



Les formations sont conçues en partenariat entre



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



PARCOURS

“WEBRADIO”



D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

INTRODUCTION DES CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Les écrans sont présents dans notre vie quotidienne, et le "numérique" plus largement. Les sources d'information multimédia sont multiples, d'accès fréquents et instantanés, sollicitant et captant notre attention, celles des enfants et des jeunes.

Nous sommes conscients que c'est une évolution sociale et technologique majeure des 10 ou 20 dernières années, et qu'elle a des conséquences importantes sur l'ensemble des situations que nous vivons tous les jours (acheter, s'informer, dialoguer, diffuser des images, écouter de la musique...). Notre rapport au temps et à l'espace en est lui-même transformé. Par ailleurs, nous sommes sans cesse en interaction avec les autres : s'exprimer, communiquer de façon implicite ou explicite font partie de notre quotidien et de nos droits.

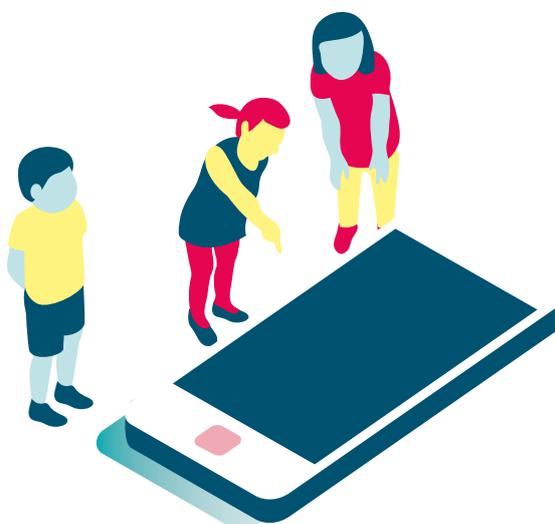
L'expression des enfants et des adolescents, même si elle prend des formes nouvelles, reste un enjeu majeur. Les acteurs de la communauté éducative doivent développer de nouvelles compétences permettant d'accompagner les jeunes dans ces nouvelles pratiques, basées à la fois sur leurs droits et leurs envies.

Nouvel espace de socialisation, Internet nous donne une occasion incontournable de développer le partage et la construction collective des savoirs et de la culture, lutter contre les discriminations, et de développer son esprit critique.

Les différents parcours de la thématique "S'exprimer, s'informer, informer avec les médias sociaux en ligne" répondent à des enjeux :

- **de participation** : agir en faisant entendre sa voix, écrire pour être lu, proposer ses idées, les mettre en débat, créer, exercer sa citoyenneté, participer, prendre confiance en soi ;
- **d'identité numérique** : maîtriser son identité numérique en comprenant l'importance des données personnelles, en décryptant les différents espaces de publication et leurs enjeux économiques, dédramatiser l'accès à Internet (traces numérique, charte déontologique, droit à revendiquer, droit à l'oubli et de recontextualisation...);
- **de littératie numérique*** : faire partie de la société numérique, créer et mettre à jour sa culture numérique, s'amuser, développer des compétences nombreuses et utiles, y compris dans sa future vie professionnelle, coopérer et créer des partenariats ;
- **de citoyenneté** : avoir conscience que l'on peut parler de tout mais pas n'importe comment, connaître la liberté de la presse (loi 1881), la liberté d'expression, le droit à l'image et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, apprendre à décrypter l'information.

*Pour l'OCDE la digital literacy est « l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités. »





DÉCOUVRIR

Les premières séances permettent de découvrir différents médias. Elles sont aussi l'occasion de se questionner : s'exprimer pourquoi ? Vers qui ? Comment ?



DÉCRYPTER

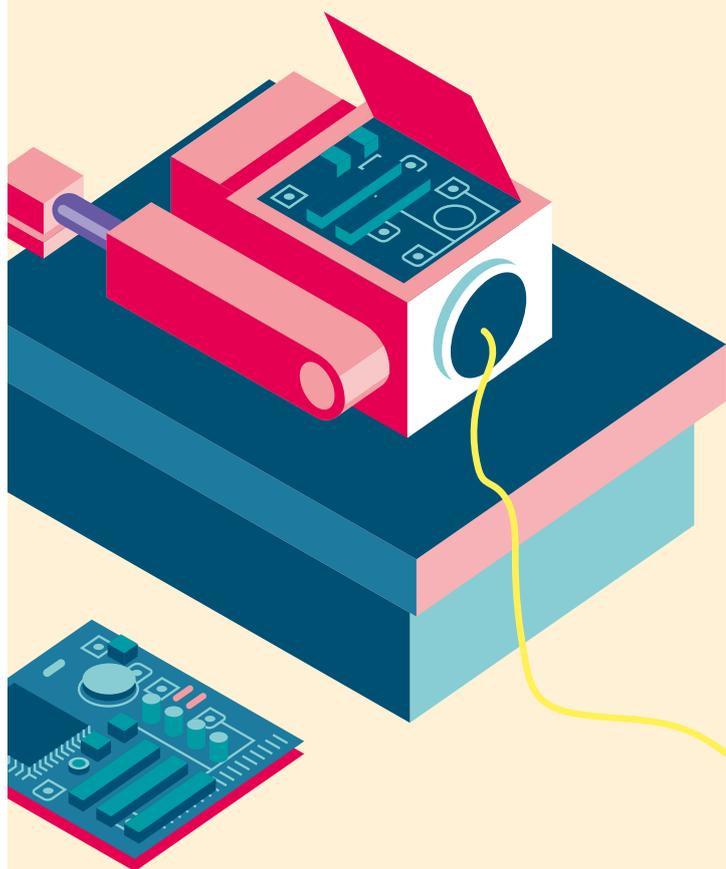
Le décryptage de l'information, des images, leur fabrication, leur diffusion sont autant de thèmes que le groupe d'enfants pourra aborder en étant eux-mêmes en situation de recherche, de questionnements, d'expérimentations.



DIFFUSER

La rédaction par le groupe d'enfants d'un article de blog, l'enregistrement d'une émission (radio ou TV) sont autant de projets possibles pour compléter le parcours qu'ils auront entrepris.

Les modalités de publication et de diffusion sont autant de questions que le groupe d'enfants aura à se poser pour compléter le parcours.



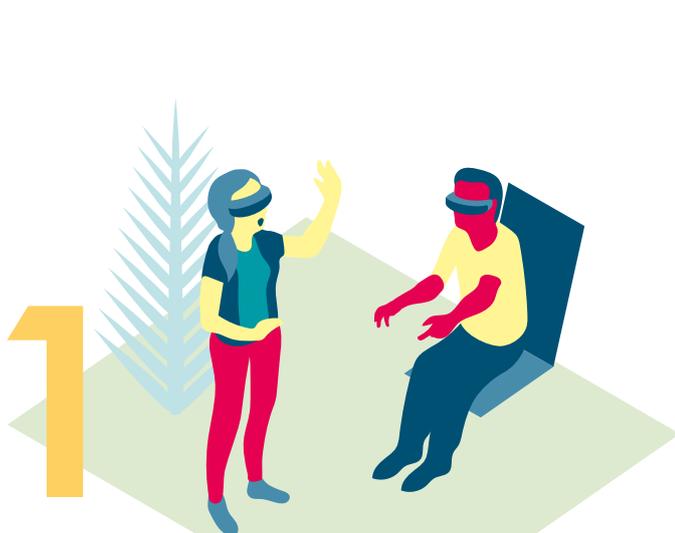
ET APRÈS ?

Des ressources pour aller plus loin sont parfois proposées, afin d'encourager l'animateur et le groupe d'enfants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer...



