



Les formations sont conçues en partenariat entre



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



PARCOURS

“VIDÉO ET NUMÉRIQUE”



D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

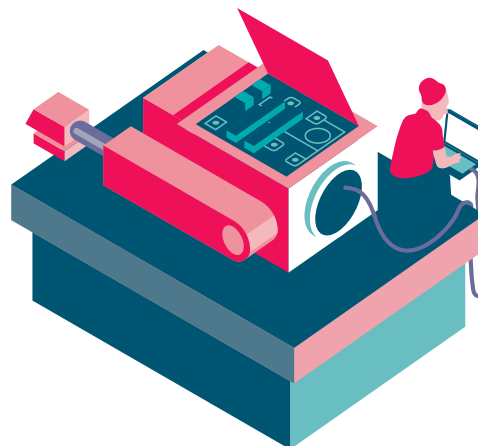
INTRODUCTION ET CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Se construire une culture des images

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

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

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



Culture et pratiques sociales

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



Favoriser des pratiques porteuses de coopération

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

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





DÉCOUVRIR

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

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

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



DÉCRYPTER

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

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

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



DIFFUSER

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

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

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



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

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



« LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER »

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

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

(Décret n° 2015-372).

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



« MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE »

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

(Décret n° 2015-372)

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



« REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET D'ACTIVITÉ HUMAINE »

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

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

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

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

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

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

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



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



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



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



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



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



Partenaire de publication, decryptimages.net

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

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

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

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



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