'école comme lieu sûr



En prenant en compte l'empathie et la promotion du dialogue interculturel, les éducateurs devraient encourager un espace sûr pour les élèves afin qu'ils se sentent libres de faire des erreurs sans être jugés ou moqués. L'école devrait être un lieu où ils peuvent s'engager dans des échanges critiques, honnêtes, civils et stimulants sur des sujets sensibles. En tant qu'éducateur, vous souhaitez que vos élèves se sentent à l'aise lorsque des sujets difficiles sont lancés dans votre classe.

Promouvoir le sentiment de sécurité dans les écoles est un aspect crucial de la construction d'une relation positive avec l'éducation. Lorsque les élèves prennent

- **Révisant votre programme d'enseignement** - Inclure une déclaration sur la diversité indiquant votre intention de construire un environnement d'apprentissage diversifié. Vous pouvez choisir une liste de lecture diversifiée avec des auteurs de différentes origines, ou prévoir de faire intervenir différents types de professionnels de différents milieux

peur et ne sentent plus en sécurité, qu'ils craignent d'être victimes de harcèlement ou qu'ils jugent que leurs enseignants ne les poussent pas vers le haut, ils n'apprennent pas aussi efficacement. Les élèves doivent être engagés et prendre des risques intellectuels dans un environnement sain et sûr. Ils doivent suivre des règles et des normes de conduite bien établies que les enseignants et les responsables de l'école créent. Une telle communauté se caractérise par des relations positives et fondées sur le respect entre les enseignants et les élèves et par un lieu où chaque élève a le sentiment d'avoir sa place (CAO Central, 2021).

En tant qu'éducateur, vous pouvez créer un environnement d'apprentissage sûr en... :

dans votre classe ; cela normalise l'idée que des personnes qui ne nous ressemblent pas peuvent nous apprendre quelque chose. Il convient également de mentionner que vous pouvez intégrer des projets qui célèbrent différentes identités et cultures, ce qui encouragera grandement les élèves à exprimer et

célébrer leurs différences (Fievre, 2021).

- **Organisant des échanges en classe** - Ces échanges sont un excellent moyen de favoriser un partage d'idées sain entre des personnes avec des origines et des racines différentes ; elles contribueront à créer un environnement d'apprentissage plus diversifié (Fievre, 2021).
- **Prononçant correctement les noms de famille des élèves** – cela peut faire office d'étape menant au respect et au développement de l'empathie. Cette

dimension démontre l'importance d'une prononciation correcte et de l'inclusion (Fievre, 2021). (Vous pouvez essayer de vous entraîner avec les noms des élèves avec l'outil suivant : <https://www.howtopronounce.com/>).

Par conséquent, vos élèves doivent se sentir à l'aise pour partager leurs expériences et ne pas se sentir jugés lorsqu'ils abordent des sujets sensibles de leur vie personnelle. Les éducateurs sont les premiers responsables de l'école, et il leur incombe de veiller à ce que l'école soit un lieu sûr pour ses élèves.

### 3.4. L'éducation multiculturelle



L'éducation multiculturelle désigne toute forme d'éducation qui intègre les valeurs, les croyances et les perspectives de personnes issues de milieux culturels différents. Elle repose sur le principe d'équité en matière d'éducation pour tous les élèves, quelle que soit leur culture, et vise à supprimer les obstacles aux possibilités d'éducation et à la réussite des élèves issus de milieux culturels différents. En pratique, les éducateurs peuvent modifier ou éliminer les politiques, programmes, matériels, leçons et pratiques pédagogiques qui sont soit, discriminatoires soit, pas assez inclusifs selon les différentes perspectives

culturelles. L'éducation multiculturelle part également du principe que les méthodes d'apprentissage et de pensée des élèves sont profondément influencées par leur identité et leur héritage culturels et que, pour enseigner efficacement à des élèves culturellement diversifiés, il faut des approches pédagogiques qui valorisent et reconnaissent leurs origines culturelles. Ainsi, l'éducation multiculturelle vise à améliorer l'apprentissage et la réussite de tous les élèves, en particulier des élèves issus de groupes culturels historiquement sous-représentés ou souffrant d'un faible taux d'instruction et de réussite. (Définition de l'éducation multiculturelle, The Glossary of Education Reform, 2013).



### 3.5. L'image de soi et les réseaux sociaux



De nos jours, une grande partie des informations sont communiquées via les réseaux sociaux. Cependant, en raison de leur manque de précision et d'objectivité, les informations peuvent être biaisées et présentées de façon malhonnête. La communication de masse peut offrir une vision irréaliste d'une personne lambda dans divers aspects quotidiens. Cela peut avoir une mauvaise influence sur la façon dont les gens perçoivent la vie des autres, et aussi la leur, par rapport à ceux qui attirent toute l'attention (Influence des médias et de la culture sur l'image de soi, 2017).

Les médias ne reflètent pas toutes les origines qui forment la culture d'aujourd'hui et il y a beaucoup de recherches sur la façon dont les médias peuvent affecter les perceptions de soi, les identités propres à la personne et les auto-évaluations. Les perceptions de soi sont les représentations mentales que l'on se fait de soi-même, qui dépendent des réactions reçues quotidiennement.

La société catégorise les personnes en fonction de rôles spécifiques déjà définis pour ce groupe. Si une personne n'est pas sûre de qui elle est (par exemple, les personnes issues de l'immigration), il peut être difficile de remplir le rôle défini (Miller, Van Esterik, & Van Esterik, 2007).

Des études ont démontré que la représentation des migrants dans les textes des médias anglais les représente émotionnellement de manière négative, comme « des envahisseurs étrangers venant en grand nombre et constituant une menace pour la communauté d'accueil » (Komarova, 2021). Par conséquent, le rôle des réseaux sociaux et la représentation erronée de groupes ethniques précis peuvent avoir un impact important sur la façon dont les gens sont perçus, et même sur la façon dont ils se perçoivent eux-mêmes.

Les éducateurs, qui sont en première ligne de l'éducation des enfants, doivent s'efforcer de lutter contre cette tendance et de sensibiliser le public à ce sujet, en donnant la parole aux personnes entrant dans la catégorie des « migrants ».

Donner à ces enfants l'occasion de partager leurs expériences, leurs doutes, leurs craintes et leurs motivations pourrait être un moyen efficace de résoudre ce problème, ainsi que de développer une classe plus réceptive. Cela aura non seulement un impact important sur la perception des migrants par la société, mais changera également l'image que les migrants ont d'eux-mêmes, ce qui conduira à une meilleure image de soi.





*Les partenaires du projet Edukino considèrent ces cinq piliers comme essentiels pour une éducation inclusive, pour améliorer la multiculturalité, la diversité et l'inclusion. Par conséquent, le programme d'éducation à l'image d'Edukino ne permettra pas seulement aux enfants migrants d'acquérir les compétences nécessaires à la production de vidéos et d'images, mais surtout, nous voulons créer des opportunités pour promouvoir une éducation multiculturelle en faisant de l'école un lieu sûr pour s'exprimer et partager ses expériences culturelles ; en renforçant l'empathie entre les élèves et avec les éducateurs ; en permettant aux élèves de s'exprimer correctement sur les plateformes de réseaux sociaux ; et en donnant une voix aux différentes cultures en promouvant un dialogue interculturel.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

## 4. Définitions et mots-clés

Puisque cet outil doit être appliqué par tout type de professionnel dont l'activité professionnelle vise l'intégration des migrants, il est important de lui fournir les bons outils pour le faire. Par conséquent, certains termes de base sont importants lors de l'application de l'éducation à l'image. Voici une liste de mots-clés qui sont nécessaire à la bonne compréhension de ce programme.

19

### Les enfants



Aider et soutenir les enfants a un impact direct sur leur environnement, comme leur famille, pour ceux qui en ont une, et leurs relations personnelles.

Commencer à mettre en lumière les enfants et ce qu'ils ont, plutôt que ce qu'ils n'ont pas, donne le ton dès le départ. Les enfants dynamiques et motivés peuvent avoir des motivations spécifiques, telles que l'éveil artistique.

D'autres n'en ont pas. Comment capter leur attention pour qu'un projet les attire, les fasse participer et s'assurer que cela contribue à les aider et à les soutenir dans leur parcours professionnel ? Comment faire en sorte que leurs pairs et d'autres parties externes reconnaissent et apprécient ce qu'ils ont appris et les compétences développées par les jeunes ?

### La culture



La notion de "culture" se traduit, dans son sens le plus large le long de ce fascicule, par une valeur. La culture participe à la défense des droits et des acquis culturels, qui sont à la fois fondamentaux et universels, et constitue une action concrète dans l'exercice de ces droits. Nous pouvons, à cet égard, nous référer aux définitions et à la description données à la culture dans l'Agenda 21 et par l'UNESCO.

La culture est très souvent une opportunité qui permet de mêler différents secteurs (économique, social, juridique, sanitaire, etc.) autour du projet d'un jeune individu. Nous tentons dans cette publication de réfléchir aux formes de soutien et d'accompagnement social et éducatif qui ont impliqué les artistes, les médiateurs culturels et les organisateurs événementiels.



## Le travail social



La définition internationale du travail social approuvée par l'Assemblée générale de l'IASSW (International Association of Schools of Social Works) le 10 juillet 2014, à Melbourne :

"Le travail social est une pratique professionnelle et une discipline. Il promeut le changement et le développement social, la cohésion sociale, le pouvoir d'agir et la libération des personnes. Les principes de justice sociale, de droit de la personne, de responsabilité sociale collective et de respect des diversités, sont au cœur du travail social. Etayé par les théories du travail social, des sciences sociales, des sciences humaines et des connaissances autochtones, le travail social encourage les personnes et les structures à relever les défis de la vie et agit pour améliorer le bien-être de tous" (d'après le site internet EASSW).

20

## L'intégration et l'inclusion



De synonymes à antonymes, les notions d'intégration et d'inclusion peuvent être comprises de diverses manières, en fonction des définitions et des pratiques en vigueur dans les différents pays.

\* **L'intégration** (selon la définition de la *SwissFondation* pour l'Éducation Spécialisée) - Terme générique principalement utilisé dans le domaine de la migration et du handicap. Utilisé pour la plupart pour désigner l'adaptation des individus "différents" dans les systèmes classiques. Se référer à son antonyme : exclusion ou ségrégation.

\* **Inclusion** - Terme généralement utilisé dans les concepts et la recherche en relation avec le travail social et l'éducation. La notion d'inclusion repose principalement sur un principe éthique qui remet en cause le caractère ségrégatif des systèmes sociaux et éducatifs en favorisant l'égalité des chances.

En termes d'inclusion, il n'y a pas de groupes de personnes avec ou sans handicap. Toutes les personnes ont des besoins communs et individuels. L'égalité et la différence sont toutes deux présentes, et la diversité est la norme. Cette norme peut être atteinte en changeant les structures et les points de vue existants.



D'un point de vue purement conceptuel, l'intégration de personnes différentes ou souffrant d'un handicap est souvent considérée comme la première étape nécessaire à leur inclusion.

Des termes utiles à distinguer :

## L'inclusion sociale

21



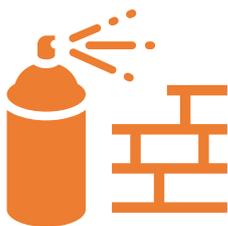
L'IIDRIS (Index International et Dictionnaire de la Réadaptation et de l'Intégration Sociale) définit l'inclusion sociale comme une "initiative visant à faire évoluer un individu isolé ou marginal vers une situation caractérisée par des échanges satisfaisants avec son environnement ; c'est aussi le résultat de cette initiative, qui s'évalue par la nature et la densité des échanges entre un individu et son environnement".

D'après le dictionnaire suisse de politique sociale, "l'inclusion (...) désigne l'ensemble des initiatives destinées à atténuer la menace que ces transformations [les mutations socio-économiques actuelles] font peser sur l'inclusion sociale." Cette notion, souvent confondue avec l'insertion, est plus ancienne et repose sur une définition sociologique précise. Un groupe, ou une société, est intégré lorsque ses membres se sentent liés les uns aux autres par des valeurs, des objectifs communs, le sentiment d'appartenir à un même groupe qui est renforcé par des interactions régulières (cf. E. Durkheim). L'intégration sociale est donc une propriété collective et l'inclusion, dans ce contexte, fait référence à la participation individuelle à un système social intégré.

Par conséquent, le terme insertion renvoie à un objectif et à un moyen. Elle est, d'une part, le résultat de mécanismes d'intégration, tels que la socialisation, par lesquels chacun, tout au long de sa vie, assimile des éléments lui permettant d'occuper une place au sein des échanges sociaux.

D'autre part, l'insertion fait référence aux initiatives menées à l'aide de mécanismes publics.

## L'utilité de l'art



Raisonné en termes de finalité ou d'utilité de l'art est un grand piège. Il est essentiel de dépasser l'idée que les initiatives artistiques ont pour but de permettre aux jeunes de simplement "s'exprimer", de parler d'eux-mêmes ou de leurs problèmes personnels. D'une part, s'exprimer n'est pas suffisant en soi. D'autre part, il est nécessaire de comprendre, de manière



authentique et sincère, ce que les jeunes disent lors de la mise en scène d'une production artistique, sur la société et leur vision de la vie en général. Nous les enfermons contre leur propre volonté derrière l'idée que les jeunes sont uniquement préoccupés par leurs problèmes personnels et ne sont pas ouverts à d'autres sujets. L'idéologie selon laquelle la culture est une thérapie pour les jeunes défavorisés n'est pas recommandée.