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

Les parcours proposés dans la thématique "S'exprimer, s'informer, informer avec les médias sociaux en ligne", partie intégrante du projet de D-Clics numériques, répondent transversalement aux enjeux de l'école du socle commun, comme définis 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”

Il permet l'accès aux savoirs rendant possible l'exercice de l'esprit critique: "L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs." (Décret n° 2015-372). Au travers du projet D-Clics numériques, l'élève prend conscience de son environnement numérique, de sa capacité à agir sur ce dernier: la rédaction par le groupe d'enfants d'un article, l'enregistrement d'une émission (radio ou TV) sont autant de projets proposés pour investir ce domaine du socle commun.



“MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE”

Autrement dit, comment apprendre à apprendre. 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" (Décret n° 2015-372). Plus précisément, l'enfant sera amené à identifier les besoins des membres de l'équipe en permettant à tous de s'exprimer, d'écouter, à créer une cohésion dans le groupe, à se fixer des objectifs communs, et à apprendre à collaborer. La connaissance des médias et démarches de recherche et de traitement de l'information est également au cœur du projet D-Clics. Les parcours proposés vont permettre à l'enfant d'"utiliser de façon réfléchie des outils de recherche (...), de confronter différentes sources et d'évaluer la validité des contenus" - notamment par la vérification et la confiance dans les sources; de "comprendre la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse": cette dimension sera notamment abordée dans les des ateliers autour de la liberté d'expression et des droits liés aux médias.



“LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN”

Ce domaine est abordé pleinement dans le projet D-clics, avec plusieurs entrées :

Coopération et réalisation de projets

Travail en équipe, partage des tâches, engagement dans un dialogue constructif, nécessité d'accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, diplomatie, négociation et recherche un consensus: les enfants apprennent à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Ils en planifient les tâches, en fixent les étapes et évaluent l'atteinte des objectifs.

L'enfant sait que l'atelier est un lieu de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

L'enfant connaît des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports, comprend les modes de production et le rôle de l'image. Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet, traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

Il les met en relation pour construire ses connaissances et apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.

L'enfant apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler, il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe ainsi une culture numérique.

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'enfant sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève saura utiliser les espaces collaboratifs et apprendra à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. L'objectif étant de d'appréhender notamment la différence entre les sphères publique et privée, et d'être attentif aux traces laissées et à l'identité numérique.

S Y

N T

H È

S E





LES PARCOURS PROPOSÉS

Les deux parcours proposés pour l'axe 3 des D-clics numériques sont conçus pour laisser à l'animateur la possibilité de construire son propre scénario d'animation en fonction de la finalité qu'il choisit au terme du cycle d'activités, ou de celle proposée par le groupe d'enfants. 6 fiches (de 1 à 6) proposent des activités constituant un tronc commun. L'animateur peut choisir de ne pas sélectionner certaines de ces fiches, et d'en changer l'ordre en fonction du temps global qu'il a à sa disposition et du projet qu'il souhaite mener avec le groupe d'enfants, ou que ceux-ci proposent.

Ensuite, des fiches d'activités particulières aux deux parcours "Création d'un blog" et "Webradio" permettent la réalisation d'un projet autour de la conception d'un blog, de la publication de contenus, de la création d'une émission radio, ou encore de leur diffusion en s'appuyant sur les médias sociaux...

L'ensemble de ces fiches se décline en trois types d'activités : des activités permettant la découverte, le décryptage, l'expression et la diffusion.

En parallèle des fiches séances, les fiches outils A, B, C, D proposent soit un focus sur l'un des aspects du parcours, sans pour autant constituer une séance d'activité à part entière, ou bien suggèrent des techniques d'animation ou des références utiles à la menée de l'ensemble du parcours.

LE PARCOURS

“WEBRADIO”

Webradio

TRONC COMMUN

Séance 1 - Débattre & accueillir la parole des enfants
Séance 2 - Liberté d'expression et droits liés aux médias
Séance 3 - Imagine un média et ligne éditoriale
Séance 4 - La fabrication de l'image
Séance 5 - Vérification et confiance dans les sources
Séance 6 - Débusquer la publicité

SÉANCES SPÉCIFIQUES

SÉANCE AR1
DÉMARRER UN ATELIER D'EXPRESSION RADIOPHONIQUE

SÉANCE AR2
PRÉPARATION DE L'ÉMISSION

SÉANCE AR3
ENREGISTREMENT DE L'ÉMISSION RADIO

SÉANCE AR4
FINALISATION ET DIFFUSION DE L'ÉMISSION

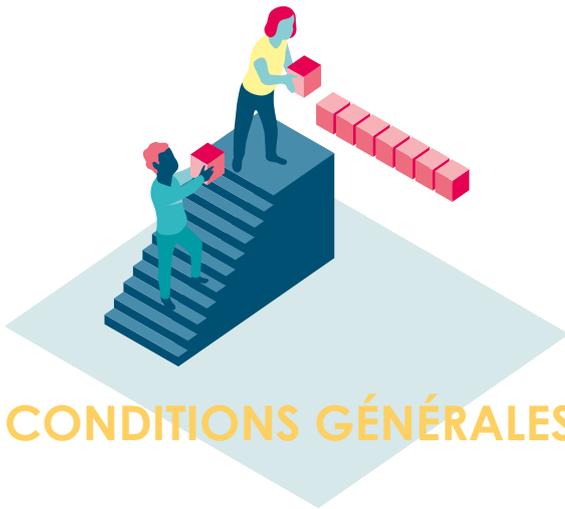
SÉANCE AD1
À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX

SÉANCE AD2
MISE EN RESEAU

FICHES OUTILS

Fiche outil A : Législation
Fiche outil B : Créer collectivement
Fiche outil C : Écrire pour être lu ou entendu
Fiche outil D : Statut éthique et politique de la production

+ fiches ANNEXES complémentaires aux fiches d'activités



CONDITIONS GÉNÉRALES DE MISE EN PLACE DES PARCOURS

En général, si l'animateur en a la possibilité, il est conseillé d'organiser l'atelier dans la salle informatique de l'école. Sinon, la mise en place des parcours ne nécessite pas d'aménagement particulier en dehors d'une salle de classe ou d'animation.

Néanmoins, la thématique de ces parcours nécessite l'utilisation d'ordinateurs ou de terminaux numériques. Dans un cas idéal, il serait intéressant de pouvoir proposer aux enfants de manipuler différents terminaux : ordinateurs (utilisant différents systèmes d'exploitation : Windows, MacOS et Linux), tablettes et smartphones (utilisation différents systèmes d'exploitation : Android, MacOS ou Firefox).

Cela est évidemment contraignant, mais cela permet aux enfants de découvrir les différents environnements disponibles, les possibilités offertes par ces outils et leurs impossibilités.

Un ratio de un ordinateur pour trois enfants permet une plus grande manipulation par les enfants, et une plus grande participation.

Si cela n'est pas possible, il est nécessaire de pouvoir utiliser pour quasiment toutes les séances au minimum un ordinateur et soit un vidéo-projecteur, soit un grand écran pour que les enfants puissent voir l'écran dans les meilleures conditions possibles.

Si cela n'est vraiment pas possible, l'animateur devra prévoir des impressions des documents, au moins un exemplaire pour deux enfants. Cela réduira fortement l'interactivité des parcours. Enfin, et pour certaines séances, une connexion à internet est indispensable.

Si ce matériel n'était pas du tout disponible ou utilisable, l'animateur peut également étudier la possibilité d'organiser les ateliers dans une médiathèque ou un espace public numérique à proximité de l'établissement.

Les parcours utilisant la radio nécessitent un matériel d'enregistrement numérique particulier, décrit dans la fiche annexe (7) *Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique*.

En dehors de ce matériel informatique, la mise en place du parcours nécessite un matériel classique : papeterie réduite (feuilles, stylos, feutres, crayons à papier, gommes, règles, quelques feuilles cartonnées, pastilles de couleur et post-it pour certaines séances).

