



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

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

# EDUKINO :

## L'ÉDUCATION AUX IMAGES COMME MOYEN D'INCLURE LES ENFANTS VULNÉRABLES DANS LA SOCIÉTÉ

### BROCHURE DE SENSIBILISATION





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

# **EduKino : L'éducation aux images comme moyen d'inclure les enfants vulnérables dans la société**

## **BROCHURE DE SENSIBILISATION**

Project Number 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

## *Sommaire :*

1. Présentation du projet EduKino
2. Présentation de la brochure
3. Exigences et besoins professionnels
4. Productions des enfants
  - 4.1. En France
  - 4.2. En Roumanie
  - 4.3. En Portugal



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

## *Présentation du projet EduKino :*

EduKino est un projet Erasmus+ visant à offrir une éducation aux images aux enfants les plus vulnérables. La crise des réfugiés à laquelle sont confrontés l'Europe et le reste du monde a conduit de nombreuses personnes à rechercher des outils et des ressources pour briser les barrières culturelles et faciliter la communication. Cette crise est le point de départ du programme d'éducation aux images EduKino mais, grâce à la coproduction et au codéveloppement de ces outils associant les talents d'experts et les enfants eux-mêmes, EduKino est un outil pour toute personne travaillant avec des enfants en situation difficile.

Tout au long du projet, des experts et organismes en Grande-Bretagne, en Roumanie, en France et au Portugal ont travaillé dans des communautés, avec des professionnels de domaines liés à la thématique et avec des enfants pour créer un ensemble de ressources. Ces ressources ont pour objectif de faciliter la coopération entre les secteurs et organismes nécessaires, la création d'un programme d'éducation aux images pour les enfants concernés, le développement de compétences pour les professionnels concernés et une campagne de sensibilisation du projet EduKino et de programmes similaires.

L'éducation aux images est une discipline permettant de comprendre la production et la signification des images mais aussi d'analyser leurs contextes. EduKino utilise l'éducation aux images pour créer un dialogue entre les professionnels et les enfants, en plus de créer un environnement inclusif et accueillant en classe.



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

## *Présentation de la brochure :*

Cette brochure regroupe une petite sélection du travail produit par les enfants qui ont participé aux activités du projet EduKino et souligne certains résultats auxquels peuvent s'attendre les professionnels en utilisant le programme d'éducation aux images EduKino. Encadrés par des professionnels experts de la méthodologie EduKino, les enfants ont produit dessins, images et même des éléments audiovisuels qui leur tenaient à cœur. Après avoir réalisé de simples exercices en groupe, les professionnels ont engagé des discussions en classe pour analyser des images, pour enfin amener à leur propre production d'images. Ces images pouvaient prendre n'importe quelle forme, selon le matériel ou le temps disponible lors des sessions. D'une même manière, le programme d'éducation aux images comprend une multitude de tâches que les enfants peuvent entreprendre ou que les professionnels choisissent selon la dynamique du contexte ou de la bonne entente du groupe.

De nos jours, l'éducation aux images est un défi : visionner un film de manière active, poser une question du point de vue du réalisateur et remettre en question les techniques de tournage d'un film, permet d'analyser ce que l'on visionne et de comprendre comment les images peuvent nous manipuler. L'exercice des images vous permet d'acquérir de l'expérience tout en s'amusant. Produire des images ou une séquence d'images ensemble et partager les idées de chacun favorise la créativité, permet d'apprendre du vocabulaire et des techniques audiovisuelles et valorise les participants.

Cette brochure a pour objectif de mettre en valeur certains des travaux produits par les enfants, de mettre en avant les avantages du programme EduKino et de fournir l'inspiration nécessaire pour reprendre les activités d'éducation aux images.



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

## *Exigences et besoins professionnels*

EduKino permet une montée en compétences des professionnels qu'ils soient enseignants, travailleurs sociaux ou art-thérapeutes. Travailler avec des enfants vulnérables en raison de la migration ou d'autres facteurs de marginalisation sociale s'accompagne de nombreux éléments qu'il faut prendre en compte. Ces enfants ont de lourds besoins à l'échelle sociale et pédagogique, mais aussi internes à la dynamique de la classe et au reste du monde.

De ce fait, la première mission du projet EduKino est la création d'une méthodologie de coopération entre différents organismes afin d'assurer des procédures de protection qualitatives, un accès à des services sociaux, gouvernementaux et caritatifs convenables pour les enfants et la création d'un environnement sûr et confortable. Beaucoup d'entre eux feront face à des problèmes en dehors de la salle de classe, par conséquent, la meilleure première étape pour guider les élèves et les aider à se lancer dans le programme EduKino – ou n'importe quel autre programme ou enseignement – doit être la construction d'un réseau de différents organismes dans plusieurs secteurs pour former un réseau plus global.