## 5. La méthodologie

Afin de garantir que les activités de ce programme soient inclusives et adaptées à la mise en œuvre du programme d'éducation à l'image, elles seront examinées et évaluées dans la phase d'expérimentation de ce programme, organisée pendant une année scolaire avec des enfants issus de l'immigration, et mise en œuvre par des professionnels qui travaillent directement avec eux (c'est-à-dire des enseignants, des médiateurs, des conseillers pédagogiques, des coordinateurs, des travailleurs sociaux, des éducateurs, des animateurs, des artistes et autres). Ces activités ont donc été conçues et dirigées en étroite collaboration avec des enseignants et des élèves issus de l'immigration, dont les idées, les commentaires et les réactions ont été pris en compte et inclus dans cet outil.

23

Veillez noter que lors de la mise en œuvre de ce programme, vous devez adapter les activités au contexte socioculturel des élèves et de la communauté d'accueil.

Le programme est conçu pour être mis en œuvre pendant une année scolaire. Néanmoins, la durée peut varier en fonction de la fréquence et de la durée des cours, et des activités mises en œuvre.

Avant de commencer la mise en œuvre de ce programme, les professionnels responsables devraient consulter l'outil "Compétences et recommandations" d'Edukino, développé dans le résultat précédant le projet. Cela garantira une mise en œuvre plus réussie et assurera que le professionnel est doté des compétences et des outils adéquates pour mettre ce programme en place.





# Programme d'Éducation à l'Image

*En tenant compte des thèmes de « l'empathie », du « dialogue interculturel », de « l'école comme un lieu sûr », de « l'éducation multiculturelle » et de « l'image positive de soi à travers les réseaux sociaux » comme des étapes importantes pour encourager l'inclusion et l'intégration dans la société, le chapitre suivant présentera quelques activités et exercices axés sur le développement de ces thèmes. En réponse vous trouverez une classe plus diversifiée et les résultats du travail d'acquisition de compétences utiles en termes de production d'images.*

## Chapitre I

### Etablir un climat de confiance au sein de la classe

Ce chapitre est la première étape du programme. Puisque nous cherchons à favoriser l'intégration et l'engagement, la construction d'une bonne relation entre l'éducateur et l'élève est essentielle. En tant qu'éducateur, vous devez garder à l'esprit que vous devez vanter les mérites de l'empathie, d'une éducation multiculturelle, du dialogue interculturel et de l'école comme lieu sûr.

25

Avant de commencer les exercices avec les enfants, il est important de faire leur connaissance, de découvrir leurs contextes spécifiques, de les détendre, de les mettre à l'aise avec l'éducateur et de s'assurer que partager leurs histoires et leurs cultures ne les met pas mal à l'aise. Les enfants doivent sentir qu'il n'y a pas d'obstacles à l'expression de soi. Pour la première partie du programme, il est important de faire en sorte que les élèves se sentent acceptés et que ce programme soit un lieu de confiance pour s'exprimer. À ce stade du programme, l'éducateur doit montrer aux élèves qu'il est prêt à leur consacrer du temps et à faire les efforts nécessaires. Les élèves ne peuvent s'engager que s'ils font confiance à l'éducateur et s'ils sentent qu'ils peuvent communiquer et être compris.

Pour faciliter l'engagement des élèves, les éducateurs doivent faire preuve de patience ; ils doivent également être créatifs et utiliser des outils et des moyens pour briser la glace qui leur donneront envie d'apprendre et de comprendre l'autre. L'objectif est de créer une bonne connexion et d'établir un climat de confiance entre les éducateurs et les élèves.

C'est pourquoi le premier chapitre comprendra quelques activités dynamiques et brise-glace, afin de créer un environnement serein et confortable pour le groupe. Il est important que l'éducateur réalise également ces activités car le partage d'informations peut améliorer la confiance et le confort des élèves. Quelques exemples d'activités brise-glace utiles pour susciter l'engagement sont énumérés ci-dessous :

- **Brise-glace I – Le P.R.É.N.O.M. :** C'est une façon amusante de faire réfléchir les élèves sur ce qu'ils aiment et n'aiment pas, tout en donnant à l'enseignant l'occasion d'apprendre le nom des élèves ;
- **Brise-glace II – Coucou Minou :** Ce brise-glace est un moyen interactif et amusant de mettre en avant une ambiance légère au sein de la classe. Il permet de démarrer le programme dans la joie et la bonne humeur, ainsi qu'une bonne impression de ce qui va suivre ;
- **Brise-glace III - M&M's :** Cette activité fonctionne comme une stratégie efficace pour favoriser le partage d'expériences et d'informations plus personnelles. En complément, l'utilisation du chocolat peut également fonctionner comme une stratégie pour les faire participer ;



- **Brise-glace IV – Questions Flash** : « Questions Flash » est une bonne activité permettant de mieux comprendre l'état d'esprit de chaque élève. Ce jeu les mettra dans des situations imaginaires et induira une réflexion sur leur contexte ; et c'est un bon moyen pour l'élève d'analyser le profil de la classe. Il s'agit de déterminer quels exercices et quelles activités sont adaptés aux paramètres de la classe.



HELLO, MY NAME IS

## BRISE-GLACE I

### Le P.R.É.N.O.M.

“Le P.R.É.N.O.M.” est un brise-glace simple qui permet aux gens d'apprendre à se connaître. L'objectif est d'amener chacun à connaître des faits intéressants sur l'autre, en utilisant les lettres de son prénom et en amenant à la discussion. Ainsi, l'objectif est de briser la glace, d'engager la discussion, de favoriser le partage de l'expérience de vie des élèves tout en comprenant leurs antécédents et, enfin, d'accroître l'intérêt d'en apprendre davantage les uns sur les autres et de travailler ensemble.

27



#### Matériel :

- Stylo
- Papier



#### Consignes :

Demandez aux élèves d'écrire leur prénom sur une feuille de papier ;

Demandez-leur de choisir un mot commençant par chaque lettre de leur prénom auquel ils peuvent s'identifier ;

Une fois qu'ils ont trouvé des mots pour chaque lettre, ils doivent le présenter à la classe.



#### Conseils et astuces :

- Donnez des réponses amusantes pour vous-même ;
- Aidez les élèves s'ils rencontrent des difficultés dans leurs réponses ;
- Ne portez pas de jugement.



## BRISE-GLACE II



### COUCOU MINOU

Ce brise-glace peut être adapté à un groupe de personnes, ou même en tant qu'activité individuelle. Veuillez noter que certains élèves peuvent trouver ce brise-glace un peu envahissant, surtout s'ils sont timides et introvertis. Cependant, il peut s'agir d'un bon moyen de briser la glace pour établir une bonne relation avec l'enseignant. Il s'agit d'un petit jeu pour essayer de faire sourire et rire l'autre (élève et enseignant), ce qui permet de se détendre et d'apprendre à se connaître de manière informelle. Cette activité travaille l'empathie puisqu'elle permet à l'enseignant de se mettre à la place de l'élève tout en provoquant une émotion chez l'autre. Ce brise-glace fonctionne également sur la motivation, car il est basé sur des sentiments et des émotions positives qui marquent le début de l'expérience du programme de manière bénéfique.

28



#### Matériel :

- Ruban adhésif



#### Consignes :

- Divisez la pièce en deux parts égales grâce au ruban adhésif ;
- L'enseignant et l'élève doivent se placer de part et d'autre de la ligne ;
- L'enseignant et l'élève jouent le rôle du « chaton » et du « chiot » chacun leur tour ;
- Le chaton ne peut ni sourire ni rire ;
- Le chiot doit dire bonjour au chaton de toutes les manières possibles et essayer de le faire sourire ou rire ;
- Le chiot ne peut pas franchir la ligne au sol, tout le reste est autorisé ;
- Lorsqu'un chaton sourit ou rit, il devient automatiquement un chiot et doit passer de l'autre côté de la ligne ;
- Le dernier chaton debout est le gagnant.



#### Conseils et astuces :

- Pour maximiser le potentiel de cette activité brise-glace, il est important de s'assurer que les participants s'amusent et qu'ils se sentent à l'aise les uns avec les autres.





## BRISE-GLACE III

### M&M's

Cet outil consiste à utiliser les chocolats M&M's pour donner vie à un processus de compréhension mutuelle des élèves. Chaque élève doit, en fonction de la couleur des chocolats M&M's, décrire et partager un aspect de sa vie avec le reste du groupe. Il sera alors intéressant de découvrir combien de choses ont en commun tous ces élèves. L'objectif est d'apprendre à mieux se connaître et de favoriser une ouverture au partage.

29



Matériel :

- Chocolats M&M's



Consignes :

Tout d'abord, sans en faire part à la classe, attribuez un thème à chaque couleur, comme indiqué ci-dessous :

- **ROUGE** : les loisirs préférés
- **JAUNE** : votre ville natale
- **BLEU** : votre animal préféré
- **MARRON** : une activité pour laquelle vous êtes doué
- **VERT** : trois mots qu'un ami utiliserait pour vous décrire
- **ORANGE** : ce que vous voulez !

Demandez au groupe de s'asseoir en cercle. Faites circuler le sac et demandez aux élèves de se servir, mais de ne pas manger les chocolats M&M's, pour l'instant.

Chaque élève doit, en fonction de la couleur des chocolats M&M's, décrire et partager un aspect de sa vie avec le reste du groupe. Il sera alors intéressant de découvrir combien de choses, et lesquelles de ces choses, les différents élèves ont en commun.



Conseils et astuces :

Une suggestion possible est de décider des différents éléments à partager avec le reste du groupe en fonction du type d'élèves afin de rendre le partage le plus efficace possible.



## BRISE-GLACE IV

### QUESTIONS FLASH

« Question Flash » est un outil facile à utiliser pour favoriser la discussion sur une variété de sujets, en partant de simples questions pour arriver à des questions plus compliquées. En permettant à l'enseignant et aux élèves de répondre aux mêmes questions, ils peuvent apprendre à se connaître et établir des liens entre eux, mais aussi partager des points de vue, des similitudes et des différences. Encourager le partage d'expériences et de points de vue, accroître la sensibilisation culturelle, instaurer un climat de confiance et renforcer l'empathie.

Les « Questions Flash » peuvent favoriser le développement de l'empathie en permettant aux deux parties de comprendre la situation et les paramètres de vie de l'autre. Sur la base des réponses des élèves, l'enseignant peut établir un lien avec la situation des élèves et accroître l'empathie à leur égard.

30



#### Matériel :

- Tableau blanc, ou un projecteur pour présenter les questions



#### Consignes :

1. L'enseignant prépare une liste de questions faciles, amusantes et légères, auxquelles les élèves et lui-même devront répondre. Les questions peuvent être projetées ou écrites sur un tableau blanc ;
2. On commence par la première question de la liste à laquelle l'enseignant répond en premier, puis on la pose aux élèves et on passe à la question suivante ;
3. L'enseignant demande aux élèves de répondre en premier cette fois-ci. Les questions et les réponses se poursuivent jusqu'à la fin de la liste. Il n'y a pas de mal à laisser la discussion s'écarter un peu du sujet ; le but de l'activité est d'apprendre à se connaître et de voir ce que les élèves ont en commun, et comment ils peuvent apprendre les uns des autres.



#### Conseils et astuces :

- Vous pouvez leur donner quelques choix au cas où ils rencontreraient des difficultés avec la langue ;
- Expliquez-leur s'ils ne comprennent pas quelque chose ou s'ils ne sont pas familiers avec vos réponses ;
- Demandez plus d'informations sur leurs réponses si vous ne les connaissez pas



**BRISE-GLACE IV**

---

**Si vous pouviez être n'importe quel animal, lequel seriez-vous ?**

31

**Quel est le cadeau le plus étrange que vous n'ayez jamais reçu ?**

**Quel est votre super-héros préféré ?**

**Si vous pouviez avoir un super pouvoir, lequel serait-il ?**

**Si vous aviez de l'argent à l'infini, que feriez-vous avec ?**

**Que voulez-vous faire quand vous serez grands ?**

**Qui est votre personne préférée dans le monde ?**

**Quelle compétence ou quel talent aimeriez-vous avoir ?**





## Résultats attendus suite au chapitre :

Après cette session, l'éducateur doit se concentrer les liens créés avec les élèves et s'assurer que chacun se sente en sécurité et à l'aise en classe. Ces activités doivent permettre de briser la glace et servir d'introduction au programme d'éducation à l'image.

En résumé, le premier chapitre du programme :

- Favorise l'empathie entre l'éducateur et les élèves ;
- Donne l'occasion à chacun de se présenter ;
- Crée un environnement confortable pour le reste du programme ;
- Dégage quelques thèmes que soulèvera ce programme d'un an.



## Chapitre II

### Introduction aux images animées

Comme nous l'avons déjà mentionné, ce programme ne vise pas seulement à promouvoir le développement de compétences pratiques importantes pour la production d'images, mais il se concentre principalement sur l'empathie, le dialogue interculturel, l'école en tant que lieu sûr, l'image positive de soi à travers les réseaux sociaux et l'éducation multiculturelle.

L'apprentissage et la compréhension de l'image en mouvement sont les premières étapes de la production de différents types d'images (par exemple, stop-motion, vidéos, photographie...). La maîtrise des règles de base de l'image animée permettra à l'élève de s'exprimer plus efficacement via des supports visuels (par exemple, des vidéos de sensibilisation, des communications via les réseaux sociaux...) pour parler de ses combats et ses obstacles.

Avant d'acquérir des connaissances sur la production d'images, les élèves doivent comprendre l'histoire du cinéma

et la façon dont les films sont réalisés. Ce point est important car il représente les bases de la production d'images et sera utile lors de l'utilisation des différentes méthodes de production de films.

Après avoir saisi en quoi consistait la création du mouvement par l'image, ils seront en mesure de comprendre les différentes manières de créer un film. Cela leur servira d'outil pour communiquer leur culture, leurs expériences et éventuellement promouvoir le multiculturalisme au pays d'accueil.