S É

A N



Retrouvez, ci-après, les fiches séances qui vous permettront de pratiquer, avec les enfants, l'ensemble des activités proposées dans le cadre de ce parcours "Webradio".

SOMMAIRE

TRONC COMMUN

14	SÉANCE 1	ANNEXES 1, 8, 16, 19
16	SÉANCE 2	ANNEXES 2, 7, 11, 12, 13, 14
18	SÉANCE 3	ANNEXE 14
20	SÉANCE 4	-
22	SÉANCE 5	ANNEXES 3, 15
24	SÉANCE 6	-

SÉANCES SPÉCIFIQUES

26	SÉANCE AR1	ANNEXES 6, 7, 8, 9
28	SÉANCE AR2	ANNEXES 6, 7, 9, 18
30	SÉANCE AR3	ANNEXES 6, 7
32	SÉANCE AR4	ANNEXE 6
33	SÉANCE AD1	ANNEXES 1, 4, 5, 8, 10, 17
35	SÉANCE AD2	-

SÉANCE 1 1/2

Durée – 1 heure

DÉBATTRE & ACCUEILLIR LA PAROLE DES ENFANTS

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Première séance quelque soit le parcours choisi, il s'agit de recueillir les représentations des enfants en ce qui concerne les outils numériques et les médias sociaux et la façon dont les enfants sont en interaction avec eux. Cette séance débat doit aussi permettre au groupe d'enfants de faire connaissance et d'initier un fonctionnement du groupe fondé sur l'écoute bienveillante, la réflexion, le partage, le respect, la confiance.

Objectifs pédagogiques

- apprendre à s'interroger, à analyser pour construire sa réflexion, son jugement, sa conscience,
- libérer sa parole, écouter sans juger,
- oser prendre position par rapport à ses camarades (droit de ne pas être d'accord),
- s'exprimer, argumenter,
- comprendre la définition d'un réseau social, découvrir des réseaux sociaux.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Non

Matériel

Murs d'expression qui peut prendre plusieurs formes (papier, vidéos...) éventuellement ordinateur et vidéo-projecteur (en fonction du contenu choisi pour la séance). Voir annexe 19.

Déroulement

1 La préparation

Le débat doit permettre d'ouvrir une réflexion à plusieurs points de vue et progresser au fil de la discussion pour dresser un tableau approfondi du sujet. Le débat à visée philosophique comporte une étape supplémentaire (après le questionnement et le dialogue critique) : celle de la recherche coopérative de la "vérité". Quand cela est possible, le thème peut être présenté aux enfants plusieurs jours avant la séance de travail soit par un support visuel (photogramme, iconographies, tableaux, vidéos, ...) soit par la mise en place d'un espace réservé où les enfants peuvent inscrire leurs réflexions ou leurs propositions. Cela permet à beaucoup de pouvoir s'exprimer et de prendre le temps de la réflexion.

Animer un débat nécessite pour l'animateur de s'être renseigné et enrichi de plusieurs sources sur le sujet abordé au préalable, afin d'être en capacité de rebondir et de relancer le débat constamment par rapport aux remarques et questions des enfants.

2 Les temps de l'animation :

1. Préparer et présenter le lieu de la discussion : le cadre compte ! Pour mener à bien un débat philosophique avec des enfants, il est recommandé d'installer un lieu propice à l'échange : chaises en rond ou en arc de cercle, carré de tables.

2. Il est ensuite nécessaire d'annoncer les règles du débat : respect de la parole de chacun, modalité de circulation de la parole (bâton de parole, lever de main ou autre), répartition des rôles entre l'animateur et les enfants (président de séance garant des règles de la discussion, secrétaire de séance, maître du temps et tout rôle jugé utile pour rendre le groupe le plus actif possible).

Il est important que les règles de prises de parole et d'écoute soient partagées et bien claires pour tous. L'animateur doit rester garant de la bienveillance et de la qualité des propos.

3. Présenter le sujet, faire émerger les représentations et les connaissances des enfants sur le sujet, cueillir les questions, les problèmes et les intérêts sur le sujet. Plusieurs possibilités pour cela : brainstorming, expression libre, à partir d'images, temps de réflexion individuel sur son utilisation du numérique, débat mouvant (positionnement des enfants dans une pièce en fonction de leur adhésion à une proposition : d'accord/pas d'accord/rivière du doute).

L'animateur peut également poser directement une question à visée philosophique, c'est-à-dire une question ouverte, qui permet la réflexion à plusieurs points de vue. Ce type de question ne permet pas de réponse par oui ou non, ne concerne pas un fonctionnement, n'est pas scientifique. D'une manière générale, elle plutôt commence par : "Comment ?", "Pourquoi ?", "Pouvons nous dire que... ?".

Des exemples de questions : Si tu as (ou si tu avais) une tablette, qu'est-ce que ça a changé (ça changerait) dans ta relation à tes copains ? Pourquoi ? Quand tu te crées un personnage (ou si tu te créais un personnage) est-ce qu'il te ressemblerait, ou est-ce qu'il serait différent de toi ? Pourquoi ?

4. Installer le débat : une fois la question posée et affichée pour que chacun puisse s'y référer à tout moment, il convient de laisser le débat s'installer dans le groupe. Les enfants vont s'exprimer sur le sujet dans l'objectif d'argumenter, d'expliquer son point de vue, son accord ou désaccords avec celui d'une autre personne. Il n'y a pas de but à atteindre dans la discussion, pas de bonne réponse à chercher.

L'animateur a un rôle important à jouer (cf capacités de l'animateur). Animer un débat c'est, pour l'animateur : ne pas donner son avis, faire avancer une discussion, la relancer, identifier les arguments qui vont nourrir des positions, reformuler, résumer les idées principales, faire des synthèses intermédiaires et savoir réagir aux arguments développés.

SÉANCE 1 2/2

Déroulement (suite)

5. Quand l'animateur s'est assuré qu'aucun enfant ne veut ajouter quelque chose, il peut alors synthétiser les idées qui ont été apportées pendant le débat et mettre en lumière les accords et les désaccords sur le sujet ; le temps du débat ne se conclue en effet pas par une "réponse". Cette synthèse peut donner lieu à la rédaction d'une phrase, sagesse du jour, à garder pour la suite.

6. Ce temps d'échanges se poursuit par la présentation du "Panorama des médias sociaux 2015" de Frédéric Cavazza ((1) *Panorama Cavazza*), dans l'objectif de découvrir ce que sont les médias, les réseaux et médias sociaux, pour être au clair sur les définitions avant de poursuivre le parcours.

Conseils:

- Il est important de bien choisir l'amorce : question, parole libre, image... C'est elle qui doit générer le questionnement philosophique des enfants.
- Il est donc impératif pour l'animateur de préparer sa séance en se documentant, en sélectionnant ses supports, en identifiant les éventuelles pistes qui pourront être soulevées par les enfants,... Ce temps de préparation permet à l'animateur de pouvoir maintenir le débat sur la durée. Sinon, il y a un risque de ne plus être dans la discussion philosophique mais dans des échanges informels et non construits.

Variante [éventuellement - pour transposition au collège et en temps scolaire] :

Cette fiche peut également servir, dans le temps scolaire, à la préparation du Conseil d'école des enfants (en primaire) et à celle du Conseil de vie collégienne; l'esprit de ces instances étant de rendre les élèves acteurs de la vie de leur établissement, d'être force de proposition dans un cadre que chaque établissement définit.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Boîte à outils

- (1) Panorama Cavazza
- (8) Sur la méthode : Fiche outil B : Créer Collectivement
- (16) Livret Médias, pour d'autres images, voir p6 ou p10
- (19) Équipement - Kit Web radio

Et si je dispose de plus de temps ?