EduKino se concentre sur les enfants marginalisés, de leur prise en charge jusque leur intégration dans des communautés plus larges et des dialogues culturels. Par conséquent, un élément essentiel à la méthodologie est la création de conversations libres dans la classe et l'établissement d'un climat de confiance et de respect entre le professeur et les élèves, ainsi qu'entre les élèves qui pourraient vivre et/ou avoir vécu dans des contextes et des situations très différentes. De ce fait, le programme d'éducation aux images débute par des missions créées dans le but de lancer la conversation et la compréhension, où chacun est encouragé à participer aux échanges de groupe.

Les professionnels doivent considérer le programme d'éducation aux images ainsi que les autres dimensions du programme EduKino comme un moyen d'intégrer les élèves et leur permettre d'avoir des échanges significatifs. Les échanges concernant les images et leur signification permet aux enfants de découvrir les différents points de vue de chacun et même, s'il y a lieu, de partager leurs expériences et parler de leur vie.



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

## *Productions des enfants*

Les enfants en Roumanie, en France et au Portugal ont participé à plusieurs activités du programme d'éducation aux images EduKino. Les images présentes dans cette brochure sont soit leurs créations, des photos de leurs activités ou des photos d'eux-mêmes. Les professionnels et les enfants participants sont ceux qui ont décidé de ce qui allait être créé parmi les activités listées dans le programme d'éducation aux images EduKino.

Certaines images de la brochure ont été conçues suite aux échanges avec les enfants, en commençant par de simples phrases ou questions (par exemple, quel super-héros aimerais-tu être ? quels sont tes loisirs ?). Les discussions sont alors plus faciles au sein du groupe, pouvant ensuite faire ressortir les raisons pour lesquelles ils ont fait tel ou tel choix et enfin, pourquoi ils auraient des goûts différents que leurs camarades.

Un exemple d'une des activités est la création d'un thaumatrope, une des manières les plus anciennes et faciles de produire des images en mouvement en classe. C'est une activité physique et stimulante ne nécessitant que très peu de matériel. Tout ce que l'élève doit faire, c'est dessiner deux images simples de leur choix (par exemple un livre ouvert et un livre fermé) qui peuvent être associées et illustrer un mouvement. L'élève va ensuite couper ces deux images en petits cercles et coller l'une et l'autre des deux côtés d'un disque en carton de la même taille et, enfin, insérer un pic en bois au milieu du disque en carton pour le faire ressembler à une sucette. Une fois la production sèche, l'élève peut faire tourner le pic en bois entre ses mains : la vitesse et le mouvement devraient animer les dessins. Cet exercice fait découvrir à l'enfant le mouvement des images, comment elles sont créées et peut mener à une discussion où l'on explique que le cinéma et la télévision travaille sur le même principe.

Les images de la brochure témoignent du dur travail réalisé par les enfants et les professionnels et également des idées qui ont émergé des échanges entre les enfants.



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

## *EN FRANCE*

### *L'AFEJI & CINELIGUE*

Un atelier sur le cyanotype a été organisé par Cinéligue dans une MECS (Maison d'enfants à caractère social) de l'AFEJI à Gravelines.

Le cyanotype est un procédé d'impression photographique très simple qui permet d'obtenir des images bleues à partir d'un négatif ou d'un objet translucide, grâce aux rayons du soleil. Durant l'atelier, les enfants peuvent chacun créer leurs propres impressions photographiques à partir d'objets qu'ils ont récupérés (plumes, feuilles, fleurs etc.) et créer une image composite entre photo et dessin, à l'aide de leur imagination. La « révélation » a lieu lorsque la feuille est simplement trempée dans l'eau.

Cinéligue a également organisé un atelier de pixilation, toujours à la MECS de Gravelines. La pixilation est une technique d'animation cinématographique qui utilise le principe de base du cinéma : l'illusion de mouvement juste en défilant des images figées ! Durant l'introduction de l'atelier, les enfants ont découvert comment le cinéma a vu le jour grâce à de nombreuses démonstrations recréant l'illusion de mouvement avec des jouets optiques. Thaumatrope, zootrope ou praxinoscope n'auront plus aucun secret pour eux ! Les enfants peuvent découvrir ce phénomène de décomposition du mouvement d'eux-mêmes en réalisant de petites séquences image-par-image qu'ils auront imaginées en utilisant la technique de pixilation.