Le cinéma est la projection très rapide d'une série d'images (24 par seconde) qui donne l'illusion du mouvement. En 1894, Thomas Edison présente le kinétographe, la première caméra cinématographique pratique, et le kinétoscope (fig. 1), une boîte lumineuse à vision unique permettant de visualiser les films obtenus. S'en suivit la production du premier film tourné aux États-Unis.

(<https://youtu.be/2tfs6WfbHyl>).

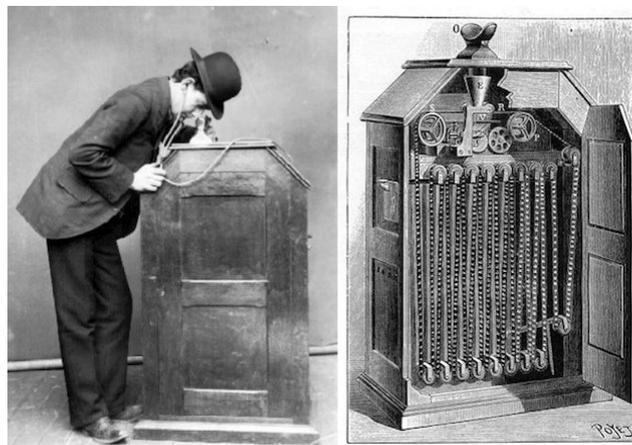


Fig. 1 Kinétoscope



Alors que le kinétoscope ne pouvait montrer un film qu'à un seul spectateur, les frères Lumière, en France, ont travaillé sur un moyen de projeter un film sur un écran, où de nombreuses personnes pouvaient le voir en même temps - le Cinématographe (fig. 2).

Cet appareil trois en un – capable d'enregistrer, de développer et de projeter des images animées – restera dans l'histoire comme la première caméra viable. Les frères Lumière l'ont utilisée pour filmer les ouvriers de leur usine quittant les lieux à la fin de la journée. Ils ont montré le film résultant, "La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière", lors d'une réunion industrielle

à Paris en mars 1895 (Pruitt, 2014 ; <https://www.youtube.com/watch?v=uPmG8ppUhSw>).



Fig. 2 Cinématographe

## Activités :

Pour commencer les activités de l'atelier d'éducation à l'image, l'enseignant peut séparer la classe en deux groupes : l'un réalisera un **thaumatrope** et l'autre un **folioscope**. Ceci est important pour qu'ils comprennent le principe de la persistance rétinienne.

En outre, pour mieux impliquer les élèves, il peut être intéressant d'intégrer un élément auquel ils s'identifient dans cette activité. Par exemple, demandez-leur d'inclure un élément leur rappelant la maison, ou de dessiner un objet qu'ils aiment vraiment.

## Activité 1

### Thaumatrope

Le thaumatrope représente l'un des premiers moyens pour produire une illusion optique du mouvement entre deux images.

Le thaumatrope était un jouet popularisé pendant l'ère victorienne. Il représente l'une des premières démonstrations de l'idée de "persistance de la vision".

Le disque à deux faces comportait une image sur chaque face et pouvait être tenu aux extrémités avec de la paille.

En frottant vos mains l'une contre l'autre (avec la paille entre vos mains), faisant ainsi tourner la paille, les images des deux côtés se superposent en une seule image.

Les thaumatropes constituent ainsi la base de l'animation et est maintenant utilisée dans la production d'une variété de films et de vidéos. Il date de 1826 et représente l'un des premiers jouets animés.



#### Matériel :

- Crayon
- Ciseaux
- Colle
- Pic à brochette/paille
- Deux cercles découpés
- Carton ou équivalent



#### Consignes :

Découpez les deux cercles de la dernière page de ces consignes. Tracez les cercles sur du carton, puis découpez et collez chaque cercle de papier sur un cercle de carton.

Développé au début du XIXe siècle, le thaumatrope est un jouet optique et l'une des premières formes d'animation. En utilisant les deux faces illustrées d'un disque, les thaumatropes créent l'illusion d'un mouvement où les dessins semblent se fondre en un seul. Pour cette activité, pensez à une illustration simple de quelque chose auquel vous vous identifiez, par exemple, une assiette et de la nourriture, un livre ouvert et fermé, ou la première moitié d'un nom et la seconde moitié d'un nom.

Une fois que vous avez choisi votre dessin, prenez l'un des cercles et dessinez un élément. Prenez ensuite le deuxième cercle et dessinez l'autre élément. Veillez à placer les éléments à l'endroit où vous voulez qu'ils se trouvent.



Prenez l'un des deux cercles, retournez-le et mettez de la colle au dos. Placez le pic à brochette/la paille verticalement au centre du cercle. Placez le deuxième cercle, en vous assurant qu'il est à l'endroit, sur le dessus et maintenez doucement le tout ensemble pendant qu'il sèche.

Une fois que tout a séché, placez le bâton de votre thaumatrope dans la paume de vos mains. Faites rouler le bâton entre vos paumes pour faire tourner le thaumatrope et regardez vos dessins prendre vie.



Conseils et astuces :

- N'oubliez pas de garder les illustrations simples ;
- Un bon placement c'est la clé ;
- Amusez-vous et expérimentez des idées créatives.



## Activité 2

---

### Folioscope

En 1868, l'Anglais John Barnes Linnett dépose un brevet pour cette invention sous le nom de kinéographe. Le principe du folioscope est basé sur celui d'un livre que l'on feuillette avec le pouce. Sur chaque page se trouve un dessin légèrement différent du précédent. Les images se succèdent au rythme du doigt sur le cahier et l'animation se crée petit à petit. À la fin du livre, le mouvement s'arrête.

Comme il s'agit d'un mouvement unique, et non d'un mouvement cyclique (comme avec le zoetrope ou le phénakistiscope), vous pouvez improviser les dessins au fur et à mesure, et le nombre de pages est votre seule limite.

37



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Matériel :

- Bloc-notes autocollant
- Crayons de couleur



Consignes :

Dessinez votre objet sur la première page du bloc-notes autocollant. Sur la deuxième page du bloc-notes adhésif, dessinez le même objet mais légèrement déplacé sur le côté.

Continuez à dessiner votre objet sur chaque page individuelle du bloc-notes adhésif. Déplacez légèrement l'objet à chaque fois.

Feuilletez le bloc-notes et regardez vos dessins prendre vie !

Nous avons choisi d'utiliser l'exemple d'une balle qui rebondit. Il s'agit d'un excellent moyen pour les débutants de découvrir le folioscope. Nous avons dessiné un cercle sur chaque page pour montrer que la balle rebondit.

38



Conseils et astuces :

Si vous voulez fabriquer votre propre bloc-notes, le papier doit être à la fois épais et souple (papier bristol). Un papier trop fin défile mal et un papier trop épais n'est pas assez souple.

Vous pouvez également coller des petites feuilles de papier ordinaire sur un simple cahier, cela donnera aux feuilles la rigidité et la flexibilité nécessaires.

Exemples de dessins qui fonctionnent bien :

- Un oiseau avec des ailes en haut / un oiseau avec des ailes en bas ;
- Un visage souriant / un visage qui pleure ;
- Un footballeur devant le ballon / un footballeur qui frappe le ballon.



## Activité 3

### Visionnage d'un court métrage en stop motion : Tokri (Le Panier)

39

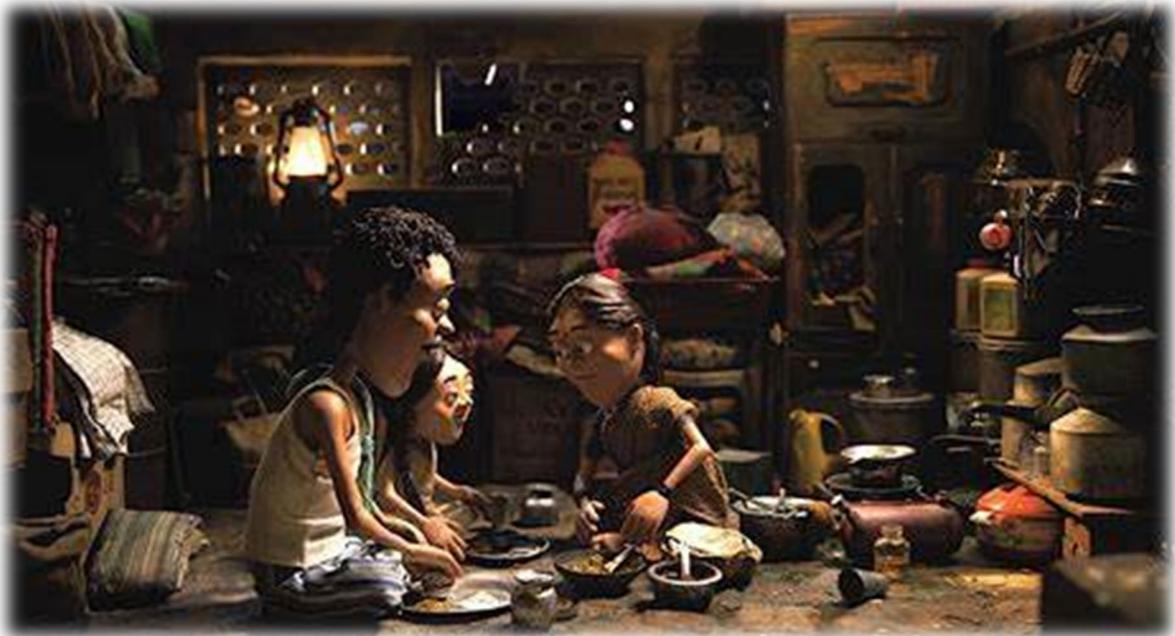
Après avoir réalisé les activités, les élèves peuvent regarder un petit film en stop motion pour comprendre le concept d'images en mouvement.

Ce film dépeint une famille indienne (une fille, son père et sa mère), qui vit dans une maison très modeste.

Le film met en scène une petite et humble famille indienne (père, mère et fille). Ils vivent dans une petite maison mais semblent apprécier vivre ensemble.

Un jour, la fille décide d'ouvrir la boîte secrète du père et casse sa montre inestimable. Mortifiée, elle décide de cacher la montre et de ne rien dire à son père. Lorsque le père finit par l'apprendre, il est très contrarié.

La fille ne supporte pas de voir son père dans cet état, elle décide donc de vendre des paniers, afin d'avoir de l'argent pour réparer la montre. Cependant, elle ne vit pas dans un environnement favorable et son rêve de réparer la montre de son père ne se réalise pas.





## Matériel :

- Projecteur
- Ordinateur
- Court métrage : <https://www.youtube.com/watch?v=5qKYrajRNwo>



## Consignes :

- Demandez aux élèves de prêter attention à l'histoire
- Demandez-leur de résumer l'histoire



## Conseils et astuces :

Ce film en stop-motion compile à la fois l'utilisation d'images pour créer du mouvement et aborde le thème des contextes défavorables et de leur impact sur la réalisation d'objectifs personnels.

Avec cette activité, l'éducateur doit lancer une conversation sur ce que les élèves interprètent du court-métrage. Pour faciliter leur analyse, guidez-les dans leur réflexion en leur posant les questions suivantes :

- Que pensez-vous de la décision du personnage principal de ne pas parler de l'accident à son père ?
- Pensez-vous que le père et la fille ont une relation solide ? Pourquoi ?
- Pourquoi la mère est-elle toujours à la maison ?
- Pourquoi le personnage principal ne va-t-il pas à l'école ?
- Créez un environnement favorable au partage de leurs réalités (s'ils le souhaitent).





## Résultats attendus suite au chapitre :

Dans cette deuxième session du programme, l'éducateur travaillera sur l'enseignement de quelques concepts de base sur la production d'images animées. Les activités de cette session visent non seulement à développer les connaissances sur l'image en mouvement, mais aussi à réfléchir aux différents contextes des migrants et à certaines difficultés que les gens peuvent rencontrer selon leur réalité.

À la fin de cette session, les élèves devraient :

- **Découvrir l'emploi d'images multiples pour créer une impression de mouvement ;**
- **Comprendre comment le folioscope et le thaumatrope sont des exemples de cette illusion d'optique ;**
- **Se sentir à l'aise pour partager des détails sur eux-mêmes et sur leur culture ;**
- **Développer l'empathie entre eux, en échangeant les matériaux produits ;**
- **Partager sur les différentes cultures en expliquant ce qu'ils ont choisi de dessiner sur leur matériel.**



## Chapitre III

### Le texte avant le film

Savoir mettre des idées sur papier peut être considéré comme l'aspect le plus important de la production d'images. Entre autres compétences, l'écriture de scénarios exige la capacité de planifier, de structurer, d'organiser et de produire des idées. Ces tâches sont non seulement importantes pour produire des images, mais elles sont également utiles pour une communication efficace. Par conséquent, ce chapitre doit être mis en évidence et bien compris par les élèves.

42

Avant de planifier toute production d'images, il faut planifier et écrire une histoire.

« L'écriture de scénario (ou scénarisation) est le processus d'écriture d'histoires sur le support du scénario. La scénarisation consiste à écrire les mouvements, les actions, les expressions et les dialogues des personnages sous forme de scénario. Bien que le processus d'écriture d'un roman, d'un poème ou d'un essai nécessite la planification et la structuration d'une histoire, il est très différent de l'écriture de scénarios. Afin de s'exprimer efficacement à l'écran, des méthodes de formatage particulières sont nécessaires. Le format du scénario est utilisé pour exprimer visuellement l'histoire. Les scénaristes écrivent pour le cinéma, la télévision, les jeux vidéo, et maintenant même les séries web en ligne. L'écriture de scénarios peut se faire à la demande ou par spéculation dans l'espoir de vendre leur scénario ou de trouver un agent. » (StudioBinder, 2019).