Séance 2

Ressources pour aller plus loin

- Françoise Werkmann et Frédérique Sturm dans le cadre du groupe de recherche de l'IUFM d'Alsace, *Apprentissage du débat et citoyenneté, des clés pour la classe*, Coll. *Les clés du quotidien*, sous la direction de Françoise Werckmann, Réseau Canopé, mai 2012;
- Sous la direction de Claudine Leleux, L'ensemble de la collection "Apprentis Citoyens", De Boeck. 2014-2015. Des ateliers d'éveil philosophique pour les enfants de 5 à 14 ans ;
- Michel TOZZI, l'éveil de la pensée réflexive à l'école primaire, pour favoriser l'émergence de la pensée chez les enfants.

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

- Le rôle de l'animateur dans le débat est fondamental. Il doit être en mesure de recevoir la parole de l'enfant, c'est-à-dire d'écouter sans mettre en doute les propos entendus, de décentrer le propos en faisant appel à des références communes entre l'enfant et lui et être attentif à l'ensemble du groupe.
- Les enfants doivent être autorisés à parler de ce qui se passe au sein de leur école, leur centre de loisirs, y compris à faire part de leurs attentes aux adultes. Pour cela, l'animateur doit avoir conscience qu'il n'est pas le seul dépositaire de cette parole, mais qu'il représente l'ensemble de l'équipe éducative.
- L'animateur doit être particulièrement attentif aux émotions des enfants : il doit être capable de les identifier, de les comprendre et de les réguler.



SÉANCE 2 1/2

Durée – 1 heure

LIBERTÉ D'EXPRESSION ET DROITS LIÉS AUX MÉDIAS

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance permet de faire découvrir les droits fondamentaux liés à l'expression et à la presse, afin de pouvoir situer le cadre dans lequel s'inscrit tout projet de média, y compris porté par des enfants.

Objectifs pédagogiques

- découvrir les droits de l'enfant et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant,
- prendre conscience de l'importance de la liberté d'expression,
- découvrir les limites de l'expression : les droits liés aux médias et les délits de presse.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séance 1

Matériel

1 tableau, 1 ordinateur, 1 projecteur si possible ou 1 grand écran.

Déroulement

1 Quiz sur les Droits de l'enfant (~20 minutes)

À l'aide du diaporama sur les Droits de l'enfant ((2) *Extraits de la convention internationale des droits de l'enfant*), l'animateur anime un quizz sur la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE). À chaque illustration, les enfants proposent une "réponse" en imaginant le droit qui est représenté sur l'image. L'animateur conclue ensuite avec une explication simplifiée des articles de la CIDE (voir diapo suivant l'image). Le but de cette étape est d'amener l'enfant à se sentir "concerné" par ses droits et ses devoirs.

2 Découverte illustrée d'expressions d'enfants (~10 minutes)

L'animateur présente des exemples de comment les enfants exercent leurs droits d'expression :

– sites web :

cdde42.wix.com/accueil (spécifiquement sur les droits de l'enfant),
aumenuducanard.wordpress.com,
webazinejulesferry.blogspot.fr,
passerelle.ac-nantes.fr/pierrecharlesfaitsonnumero,
cassinfo.wordpress.com,
www.dufynews.fr,
www.moulins-news.net/category/actu,
leptitbraillard.blogspot.fr,
collegesaintdominique71.info,
colleges.ac-rouen.fr/gautier/spip_journal/?lang=fr,
www.lapierrederonard.fr,
blog.ac-rouen.fr/college-delvincourt-journal

– radios : **Radio Sommières** (radio-sommieres.fr/#), **Radio Francas Pays de Loire** (www.franaspaysdelaloire.fr/Radio-Francas.52), **RécréaZoom** (radio.assocecl.fr/), **Radio Cartable** (radio-cartable.ouvaton.org/)...

– différents médias scolaires recensés par le CLEMI : www.netvibes.com/mediasscolaires#webtv_et_video

– Concours international d'affiches "Agis pour tes droits" (agispourtesdroits.org/).

3 Peut-on parler de tout? Jeu du Smiley (~30 minutes)

À partir des questions : "qu'est-ce que je n'ai pas le droit d'écrire ? De quoi est-ce que je ne dois pas parler ?", l'animateur enregistre les réponses des enfants sur un tableau (tableau noir, blanc, TBI/TNI, paperboard...), en les organisant en fonction de leur nature. En fin de document se trouvent des questions plus précises à poser aux enfants, s'ils sont "à court".

Les délits de presse (interdits par la loi) d'une part, en haut du tableau, en les distinguant en deux catégories : ceux qui touchent un individu (atteinte à la personne) et ceux qui touchent à la société (trouble à l'ordre public). D'autre part, et plutôt vers le bas du tableau, l'animateur enregistre les autres sujets, qui peuvent leur sembler tabou mais ne sont pas interdits dans la réalité.

Il est important que chaque proposition des enfants soit bien répétée par l'animateur avec une proposition de reformulation, avant d'être écrite. Par exemple, la proposition "on ne peut pas parler des juifs/chrétiens/musulmans/bouddhistes etc.", sera reformulée en "on ne peut pas parler de religion" et donc sera placée dans l'espace "bouche" et non dans "l'œil droit". Il faut veiller à ce que les propos des enfants soient bien compris par tous.

Une fois toutes les propositions des enfants inscrites au tableau, l'animateur fait apparaître la forme du smiley en entourant les délits de presse, qui correspondent aux yeux du smiley, et en dessinant autour des autres sujets une forme de bouche.

Un temps d'échange permet de commenter les catégories et les propositions qui ont été faites, et aux enfants d'exprimer leur surprise, de poser d'autres questions... Il est important de retenir de cette séquence que les journalistes "peuvent parler de tout, mais pas n'importe comment!". La liberté d'expression est une liberté fondamentale, garantie par la Déclaration des droits de l'Homme de 1789, qui est à la base de la Constitution française et la CIDE. Par ailleurs, la loi sur la liberté de la presse date 1881. Mais elle n'est pas un droit absolu et rencontre des limites : les délits de presse.

SÉANCE 2 2/2

Déroulement (suite)

Ci-dessous quelques questions, au cas où les propositions des enfants se font attendre :

- Peut-on annoncer que l'école a brûlé alors que ce n'est pas vrai? (trouble à l'ordre public/fausse nouvelle) ;
- Peut-on parler de son maître/sa maîtresse? (à mettre dans la "bouche")
- Peut-on parler d'amour? de sexe? (à mettre dans la "bouche")
- Peut-on parler des candidats aux prochaines élections présidentielles? (à mettre dans la bouche)
- Puis-je publier une photo de mes copains/copines sans leur demander l'autorisation? (atteinte à la personne/droit à l'image)

Dans ce cas, chaque question nécessite forcément un échange.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps?

Séance 3

Ressources pour aller plus loin

Site à consulter :

www.droitsenfant.fr/

www.cartooningforpeace.org/cartoonotheque/

(11) Modèle d'autorisation - Captation CEMEA

(12) Autorisation d'utilisation de l'image de mineurs

(13) Autorisation d'utilisation de la voix

Boîte à outils

(7) Fiche outil A : Législation

(14) Définition des délits de presse ;

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

- Le rôle de l'animateur dans le débat est fondamental. Il doit être en mesure de recevoir la parole de l'enfant, c'est-à-dire d'écouter sans mettre en doute les propos entendus, de décentrer le propos en faisant appel à des références communes entre l'enfant et lui et être attentif à l'ensemble du groupe.
- Les enfants doivent être autorisés à parler de ce qui se passe au sein de leur école, leur centre de loisirs, y compris à faire part de leurs attentes aux adultes. Pour cela, l'animateur doit avoir conscience qu'il n'est pas le seul dépositaire de cette parole, mais qu'il représente l'ensemble de l'équipe éducative.
- L'animateur doit être particulièrement attentif aux émotions des enfants : il doit être capable de les identifier, de les comprendre et de les réguler.



