



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

**EDUKINO Project:**  
2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

# MÉTHODOLOGIE D'ÉDUCATION AUX IMAGES POUR L'INCLUSION DES JEUNES EN DIFFICULTÉ



Afeji  
Hauts-de-France



aproximar  
Association de Parents d'Enfants en Difficulté



NO PLACE  
PRODUCTIONS  
CHANGING THE WORLD  
#NPP

CINEMA  
L'ESPACE  
DU  
FILM

cinéligue  
Centre National de l'Image et du Son



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

2

# MÉTHODOLOGIE D'ÉDUCATION AUX IMAGES POUR L'INCLUSION DES JEUNES EN DIFFICULTÉ

---

*EDUKINO : Promouvoir l'éducation aux images comme un  
outil d'inclusion des enfants en situations précaires et  
migratoires*



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

### **PARTENAIRES :**

Afeji (chef de file)

CPIP - CENTRUL PENTRU PROMOVAREA  
INVATARII PERMANENTE TIMISOARA  
ASOCIATIA

ASSOC- Asociatia Profesionala  
Neguvernamentala de Asistenta Sociala

NPP - No Place Productions

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade  
Social, CRL

CinéLigue Hauts-de-France

L'Univers Cité

3

### **AUTEURS :**

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade  
Social, CRL

Teresa Sousa

Anastasia Sirbu

Tiago Leitão (Coordination)

### **CONTRIBUTIONS :**

Partenariat EduKino

### **REMERCIEMENTS :**

N/A

### **DATE DE PUBLICATION :**

2023



## Sommaire

Sommaire .....	4
Présentation .....	5
Méthodologie : .....	8
Étape 1 : Comprendre .....	9
1. Carte d'identité des besoins.....	9
2. Planifier les besoins d'éducation aux images.....	10
3. Mise en relation et mobilisation des ressources.....	10
Étape 2 : Concevoir et Prévoir .....	11
4. Plan d'action MALIN .....	11
5. Charte des Décisions et des Responsabilités .....	12
6. Évaluation de départ pour les Professionnels.....	13
Étape 3 : Mobiliser les participants du programme.....	14
7. Rapide évaluation par matrice .....	14
8. Apprenez-en plus sur les parents.....	15
Étape 4 : Mise en œuvre du programme d'éducation aux images .....	17
9. Raconter une histoire – Mon script.....	18
10. Brainstorming.....	19
11. Carte d'empathie.....	19
12. Carte des réseaux et de l'image de soi.....	20
13. Idée d'un film interactif.....	21
14. Storyboard.....	22
15. Album photo.....	23
Étape 5 : Évaluation (évaluer son impact).....	24
Bibliographie .....	25
Annexes .....	26
Annexe I.....	26
Annexe II.....	28
Annexe III.....	30
Annexe IV .....	32
Annexe V .....	34

## Présentation

- L'initiative d'EduKino

EduKino est une initiative élaborée par Erasmus+ pour offrir un cadre d'éducation aux images aux enfants et aux jeunes en difficulté ou en situation migratoire. Le projet EduKino réunit des experts dans des secteurs variés pour coproduire et codévelopper à l'échelle européenne des ressources destinées à inclure et intégrer les personnes vulnérables en société grâce à un support transversal et utilisable dans de nombreux contextes et de nombreuses circonstances.

L'idée du projet en lui-même est née suite à l'observation que les enfants en situation précaire, migratoire, accueilli dans des établissements spécialisés, etc. risquent de rencontrer plus d'obstacles pour accéder à des programmes qui ont, paradoxalement, pour objectif de les aider à améliorer leurs compétences pour surmonter ces barrières comme celles qui ont été vécues durant le confinement :

- Accès difficile aux outils numériques, à internet ;
- Suivi scolaire à domicile faible : illettrisme, difficultés d'accès à la langue, analphabétisme numérique, peu d'intimité, parents avec niveau d'études faible ou inexistant ;
- Accès réduit à la vie culturelle et artistique : peu de connaissances sur les lieux et activités disponibles, priorisation des besoins, difficultés à se présenter dans certains endroits (peur du jugement, rejet ou que le lieu soit payant).

En outre, être capable d'user de son esprit critique au sujet des actualités, informations et des images, plus généralement, est crucial. Il est également nécessaire pour les jeunes de prendre conscience des conséquences engendrées par leur représentation dans les sphères publiques.

EduKino a, par ailleurs, été conçu pour répondre aux besoins repérés et encourager le développement d'autres compétences liées au groupe ciblé. La coopération intersectorielle et transnationale est la clé pour assurer le succès du projet car tous les partenaires du projet apportent leur expérience pour atteindre le public et en restant ensemble, ils pourront résoudre les multiples problèmes auxquels font face ces enfants.

- IO2 – Programme d'éducation aux images

L'éducation aux images semble aujourd'hui être une action nécessaire lorsque l'on travaille avec un public jeune car ils sont de plus en plus mêlés quotidiennement à la production et la diffusion d'images produites par des professionnels mais aussi par des personnes lambda. Par conséquent, il est nécessaire de les sensibiliser à la production d'images, à la construction de discours à travers les images, à l'esprit critique à avoir envers la production d'image, à comprendre comment ces images sont faites et qui les fait, etc.