L'écriture d'un scénario comporte différentes étapes :

ETAPE 1 : **L'histoire** – Tout d'abord, vous devez choisir votre histoire. Il peut s'agir d'un long livre à chapitres ou d'un livre d'images plus court que tu aimes. Il peut s'agir d'une bande dessinée que tu aimes lire. Cela peut être une histoire que tu as inventée. Une bonne histoire aura des personnages forts et vous fera ressentir quelque chose pour ce qui se passe. Quelle histoire allez-vous utiliser ?

ETAPE 2 : **Le concept** – Ensuite, décrivez la façon dont s'articule votre histoire, le « high concept », un terme utilisé à Hollywood pour désigner l'idée principale de votre histoire. Mettez-le dans un format "et si". Par exemple, pensez au film Mary Poppins. La phrase "Et si" serait "Et si une nounou aux pouvoirs magiques venait s'occuper de trois enfants et changeait leur vie à jamais ?" Rédigez votre énoncé "Et si".

ETAPE 3 : **La mise en scène** – Maintenant que vous avez votre histoire et votre concept, vous êtes prêt à écrire. Vous allez écrire par scènes. Les scènes sont des morceaux de l'ensemble du film. Chaque scène doit établir qui se trouve dans la scène, où elle se déroule, quand elle se déroule et ce qu'il s'y passe. Ce qu'il s'y passe est très important. Il doit se passer quelque chose dans chaque scène. À la fin de chaque scène, vous devez être en mesure de répondre à la question "Et alors ?" en expliquant pourquoi cette scène



est importante pour l'ensemble du film. Pour chaque scène, il est important d'inclure un titre de scène. Celui-ci indique où se déroule l'action et l'heure qu'il est.

**ETAPE 4 : Ajouter l'action** – Vous êtes prêt à écrire l'action maintenant. Lorsque l'on écrit un scénario, on emploie ce que l'on appelle le présent littéraire. Cela signifie que nous écrivons comme si ce qui se passe dans la scène se passait en ce moment même. On écrit seulement et toujours au présent.

Lorsqu'ils enseignent l'écriture de scénarios aux élèves, les éducateurs doivent essayer de faire comprendre que l'aspect important de cette tâche est de structurer et d'organiser le message qui est exprimé, et de l'organiser en différentes étapes.

43

## Activités :

Les élèves doivent reproduire l'écriture d'une séquence.

**Objectif de l'activité** : Initier les élèves à l'écriture d'une séquence de film et au vocabulaire de base qui s'y rapporte.



## Activité 1

### Écriture à l'aveugle

Cette activité consiste à créer une histoire, sans avoir l'image complète de ce qui a été écrit auparavant. Les élèves sont invités à compléter la phrase qui a été écrite précédemment, afin de créer une histoire. À la fin, l'histoire est lue par l'éducateur.

44



Matériel :

- Stylo
- Feuille de papier



Consignes :

1. Dites aux élèves qu'ils doivent, un par un, écrire une phrase sur une feuille de papier. Après l'avoir écrite, ils doivent la passer au camarade suivant.
2. Le camarade suivant lit la phrase précédente et ajoute un élément d'information à l'histoire. Avant de la passer au suivant, il doit cacher la phrase précédente qui a été lue, en pliant le papier sur le dessus de la phrase.
3. Chaque élève doit écrire une phrase et replier la précédente, jusqu'à ce que tout le monde ait écrit une phrase.
4. A la fin, l'éducateur doit lire toute l'histoire à haute voix, afin que les élèves entendent leur travail artistique.



Conseils et astuces :

Avant l'activité, il est important de demander aux élèves d'écrire leur phrase très clairement, afin qu'elle puisse être lue par la suite.

L'éducateur doit créer un environnement confortable et demander aux élèves d'écrire ce qui leur semble approprié à l'histoire. Il est important de ne pas porter de jugement et de leur donner le temps de réfléchir à ce qu'ils veulent écrire.

Après avoir lu l'histoire, on s'attend à ce qu'elle n'ait pas beaucoup de sens. C'est un bon moyen d'apprendre aux élèves qu'il est important de réfléchir d'abord à une intrigue et de prendre en compte les informations précédentes lors de la création d'un scénario.



## Activité 2

### Remaniement du script

L'éducateur doit expliquer l'importance du travail d'équipe lors de la conception d'une idée. Le travail d'équipe est valorisé lors de la création d'une nouvelle idée, et l'existence de plusieurs perspectives d'une même information peut être bénéfique, si l'équipe travaille efficacement ensemble.

Avec cette activité, l'éducateur imprime le tableau ci-dessous, avec les couleurs respectives. Ces couleurs sont importantes, car chacune d'entre elles représente une catégorie différente :

**Rouge** : un adjectif sur le personnage

**Bleu** : le personnage principal

**Vert** : une action/une intrigue de l'histoire

L'éducateur divise la classe en groupes de 3 et demande à chaque membre de choisir une carte (au hasard). Chaque membre doit piocher une carte dans une catégorie différente. Autrement dit, un groupe doit avoir 1 carte rouge, 1 carte verte et 1 carte bleue. À la fin, le groupe doit créer une histoire qui reprend les éléments des trois cartes piochées.



Matériel :

- Imprimez le tableau suivant et découpez chaque cellule en une carte.



Instructions :

1. Créez différentes catégories de cartes : adjectifs, objets/sujets et actions.
2. Regroupez les élèves en groupes de 3.
3. Les membres du groupe doivent prendre une carte de chaque catégorie (au total 3 cartes, 1 de chaque catégorie).
4. Après que chaque membre a pris une carte, il doit inventer une histoire qui reprend ce que les cartes disent.



Conseils et astuces :

Demandez à chaque membre du groupe de prendre une carte, afin que chaque groupe comprenne que chacun doit participer à cette activité. Encouragez la créativité et ne fixez pas de limites à leur imagination. Ils doivent se sentir à l'aise pour créer leur propre histoire.

ennuyeux	magicien	qui perd la planète dans un pari
affamé	fée	qui crée un parc éolien
idiot	prince	qui mange une araignée
cupide	princesse	qui écrit un roman
joueur	gargouille	qui vainc un roi
beau	cheval	qui disparaît
macabre	citrouille	qui coule des navires
marrant	pirate	qui sauve la ville
hideux	scientifique	qui se perd dans l'espace
géant	chat	qui vit dans une caravane
heureux	tante	qui ne mange que des choux
grincheux	saucisse	qui jette une malédiction sur la ville
horrible	plombier	qui sauve une famille d'ours

Coupez le long de la ligne pointillée 



## Activité 3

### Créer votre propre histoire

Pour cette activité, vous devez demander aux élèves de créer leur propre histoire, en fonction de ce qu'ils souhaitent exprimer. Les élèves, en groupes, doivent écrire une histoire avec un début (qui est dans la scène, où elle se déroule, quand elle se déroule et ce qu'il se passe), une intrigue (l'histoire doit avoir un but) et une fin (la conclusion de l'histoire).

Avec cette activité, tous les groupes (avec l'aide appropriée de l'éducateur) doivent structurer une histoire, qui sera présentée dans le chapitre suivant en utilisant des photographies (chapitre IV- du texte à l'image).



Matériel :

- Stylo
- Papier



Consignes :

1. Demandez aux élèves de former des groupes de 3 ou 4.
2. Demandez-leur d'organiser et de structurer une histoire qui comprend un début, une intrigue et une conclusion.
3. Si les élèves ne terminent pas cette activité pendant la durée du cours, ils peuvent avoir plusieurs cours consacrés à cette activité.



Conseils et astuces :

En tant qu'éducateur, il est important de les aider et de les soutenir dans l'organisation de leurs idées. Ils doivent être capables de structurer leurs histoires par eux-mêmes, néanmoins, l'éducateur peut être le modérateur pour assurer un travail d'équipe efficace.

Ne les empêchez pas de s'exprimer. Ils doivent se sentir libres de structurer l'histoire comme ils le souhaitent.

Si certains groupes ne parviennent pas à développer une idée, aidez-les en leur suggérant des histoires faciles et amusantes.







## Résultats attendus suite au chapitre :

Ce chapitre est rempli d'activités amusantes permettant aux élèves d'exprimer leurs idées, ainsi que de réfléchir à la manière dont une histoire peut être structurée.

Après ce chapitre, les élèves devraient être capables de :

- **Comprendre l'importance de l'écriture de scénarios**
- **Comprendre l'intérêt de prendre en compte les informations précédentes lors de la rédaction d'une histoire**
- **Découvrir l'efficacité du travail en équipe**
- **Comprendre les différents points de vue sur un même sujet**
- **Tenir compte de toutes les informations disponibles lors de la planification d'une scène**
- **Écrire une idée pour une histoire**
- **Travailler en équipe et respecter les différentes perspectives**



## Chapitre IV

### Du texte à l'image

Ce chapitre présente aux élèves l'importance du cadrage, les différentes échelles de plan et leur utilisation.

Ce chapitre a un double objectif :

- Enseigner le passage de l'histoire écrite à l'image ;
- Sensibiliser au poids de la photographie dans la communication et à la valeur qu'elle apporte à l'expression de soi.

50

Malgré quelques clins d'œil aux "médias visuels en tant que texte" dans les normes éducatives, apprendre aux étudiants à aborder les photographies avec un œil critique ne semble pas être monnaie courante dans l'enseignement européen standard. "Une image vaut mille mots" est une expression courante que beaucoup d'entre nous ont entendue, mais elle ne peut valoir mille mots que si elle est interprétée avec un œil critique.

Dans ce chapitre, les éducateurs s'attacheront à donner aux élèves les compétences nécessaires pour raconter une histoire à l'aide d'images.

L'utilisation de différents plans diffère selon le nombre de stimuli que l'on peut inclure dans l'image. Par conséquent, lors de la prise de vue, il est important de réfléchir au plan le plus approprié.

#### Gros plan

Ce type d'image est parfait pour réaliser un **portrait**. Il vous offre donc le bon point de vue pour rendre un instant éternel en mettant en valeur l'expression du visage d'un être cher, par exemple. Le visage, par la force du regard, des traits et du sourire, montre l'essence personnelle d'un être humain unique. La forme du portrait est présente non seulement dans la photographie, mais aussi dans la peinture.



## Plan général

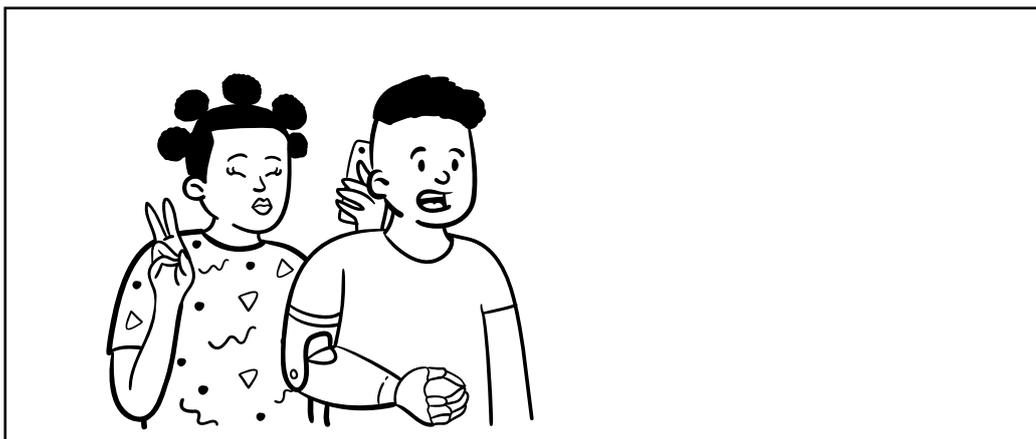
Contrairement au point de vue précédent qui décrit le visage d'une personne en détail, la prise de vue générale concentre l'attention sur le protagoniste de **manière complète**. Dans l'image, il est possible de voir le modèle dans son image complète. Le choix d'un type de plan ou d'un autre pour prendre une photo, peut naître de l'objectif principal de l'image. Ce plan, appliqué au domaine de la mode, est utilisé pour montrer un look entier.

51



## Plan moyen

Un autre des plans utilisés pour prendre une photographie est le plan moyen qui montre l'image visuelle centrée **du visage jusqu'à la hanche**. Un amateur de photographie peut perfectionner sa technique photographique en se concentrant sur l'expérience pratique des différents types de plans qui donnent lieu à un catalogue intéressant de possibilités.



### Plan large

Le caractère spectaculaire de ce type d'image est parfait pour capturer la beauté visuelle d'un **lieu** naturel, par exemple. Une personne peut également figurer dans une image de ce type, mais ce qui importe, c'est le contexte exprimé par le langage de la photographie, qui permet au spectateur de se sentir un peu plus proche de la scène.

52



### Plan détaillé

Contrairement au point précédent, le photographe peut placer le point d'attention dans une perspective concrète de la réalité. C'est-à-dire que, dans ce cas, la beauté ne se trouve pas dans le général mais dans un **détail** précis qui est celui qui, mis en évidence, fait la différence. Ces types de photographies sont particulièrement spectaculaires car elles montrent l'aptitude du photographe à voir au-delà de l'évidence.



## Activité 1

### Qui suis-je...

\* Après avoir pris connaissance des différents plans/prises de vue en photographie, les élèves doivent être capables de prendre des photos eux-mêmes.

53

Les smartphones et leurs appareils photo intégrés nous ont permis, au cours de la dernière décennie, de produire plus de photographies que jamais auparavant. On estime que 1,2 trillion de photos ont été prises en 2017, et que plus de 3 milliards d'images ont été partagées sur les réseaux sociaux chaque jour (Lavoie, 2018). Les photos peuvent faire vivre aux gens des expériences nostalgiques ; il est donc important d'acquérir les compétences nécessaires pour le faire efficacement. La compétence de prendre des photos est très importante lorsqu'on parle de production d'images. Cela permet à l'individu de communiquer à travers une planification efficace des images.