SÉANCE 3 1/2

Durée – 1 heure

IMAGINER SA WEBRADIO : CHOISIR UN SUJET, UNE CIBLE, UN SUPPORT, DÉFINIR SON IDENTITÉ, SA LIGNE ÉDITORIALE

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance a un double objectif : d'une part, faire découvrir aux enfants différents médias existants, dans la perspective qu'ils puissent choisir un support d'expression dans le cadre de l'atelier. D'autre part, il s'agit de leur faire découvrir le "fil rouge", la structuration et les choix nécessaires à l'identité d'un média, et de comprendre comment cerner un sujet en vue de l'écriture d'un article.

Objectifs pédagogiques

- comprendre ce qu'est une ligne éditoriale*,
- aider les enfants à se positionner sur leurs propres choix éditoriaux de façon individuelle et collective,
- découvrir différents médias sur différents supports : radio, webdocumentaire, presse écrite,
- se mettre d'accord collectivement pour créer un média, en définissant sa forme et son thème, sa ligne éditoriale.

Matériel

Tableau, tables et chaises, des pastilles de 2 couleurs différentes, au moins une par enfant, des post-it (un gros paquet), et si possible des ardoises individuelles pour les enfants, un ordinateur et un vidéoprojecteur pour montrer des exemples variés en presse jeunesse (magazines, journaux, émissions radios, tv...), des journaux papiers avec des lignes éditoriales différentes et des ressources les plus variées possibles en presse jeunesse. On peut prendre des journaux de la presse jeunesse et adultes pour montrer des exemples.

***Définition :** La ligne éditoriale est l'ensemble des choix et des décisions de la rédaction qui fondent la philosophie, l'esprit général du média et qui donne une cohésion au contenu. La ligne éditoriale est en quelque sorte le "fil rouge" du média.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séances 1 & 2

Déroulement

1 Déterminer une ligne éditoriale (20 à 30 minutes)

L'animateur utilise la technique dite des **QQOQCCP** ("Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Pourquoi ?") ou en version anglaise, des **5 W** (Who, What, Where, When, Why).

Cette technique peut être utilisée à la fois pour déterminer la nature de la publication à venir, et le contenu de chaque article.

Construire un média nécessite de faire des choix : le but de la séance est de définir ceux de ce groupe d'enfants particulier, dans le cadre de cet atelier en particulier.

L'animateur pose des questions au groupe d'enfants, qui tentent de convenir d'une réponse commune après un temps d'échange. Certaines questions peuvent ne pas remporter l'adhésion de tous les enfants. Dans ce cas, elles peuvent être écartées provisoirement pour être reprises en fin de séance.

– Qui ? : Qui est la cible du média ? Pour qui écrit-on ? Qui va nous lire (autres enfants, parents, les professeurs) ? Est-on plutôt en milieu urbain ? Rural ? Que sait-on de la cible ?

Mais aussi, qui souhaite écrire ? Prendre des photos ? Enregistrer ou filmer ?

– Quoi ? : De quoi va-t-on parler dans ce média ? De sciences, de culture ? De ce qui se passe à l'école, en dehors de l'école ? Quels seront les sujets ou thématiques récurrentes à proposer (rubriques) ? Quels types d'articles seront présents (interview, billets, reportage...) ?

– Où ? : Quel support va-t-on choisir pour la webradio ? Comment et où sera-t-il distribué ?

– Quand ? : Quand sera la 1ère publication ? Et les suivantes ?

– Comment ? : Quel est le parti pris du journal ? Quel angle ou point de vue choisir ? Dans quel style rédactionnel ? Humoristique ? Sérieux ? Va-t-on plutôt informer ? Diffuser son opinion ? Recueillir des témoignages ? Divertir ? Quel effet cherche-t-on à provoquer ?

– Combien ? : la question peut éventuellement se poser si l'on cherche à diffuser des documents imprimés.

– Pourquoi ? : c'est l'enjeu même du média qui est posé ici !

Au fil des questionnements et des discussions, les enfants précisent petit à petit le format du média. Il est important de rendre visible par tous, les choix qui sont fait au fur et à mesure, et de les inscrire soigneusement pour en garder la trace.

Les échanges peuvent être ponctués par des temps de visionnage de différents médias réalisés par des jeunes (web, journal papier, radio...cf fiche précédente).

SÉANCE 3 2/2

Déroulement (suite)

2 Analyser un média existant (~20 minutes)

En petits groupes, les enfants choisissent un média parmi journaux/magazines et éventuellement audios/vidéos apportées par l'animateur (et éventuellement complétées par ceux apportés par les enfants).

En reprenant les discussions précédentes, mais cette fois dans le but de décrire le média choisi, ils répondent aux questions suivantes :

- Quel est le sujet traité ?
- À quel public s'adresse-t-il ?
- Quels sont les choix éditoriaux ?
- Quels en sont les différentes parties ?
- Ce média a-t-il permis de faire le tour du sujet ?
- Lui manque-t-il des éléments ?
- Quel est votre avis général sur ce média ?
- Que savez-vous de son fonctionnement de ce média ?
- Qu'est ce qui est le plus important à noter dans ce média ?

Après quelques minutes de réflexions, chaque petit groupe donne ses arguments à l'ensemble du groupe et l'animateur note les réponses.

Les 2 étapes précédentes doivent permettre au groupe d'enfants et à l'animateur de définir le média qu'ils souhaitent réaliser.

3 Foire aux titres (10 à 20 minutes)

Chaque enfant reçoit autant de post-it qu'il le souhaite afin d'y noter une proposition de nom de média par post-it. Les post-it sont ensuite collés sur les murs de la salle. Au bout de 5 min, on passe au vote : l'animateur donne deux pastilles de couleurs différentes à chaque enfant : vert = j'aime beaucoup ; jaune = j'aime bien. Les enfants collent la pastille verte sur leur titre préféré et la jaune sur leur deuxième choix. On comptabilise ensuite 5 points par pastille verte et 2 par pastille jaune. Les 2 titres les plus populaires sont conservés. On s'assure que les enfants confirment ce choix, avant de passer au vote final.

Conseils :

Préparer des ressources en amont (sites web, webTV, magazines, journaux...). Cette préparation peut nécessiter un temps important. Des "malles presses" contenant ces ressources préparées en amont pourraient être préparées et partagées dans un groupe d'animateurs.

Ces malles pourraient être spécialisées en plus par âge des enfants (ou des animateurs en formation).

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps ?

Séance 4

Boîte à outils

(14) Définition des délits de presse

SÉANCE 4 1/2

Durée – 1 heure

LA FABRICATION DE L'IMAGE

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Au cours de cette séance, il s'agit à la fois de faire percevoir aux enfants, confrontés chaque jour à une abondance d'images variées, que celles-ci sont des représentations porteuses de sens (stéréotypes, émotions, symboles,...) et que leur visée peut être explicitée pour mieux les comprendre. Un temps de manipulation permet de s'approprier ces concepts.

Objectifs pédagogiques

- comprendre différentes fonctions de l'image (illustrative, argumentative, informative),
- analyser les liens entre le texte et l'image,
- décrypter la construction des images : champ/hors-champ, retouche des images.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Non

Matériel

TBI ou ordinateur et vidéo-projecteur ou grand écran.