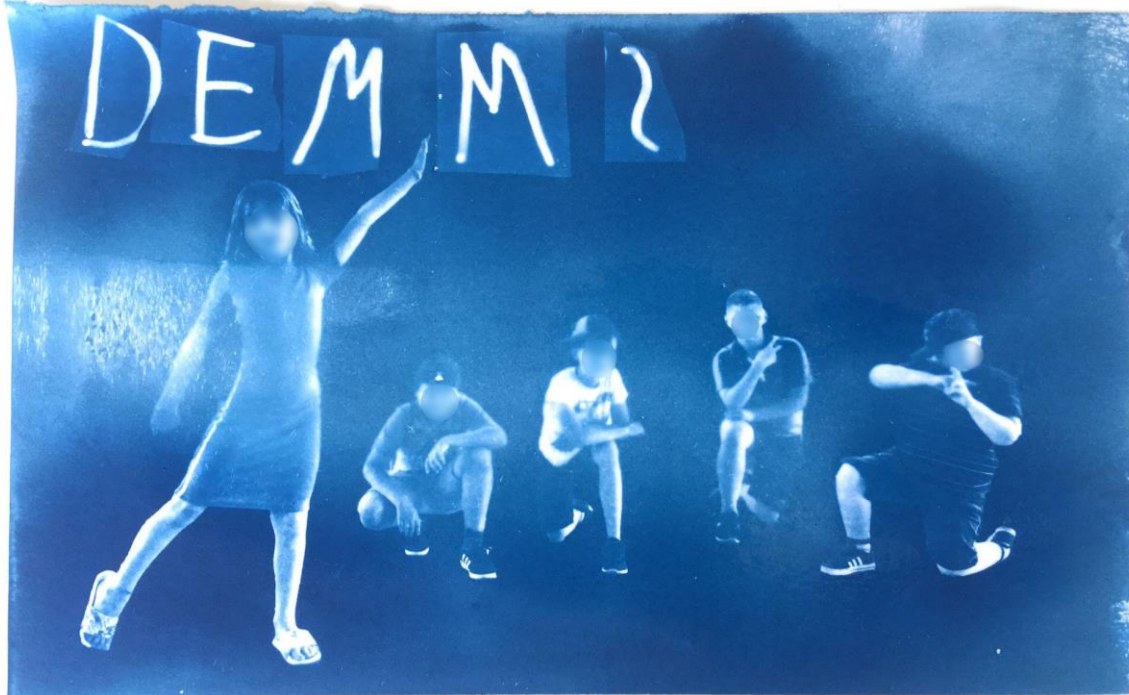
En outre, Cinéligue a organisé un atelier de découverte des différents « jouets optiques » qui ont mené à l'invention du cinéma. Les enfants ont pu utiliser des objets tels que le thaumatrope, le zootrope, le folioscope, le praxinoscope et le phénakistoscope. Cet atelier leur a permis de découvrir le fondement du cinéma et l'illusion de mouvement. Ils pourront réaliser leurs propres thaumatropes et folioscopes, comme des professionnels !

Pour finir, un atelier d'effets spéciaux a été mis en place à la MECS de Gravelines. L'atelier était centré sur plusieurs activités pour découvrir des astuces pour réaliser des films mises au point par le magicien et réalisateur français Georges Méliès au début du XX<sup>ème</sup> siècle. À l'aide des téléphones, d'un appareil photo et d'une application de montage simplifiée, les enfants participants ont appris et utilisé des effets spéciaux tels que l'apparition et la disparition d'objets et d'individus à l'écran, un effet fantôme en superposant deux vidéos et en modifiant l'opacité et la perspective forcée, une astuce qui rend les objets ou les individus plus petits ou plus grands qu'ils ne le sont.

Les enfants étaient concentrés, très motivés et créatifs !



***L' atelier sur le cyanotype :***



***L' atelier de pixilation :***

Project Number 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

## *L'UNIVERS*

Fin avril, le Cinéma l'Univers a accueilli des adolescents vivant dans des structures d'accueil de l'ALEFPA dans le cadre d'un atelier de programmation. Six adolescents et deux travailleurs sociaux ont participé à la création d'un court-métrage pour enfants.

Cet atelier avait pour objectif de mettre les participants à la place d'un programmeur de cinéma et de leur apporter les outils pour répondre à la question suivante : Comment choisir un film selon le public ?

En effet, organiser une projection cinématographique demande beaucoup de recherches et d'analyses d'images en amont. Pendant l'atelier, les jeunes ont pu découvrir les différentes manières d'analyser les images et de créer leur propre sélection de courts-métrages.