Cette activité suivante consiste à prendre des photos de ce qui, selon eux, les représente en tant que personne. Les éducateurs demanderont aux élèves de prendre des photos de scénarios significatifs, puis leur demanderont d'expliquer la photo (par exemple, le contexte migratoire/la nourriture qu'ils aiment/ce qui représente leur culture).



Matériel :

- Caméra/téléphone



Consignes :

1. Les élèves disposent d'une semaine pour prendre les trois photos qui, selon eux, représentent leur culture (par exemple des réunions de famille, la nourriture qu'ils aiment, une église...)
2. Après avoir pris les photos, les élèves doivent les présenter à la classe. Dans leur présentation, ils doivent préciser :
  - a. Quel plan ils ont utilisé et pourquoi ?
  - b. Pourquoi ils ont choisi cette photo ?
  - c. Qu'est-ce que cette photo représente pour eux ?





#### Conseils et astuces :

Le partage d'informations assez personnelles est nécessaire pour cet exercice. Il est important que l'élève se sente à l'aise pour partager son contexte.

En tant qu'éducateur, vous ne devez pas les forcer à parler d'informations qu'ils ne sont pas prêts à partager.

Vous devez valider leurs décisions, et si nécessaire, corriger principalement le choix de la planification des photos. Ne donnez pas d'avis négatif sur le choix des photos.

Encourager une réponse saine et attentive au sein de la salle de classe, en expliquant que nous devons essayer de voir les images en se mettant à la place de chaque élève.



## Activité 2

55

### Raconter des histoires en images

Pour cette activité, les élèves doivent se regrouper avec les mêmes groupes que ceux qui ont été constitués lors de l'activité du chapitre précédent ("Créer sa propre histoire"). En tant que groupe, il est maintenant important de donner un peu de lumière à l'histoire qui a été structurée dans le chapitre précédent.

Les élèves vont maintenant avoir l'occasion de travailler en groupe et d'appliquer ce qu'ils ont appris sur la planification des images.

Dans cette activité, ils doivent traduire l'histoire qu'ils ont développée précédemment en 7 images.



Matériel :

- Caméra/telephone
- Histoire créée dans le chapitre précédent
- Les accessoires nécessaires



Consignes :

1. L'éducateur doit demander à la classe de reprendre les mêmes groupes que lors de la conception de l'histoire ;
2. Ils disposent du temps nécessaire pour reproduire l'histoire en images. Pour cela, ils doivent réfléchir :
  - a. Aux plans pour les images ;
  - b. À comment organiser les accessoires ;
  - c. À la conception des photos prises pour raconter l'histoire.
3. À la fin, ils auront l'occasion de présenter leurs photos au reste de la classe.



Conseils et astuces :

Cette activité peut prendre plus de temps à se développer. Par conséquent, en tant qu'éducateur, vous devez leur accorder le temps nécessaire pour les réaliser.

Dans cette activité, les élèves doivent être capables de travailler en groupe, ainsi que de planifier et de créer leurs images pour raconter au mieux l'histoire qu'ils veulent raconter.



En tant qu'éducateur, vous devez fournir des commentaires sur les plans des images, les accessoires utilisés et le travail des modèles des images.

En guise d'activité supplémentaire, il pourrait être intéressant de demander à la classe ce qu'elle a interprété de chaque séquence de photos. Demandez ensuite au groupe qui a mis en scène les photos d'expliquer l'histoire et découvrez si les histoires correspondent.



A



B



C



D



## Activité 3

### Autoportrait : Moi, moi et encore moi

Cette activité implique que les élèves réalisent deux autoportraits en utilisant la photographie cinématographique. L'un des deux autoportraits doit les représenter tels qu'ils veulent se montrer aux autres. L'autre autoportrait doit les représenter tels qu'ils pensent être réellement.

57

Cet atelier a plusieurs objectifs pour les enfants :

- Découvrir les techniques associées à la photographie de film (planification, prise de vue, projection) et à la photographie en général (cadrage, conception d'exposition...) : C'est intéressant mais aussi original car ces techniques sont très lentes et très éloignées du rythme très élevé de production d'images d'aujourd'hui.
- Réfléchir à la différence qui existe entre la personne qu'ils sont et celle qu'ils souhaitent présenter aux autres : ils découvriront que l'importance accordée à l'apparence peut les amener à agir d'une manière qu'ils n'auraient pas imaginée. Ils découvriront également que les images publiées sur les réseaux sociaux ne représentent que très rarement la réalité. De plus, alors qu'ils chercheront à savoir qui ils sont et qu'ils en discuteront avec les autres participants, ils renforceront leurs liens sociaux.



*Photos prises lors de l'atelier en question avec des adolescents organisé par L'Univers en juillet 2021*





Matériel :

- Caméra (ou téléphone)
- Projecteur
- Un cadre propice à la photo



Consignes :

1- **Présentation** des différents types d'autoportraits + début de la prise de vue, en prenant deux positions : 1- "ce que je montre de ma personnalité à autrui" 2- "qui je suis vraiment" ;

2- **Prise de photos.** L'une décrivant comment l'élève est perçu par les autres, l'autre décrivant qui est réellement l'élève. Cette tâche peut prendre plus de temps que la durée de la session. Par conséquent, les élèves peuvent avoir besoin de l'aide de leur famille pour terminer cette tâche à la maison ;

3- Après la prise de vue, les élèves doivent présenter les photos et expliquer leurs différentes caractéristiques lors de la séance suivante. Ils doivent également expliquer les plans qu'ils ont choisis d'utiliser pour leurs photos.



Conseils et astuces :

L'éducateur doit être ouvert à différentes présentations et promouvoir le confort nécessaire au sein de la classe pour que chaque élève puisse parler de lui-même. Cette activité est un excellent exercice non seulement pour établir la confiance dans la classe, mais aussi pour que l'éducateur apprenne à connaître les différentes réalités de ses élèves.





## Résultats attendus suite au chapitre :

Ce chapitre comprend certaines activités qui nécessitent une réflexion et un partage personnels. Ainsi, l'éducateur doit chercher à promouvoir un environnement confortable dans la salle de classe.

À la fin du chapitre, les élèves devraient :

- Comprendre la nécessité de réfléchir à la représentation imagée des histoires ;
- Développer leurs capacités de travail en équipe, leur planification stratégique et leurs compétences ;
- En savoir plus sur des réalités et des contextes différents, et élargir leurs connaissances sur diverses cultures.



## Chapitre V

### Raconter une histoire par le son

Jusqu'à ce chapitre, la production d'images était principalement basée sur la partie visuelle du film. Néanmoins, le contenu auditif du film est tout aussi important que le visuel.

60

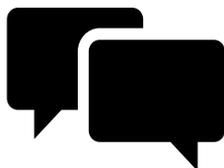
Dans ce chapitre, les élèves découvriront l'importance du son dans le film.

Bien que la plupart des films comportent aujourd'hui l'utilisation du son, au début des années 1920, les films muets (par exemple, les films de Charlie Chaplin) étaient largement prédominants. Bien que les films muets transmettent la narration et l'émotion visuellement, divers éléments de l'intrigue (tels que le cadre ou l'époque) ou des lignes de dialogue clés peuvent, si nécessaire, être transmis à l'aide de cartons titres.

À l'époque du muet, du milieu des années 1890 à la fin des années 1920, un pianiste, un organiste de théâtre - ou même, dans les grandes villes, un petit orchestre - jouait souvent de la musique pour accompagner les films. Les pianistes et les organistes jouaient soit à partir de partitions, soit en improvisant. Il arrivait même qu'une personne raconte les intertitres au public (dans les salles de cinéma). Bien qu'à l'époque la technologie permettant de synchroniser le son avec le film n'existait pas, la musique était considérée comme un élément essentiel de l'expérience visuelle.

Cependant, avec le développement de la technologie et l'introduction conséquente du son dans les films, de grands changements sont apparus dans la production cinématographique. De nos jours, les films intègrent trois types de sons : les voix humaines, la musique et les effets sonores. Les sons peuvent être enregistrés, édités ou synthétisés artificiellement. Si vous avez déjà regardé un film muet, vous pouvez comprendre les avantages du son. Même à l'époque où les salles de cinéma diffusaient des films muets, certaines salles disposaient d'un orgue de théâtre pour produire des effets sonores.

#### 1. LES VOIX HUMAINES



Sont compris dans les voix humaines, les dialogues des acteurs. Ces dialogues doivent être synchronisés avec l'action du film et les voix doivent être précises sans délai. Les voix doivent également ressembler aux acteurs du film. Parfois, les dialogues sont enregistrés plus tard et synchronisés avec le film. Que le perchiste enregistre les dialogues ou que le concepteur sonore les ajoute ultérieurement, il est important de bien comprendre ce que disent les acteurs pendant le film.



## 2. LA MUSIQUE DU FILM



Dans un film, la musique contribue à faire avancer l'histoire, permettant au public d'anticiper ce qui va se passer, d'évoquer une réponse émotionnelle ou simplement d'aider le public à faire la transition entre les scènes. La bande-son est devenue un élément incontournable de la plupart des superproductions, mais le film a également une partition. Parfois interprétée par un grand orchestre, la bande-son peut compléter la musique du film.

61

## 3. LES EFFETS SONORES



Les effets sonores sont essentiels au film car ils ajoutent du réalisme aux personnages et aux scènes du film. Qu'il s'agisse du bruitage d'un cheval qui trotte ou de deux personnes qui se croisent, les effets sonores donnent au film un réalisme que les images ne peuvent pas donner seules.

Le son est essentiel pour la compréhension totale de l'histoire. C'est un bon outil pour raconter une histoire et permettre au public de ressentir tout l'impact du film. Le son peut faire avancer l'histoire ou l'arrêter dans son élan. Une technique pour faire passer le public d'une scène à l'autre se nomme le pont sonore. L'utilisation d'un pont sonore est une technique qui permet de faire avancer l'histoire entre les scènes. De cette façon, le public peut entendre la scène suivante avant de la voir. Cette technique peut être utilisée à la place du traditionnel fondu en entrée et en sortie, une façon traditionnelle d'arrêter et de commencer une scène.

Le son peut également mettre en valeur le lieu où se déroule le film ou donner des informations sur le lieu de la scène. L'utilisation d'une musique et d'un son thématique permet de planter le décor pour le public. Que les acteurs se trouvent dans une rue animée, sur une île isolée ou devant une chute d'eau, l'environnement sonore du film peut faire progresser le récit de l'histoire.

Le son contribue également à susciter des émotions chez le public. La musique du film est utile pour créer une émotion et permettre au film de donner le ton. Qu'il s'agisse d'un interlude romantique ou d'une séquence d'action, la bande-son peut compléter ce qui se passe à l'écran et contribuer à créer la tension nécessaire de l'action à venir.

(Montrez la vidéo suivante pour mieux expliquer comment différents sons peuvent être produits : <https://youtu.be/B3sDrmZmgLA>).



## Activité 1

### Visionnage d'un film de Charlie Chaplin

Monsieur Charles Spencer Chaplin, Jr, KBE (16 avril 1889 - 25 décembre 1977), plus connu sous le nom de Charlie Chaplin, était un acteur comique, réalisateur, compositeur et musicien anglais, lauréat d'un Oscar, du début au milieu de l'ère du cinéma hollywoodien. Il est considéré comme l'un des meilleurs mimes et clowns jamais filmés à lourdement influencer les artistes dans ce domaine.

Son personnage principal était « Charlot » (connu sous ce nom en France et dans le monde francophone, en Italie, en Espagne, au Portugal, en Grèce, en Roumanie et en Turquie, sous le nom de "Carlitos" au Brésil et en tant que *The Tramp* (le clochard) en anglais). Charlot est un vagabond aux manières raffinées digne d'un gentleman. Le personnage porte un manteau serré, des pantalons et des souliers trop grands, ainsi qu'un chapeau melon ; il porte une canne en bambou et une moustache en forme de brosse à dents, éléments notables.

Pour cette prochaine activité, l'éducateur doit montrer le film de Charlie Chaplin : « Le Kid » (1921), qui ne nécessite pas l'utilisation de mots. Néanmoins, il y a une grande utilisation de la musique pour induire une réponse émotionnelle et compléter ce que les images montrent.



Matériel :

- Projecteur
- Ordinateur
- Le film : <https://www.youtube.com/watch?v=LQE0c1Zugx8&t=2s>





Consignes :

1. Dites aux élèves qu'ils vont regarder un film qui ne comporte aucun dialogue. Cependant, l'utilisation du son est incluse pour induire un certain contenu émotionnel dans les scènes ;
2. Demandez-leur de prêter attention à l'utilisation de la musique et aux genres utilisés dans les différents scénarios (par exemple, une musique entraînante peut être utilisée pour créer une ambiance plus joyeuse ; des chansons plus lentes peuvent transmettre l'idée de tristesse).

63



Conseils et astuces :

Cette activité est un exercice plutôt passif où les élèves doivent comprendre comment les films peuvent être réalisés sans l'utilisation de la voix humaine. Ils peuvent également voir que des informations peuvent être échangées sans utiliser de mots, et que cette méthode peut aussi être un moyen de communication.