L'éducation aux images peut être une manière amusante et utile d'intégrer les groupes les plus vulnérables (les migrants par exemple) en société. Ce document se concentre sur l'ajout de professionnels qui travaillent directement avec des enfants en situation migratoire, d'outils pour mettre en pratique l'éducation aux images à l'exercice de leur métier. Offrir des connaissances et compétences sur la production d'images aux élèves favorisera leur intégration en leur fournissant



les outils nécessaires pour devenir des acteurs proactifs de leur processus d'intégration. Ces compétences leur permettent de leur donner une voix et de faire part de leur parcours, en sensibilisant à ces situations précaires. En outre, ce programme favorisera la création d'un environnement sûr propice au partage d'expériences qui sera, lui-même, un soutien pour les enfants issus de l'immigration.

En tant qu'acteurs sociaux et scolaires, ou en tant que professionnels de l'éducation aux images, nous remarquons que les audiences composées par exemple de jeunes personnes en situation précaire ou migratoire, font face à des obstacles sociaux et techniques plus importants pour l'accès des outils leur permettant d'être actifs lors de la production d'images et pour la représentation de soi en milieu public. Les programmes sont habituellement élaborés pour convenir à un maximum de personnes. Le résultat mécanique est que les personnes déjà à l'écart ne trouvent pas de réponses à leurs problèmes avec ces programmes. D'autre part, les personnes qui mettent en œuvre ces programmes rencontrent des difficultés pour atteindre ces audiences et les adapter à leur contexte : usage/connaissances moindre(s) d'internet et des outils numériques, analphabétisme parfois, peu d'intimité à la maison, difficultés à poursuivre une éducation stable, etc.

Notre objectif est donc de développer une approche de l'éducation aux images qui est adaptée selon les problèmes rencontrés par les jeunes en difficulté. A cela s'ajoute une méthodologie développée en prenant en compte les barrières techniques du public mais aussi grâce à un contenu et un format qui apportera aux jeunes un objectif et un sens dans leur quotidien. En outre, cette méthodologie peut fonctionner comme un mécanisme de prise de conscience chez les professeurs et autre entité scolaire et acteurs communautaires, qui jouent un rôle essentiel dans le processus de développement des enfants. Renforcer ces acteurs et leur offrir des outils de mise en pratique des programmes d'éducation aux images avec leurs enfants et les jeunes, est une façon de promouvoir une attitude plus inclusive au sein de des écoles et des communautés.

- Quel est l'objectif de cette méthodologie et à qui s'adresse-t-elle ?

Son objectif est de soutenir les professionnels travaillant directement avec des enfants issus de milieux vulnérables (enfants migrants par ex) dans l'intégration d'un programme d'éducation aux images dans leur programme scolaire.

L'éducation peut être une porte ouverte vers une meilleure inclusion et une meilleure intégration en société. Le consortium EduKino considère l'éducation aux images comme une passerelle menant à l'inclusion des élèves.

Les politiques d'intégration ne résolvent que peu les problèmes d'intégration sociale. Le rôle des éducateurs, médiateurs et autres professionnels qui travaillent directement avec le groupe ciblé est primordial.

Cette méthode a été conçue pour offrir de l'aide aux professionnels des secteurs de l'éducation (professeurs, médiateurs, conseillers pédagogiques, coordinateurs), socio-médical (travailleurs sociaux, médiateurs, éducateurs, coordinateurs), culturel (médiateurs, animateurs, coordinateurs, artistes) et autres professionnels travaillant directement avec des enfants en situations précaires ou migratoires, sur la manière de préparer et mettre en pratique les activités d'éducation aux images d'EduKino. Elle a été conçue en prenant en compte les textes existants et les bonnes pratiques.



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

Cette méthodologie est un outil pour compléter la mise en pratique du processus d'éducation aux images du programme EduKino. Par conséquent, il est important, avant d'utiliser l'outil, de faire une évaluation en amont des ressources disponibles (matériel, connaissances, professionnels) pour une mise en application efficace du programme.



## Méthodologie :

- Comment utiliser le guide :

Cette méthodologie se découpe en **5 étapes** :

- **Étape 1 : Comprendre** le contexte des institutions d'éducation
- **Étape 2 : Concevoir et Prévoir** (évaluation des ressources)
- **Étape 3 : Mobiliser** la communauté d'apprentissage (réunion avec d'autres professionnels pour accompagner la mise en œuvre du programme)
- **Étape 4 : Mise en œuvre** du programme d'éducation aux images
- **Étape 5 : Évaluer** (évaluation de l'impact du programme)

Ces chapitres sont les étapes à suivre avant de mettre le programme en pratique. Le programme est découpé de manière à être facilement intégré au programme scolaire. Néanmoins, il est important de prendre note de quelques demandes et d'évaluer les ressources disponibles pour que la mise en pratique soit réussie.



## Étape 1 : Comprendre

La première étape de cette méthodologie est d'identifier les besoins audiovisuels des enfants pour favoriser l'inclusion en évaluant leurs besoins spécifiques, leurs caractéristiques et leur niveau de compétences audiovisuelles. Ensuite, vous devrez avoir à disposition un outil pour vous aider à comprendre le type d'outils audiovisuels que les professeurs utilisent déjà quotidiennement pour favoriser l'inclusion. Pour y parvenir, vous devrez commencer par identifier ces outils, ainsi que la raison pour laquelle ils sont considérés comme appropriés. Puis, nous vous invitons à réfléchir aux outils que vous considéreriez utiles mais auxquels vous n'avez pas accès et discuter des possibles intervenants et contacts que vous pourriez solliciter pour avoir accès à ce matériel. Ici, l'objectif est d'encourager une réflexion autour de la coopération sectorielle entre les acteurs-clés qui pourraient vous soutenir (par exemple les musées, les écoles, les associations cinématographiques, des professeur.e.s d'art qualifié.e.s, etc.).