Ils ont choisi le thème des réseaux et des écrans pour leur projection et ont fait face aux difficultés suivantes : adapter et rendre compréhensible le thème pour les enfants, travailler ensemble, s'écouter, donner leur point de vue durant le débat, apprendre à choisir un film adapté sans qu'il ne soit forcément à leur goût...

Cet atelier a eu lieu pendant la dernière semaine d'avril et tous les matins, les adolescents visionnaient des courts-métrages et ils devaient ensuite faire un retour sur ceux-ci et enfin, donner leur avis d'après une grille d'étude des images. Le principe était également de les rendre autonomes sur les usages du cinéma : leur confier la responsabilité de la projection, le son, la présentation des films et de gérer par eux-mêmes, la projection le jour venu.

À la fin de l'atelier, ils se sont finalement mis d'accord sur onze courts-métrages, soit 40 minutes de projection, adaptés aux enfants à partir de 7 ans !



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

***L' atelier de programmation:***







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





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

## *EN ROUMANIE*

### *CPIP*

CPIP a fait participer 36 enfants dans la création de dessins et illustrations sur Canva. Ces supports d'éducation aux images ont été élaborés d'après une méthodologie de groupe, sous la supervision de quelques enseignants et professionnels.

Les enfants devaient choisir le thème de la campagne mais également le message illustratif grâce à leur créativité. Ils ont travaillé en groupes, supervisés par des enseignants et professionnels mais aussi guidés en ligne par des représentants de CPIP.

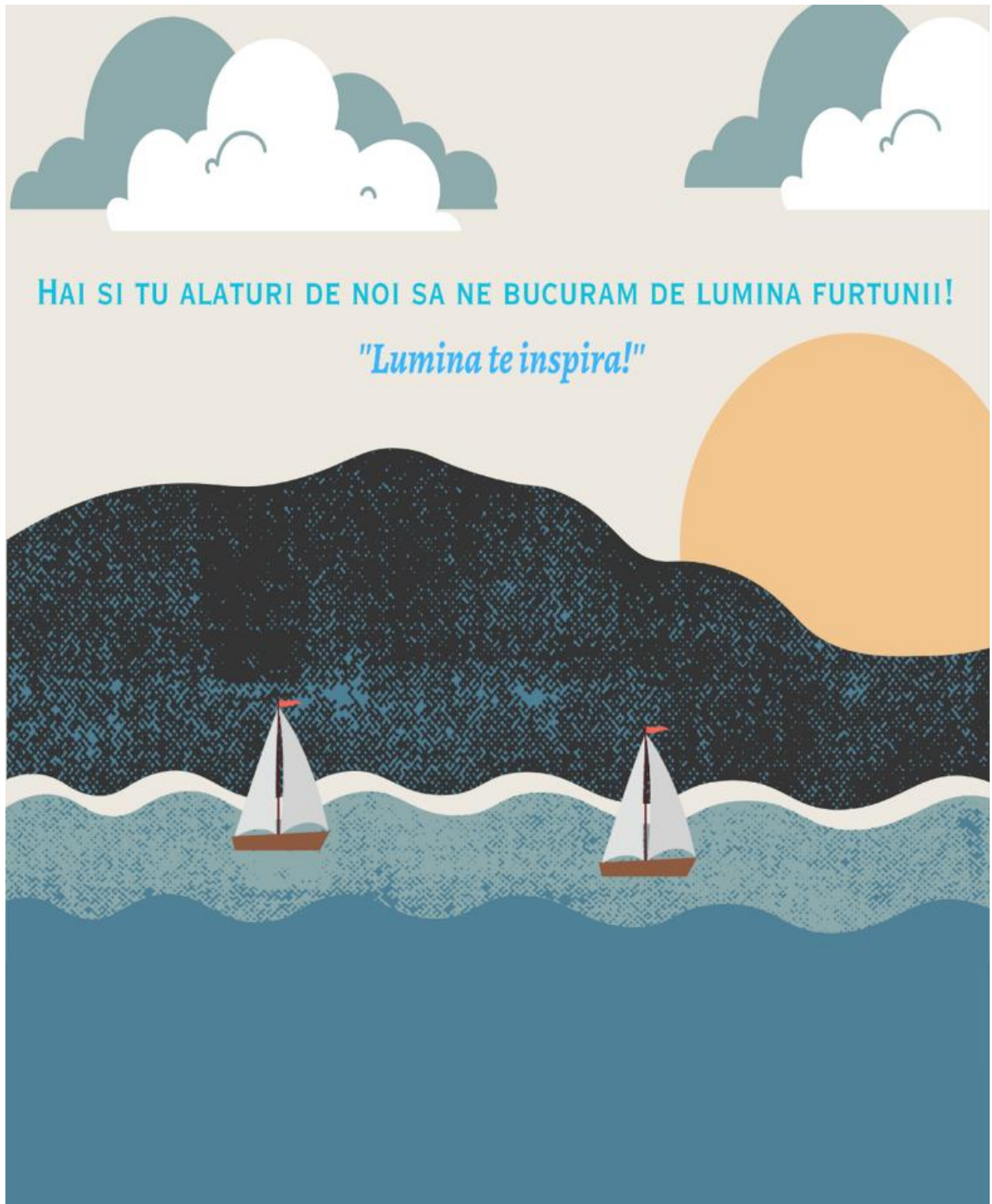
Pour les dessins, les enseignants ont employé une méthodologie à double consigne : d'une part, les enfants avaient la liberté de choisir ce qu'ils voulaient dessiner, en créant ensemble un logo, un slogan, etc. et d'une autre part, les enseignants aidaient les enfants à utiliser l'outil numérique Canva pour soutenir la campagne de sensibilisation.