## Activité 2

### Les bruits du quotidien

Dans cette activité, l'éducateur doit demander à l'élève de décrire ses habitudes quotidiennes en reproduisant des sons avec des objets du quotidien. C'est non seulement l'occasion pour eux de partager leurs habitudes quotidiennes, mais c'est aussi une bonne activité pour réfléchir aux sons qui sont présents dans leur vie et penser à la façon de les reproduire avec des objets du quotidien. Comme cette activité nécessite une certaine réflexion et l'utilisation d'objets qui ne seront peut-être pas présents lors des séances, on peut demander aux élèves de réfléchir aux différents sons qu'ils voudront reproduire, afin de les présenter lors de la séance suivante.

64



Matériel :

- Stylo
- Papier
- Objets produisant du son



Consignes :

1. Dites aux élèves qu'ils doivent écrire sur une feuille de papier leur routine quotidienne, du réveil le matin au coucher le soir ;
2. Après avoir écrit leur routine, ils doivent réfléchir aux différentes tâches qu'ils ont décrites et penser au son que ces tâches produisent ;
3. Pour chaque tâche, l'élève doit essayer de penser à des sons et les imiter avec différents objets se trouvant chez soi. Il doit intégrer au moins un son de chaque type (voix humaines, effets sonores et musique de film) ;
4. Les élèves doivent réfléchir aux objets à apporter lors de la séance suivante, pour compléter leur "histoire" ;
5. La séance suivante sera l'occasion pour tous les élèves de partager leurs routines, tout en produisant les différents sons qu'ils ont préparés avec leurs objets.



Conseils et astuces :

Cet exercice très simple est un moyen très efficace de faire réfléchir les élèves aux différents détails de la production d'images. Bien sûr, il est important d'intégrer le son dans la production de films/vidéos. Néanmoins, il est également important qu'ils découvrent qu'il existe d'autres moyens de communiquer par l'image. Les activités décrites ci-dessus permettent de



travailler sur diverses compétences nécessaires à la compréhension de la production d'images et à l'utilisation de diverses méthodes de communication.



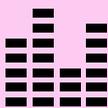




## Résultats attendus suite au chapitre :

À la fin de ce chapitre, les élèves devraient :

- Comprendre le rôle du son dans la production d'images ;
- Savoir rédiger une séquence d'événements ;
- Savoir se familiariser avec les différents sons ;
- Connaître les différents moyens de communication ;
- Faire preuve d'empathie, en apprenant à connaître les réalités des autres ;
- Expérimenter la pensée créative et les différentes façons de s'exprimer.



## Chapitre VI

### Ecriture et stop-motion

Cette activité fait appel aux connaissances acquises grâce aux chapitres précédents.

Une fois que les enfants ont acquis les compétences citées précédemment, à savoir comprendre le principe de l'image en mouvement, l'écriture d'un scénario, le passage de l'histoire à l'image et les différents plans de production d'images, ils doivent maintenant écrire et produire une petite vidéo en stop-motion.

68

#### Le stop-motion, c'est quoi ?

Le stop motion est une technique d'animation dans laquelle un appareil photo est déclenché de façon répétée, image par image, pour donner aux objets et aux personnages inanimés l'impression d'être en mouvement.

L'animation image par image est une animation qui capture une image à la fois, avec des objets physiques qui sont déplacés entre les images. Lorsque vous lisez rapidement la séquence d'images, cela crée l'illusion du mouvement. Si vous comprenez comment fonctionne l'animation 2D dessinée (les premiers Disney), l'animation image par image est similaire, sauf qu'elle utilise des objets physiques au lieu de dessins.

Le processus de base de l'animation consiste à prendre une photo de vos objets ou personnages, à les déplacer légèrement et à prendre une autre photo. Lorsque vous lisez les images consécutivement, les objets ou les personnages semblent bouger d'eux-mêmes.

Les premières productions en stop-motion étaient réalisées avec des appareils photo à pellicule. Les animateurs ne pouvaient pas voir l'aspect de leur travail avant de faire développer leur pellicule. Ils utilisaient des indicateurs de surface pour savoir où se trouvaient leurs personnages et jusqu'où ils devaient les déplacer. Si l'animation n'était pas fluide, si le plateau avait été heurté ou si l'éclairage était mauvais, le travail était perdu et l'animateur devait tout recommencer.

Plus tard, des machines vidéo spécifiques ont permis à l'animateur de visionner la dernière ou les deux dernières images et de les comparer à la vidéo en direct de la caméra. Cela leur permettait d'avoir une idée de la progression de leur animation.

Il existe différents types d'animation image par image :



## Mouvement d'Objets — déplacer ou animer des objets

On peut également parler d'animation d'objets et cette technique consiste à simplement déplacer des objets à chaque capture. Ces objets ne sont pas conçus pour être semblable à un être humain ou un animal reconnaissable, contrairement à l'animation de modèles et de marionnettes qui utilisent généralement des personnages identifiables comme sujets (Baiat, 2022). Les possibilités sont illimitées car vous pouvez créer des histoires en utilisant tous les objets qui vous entourent.

69

(<https://www.youtube.com/watch?v=IWcT36TsvZA>)



## Animargile — argile en mouvement

L'animargile est une forme d'animation image par image où chaque pièce animée, y compris les personnages et certains arrière-plans, est construite à partir d'une substance malléable, généralement de la pâte à modeler. La pâte à modeler est généralement enroulée autour d'un squelette en fil de fer, appelé armature. Elle est disposée sur un plateau où on la déplace partie par partie. Pour créer l'apparence de continuité, les objets peuvent rester éclairés et correctement placés à tout moment (StudioBinder, 2020). Les exemples classiques sont Gumby et Chicken Run de DreamWorks.



(<https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg>)

## Pixilation — déplacer ou animer des personnes

La pixilation est une technique cinématographique dans laquelle des acteurs et des objets vivants sont filmés image par image pour simuler le mouvement. Il en résulte un film d'apparence animée, où un humain et les objets qui l'entourent bougent sans être



touchés. Le résultat peut souvent sembler saccadé ou lisse, selon les intervalles de mouvement entre chaque image (StudioBinder, 2022). Comme il peut prendre beaucoup de temps, il n'est pas utilisé très souvent. De plus, il faut beaucoup de dévouement de la part de l'acteur et des producteurs d'images pour capturer les mouvements image par image. De nos jours, cette technique est utilisée pour donner naissance à des films intéressants et très originaux.

Cette technique peut aller jusqu'au bout de notre imagination, et on peut parfois obtenir des résultats particuliers en s'amusant à jouer avec les formes et les couleurs de n'importe quel objet !

70

(<https://www.youtube.com/watch?v=lzw4c0Li9fE>)



## Papiers animés — papier mobile/matériel 2D

L'animation découpée est produite à l'aide de personnages plats, d'accessoires et d'arrière-plans découpés dans différents matériaux, comme le papier, le carton ou le tissu. Il s'agit de déplacer ces objets découpés et de les photographier à chaque étape à l'aide d'une caméra fixe qui les filme droit devant elle (Baiat, 2022). Les morceaux de papier en 2D peuvent sembler sans vie, mais vous pouvez les colorier et les découper pour exprimer un niveau de détail différent de tous les autres styles.

L'aspect « cartoon » que vous pouvez expérimenter avec cela peut être très amusant. Cependant, il peut être très difficile de découper des centaines de morceaux.

(<https://www.youtube.com/watch?v=Wo6-6ENTI7o>)





## Marionnettes animées — marionnettes en mouvement

Comme pour l'animation d'objets, une marionnette est filmée dans un cadre, puis légèrement déplacée et un autre cadre est filmé. Les marionnettes ont permis d'aller encore plus loin dans l'animation d'objets, car elles peuvent être facilement déplacées pour offrir plus d'amplitude de mouvement et d'expressions faciales que d'autres objets et imitent mieux le comportement humain.

Souvent, les animateurs qualifient de marionnette leur personnage en argile recouvert de fil de fer, ce qui relève également de l'animargile. Néanmoins, la principale différence entre l'animargile et l'animation avec marionnettes est évidemment le matériel utilisé



dans les deux cas (Baiat, 2022). Le même objet modelé en animargile aura un aspect différent lorsqu'il sera réalisé en animation de marionnettes.

Les objets fabriqués avec de l'argile auront généralement un aspect plus brillant, tandis que les marionnettes pourront transmettre plus d'émotions (Baiat, 2022).

(<https://www.youtube.com/watch?v=5c9wtTqMT0E>)

72

### Silhouettes animées — découpes sous rétro-éclairage

À l'aide d'une fine feuille blanche ou d'une couverture, placez les objets ou les acteurs derrière la feuille et, à l'aide d'un contre-jour, illuminez leur ombre sur la feuille. L'animation de silhouettes présente des personnages animés sous forme d'ombres en mouvement. Pour déplacer les silhouettes, il faut découper différentes parties du corps et les rattacher à l'aide de petites charnières en fil de fer.



([https://www.youtube.com/watch?v=k\\_TSOY4KQ3w](https://www.youtube.com/watch?v=k_TSOY4KQ3w))



## Activité 1

### Raconter des histoires en stop-motion

Pour ce chapitre, les élèves n'auront qu'une seule activité à réaliser. Pour cette activité, ils devront réfléchir aux accessoires, aux acteurs et à leur rôle dans l'histoire, ainsi qu'à l'intrigue de l'histoire. Ils devront également écrire, organiser et produire un court métrage d'animation en stop-motion.

73

Les éducateurs doivent organiser la classe en groupes de 3 personnes et proposer un thème (par exemple la migration, le voyage, la culture). Ils doivent d'abord choisir le type de stop-motion qu'ils souhaitent produire.



Matériel :

- Appareil photo/téléphone
- Trépied (ou un stabilisateur général pour l'appareil photo/le téléphone)
- Stylo et papier
- Application pour le stop motion (ex: stop motion studio; iMotion)
- Accessoires (facultatif)



Consignes :

1. Les éducateurs doivent regrouper la classe en groupes de 3 ou 4 ;
2. Il leur sera demandé d'écrire et de produire un court-métrage en stop-motion sur le thème qui leur a été proposé ;
3. Il faut leur laisser le temps d'écrire leurs idées et, en tant que groupe, de se mettre d'accord sur ce qu'il faut faire ;
4. Une fois qu'ils ont écrit leur scénario, ils peuvent commencer à réfléchir à des plans d'image ;
5. Enfin, ils peuvent commencer à prendre des photos pour le stop-motion ;
6. Pour conclure, les éducateurs présentent les œuvres d'art à la classe.



Conseils et astuces :

En tant qu'éducateur, vous devez les assister et les aider si nécessaire. Il est également important de gérer leurs attentes quant à ce qu'ils peuvent et veulent faire. Néanmoins, encouragez-les à faire preuve d'imagination et d'user de leur esprit créatif.





## Résultats attendus suite au chapitre :

Avec ce chapitre, les élèves devraient :

- Découvrir la différence entre toutes les animations en stop-motion ;
- Savoir comment organiser ses idées ;
- Apprendre à travailler en groupe ;
- Apprendre à organiser des étapes pour atteindre un objectif commun.



## Chapitre VII

### Leçon sur l'estime de soi

Cette leçon aide les jeunes à réfléchir aux messages qu'ils reçoivent et donnent (y compris à eux-mêmes) sur leur valeur. Ils apprennent les mesures qu'ils peuvent entreprendre pour avoir confiance en eux et être bien dans leur peau.

Comme les personnes qui se présentent par le biais de diverses méthodes de production d'images, elles seront vues par les autres. Cela peut être considéré comme effrayant pour les personnes qui ne sont pas assez confiantes ou à l'aise avec elles-mêmes. Il est donc crucial pour l'individu d'avoir une bonne estime de soi pour communiquer plus efficacement avec les autres (par l'image ou d'autres méthodes).

La leçon suivante s'attachera à promouvoir le bien-être des élèves et à aborder les différences physiques et psychologiques comme des valeurs ajoutées à des échanges fructueux avec les autres.



75

Avant d'animer ce plan de cours, vous voudrez peut-être revoir les informations suivantes sur l'estime de soi. Ces faits peuvent être partagés avec les élèves lors de vos discussions.

- **L'estime de soi, c'est ce que vous ressentez à votre égard.** Ces sentiments peuvent changer en fonction des événements de votre vie, comme le fait d'aller dans une nouvelle école ou de devenir frère ou sœur ;
- **L'estime de soi peut être positive** (on s'aime, on se respecte et on a confiance en soi) **ou négative** (on se sent peu sûr de soi et impuissant) ;
- L'image corporelle fait partie de l'estime de soi. Il s'agit de la façon dont vous vous sentez par rapport à votre apparence. L'image corporelle comprend également la façon dont vous pensez que les autres vous voient ;
- Avoir une **image corporelle positive** signifie :
  - Se sentir bien dans son corps et avec son apparence ;
  - Se sentir bien par rapport à ce que votre corps peut faire ;



- Se sentir capable de prendre soin de sa santé physique.
- Il est courant de rencontrer des problèmes avec son image corporelle, peu importe qui vous êtes, mais il y a des choses que vous pouvez faire pour vous aider à vous sentir bien.

## Réflexion

76

Demandez aux jeunes de dresser une liste des différences entre les personnes. Prenez en compte les différences physiques (comme la couleur des yeux) et non physiques (comme les genres de musique préférés). Dressez une liste sur un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles. Les éléments de la liste peuvent être les suivants

- Ce qu'on aime ou pas ;
- Les capacités (certaines personnes sont douées en mathématiques, d'autres en écriture, d'autres en art, d'autres en sport, d'autres en musique...)
- Les intérêts ;
- La taille ;
- Le poids ;
- La corpulence (par exemple, mince, musclé...)
- Le teint ;
- La couleur et le type de cheveux (raide, bouclé...)
- La couleur des yeux ;
- Les préférences.

Faites remarquer que certaines choses peuvent être changées par l'effort (en étudiant, en pratiquant, en apprenant), que d'autres sont hors de notre portée (la taille, la race, l'identité de nos parents) et que d'autres encore changeront avec le temps (notre couleur de cheveux naturelle, nos articulations, nos muscles, nos expériences).