9

### 1. Carte d'identité des besoins

Nous vous proposons, via cet outil, d'identifier les caractéristiques et besoins spécifiques des enfants avec qui vous travaillez, ainsi que leurs compétences audiovisuelles générales. Si vous rencontrez des difficultés pour résumer, utilisez l'outil plusieurs fois pour différents enfants. Cochez la case qui correspond le mieux à l'accès ou au manque d'accès à la technologie et aux outils audiovisuels de chaque enfant et expliquez pourquoi vous avez coché cette case en particulier.






**AUDIO-VISUAL SKILLS**

	<p>Not skilled <span style="float: right;">Very skilled</span></p> <p>0      25      50      75      100</p>	
<b>Main characteristics:</b>	<b>Main needs:</b>	<b>Access to technology and audio-visual tools:</b> <small>(check the box that better reflects the level of access)</small>
		<input type="checkbox"/> What tools children use the most?
		<input type="checkbox"/> What tools they don't feel comfortable using?
		<input type="checkbox"/> What is missing to start using the tools?

## 2. Planifier les besoins d'éducation aux images

Pour mieux comprendre votre contexte, remplissez ce tableau en identifiant les outils d'éducation aux images que vous utilisez déjà pour favoriser l'inclusion ainsi que les objectifs principaux de ceux-ci. Ces cases remplies, indiquez dans quelles occasions vous les utilisez habituellement (en classe pour apprendre quelque chose par exemple) et pourquoi (pour mettre la théorie en pratique de manière visuelle/pour accompagner les enfants avec une mémoire visuelle).

**IMAGE EDUCATION MAPPING EXERCISE**

 Identify the Image Education tools that you already use	 Main objectives	 When?	 Why?	 What is missing?

## 3. Mise en relation et mobilisation des ressources

Après avoir listé les ressources disponibles, quand elles sont utilisées et pourquoi elles sont utilisées, il est temps d'identifier de quels outils et de quelles ressources vous avez besoin et auxquels vous aimeriez avoir accès pour favoriser l'inclusion des enfants. Enfin, mettez en relation les ressources dont vous avez besoin avec des contacts et des intervenants avec lesquels vous avez déjà travaillé ou aimeriez travailler et qui peuvent vous fournir un accès à ces ressources.

## MATCHING NEEDS

What resources are we missing?	What contacts can we mobilize to have access to these resources?	Previous Cooperation?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Yes	No
		Yes	No
		Yes	No
		Yes	No
		Yes	No

11

## Étape 2 : Concevoir et Prévoir

Cette étape vous permettra de concevoir et de prévoir vos actions grâce aux outils qui vous permettent de définir les rôles et les responsabilités au sein du programme, de construire un plan d'action MALIN et de comprendre votre référence.

### 4. Plan d'action MALIN

Un plan d'action est un outil qui réunit les étapes ou tâches que vous devez compléter afin d'atteindre une coopération intersectorielle donnant accès à plus d'outils audiovisuels. Ce document est un élément essentiel de cette planification stratégique et joue un rôle crucial dans la gestion du projet puisqu'il permet aux équipes de travailler en équipe et de communiquer plus efficacement. Un plan d'action MALIN réunit les cinq critères d'un objectif, il doit être :

- Mesurable (avec du sens, motivant) ;
- Atteignable (possible) ;
- Limité dans le temps (durée définie) ;
- Intelligent (réalisable et basé sur des ressources et des résultats) ;
- Net (précis, sensible, significatif).

Gardez à l'esprit ces cinq critères du plan MALIN et remplissez l'outil avec ce que vous souhaitez accomplir en termes d'usage d'outils audiovisuels pour favoriser l'inclusion, qui

sera responsable de chacun des objectifs, quand vous avez l'intention de l'accomplir et de quelles ressources vous auriez besoin pour le faire. Repérez les potentiels obstacles à l'accomplissement de ces actions.

## SMART Action Plan

What do we need to accomplish?	Who is leading the action? <small>Name of the responsible</small>	When will it be accomplished? <small>The deadline</small>	Priority <small>What is the level of priority?</small>	Status <small>How is the action proceeding?</small>
Activity 1		L		
Activity 2	●			
Activity 3			●	
Activity 4				

**Legends' Priority:** L Low    N Normal    H High  
**Legends' Status:** ● Unassigned    ● Check    ● Pending    ● In progress    ● Completed

### 5. Charte des Décisions et des Responsabilités

Même si la mise en œuvre du programme demande peu de ressources, il est tout de même important d'évaluer sur quoi et sur qui se reposer pour avoir de l'aide. Par conséquent, avant de débiter les activités, l'éducateur doit analyser son environnement et estimer les personnes pouvant aider pendant le processus.

La mise en place du programme doit suivre le protocole institutionnel et il doit être validé par les personnes en charge du programme scolaire.

Pour faire en sorte que les personnes soient plus efficacement responsables pour des tâches précises, l'éducateur peut remplir la « Charte des Décisions et des Responsabilités. »

## RESPONSIBILITY CHART

Responsibilities within the curriculum	Person A	Person B	Person C	Person D	Person E	Person F
	Name, role in the curriculum, main responsibilities	Name, role in the curriculum, main responsibilities	Name, role in the curriculum, main responsibilities	Name, role in the curriculum, main responsibilities	Name, role in the curriculum, main responsibilities	Name, role in the curriculum, main responsibilities
#Responsibility 1						
#Responsibility 2						
#Responsibility 3						



Co-funded by  
the European Union

Produced by



Agreement Number: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

### 6. Évaluation de départ pour les Professionnels

Après avoir assigné les tâches nécessaires aux personnes responsables, vous devez organiser des petits objectifs de la mise en pratique du programme d'éducation aux images.