Déroulement

1 Décrypter les images - stéréotypes (~15 minutes)

Les enfants se répartissent en petits groupes afin de remplir leur mission :

À partir d'images publicitaires, de captures d'écrans de sites web (de jeux ou de réseaux sociaux par exemple) habituellement fréquentés par les enfants et récoltées par l'animateur ou apportées par les enfants, ils doivent trouver des éléments de réponse aux questions suivantes :

- trouver un maximum d'éléments publicitaires dans chaque page web imprimée, les entourer,
- grâce aux éléments publicitaires présents, proposer une identification de la cible : à qui est adressée la publicité ? qui fréquente le site ?
- distinguer si possible ce qui cible les filles et ce qui cible les garçons et expliquer,
- décrire les attitudes et activités ou métiers mis en avant pour les filles et les garçons,
- décrire les modèles représentés (vêtements, couleur de peau, coiffures....).

Comparer ce qui est trouvé entre les groupes.

À partir des éléments trouvés, décrire les stéréotypes véhiculés par ces images, c'est-à-dire les idées toutes faites à la fois sur ce que font les filles et les garçons, mais aussi en ce qui concerne l'apparence.

Expliquer ce qu'est un stéréotype et les problématiques que cela pose : cantonnement des filles et des garçons à certaines activités supposées leur correspondre, normes imposées par ces images dans l'apparence (critères physiques, vestimentaires...).

Engager une discussion avec les enfants sur ce qu'ils en pensent.

2 Décrypter les images - fabrication (~15 minutes)

Proposer un deuxième temps d'analyse et d'échange à partir d'images de journaux et de magazines.

Les enfants doivent établir une relation entre le texte et l'image choisie en répondant aux questions suivantes :

- est ce que l'image illustre exactement le texte ?
- est ce qu'elle donne des informations supplémentaires ?
- est ce qu'elle montre un autre point de vue ?
- est ce qu'elle essaie de convaincre ?
- est ce qu'elle cherche à créer des émotions ?

Comparer ce qui est trouvé entre les groupes et engager une discussion avec les enfants sur ce qu'ils en pensent.

Visionner le spot publicitaire pour la marque "Dove" (*voir lien dans la boîte à outils*). Éventuellement et si le temps le permet, engager une discussion sur les images diffusées dans les médias.

3 Créer des images (30 minutes)

En fonction du nombre d'ordinateurs ou tablettes disponibles, l'animateur constitue des groupes.

Dans chaque groupe, les enfants préparent une "image personnelle construite", à l'aide d'un logiciel de retouche d'images préinstallé (Gimp, Paint, Photofiltre par exemple).

Pour réaliser cette image, les enfants doivent se poser les questions suivantes :

- quel message je souhaite passer avec cette image ? Quel sentiment je souhaite évoquer ? (proposer aux enfants d'essayer de renverser de haut en bas leur visage et visualiser la différence des sentiments exprimés)
- quelle image de base vais-je choisir (photo, image récoltée...) ?
- est ce que cette image sera actuelle, récente, ancienne ?
- qu'est ce qui sera dans le champ ? hors champ (et donc suggéré) ?

En fonction du projet qui sera choisi par les enfants pour cet atelier et du temps disponible, il pourrait être intéressant de créer une image collective pour le groupe, du type image de profil.

Cette image pourrait ensuite être utilisée comme "avatar" ou image de profil du groupe dans ses publications sur Internet.

SÉANCE 4 2/2

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Intérieur, table au centre.

Ressources pour aller plus loin

- Le site du Clemi propose de nombreuses fiches à utiliser, notamment pour cette thématique (www.clemi.org/fr/).
- Jeu des CEMEA "Je publie?"
- sites : frequence-ecoles.org/2013/03/21/un-film-pour-decrypter-les-stereotypes-de-genre-dans-les-medias/ et site de Fréquence écoles en général : frequence-ecoles.org/

Et si je dispose de plus de temps ?

Il peut être intéressant de proposer au groupe une deuxième séance sur la fabrication des images, en particulier pour leur donner plus le temps de la manipulation et de la conception de leurs images.

Un jeu "Je publie?" peut être également proposé au cours de cette deuxième séance.

Boîte à outils

Spot "publicitaire Dove"

youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U

SÉANCE 5 1/2

Durée – 1 heure

VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES



besoin d'un PC/tablette
besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance double est construite autour de 2 jeux dont les objectifs sont la découverte des principes de recherche et de vérification de l'information sur Internet.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à chercher, à trouver et hiérarchiser une source d'information.
- Reconnaître les différents types de source (et leur niveau de fiabilité).
- Aborder la nécessité de savoir se positionner par rapport à une source.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Non

Matériel

Petit matériel d'animation, matériel numérique et/ou magazines, quotidiens adaptés si pas de matériel numérique.

Déroulement

1 Initiation (au moins 30 minutes)

Poser au groupe une question qui fait débat dans l'actualité (par exemple : "La vaccination est-elle obligatoire ?" ou "quelle est la dernière actualité marquante de Mark Zuckerberg ?"...).

Par groupe, les enfants lancent une recherche sur Internet en utilisant différents moteurs de recherche (Google, Framabee, Qwant, Qwant junior par exemple).

Ils doivent :

- comparer les résultats trouvés (factuels : combien y a-t-il de pages proposées par le moteur de recherche, et en terme de contenus : quelle est l'information principale),
- trouver des sites fiables où puiser de l'information sur le sujet posé,
- sélectionner des URL (adresse Web) à proposer comme sources d'information.

Les résultats des groupes sont ensuite comparés. L'animateur aide les enfants à décoder les URL proposées (.perso, .org, net, .fr, .com...).

Par rapport aux sites trouvés, les dates de mises à jour sont comparées.

Une discussion entre les enfants doit permettre de faire le point sur les résultats.

L'animateur suggère ensuite des "astuces" pour mieux chercher sur Internet :

- délimiter au maximum le sujet de la recherche en tapant plusieurs mots-clés, en les choisissant les plus précis possibles et en évitant les termes qui peuvent prêter à confusion,

- croiser les sources d'informations obtenues par la recherche : donnent-elles la même information ? Récolter des informations d'après une seule source, un seul site ne suffit pas,
- identifier systématiquement l'auteur de l'information et s'interroger sur ses intentions (informer ? vendre ? faire rire ? faire peur ?...). C'est un bon réflexe à adopter.

L'animateur doit également avoir à l'esprit la nécessité d'approfondir la notion de source :

- dissocier l'outil, le canal des sources que l'on y trouve : un même outil pouvant contenir plusieurs types de source. (par exemple You Tube),
- s'attacher aux contenus hybrides (ex : un teaser est un mixte entre information et le prosélytisme).

2 Mise en pratique (au moins 30 minutes).

Info ou intox ? Enquêtez dans la logique Cluedo ! À partir d'une question d'actualité ou intéresse le groupe, les enfants, en binôme, remplissent une grille d'enquête (voir fiche ressource) pour chercher l'information essentielle et déterminer la fiabilité de leur source.

Il est possible, en guise de conclusion de la séance, de rédiger des fiches webographiques décrivant les informations nécessaires sur un site pour son utilisation ultérieure (voir (15) Réaliser une webographie).

Variante [éventuellement - pour transposition au collège et en temps scolaire] :

Au programme de français en 4^e, les élèves doivent travailler sur l'entrée : "Informer, s'informer, déformer".

SÉANCE 5 2/2

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

Attention cependant au rapport au réel des enfants (au moins jusqu'à 11 ans), différent de celui des adultes.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Boîte à outils

(3) Grille d'enquête pour le cluedo des sources

Et si je dispose de plus de temps ?

Proposer cette fiche sur 2 séances.

Ressources pour aller plus loin

– Il est possible de proposer aux enfants de produire un article sur Wikipédia ou wikimini.