## Activité 1

### Activité sur l'image de soi

Comme nous l'avons déjà mentionné, le projet Edukino vise à développer chez les élèves plus que de simples compétences techniques. Dans cette activité, l'image positive de soi sera l'objectif principal car elle est cruciale pour une communication efficace par l'image.

77



Matériel :

- Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles
- Feutres



Consignes :

1. Demandez à vos élèves d'énumérer sur une feuille de papier trois choses qu'ils aiment chez eux, et trois choses pour lesquelles ils sont doués. Il peut s'agir des mêmes choses. Demandez à des volontaires de donner des exemples de ce qu'ils ont écrit. Notez ces choses sur un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles ;
2. Faites remarquer que chacun a des points forts et que ces points forts font partie de ce qui nous rend uniques et spéciaux. Le fait que nous soyons tous différents fait également partie de ce qui rend le monde intéressant ;
3. Demandez si quelqu'un a déjà été moqué ou harcelé pour quelque chose qui le rend unique ou si quelqu'un a déjà harcelé quelqu'un d'autre à cause de sa différence. *Comment l'avez-vous vécu ? Comment avez-vous réagi face à cette situation ? Comment pourriez-vous réagir différemment face à cette situation aujourd'hui ?* Faites en sorte qu'il s'agisse d'un moment de partage, sans décision ou tentative de résolution de problème. Ne laissez pas ce moment se transformer en une occasion de se moquer des participants ou de se moquer encore plus d'eux. Remerciez les élèves qui ont accepté de partager leurs réflexions. Reconnaissez que le fait de se sentir différent ou bizarre peut faire mal. Renforcez les actions ou les pensées positives qui sont partagées. Si les élèves partagent des choses qui se passent actuellement et qui sont préoccupantes, faites un suivi en privé avec eux après coup pour savoir s'ils ont besoin d'un soutien ou d'une intervention supplémentaire ;
4. Demandez aux élèves de dresser une liste de tâches/activités qu'ils peuvent faire pour avoir une bonne estime d'eux-mêmes et une bonne image de leur corps. Encouragez-les à faire preuve de créativité ; ils peuvent trouver des suggestions surprenantes et amusantes. La liste peut comprendre les éléments suivants :



- Passer du temps avec des personnes qui nous traitent bien et nous aident à nous faire sentir bien dans notre peau ;
- Utiliser un discours personnel positif, tel que "Je suis fort, j'ai confiance en moi et je suis capable" ;
- Tenir un journal pour nous aider à voir quels domaines de notre vie ont besoin d'attention ;
- Célébrer ce qu'on aime chez soi et s'efforcer de changer les choses qu'on n'aime pas autant ;
- Se rappeler que l'on est unique, spécial, apprécié et important ;
- Sortir et participer à des activités avec sa famille et ses amis ;
- Manger des aliments qui sont bons pour soi et font sentir bien, comme beaucoup de fruits et de légumes, des céréales complètes et des graisses saines comme les noix, les avocats et l'huile d'olive ;
- Être actif au moins 60 minutes par jour ;
- Parler à un membre de la famille ou à un ami de confiance si l'on se sent déprimé ;
- Traiter les autres avec la gentillesse et le respect que méritent tous les individus uniques.



#### Conseils et astuces :

L'estime de soi ne s'enseigne pas, mais elle peut être renforcée. Ce programme d'enseignement sur l'estime de soi peut susciter des sentiments difficiles chez les jeunes qui sont très peu sûrs d'eux, déprimés ou en difficulté. Au cours de ces activités sur l'image corporelle, encouragez les jeunes à parler à un ami de confiance ou à un adulte s'ils se sentent mal dans leur peau de façon régulière ou sur une longue période.



## Activité 2

### Énigmes

Un très bon moyen de donner confiance aux enfants est de leur proposer des exercices de résolution de problèmes (Mead, n.d.). La résolution de problèmes est l'une des meilleures activités pour l'estime de soi. Présentez-leur des défis ouverts et laissez-les réfléchir à des solutions.

Pour cette activité, l'éducateur présentera quelques énigmes et la classe (en groupes) devra essayer de les résoudre. Cette activité peut travailler sur l'estime de soi, puisque la capacité à résoudre un "problème" peut renforcer leur sentiment d'accomplissement, tout en travaillant également sur leur capacité à travailler en équipe.

79



Matériel :

- 50 énigmes
- Stylo
- Papier



Consignes :

1. Demandez à la classe de former des groupes de 3 ;
2. Chaque groupe reçoit 5 énigmes (qui doivent toutes être différentes) ;
3. Ils ont 30 minutes pour toutes les résoudre ;
4. Une fois qu'ils ont écrit toutes leurs réponses, ils doivent présenter leurs réponses à l'éducateur ;
5. L'éducateur doit les corriger et si une réponse n'est pas la bonne, il doit leur donner un indice ou les guider vers la bonne réponse.



Conseils et astuces :

Lorsqu'il expose les énigmes, l'éducateur doit établir certaines règles :

**Règle #1** : Les énigmes doivent être rédigées dans la langue des élèves concernés. Ainsi, si les élèves parlent anglais, assurez-vous que l'énigme peut être comprise dans cette langue.

**Règle #2** : Donnez aux élèves un thème pour les orienter dans la bonne direction. Ainsi, prévenez-les que vous leur proposez une énigme sur les animaux lorsque la réponse implique un animal. Faites-leur savoir s'ils doivent réfléchir avec des chiffres si une énigme mathématique leur est proposée. Faites en sorte d'offrir aux élèves les meilleures chances de rester engagés et de travailler dur pour



résoudre les énigmes. Si vous avez l'intention de leur donner une énigme particulièrement difficile, prévenez-les à l'avance.

**Règle #3 :** Faites-leur savoir qu'il est normal de ne pas savoir certaines choses. Par conséquent, vos élèves doivent connaître différents sens des termes employés dans l'énigme pour répondre à celles-ci. Par exemple, lorsque vous demandez "Qu'est-ce qui a une tête, un pied et quatre jambes ?", votre élève doit savoir que le concept de "jambes" ne s'applique pas seulement aux animaux mais aussi aux lits dans la langue anglaise. S'il ne le sait pas, l'énigme peut être un moyen pour vous de lui apprendre et d'élargir sa perspective et son vocabulaire. Si un groupe a du mal à résoudre l'énigme, guidez-le pour qu'il trouve lui-même la réponse.





## Résultats attendus suite au chapitre :

Comme il a déjà été mentionné, l'objectif de ce chapitre est de promouvoir un sentiment de positivité envers soi-même et de renforcer l'estime de soi. Bien que cet aspect ne soit pas directement lié à l'éducation à l'image, il reste essentiel dès qu'il faut se présenter à l'oral en public. Pour communiquer plus efficacement avec les autres, il est important d'avoir une image positive de soi et, par conséquent, d'être capable de la présenter par le biais de diverses méthodes de production d'images.

Avec ce chapitre, les élèves devraient :

- Se sentir plus optimistes vis-à-vis de leurs capacités ;
- Respecter les différences des autres ;
- Reconnaître leurs différences comme des traits de caractère précieux ;
- Comprendre l'efficacité du travail en équipe.



## Chapitre VIII

### Visionnage de films

Bien que le visionnage de films soit principalement effectué à des fins de divertissement, il faut comprendre qu'ils peuvent effectivement améliorer l'éducation et le processus d'apprentissage sur un sujet spécifique. Par conséquent, les films peuvent être utilisés à juste titre comme outils éducatifs pour les enfants, notamment pour promouvoir l'inclusion et la multiculturalité au sein d'une classe.

82

Intégrer des projections de films dans la salle de classe présente plusieurs avantages :

#### Aider les élèves à s'exprimer correctement

Les films décrivent une intrigue ou un thème particulier à travers le dialogue entre les personnages. Cela signifie que lorsque les films sont utilisés comme supports pédagogiques, ils font plus qu'aider les enfants à mieux comprendre le sujet du jour. En observant comment les personnages communiquent entre eux, ils obtiennent des conseils pour s'exprimer correctement. De cette manière, les films aident les élèves à apprendre à s'engager les uns envers les autres d'une manière plus saine (Reed, 2022).

#### Aider les élèves à comprendre la société

Dans les films, les différents personnages ont généralement des points de vue différents sur l'intrigue et tous utilisent des méthodes différentes pour gérer certaines situations. Lorsque les enfants regardent des films en classe, ils ont l'occasion de voir ces scénarios en action, ce qui leur donne une nouvelle perspective sur la vie. Ils comprennent que tout le monde est différent et qu'il n'existe pas une seule et bonne approche pour gérer une situation donnée (Reed, 2022).

#### Favoriser la compréhension des élèves sur les concepts

Les films offrent généralement une ou deux leçons. Parfois, un film peut permettre à un tuteur de mieux comprendre un sujet. Il améliorera encore la compréhension du sujet par l'élève. Par conséquent, le tuteur devient un bon rédacteur dans un sujet particulier (Reed, 2022).

#### Augmenter l'efficacité de l'apprentissage

Enfin, les films élargissent l'horizon d'apprentissage et introduisent des méthodes d'apprentissage alternatives. Aller au-delà des manuels scolaires est une pratique innovante que les enseignants modernes devraient essayer. Les films créent des émotions chez les élèves, ce qui peut amener à des processus de réflexion

supplémentaires. Ces émotions peuvent parfois augmenter l'efficacité de la mémoire concernant les informations (Tyng et al., 2017).





## Activité 1

### Projection

Après la projection, le médiateur lance une discussion sur les films, toujours accompagnée de l'image illustrant les films (voir ci-dessus). Il pose quelques questions pour susciter un débat sur ce qui a été regardé. Les films doivent être liés à la migration et au voyage. Les élèves doivent donc comprendre les différentes perspectives de l'immigration, ainsi que toutes les difficultés qui peuvent découler d'un changement de lieu de vie.

Le choix des films doit être fait par l'éducateur. Néanmoins, il doit suivre certaines directives, afin de s'assurer que le film s'adapte au programme :

1. Le film doit être adapté à l'âge des enfants. Cela signifie qu'il ne doit pas y avoir de contenu qui ne soit pas adapté aux enfants âgés de 6 à 12 ans ;
2. Les films doivent être pertinents et traiter de sujets tels que la migration, les voyages et/ou les situations de vulnérabilité ;
3. L'éducateur doit respecter le fait que les élèves ne se sentent pas à l'aise pour regarder un film spécifique ;
4. Si possible, l'éducateur doit choisir des films locaux, afin de représenter correctement la réalité des élèves dans ce pays ;
5. Les films ne doivent pas être très longs, pour que leur projection puisse tenir en une seule séance.



#### Matériel :

- Projecteur
- Ordinateur



#### Consignes :

1. Avant la projection des films, en arrivant dans la salle de cinéma, l'éducateur laisse un médiateur présenter le thème de la projection : « Apprendre en voyageant. » Le médiateur pose quelques questions aux élèves, les aidant à répondre à ces questions entre-temps.
  - *Que signifie "voyager" ? Mots clés pour décrire le "voyage" : mouvement, choisi ou forcé, moyens de transport, pays différents, différences culturelles.*
  - *Avez-vous déjà voyagé ?*
  - *Quels pays connaissez-vous ?*
  - *Le voyage apporte de nouveaux apprentissages : chaque pays ou communauté a ses propres vêtements, langues, habitudes culinaires, célébrations. On apprend donc de nouvelles choses en rencontrant des gens venus d'ailleurs.*



- *En fonction des pays cités précédemment par les élèves, le médiateur peut les interroger sur les spécificités de ces pays : quelle langue est utilisée en Italie ? etc.*
2. Ensuite, le médiateur présente les films. Sa présentation est soutenue visuellement par des images à l'écran illustrant les différents films.
  3. Après la projection des films, l'éducateur doit demander aux élèves de réfléchir à ces films. L'éducateur pose les questions suivantes :
    - *Avez-vous aimé les films ? Lequel avez-vous préféré ?*
    - *Quelqu'un peut-il décrire ce qui se passe dans le premier film ? (Nous pouvons poser cette question pour tous les films si nous avons le temps).*
    - *Avez-vous reconnu un pays ou un endroit du monde ?*
    - *Avez-vous vu des différences entre la région dans laquelle nous vivons et ce pays/cette partie du monde ? Et/ou des similitudes ?*
    - *Y a-t-il un endroit dans ces films où vous aimeriez vivre ? Un endroit où vous ne pourriez pas aller ? Pourquoi ?*



#### Conseils et astuces :

Ensuite, le médiateur lance un atelier en rapport avec le thème de la projection. Par exemple : il leur demande de faire un dessin de l'endroit parfait ou idéal où ils aimeraient vivre. Au centre du dessin, ils doivent se dessiner en action : dans cet endroit spécial, que ferais-tu ou qu'apprendrais-tu à faire ?

À la fin de cette séance, lorsque tout le monde a terminé son dessin, les uns après les autres, les élèves viennent devant le groupe et commentent leur propre dessin.

A travers les films, des sujets parfois très personnels peuvent être abordés, aussi bien par les jeunes que par les éducateurs, une relation de confiance se tisse peu à peu. Au-delà des films, faire une activité ensemble, se retrouver dans un lieu neutre, permet de travailler plein de points éducatifs : être à l'heure, se déplacer en autonomie dans la ville en utilisant des transports en commun.





POPCORN



## Résultats attendus suite au chapitre :

Au cours de ce chapitre, les élèves doivent développer une approche différente des films. À ce stade, ils devraient être capables de regarder les films d'un point de vue plus critique et de comprendre la signification de l'intrigue.