Tout d'abord, vous devez évaluer les ressources disponibles pour une mise en pratique correcte du programme. Pour ce faire, nous vous conseillons de consulter l'**Évaluation de départ pour les Professionnels (Annexe II)** des résultats IO1.

Grâce à cet outil, les éducateurs arrivent à savoir s'ils sont capables de mettre en œuvre l'éducation aux images dans leur classe.

**Avec les ressources dont vous disposez, veuillez évaluer de 1 à 5 à quel point vous pouvez/pour mettre en place le programme (1 étant « pas d'accord » et 5 « totalement d'accord »).**

	1	2	3	4	5
<b>Le lieu/espace/endroit pour présenter le programme était adapté</b>					
<b>L'équipement nécessaire pour présenter le programme était disponible</b>					
<b>Vous aviez assez de temps pour préparer les séances</b>					
<b>Vous aviez assez de temps pour présenter les séances du programme</b>					
<b>Les élèves ont eu connaissance de la durée du programme</b>					



Des procédures de sauvegarde suffisantes et claires pour accompagner les élèves et les éducateurs ont été mises en place					
Les compétences linguistiques étaient suffisantes pour une bonne communication avec les élèves					
La méthodologie du programme est comprise					
Le programme a été mis en place efficacement et de manière confiante					
Les équipements/technologies nécessaires ont été utilisés.e.s efficacement					
Votre organisation vous a accompagné dans la présentation du programme					

Si une catégorie obtient 3 ou moins :

Quels services internes à votre organisation/structure de mise en œuvre pourraient vous aider ?

De quel soutien externe avez-vous besoin ? Et quelles organisations pourraient le fournir ?

Éléments supplémentaires à étudier ?

Étapes suivantes

## Étape 3 : Mobiliser les participants du programme

### 7. Rapide évaluation par matrice

Après avoir compris les différents rôles de chaque professionnel impliqué directement ou non, vous pouvez faire une rapide évaluation de la mise en œuvre. C'est via cette rapide évaluation que l'on veut comprendre :

- Quels sont les « aboutissements espérés » ;
- Qui est le public ciblé ;
- Comment vous voulez inclure votre groupe cible au programme d'éducation aux images ;

- Quelles sont les ressources disponibles (basé sur les précédentes étapes de la méthodologie) ;
- Comment évaluer le processus (détaillé dans le dernier chapitre de la méthodologie ;
- Évaluer les potentiels risques ;
- Les mesures à prendre pour éviter ces risques.

## ENGAGEMENT CANVAS

<b>Desired engagement outcomes</b> <small>Why engage the community?</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">★</div>	<b>Target</b> <small>What are the characteristics of people that we want to engage (criteria that qualifies a person/group to be engaged with)</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">🎯</div>	<b>How</b> <small>What is the level of engagement? (Inform/consult/involve(collaborate/empower)</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">?</div>
<b>Resources</b> <small>What resources are available right now? What do we need to engage more people? (staff, external support, financial resources, materials)</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">👤</div>	<b>Evaluation</b> <small>What tools do we have or need to create to evaluate based on our engagement goals? What data we need to collect and with whom? How will the results be presented?</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">📊</div>	
<b>Risks</b> <small>What could influence your desired outcomes?</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">⚠️</div>	<b>Mitigation</b> <small>What could you do to mitigate these risks?</small> <div style="text-align: center; height: 80px;">🌀</div>	

### 8. Apprenez-en plus sur les parents

En guise de tâche finale avant la mise en place du programme d'éducation aux images, le professionnel responsable devrait solliciter les parents des élèves pour s'assurer qu'ils sont d'accord avec les contenus de EduKino et leur parler du programme scolaire. Il peut s'agir d'une manière efficace de les faire également participer dans les projets et d'augmenter leur participation dans les activités scolaire.

Par conséquent, il est important de créer la possibilité de rencontrer les parents et donner le détail des activités du programme qui ont été prévues. Cette rencontre peut aussi être la possibilité d'en apprendre plus sur les parents, sur leurs connaissances et compétences au sujet de l'éducation aux images. Leur participation pourrait aussi être bénéfique lors du processus.

La réunion pourrait se dérouler en suivant l'ordre du jour ci-dessous :

<b>Durée</b>	<b>Thème</b>
10 min	Brise-glace*- Apprendre à connaître les parents des enfants
40 min	Présenter le programme d'éducation aux images au sein du programme scolaire et résumer quelques activités
10 min	Retours, avis, FàQ

**\*Exemple :**

« *Le P.R.É.N.O.M* » peut augmenter l'empathie en favorisant un échange ouvert entre le mentor et les personnes qu'il guide. Cela peut les aider à s'identifier et augmenter leur empathie et leur envie de collaborer. Le mentor laisse aux participants 3 à 5 minutes pour réfléchir à un détail intéressant sur eux correspondant à chaque lettre de leur prénom. Le mentor fait de même avec son prénom. Après cela, ils partagent les résultats. Par exemple : « Salut, je suis Pauline. « *P* » pour poissons, mon signe astrologique. « *A* » pour abricot, mon fruit préféré. « *U* » pour Ulysse, le prénom de mon chien. « *L* » pour Lyon, ma ville de naissance. « *I* » pour institutrice, mon métier. « *E* » pour extravertie, ma personnalité. »



## Étape 4 : Mise en œuvre du programme d'éducation aux images

C'est à cette étape que vous mettrez en œuvre le programme d'éducation aux images en suivant les instructions fournies dans le programme EduKino.