– Fiches CLEMI: (15) Réaliser une webographie

– Sites à consulter:

www.lafabriquedelapaix.org (sur les préjugés)

education.francetv.fr/education-aux-medias/sixieme/article/les-cles-des-medias (série proposée par France TV)

eduscol.education.fr/numerique/dossier/competences/rechercher/methodologie/url (fiche activité pour évaluer l'information, décrypter une adresse), www.hoaxbuster.com, www.debunkersdehoax.org, www.uhb.fr/urfist/Supports/evaluationinfo/InternetDetective/0.html

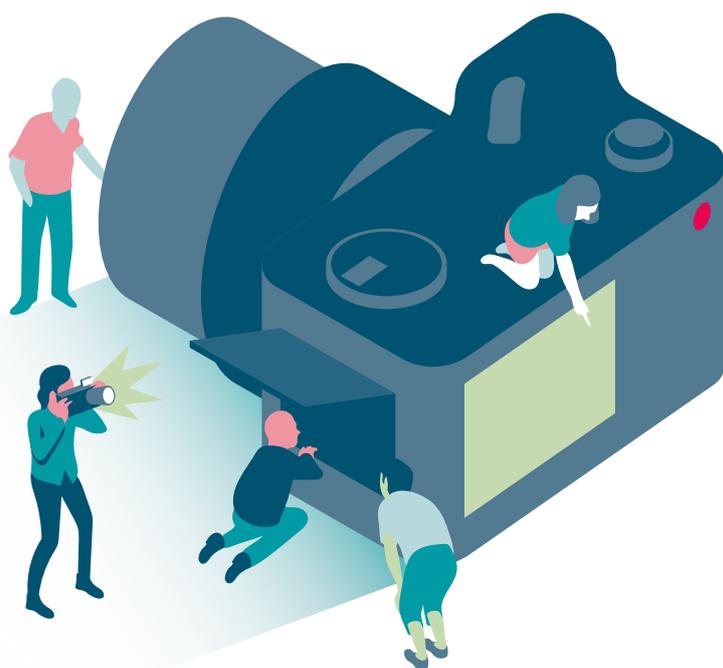
pour débusquer et recenser des fausses infos (rumeurs, canulars) qui circulent sur Internet:

lewebpedagogique.com,

www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/internet/research.htm (méthodologie de la recherche)

www.pointdecontact.net (pour signaler les contenus illégaux et choquant)

www.lemonde.fr/les-decodeurs/ pour des conseils pratiques sur le relais d'informations via les médias sociaux.



SÉANCE 6

Durée – 1 heure

DÉBUSQUER LA PUBLICITÉ

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet
Descriptif général et enjeux

Cette séance a pour objectif de mieux comprendre la publicité sur Internet : où elle se trouve ? à qui elle s'adresse ? comment la distinguer de l'information.

Rappel cadre des activités

TAP d'environ 1h d'activité. Recommandée pour un groupe de 12 enfants max, à partir du cycle 3.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Non

Objectifs pédagogiques

- Développer son esprit critique et des compétences liées à l'utilisation d'Internet,
- Être sensibilisé à l'omniprésence de la publicité sur Internet, à la nécessité de prendre de la distance par rapport aux contenus
- Développer la capacité à distinguer les différences de nature des contenus : publicité, opinion, information.

Matériel

Ordinateur et vidéo-projecteur ou grand écran.

Déroulement**1 Définition de la publicité (10 min)**

L'animateur propose aux enfants de se fixer ensemble une définition de la publicité. Chaque enfant propose sa définition de la publicité en l'écrivant sur une feuille de papier. Les définitions de chaque enfants sont ensuite lues. Un temps d'échange permet de partager les propositions et d'analyser les points de convergence et de divergence des textes proposés. Cette première étape permet de faire le point sur les représentations des enfants et de partager des éléments qui permettront le décryptage des pages web.

2 La publicité sur Internet (15 min)

En visionnant différents sites Internet (au préalable sélectionnés par l'animateur pour qu'ils soient diversifiés et représentatifs), et en gardant en tête ou affichés les éléments évoqués précédemment, le groupe passe en revue différentes formes de publicité :

- les pop up
- les bannières
- les encarts
- les publi-reportages

3 Analyse de site d'information (20 min)

L'animateur constitue des groupes d'enfants et projette un site web sur l'écran ou le tableau de façon à ce que l'image soit visible par tous. Chacun des groupes doit compter le nombre et le type de publicité qu'il trouve sur le site, par rapport aux catégories définies précédemment. L'opération est répétée 3 ou 4 sites.

Ensuite, chaque groupe partage ses résultats avec l'ensemble des enfants : site par site, combien chaque groupe a trouvé de publicités et de quelle nature, en essayant de les qualifier sur le fond et sur la forme : polices, couleurs, animées ou non, etc. L'animateur anime les échanges entre les groupes. Il est également possible, d'utiliser des sites de réseaux sociaux, ou des sites qui seront utilisés dans la suite du développement du projet.

4 Conclusion (15 min)

L'animateur propose un jeu de positionnement (ou débat mouvant) avec les affirmations suivantes :

- du point de vue du créateur du site : la publicité contribue à la visibilité du site et le rend intéressant pour les internautes.
- du point de vue de l'annonceur : la publicité permet à des nouveaux sites peu connus de devenir populaires
- du point de vue des enfants : la publicité informe sur les nouveaux produits en vente et donne la possibilité de les acheter.

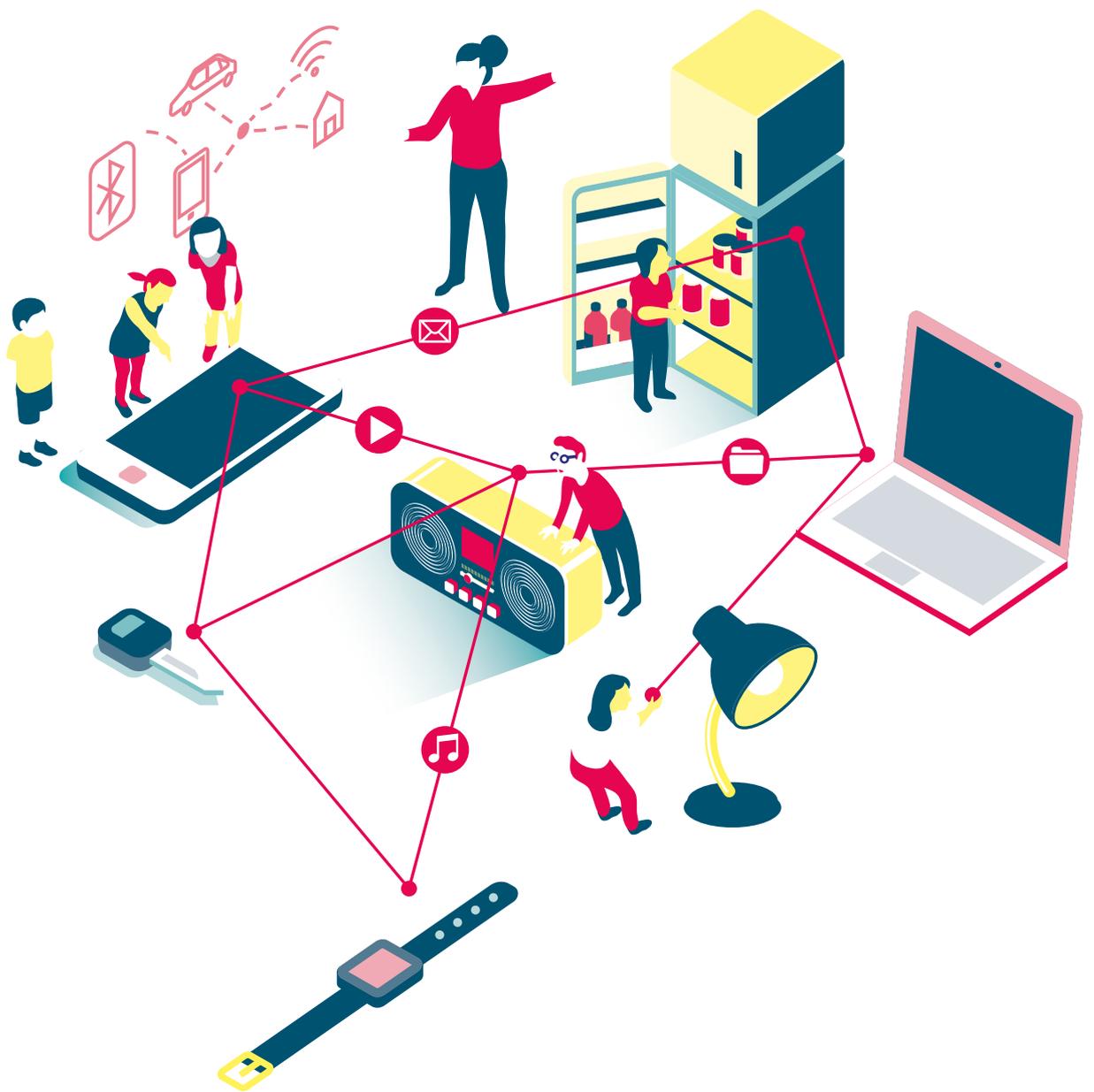
L'animateur présente les différents espaces où les enfants pourront se positionner : ceux qui sont d'accord avec la proposition d'un côté, ceux qui ne sont pas d'accord d'un autre. À chaque question, les enfants prennent position dans l'espace en réfléchissant rapidement à des arguments. Une fois que tous les enfants sont en place, l'animateur propose aux enfants d'un côté de prendre la parole pour expliquer ses choix. Si des enfants souhaitent changer de côté, c'est possible à tout moment. L'animateur distribue la parole aux enfants sur les 2 espaces.