Grâce à ces activités, les élèves devraient :

- Être capables de parler et de discuter de différents sujets abordés dans les films ;
- Comprendre différents points de vue ;
- Adopter une attitude plus critique lorsque vous regardez des films ;
- Comprendre la réalité de la migration ;
- Être plus inclusif et compréhensif envers la migration et leurs camarades migrants.

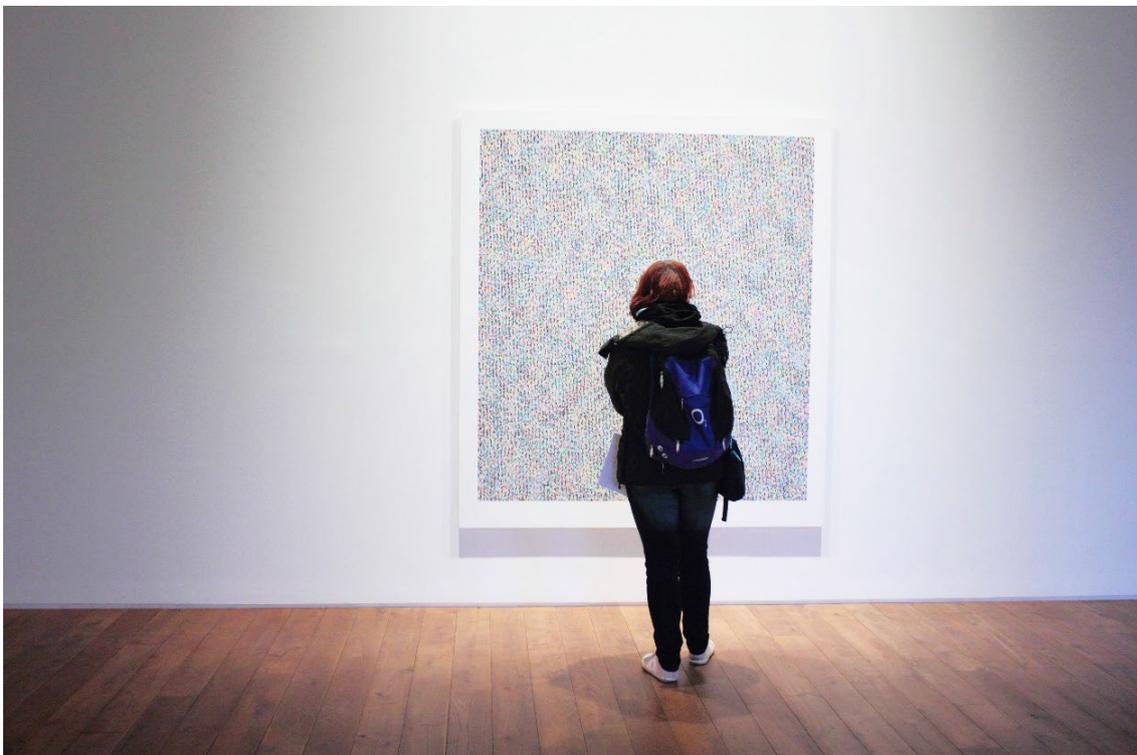


## Chapitre IX

### Aspects culturels via les voyages scolaires

Avant de lancer un programme d'éducation aux médias sur thème unique ou central pour l'année scolaire, il peut être important de faire un tour d'horizon des structures de ressources présentes localement (ex : cinémas, bibliothèques, écoles de cinéma, festivals, institutions publiques, musées, expositions d'art...) et de les contacter pour les associer au projet. En effet, ces structures peuvent apporter un soutien humain, technique ou matériel au programme. Les professionnels peuvent co-animer tout ou une partie des ateliers et faire découvrir aux élèves les métiers du cinéma dans leur entièreté.

Dans un contexte de découverte du cinéma et de l'audiovisuel, il est également important de découvrir la place du spectateur. Il est important d'ouvrir les portes des lieux culturels aux élèves. Comme ils sont en situation de précarité et se trouvent dans une société qui ne leur renvoie pas beaucoup d'images positives d'eux-mêmes, ils peuvent se sentir illégitimes à franchir le seuil de certains espaces culturels. Il est extrêmement important de briser cette barrière symbolique en accompagnant les élèves dans ces lieux culturels, dans des moments dédiés mais aussi en les insérant dans des séances de cinéma ouvertes à tout public afin qu'ils puissent comprendre les codes sociaux des spectateurs d'une salle de cinéma : silence pendant la projection, mais aussi prise de parole en public à la fin du film si un temps d'échange ou de débat est prévu à la fin de la projection. Les enseignants et les éducateurs peuvent également organiser, par exemple, la visite d'une exposition ou la participation au lancement d'un livre afin de promouvoir ces "compétences



sociales" et l'implication et la participation des jeunes dans des activités civiques et artistiques au sein de la communauté.

### **Lignes directrices pour le choix des "aspects culturels" :**

- Avant de présenter à la classe ses préférences, l'éducateur doit d'abord dresser une liste des lieux qui pourraient intéresser les élèves ;
- Cette liste doit inclure des musées, des expositions, des associations et des ONG qui sont liés à la migration et/ou à la production d'images ;
- L'éducateur doit donner la parole aux élèves afin de les écouter parler de leurs propres intérêts et des lieux ou des activités artistiques qu'ils aimeraient faire ;
- Les institutions qui seront visitées doivent être contactées avant le jour de la visite et, si possible, prévoir des activités et une dynamique à mettre en œuvre avec les élèves ;
- Il est important de garder à l'esprit que les lieux à visiter doivent favoriser un environnement confortable pour que les élèves puissent partager leurs points de vue, et qu'ils doivent être l'occasion pour eux de s'informer sur divers secteurs (par exemple la migration, la production d'images, le cinéma, l'intégration en société...).



## Chapitre X

### Projet final

Dans ce chapitre, les élèves devraient avoir l'occasion de passer en revue les points de contact initiaux qui ont été abordés durant ce programme.

Les différentes activités doivent viser à mettre en avant l'empathie des élèves les uns envers les autres, ainsi qu'envers les personnes issues de milieux vulnérables. C'est important car ces élèves peuvent un jour devenir les leaders de leur communauté. L'empathie est donc une étape importante qui leur permettra d'établir et de créer des relations avec des personnes de plusieurs origines et de faire plus facilement face aux dures réalités du monde.

En complément de l'empathie, le dialogue interculturel et l'éducation multiculturelle sont également importants pour la communication actuelle. La capacité à communiquer avec des personnes différentes est cruciale dans le monde multiculturel d'aujourd'hui. Par conséquent, ce programme, par le biais de diverses activités, encourage la constitution d'équipes et l'acceptation de perspectives différentes. En outre, une éducation qui met en lumière la richesse des différentes cultures et qui crée des opportunités de partage de ces cultures est une éducation qui peut apporter de nombreux avantages à toutes les parties concernées.

La mise en œuvre de ce programme peut varier car il est adaptable aux professionnels de l'image, ainsi qu'aux éducateurs scolaires. Ce programme vise, dans l'ensemble, à promouvoir un environnement sûr pour assurer un processus d'apprentissage efficace. Cela est bénéfique non seulement pour les élèves, qui peuvent vivre une expérience plus enrichissante en acquérant des compétences, mais aussi pour les éducateurs, car les élèves peuvent se sentir plus à l'aise pour partager des expériences plus personnelles.

Globalement, apprendre à produire des images est également utile pour se présenter de manière plus précise dans les médias sociaux. Ce programme aide également à montrer une image plus positive de soi-même, ainsi que de sa communauté. En retour, cette représentation positive peut conduire à une meilleure image de soi.

**Pour ce dernier chapitre, les élèves auront l'occasion de présenter leur œuvre d'art au reste de la classe, voire à leurs parents.**

En tant qu'éducateur, vous devrez organiser un événement auquel seront invités les parents, la famille et les élèves eux-mêmes. Lors de cet événement, différents sujets devront être abordés : l'éducation à l'image, les compétences acquises et les commentaires sur le programme.



La deuxième partie de l'événement devra être l'occasion pour les élèves, en petits groupes de travail, de présenter un petit produit qu'ils auront développé (seuls avec d'autres élèves) pour le partager avec le reste de la classe.

Ce produit devra compiler les apprentissages du programme (par exemple, la planification des images, l'utilisation du son, le stop-motion...).

En fonction des projets des élèves, il pourra être important de créer des partenariats avec des studios d'images locaux ou des professionnels de l'éducation à l'image pour le montage éventuel de vidéos.

92



## Conclusion

Lors de la mise en œuvre de ce programme, les éducateurs doivent avoir le sentiment de maintenir leur classe engagée dans les différentes activités tout au long des chapitres. Les éducateurs doivent analyser la motivation et la facilité de la classe à réaliser les différents exercices et les adapter en fonction des besoins des élèves.

Comme il a été mentionné précédemment, la mise en œuvre de ce programme doit être bénéfique non seulement pour les élèves, mais aussi pour les professionnels qui les mettent en œuvre. Ces derniers devraient se sentir plus proches des élèves et être plus conscients des différentes réalités existant dans la salle de classe et, par conséquent, promouvoir une méthode d'éducation plus inclusive.

D'autre part, les élèves doivent apprendre les techniques de production d'image (du moins celles qui ont été pensées dans les chapitres), mais surtout, ils doivent sentir qu'avec ce programme, ils peuvent plus facilement s'exprimer à l'école. Ils auront également développé une meilleure estime de soi et un sentiment d'appartenance à la société.

En créant un espace où les étudiants peuvent vraiment être eux-mêmes et consacrer du temps à produire des documents et à les partager avec leurs camarades, les étudiants peuvent bénéficier d'un environnement plus serein et plus stable, dans lequel ils ont un sentiment d'appartenance.





## Bibliographie :

Baiat. (2022). Stop motion animation. Retrieved from: <https://www.baianat.com/books/animation-revolution/stop-motion-animation>

Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>

Bodaghi, N. B., Cheong, L. S., & Zainab, A. N. (2016). Librarians empathy: visually impaired students' experiences towards inclusion and sense of belonging in an academic library. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(1), 87-96.

CAO Central. (2021). Children learn best when they feel safe and valued. The Thomas B. Fordham Institute. Retrieved from <https://fordhaminstitute.org/national/commentary/children-learn-best-when-they-feel-safe-and-valued>

Council of Europe. (2008). White Paper on Intercultural Dialogue. Retrieved from [https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white%20paper\\_final\\_revised\\_en.pdf](https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white%20paper_final_revised_en.pdf)

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 113– 126.

Reed, D. P. (2022). 11 Advantages and Disadvantages of Movies in School. Retrieved from: <https://cflax.com/11-advantages-and-disadvantages-of-movies-in-school.html>

Fievre, M. J. (2021). Cultivating the classroom as a safe space. Edutopia. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/article/cultivating-classroom-safe-space>

Influence of Media and Culture on Self Image. (2017, Jul 20). Retrieved from <https://graduateway.com/influence-of-media-and-culture-on-self-image-34122/>

Komarova, E. V. (2020). Effects of Social Media on the Migrant Image Formation. In *Knowledge in the Information Society* (pp. 384-390). Springer, Cham.

Lavoie, S. (2019, August 9). Modern photography is changing how we remember our lives. Medium. Retrieved May 9, 2022, from <https://onezero.medium.com/modern-photography-is-changing-how-we-remember-our-lives-4b59adab4a2e>

Mead, S. (n.d.). 6 self esteem activities to help your child develop confidence. Whitby School. Retrieved May 11, 2022, from <https://www.whitbyschool.org/passionforlearning/6-self-esteem-activities-to-help-your-child-develop-confidence>



Miller, B. D., Van Esterik, J., & Van Esterik, P. (2007). Cultural anthropology (Vol. 200). Pearson/Allyn and Bacon.

Miller, K. I., Stiff, J. B., & Ellism B. H. (1988). Communication and empathy as precursors to burnout among human service workers. *Communication Monographs*, 55, 250-265.

Multicultural education definition. The Glossary of Education Reform. (2013). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edglossary.org/multicultural-education/#:~:text=Multicultural%20education%20refers%20to%20any,people%20from%20different%20cultural%20backgrounds.>

Owen, L. (2015). Empathy in the classroom: Why should I care? Edutopia. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/blog/empathy-classroom-why-should-i-care-lauren-owen>

Pruitt, S. (2014). The Lumière brothers, pioneers of cinema. History.com. Retrieved April 12, 2022, from <https://www.history.com/news/the-lumiere-brothers-pioneers-of-cinema>

ReadingRockets. (2020, September 30). Inclusive Classrooms: A primer for teachers. Reading Rockets. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.readingrockets.org/teaching/inclusive-classrooms#:~:text=An%20inclusive%20classroom%20is%20a,communication%20needs%20of%20all%20students.>

Sadri, G., Weber, T. J., & Gentry, W. A. (2011). Empathic emotion and leadership performance: An empirical analysis across 38 countries. *The Leadership Quarterly*, 22(5), 818-830.

Sornson, B. (2014). Developing empathy in the classroom. Corwin Connect. Retrieved from: <https://corwin-connect.com/2014/06/developing-empathy-classroom/>

StudioBinder. (2019, August 26). The fundamentals of scriptwriting. StudioBinder. Retrieved April 13, 2022, from [https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20\(or%20screenwriting\)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.](https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20(or%20screenwriting)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.)

StudioBinder. (2020, November 1st). What is Claymation — A History of Claymation Movies. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-claymation-definition/>

StudioBinder. (2022, January 2nd). Pixilation Animation — Definition, Examples and Techniques. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/pixilation-animation-definition-examples/>

Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M., & Malik, A. S. (2017). The Influences of Emotion on Learning and Memory. *Frontiers in psychology*, 8, 1454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>





# PROGRAMME

# D'ÉDUCATION À L'IMAGE

## 2022



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474