Cependant, ces consignes doivent être respectées avec flexibilité en prenant en compte les besoins des élèves. Le programme devrait être adapté aux élèves et devrait être considéré comme une première idée de votre futur métier où vous serez professionnel.

17

**Le principal objectif de ce programme est de permettre aux professionnels (avec ou sans expérience d'éducation aux images) de mettre en œuvre un programme d'éducation aux images, non seulement pour apprendre à leurs élèves des savoirs essentiels pour analyser et interpréter des contenus en rapport avec les images, mais aussi pour qu'ils s'expriment à travers la production d'images. Cela leur permettra à la fois d'acquérir des compétences spécialisées, et de développer leur estime de soi et une image positive d'eux-mêmes.**

Par conséquent, les actions du programme d'éducation aux images EduKino sont les suivantes :

- Soutenir les élèves dans l'acquisition de nouvelles compétences telles que l'utilisation d'outils numériques pour les vidéos et le son.
- Améliorer leur capacité à gérer et comprendre la création d'images et les questionnements concernant la représentation de soi.
- Renforcer leur image positive de soi.
- Construire un sentiment d'appartenance dans leur entourage mais aussi à l'échelle européenne.
- Pouvoir transférer les compétences acquises vers d'autres domaines associés à la vie sociale, professionnelle et pédagogique.
- Stimuler leur intérêt dans d'autres domaines associés tels que l'éducation aux médias, les connaissances numériques et les outils, les arts et la vie culturelle les entourant.
- Susciter chez eux un intérêt de recherche autour des images et de leur création.
- Les ouvrir sur un domaine qu'ils connaissent peu mais qui reste crucial dans leur vie citoyenne.
- Renforcer leur confiance en soi grâce à des ateliers ludiques en leur apprenant à donner de l'importance aux savoirs et compétences et à les partager.
- Donner une voix aux enfants qui peuvent, plus tard, devenir des leaders de leur communauté.
- Encourager une classe plus inclusive en développant et créant des opportunités d'apprentissage sur différentes cultures.
- Créer des opportunités pour un dialogue interculturel ; favoriser l'empathie ; et travailler pour le développement d'une éducation multiculturelle.
- Encourager la promotion d'un sentiment d'appartenance et d'intégration chez les enfants migrants.
- Proposer les enfants de milieux difficiles à parler de leur quotidien et de partager leur expérience.

Pour terminer, il est important pour d'inclure des activités, d'encourager des échanges et débats sur les thèmes migratoires, de promouvoir l'engagement culturel, de renforcer leur image positive de soi et par conséquent, renforcer leur confiance en soi.

## Outils complémentaires pour le programme d'éducation, à utiliser avec des enfants/jeunes

### 9. Raconter une histoire – Mon script

Cet outil permet aux jeunes de raconter leurs histoires comme s'il s'agissait d'un film, en soulignant les moments les plus importants et en réfléchissant aux bons et mauvais moments. Enfin, ils doivent réfléchir à une morale pour leur histoire. Cet outil les aidera à développer des compétences en écriture de script, compétences importantes dans le domaine du théâtre ou des arts du spectacle.

**Description :** Veuillez partager les moments-clés de votre parcours pour aider les autres à comprendre votre expérience. Partagez tout ce qui vous paraît important. **Conseil :** Commencez par décrire une situation actuelle ou récent dans la case 5 et travaillez dans le sens inverse.

**Aidez-nous à mieux comprendre votre parcours...**

### MY SCRIPT

**Help us understand your journey...**  
Describe the last four steps you took that got you here.

1	2	3	
---	---	---	--

Start here and work backwards

**What actually happened? Describe your experience (What went well? What went wrong)?**

+	2	3	4	
-				

Moral of the story: What did you learn with this experience?

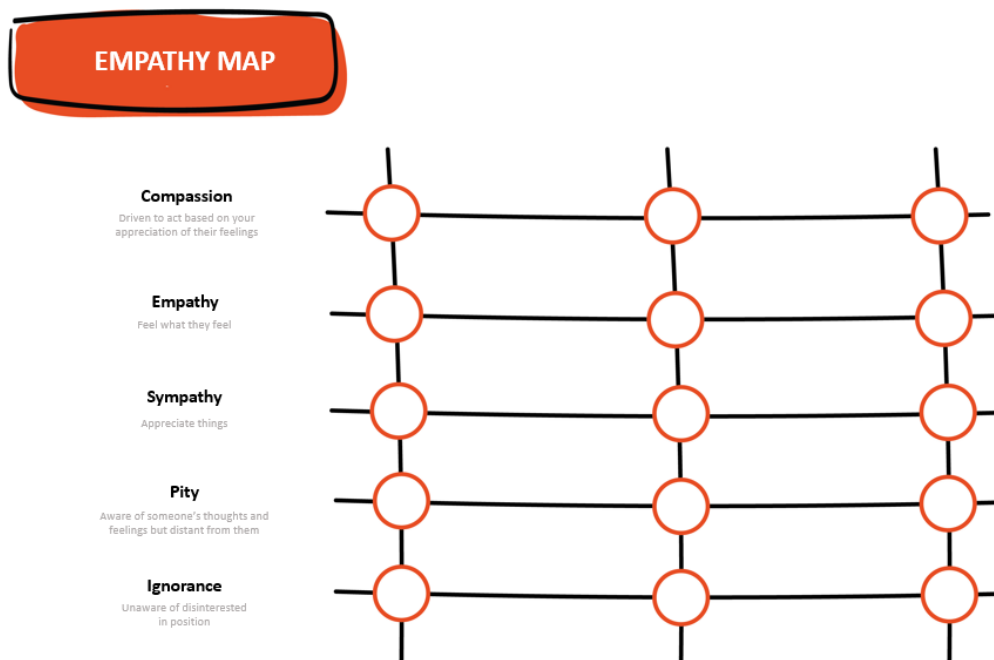
## 10. Brainstorming

Organisez un brainstorming avec les participants pour discuter des stratégies sur la manière d'utiliser les outils d'éducation aux images pour améliorer leur méthode d'apprentissage et l'inclusivité de ces outils afin qu'ils soient utilisés par tous.