Le processus complet a eu lieu en classe et la plupart des enfants concernés étaient des Roms (en particulier de *Școala gimnaziala nr.1 Bughea de Jos, Argeș* ; École secondaire n°1 de Bughea de Jos, Arges) ou venaient de milieux défavorisés avec des contextes familiaux et sociaux difficiles (principalement de la région de Arges).



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

***L' atelier de dessins et illustrations :***



Project Number 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





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





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

## ASSOC

Plus de 60 enfants ont été sollicités par ASSOC et ont participé à la création des contenus de la brochure.

Plus précisément, 25 d'entre eux ont participé à un atelier pendant lequel ils avaient l'occasion d'apprendre à construire un thaumatrope. Les enfants étaient soit Ukrainiens ou issus de communautés Roms, entre 5 et 10 ans, et étaient accompagnés par des professeurs d'école primaire. Un thaumatrope est un jouet optique composé d'un disque avec deux images de chaque côté, attachées à deux morceaux de ficelle. Lorsqu'on tournoie rapidement les ficelles entre ses doigts, les deux images apparaissent et ne forment qu'une seule image à cause de la persistance rétinienne, ce qui crée l'illusion de mouvement.

35 enfants réfugiés Ukrainiens ont participé au second atelier d'éducation à l'image le jour de la Journée internationale des musées. Les enfants sont allés au « *Village Museum* » (Village-Musée) de Baia Mare, un musée en plein air avec des monuments de l'architecture populaire représentant les quatre zones ethnographiques de la région de Marmatie. Les enfants ont eu l'occasion d'en apprendre plus sur les traditions populaires et la culture de la région de Marmatie, où ils vivent depuis le début de la guerre. Après la visite, ils ont reçu quelques t-shirts sur lesquels ils ont pu dessiner quelques images représentant la culture et la tradition de leur propre pays, l'Ukraine, ce qui a donc permis d'établir une comparaison entre les deux pays, en mettant en avant leurs points communs et leurs différences.



***L'atelier de thaumatrope :***







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

**L'atelier culture&traditions :**



Project Number 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

## *EN PORTUGAL*

### *APROXIMAR*

19 enfants, âgés de 7 à 8 ans, ont participé à un atelier d'échange sur l'empathie et de création d'un thaumatrope. Le groupe était composé de plusieurs nationalités et s'est montré très impliqué au sujet de la compréhension de leurs pairs et de leur perception des points communs et des différences.

Les enfants ont en premier lieu assisté à la réalisation d'un court-métrage sur l'empathie – Umbrella (UMBRELLA | Oscar® Contender and Multi-Award Winning Animated Short Film - YouTube) et ensuite, leur professeur.e lança la discussion sur ce sujet. Les enfants étaient très attentifs et sensibles à la vidéo et ils ont fait part de leur inquiétude vis-à-vis des autres enfants en situation encore plus difficile.

Après cet échange, leur professeur.e leur a présenté quelques images et ils devaient choisir l'image représentant le mieux l'empathie selon eux. Après avoir peint leur image, ils ont construit le thaumatrope et ont joué ensemble avec les différents thaumatropes.

Les enfants étaient impliqués tout au long du programme, du visionnage jusqu'au résultat final et ils ont montré un grand intérêt sur le sujet et sur la réalisation de l'outil visual."

#### ***Le film "Umbrella":***



Project Number 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**Le Thaumatrope:**





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

**Vous pourrez retrouver l'ensemble des livrables produits par le projet EduKino sur le site internet EduKino: [edukino.assoc.ro](http://edukino.assoc.ro) (Results)**