## 11. Carte d'empathie





Regardez un film ou un documentaire avec pour sujet la diversité et l'inclusion. Après le visionnage, demandez aux jeunes de remplir cette carte d'empathie en se concentrant sur leur degré d'empathie vis-à-vis des trois protagonistes. Discutez des résultats tous ensemble.



## 12. Carte des réseaux et de l'image de soi

Lancez un débat avec les jeunes participants sur les réseaux sociaux et la façon dont ils affectent l'image de soi, notamment concernant la manière dont les différents médias dépeignent les minorités et les groupes ethniques. Demandez aux jeunes de choisir un reportage journalistique, un extrait vidéo des médias télévisés, un podcast reflétant comment les informations peuvent être présentées de manière biaisée lorsqu'il s'agit de certains groupes sociaux et demandez-leur de le situer dans la carte selon l'échelle qui est dessinée dessus. Discutez d'autres plateformes de médias qu'ils connaissent (chaînes télévisées, podcasts, stations de radio) et demandez-leur de décider en groupes où ils placeraient ces chaînes sur la carte et s'il s'agit plutôt d'une source positive ou toxique. Insistez sur le fait que les chaînes positionnées à droite de l'outil sont des plateformes de médias qui relayent les informations de façon toxique et fondées sur des préjugés sur des convictions.

**Self Image Media Bias**

Positive Social Media Toxic Social Media

---

Social Media platforms

---

TV Channels

---

Radio Stations

---

Podcasts

---

Other



---

### 13. Idée d'un film interactif

Partagez vos idées sur un court-métrage. Pensez à une histoire pouvant être racontée en moins de dix minutes. Concentrez-vous sur une seule et simple idée pour que le film reste accessible. Demandez aux jeunes de s'inspirer d'expériences personnelles pour écrire le script. Remplissez le script interactif pour passer en revue les caractéristiques du court-métrage mais aussi pour engager une discussion sur le besoin d'être plus inclusif lorsque l'on écrit, qu'il s'agisse d'un script ou non.

Activité complémentaire : défiez les jeunes de tourner le court-métrage scène par scène et de le monter, pour qu'ils travaillent leurs compétences en montage et en éducation aux images.

INTERACTIVE SCRIPT

<b>Emotional state</b> <small>(what emotions do you want to trigger in the audience during the movie?)</small>	<b>Environment</b> <small>(what locations will you use during the film?)</small>	<b>Visualize the central scene of the movie</b>  
<b>Genre</b> <small>(horror, drama, comedy, etc)</small>	<b>Characters</b> <small>(who will be the main characters in the movie?)</small>	
<b>Look for inclusion</b> <small>(how will you make the movie more inclusive? E.g.: for people with hearing impairment)</small> 		

## 14. Storyboard

Expliquez aux jeunes que la réalisation d'un storyboard est une technique utile ressemblant à une bande-dessinée. Elle permet d'illustrer tout ce qui se passera dans le film, scène par scène. Demandez-leur de reprendre l'idée développée par l'outil précédent. Insistez sur le fait que les dessins ne doivent pas être parfaits mais doivent donner une idée précise de ce qu'il se passera dans chaque scène. Expliquez que la création d'un storyboard permet de gagner du temps lors du tournage d'un film car il n'y a plus besoin de réfléchir à ce qu'il faut faire à la dernière minute. Rappelez aux jeunes que le script d'un court-métrage se découpe en trois actes : début, milieu et fin.

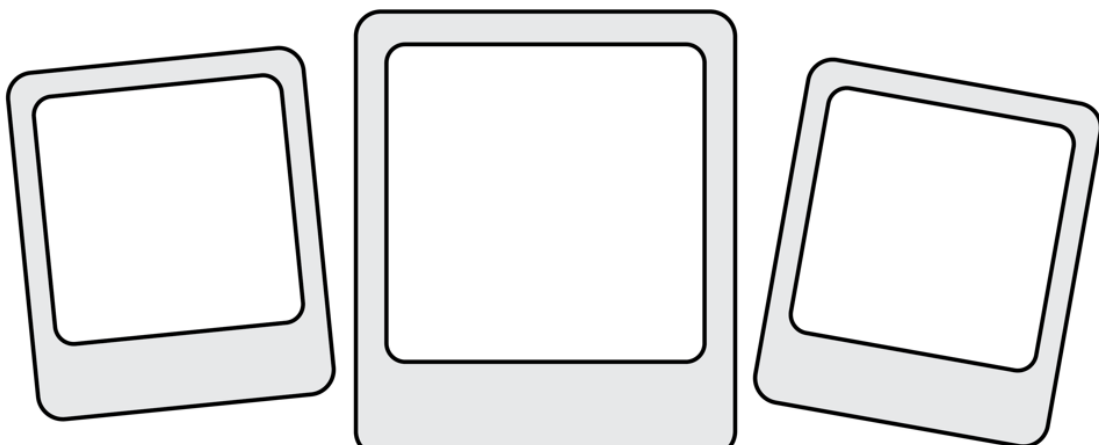
**STORYBOARD**

	Scene:	Shot:	Scene:	Shot:	Scene:	Shot:
Act #1						
Act #2						
Act #3						

## 15. Album photo

Demandez aux jeunes de choisir un thème (par ex le multiculturalisme, l'inclusion, l'engagement civique) et ensuite de prendre des photos représentant cet enjeu en utilisant différents plans (plan taille, gros plan, plan détail, etc.). Expliquez que cette activité est l'occasion de travailler sur les compétences en photographie. Proposez-leur de construire un album avec les photos et de comparer les différentes perspectives. Organisez une exposition avec les albums.

### PHOTOGRAPHY CANVAS



Theme: .....  
Author(s): .....

Theme: .....  
Author(s): .....

Theme: .....  
Author(s): .....



## Étape 5 : Évaluation (évaluer son impact)

À la fin de la mise en place du programme, le professionnel devrait mener une évaluation finale pour évaluer l'impact du programme sur les compétences citées juste avant. Il est non seulement crucial de savoir si le programme a réussi à promouvoir le développement de compétences mais aussi de récupérer les avis de chacun pour s'améliorer à l'avenir.

Pour mieux estimer l'impact du programme, les professionnels devraient organiser une évaluation avant et après la mise en place.

### **Avant la mise en place**

La pré-évaluation est une enquête de départ. Elle est réalisée pour comprendre le contexte de la mise en place, du point de vue des professionnels et des élèves.

Évaluation pour les éducateurs (Annexe I)

Évaluation pour les élèves (Annexe II)

Après la mise en place, les professionnels devraient réaliser un autre moment d'évaluation. Cette phase permet de mieux évaluer s'il y a eu des progrès sur les compétences citées, chez les élèves et aussi chez les éducateurs.

### **Après la mise en place**

Évaluation pour les éducateurs (Annexe I)

Évaluation pour les élèves (Annexe III)

### **Enquête de satisfaction**

L'enquête de satisfaction se trouve à la fin du document et il s'agit de la dernière enquête à remplir. Les participants et les professionnels recevront la possibilité de donner leurs avis sur le programme d'éducation aux images.

[Enquête pour les éducateurs \(Annexe IV\)](#)

[Enquête pour les élèves \(Annexe V\)](#)





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

## Bibliographie

MOBi. (2019). *Methodology on Community Engagement in Criminal Justice System*. MOBi

MPATH. (2017). *Modelo de Mentoria para desempregados de longa duração e com baixas competências*. Aproximar & ASSOC

GLab. (2022). *Methodology to mobilise disadvantaged youth's online civic participation*. Aproximar

Schools&Solutions. (2022). *Guide to implement a Restorative School Center and partnering with local schools & community*. Aproximar

Sites internet :

[Overlap | Journey Map Worksheet \(overlappassociates.com\)](https://overlappassociates.com)

[Interaction personas: why, what, and how | by Mattia Compagnucci | UX Collective \(uxdesign.cc\)](https://uxdesign.cc)



## Annexes

### Annexe I

#### Promouvoir l'éducation aux images comme un outil d'inclusion des enfants en situations précaires et migratoires

Auto-évaluation des professionnels (avant/après le phase de  
test)

#### Programme d'éducation aux images

Nom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Profession : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

#### Je remplis cette fiche...

Avant la formation \_\_\_\_

Après la formation \_\_\_\_

#### Connaissances & Compétences

Veuillez répondre aux questions ci-dessous afin d'aider les partenaires d'EduKino à savoir si vous considérez l'éducation aux images comme un outil pour promouvoir une méthode de travail plus inclusive, multiculturelle et empathique avec les enfants.

À quel point êtes-vous d'accord avec les phrases suivantes ?

	Réponse				
	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	Neutre	D'accord	Totalement d'accord
1. Je connais le concept d'éducation aux images					
2. Je me verrais organiser des séances sur la production d'images					
3. Je saurais mettre en place un programme d'éducation aux images					
4. Je suis conscient des enjeux que soulèvent la précarité et la migration chez les enfants					



5. Je sais identifier les besoins de mes élèves au sein de la salle de classe					
6. Je considère l'éducation aux images comme un outil fiable d'inclusion en classe					
7. J'ai l'impression que les différentes cultures sont fidèlement représentées dans les activités scolaires classiques					
8. Je suis capable de promouvoir l'empathie en classe					
9. Je pense que ce programme peut m'aider à créer de l'empathie chez mes élèves					
10. Je suis capable de promouvoir un dialogue interculturel en classe					
11. En classe, je crée des occasions pour que les élèves puissent s'exprimer					
12. Mes élèves se sentent en sécurité et à leur place à l'école					
13. Mes élèves ont une bonne image d'eux-mêmes					

Souhaitez-vous ajouter une information complémentaire ?  
Veuillez expliquer ci-dessous.

---

---

---

Merci beaucoup pour votre participation !

## Annexe II






### Promouvoir l'éducation aux images comme un outil d'inclusion des enfants en situations précaires et migratoires

# Évaluation de départ pour les élèves

## Programme d'éducation aux images

Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

Veuillez cocher 'X' la case correspondant à votre réponse.

	Vos réponses				
					
1. Est-ce que tu connais l'éducation aux images ?					
2. Est-ce que tu sais comment utiliser un appareil photo pour prendre des photos ?					
3. Est-ce que tu sais comment utiliser un appareil photo pour prendre des vidéos ?					
4. Est-ce que tu sais enregistrer un message vocal et l'envoyer à tes amis et ta famille ?					
5. Est-ce qu'on te soutient à l'école ?					
6. Est-ce que tu arrives à discuter avec les autres à l'école ?					
7. Est-ce que tu comprends les peurs et les problèmes de tes amis ?					
8. Est-ce que tu as l'impression que les adultes et les enfants sont différents à l'école ?					
9. Est-ce que tu t'intéresses régulièrement à la culture et la religion de tes amis et professeurs ?					
10. Est-ce que tu arriverais à parler de toi-même ?					
11. Est-ce que tu arrives à dire ce que tu penses à l'école ?					



12. Est-ce que tu apprends des choses sur d'autres cultures à l'école ?					
13. Est-ce que tu te sens inclus en classe ?					
14. Est-ce que tu as déjà des personnes avec une culture, une religion ou un pays différent dans les médias (télévision, radio, internet) ?					
15. Est-ce que tu penses qu'on peut utiliser les médias (télé, radio, internet) pour en apprendre plus sur les différentes populations, cultures, religions et leurs pays ?					
16. Est-ce que tu sais comment utiliser les médias pour apprendre des choses sur les différentes populations, cultures, religions et leurs pays ?					

**Si oui (à la question 16), explique pourquoi :**

**Merci !**



## Annexe III



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

### Promouvoir l'éducation aux images comme un outil d'inclusion des enfants en situations précaires et migratoires

#### Évaluation de l'impact sur les élèves Programme d'éducation aux images

Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

**Veillez cocher 'X' la case correspondant à votre réponse.**

	Vos réponses				
					
1. Est-ce que tu connais l'éducation aux images ?					
2. Est-ce que tu sais comment utiliser un appareil photo pour prendre des photos ?					
3. Est-ce que tu sais comment utiliser un appareil photo pour prendre des vidéos ?					
4. Est-ce que tu sais enregistrer un message vocal et l'envoyer à tes amis et ta famille ?					
5. Est-ce qu'on te soutient à l'école ?					
6. Est-ce que tu arrives à discuter avec les autres à l'école ?					
7. Est-ce que tu comprends les peurs et les problèmes de tes amis ?					
8. Est-ce que tu as l'impression que les adultes et les enfants sont différents à l'école ?					
9. Est-ce que tu t'intéresses régulièrement à la culture et la religion de tes amis et professeurs ?					
10. Est-ce que tu arriverais à parler de toi-même ?					
11. Est-ce que tu arrives à dire ce que tu penses à l'école ?					
12. Est-ce que tu apprends des choses sur d'autres cultures à l'école ?					
13. Est-ce que tu te sens inclus en classe ?					
14. Est-ce que tu as déjà des personnes avec une culture, une religion ou un pays différent dans les médias (télévision, radio, internet) ?					
15. Est-ce que tu penses qu'on peut utiliser les médias (télé, radio, internet) pour en apprendre plus sur les différentes populations, cultures, religions et leurs pays ?					



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

16. Est-ce que tu sais comment utiliser les médias pour apprendre des choses sur les différentes populations, cultures, religions et leurs pays ?

--	--	--	--	--	--

**Si oui (à la question 16), explique pourquoi :**

**Merci !**



## Promouvoir l'éducation aux images comme un outil d'inclusion des enfants en situations précaires et migratoires

### Enquête de satisfaction pour les professionnels Programme d'éducation aux images

Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

#### 1. Les contenu du programme d'éducation aux images En tenant compte des contenus du programme d'éducation aux images, comment qualifieriez-vous les dimensions suivantes ?

	Réponses				
	Faible (1)	Moyen (2)	Satisfaisant (3)	Bon (4)	Excellent (5)
1. Quantité d'objectifs établis qui ont été accomplis					
2. Bonne réponse des besoins des participants					
3. Utilité pour votre pratique professionnelle future					
4. Possibilité d'application dans votre emploi					

Si vous avez coché 1 ou 2 pour l'une des catégories, veuillez citer les raisons principales de cette note :

---



---



---

#### 2. Évaluation générale

Dans l'ensemble, comment évalueriez-vous le programme selon les domaines suivants :

	Réponses				
	Faible (1)	Moyen (2)	Satisfaisant (3)	Bon (4)	Excellent (5)
1. Satisfaction des besoins					
2. Adaptabilité des sujets selon le niveau de connaissances des élèves					
3. Acquisition de compétences et savoirs par les élèves					
4. Satisfaction générale					

Si vous avez coché 1 ou 2 pour l'une des catégories, veuillez citer les raisons principales de cette note :





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

---

---

---

2. Recommanderiez-vous ce programme à d'autres professionnels dans ce domaine ?






Oui	Non	Peut-être

## Annexe V

### Promouvoir l'éducation aux images comme un outil d'inclusion des enfants en situations précaires et migratoires Enquête de satisfaction pour les élèves Programme d'éducation aux images

Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

Veuillez cocher 'X' la case correspondant à votre réponse.

	Tes réponses				
					
1. Est-ce que tu as aimé les activités ?					
2. Est-ce que c'était facile pour toi de participer aux activités ?					
3. Est-ce que tu as appris quelque chose grâce aux activités ?					
4. Est-ce que tu aimerais refaire ces activités ?					
5. Est-ce que tu le recommanderais à tes amis ?					
6. Quelle était ton activité préférée ?					
Explique pourquoi :					

**Merci !**