Ressources pour aller plus loin

- Vidéo sur comment fonctionne un moteur de recherche : www.youtube.com/watch?v=gYZgbB6UFkU
- Vidéo sur l'utilisation des données personnelles Data-gueule "Big Data" : www.youtube.com/watch?v=5otaB-Ksz7k4
- REZO : Portail agrégateur de différents sites d'informations moins classiques : rezo.net/
- Site d'information Renseignements généraux (www.les-renseignements-generaux.org/)
- Association Fréquence écoles sur l'éducation aux médias : frequence-ecoles.org/, et en particulier sur la publicité : frequence-ecoles.org/2015/10/20/ils-ne-font-pas-les-courses-tout-seul-mais-restent-la-cible-privee-des-publicitaires/

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.



SÉANCE AR1 1/2

Durée – 2 séances

DÉMARRER UN ATELIER D'EXPRESSION RADIOPHONIQUE

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Au cours de cette séance le groupe va organiser et commencer à structurer l'émission radio qu'il souhaite réaliser. En fonction du temps global du parcours, cette séance est une étape importante et il conviendra de faire le point sur séances passées et de planifier, dans les grandes lignes au moins, les prochaines séances jusqu'à la réalisation de l'émission et sa diffusion. Cette vision globale permet aux enfants de mieux se situer dans la progression de la réalisation du projet.

Par ailleurs, cette séance est également l'occasion de découvrir le fonctionnement du média radio et les étapes de la préparation d'une émission.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à choisir un sujet, faire un choix, se positionner sur un thème qui nous plaît, qui nous interpelle.
- Faire un lien avec le sujet que l'on choisit et son expérience personnelle.
- Améliorer sa maîtrise de l'expression orale.
- S'engager dans un projet et le mener à terme.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Les séances 1, 2, 3 et 5 du tronc commun.

Matériel

Tableau, tables et chaises, stylos, brouillons, surligneurs, un (ou plus) enregistreurs types zoom H4 (ou dictaphone par défaut).

Déroulement**1 Conférence de rédaction**

(voir (8) Fiche outil B: Créer collectivement).

Il s'agit lors de cette conférence de rédaction de reprendre les éléments proposés par les enfants au cours des séances précédentes en lien avec le(s) thème(s) et sujet(s) choisis, et éventuellement les intérêts de chaque enfant dans la répartition des rôles.

La conférence de rédaction doit permettre de se mettre d'accord sur les sujets choisis (6 maximum pour que les enfants puissent être accompagnés par l'animateur dans de bonnes conditions), de définir la manière dont les sujets sont abordés et de se les répartir. À la fin de la conférence de rédaction, il est important de rédiger un conducteur pour l'émission (voir (9) Fiche outil C: Écrire pour être lu ou entendu).

Il s'agit de définir collectivement: un nom d'émission, un ordre de passage, une estimation de temps de passage pour chaque groupe, une sélection musicale (cf conseil).

Certains rôles peuvent également être donnés:

- Réalisation/technique avec un ou des enfants qui ne veulent pas parler (s'il y en a),
- Présentation du groupe, de l'introduction, de la conclusion, des musiques,
- Transitions entre les sujets.

Pour être réaliste, l'émission qui sera enregistrée, dans sa globalité pourra durer de 15 à 20 minutes et ne devra pas dépasser 40 minutes.

2 Petits jeux pour s'entraîner à l'enregistrement:**1. "l'illustrateur sonore"**

Dans ce petit jeu, il s'agit de faire comprendre l'importance des sons qui nous entourent et de déterminer quel est le meilleur son pour représenter une situation.

On propose au groupe de faire des équipes de 2 ou 3. À chaque équipe on donne une liste de phrases en lien avec des sons, dont les autres équipes n'auront pas connaissance.

exemple: une porte qui claque, une fenêtre qui se ferme, quelqu'un qui chuchote, quelqu'un qui crayonne sur une feuille, quelqu'un tape à une porte, un cartable qui se ferme, (des sons que l'on peut trouver sans trop de difficulté dans une école...) L'idée est que chaque équipe devra enregistrer avec un enregistreur un son qui selon elle ressemble le plus à la phrase donnée. Certaines phrases peuvent être identiques chez plusieurs équipes sans qu'il ne le sachent.

À fin, on réunit tout le monde et on écoute les sons de chacun. Les équipes doivent deviner à quoi correspondent les sons des autres.

SÉANCE AR1 2/2

Déroulement (suite)

2. variante: "les contraires"

On constitue des équipes de deux. Chacune d'entre elles dispose d'un enregistreur (ou à défaut repère et ensuite emprunte l'enregistreur). Le meneur de jeu leur propose de réaliser deux courtes séquences sonores (15 secondes chacune) afin d'exprimer deux contraires. Attention, la parole et la musique ne devront pas être utilisées. Par exemple : rapide/lent, fort/faible, calme/agité, régulier/irrégulier, etc.

Chaque équipe tire au sort un papier sur lequel sont inscrits les deux mots à exprimer. Elle doit les tenir secrets jusqu'à l'écoute en groupe.

Les équipes partent enregistrer leurs séquences.

Ensuite, on écoute en commun. Les équipes ne disent rien des contraires qu'elles devaient exprimer. Les autres participants donnent leurs impressions. On redonne la parole à l'équipe "auteur" pour dévoiler ses intentions et évoquer les éventuelles difficultés rencontrées, etc.

3. "le doublage"

On sélectionne une très courte vidéo d'un débat, d'une discussion, que l'on fait visionner à tout le monde. On forme des équipes. On demande à chaque équipe de bien visualiser la vidéo et d'en imaginer les dialogues.

Chaque équipe dispose ensuite de l'enregistreur et enregistre les voix des enfants que l'on pourra ensuite superposer sommairement à la vidéo (par exemple lancer la vidéo et le son en même temps sur un ordinateur, il ne s'agit pas ici de faire un montage).

Chaque équipe pourra alors justifier leurs choix de dialogue par rapport aux attitudes des personnages et on pourra comparer les différents enregistrements de chacun.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps ?

Exemple de sites proposant de la musique gratuite et libre de droit :

- www.auboutdufil.com/,

- www.jamendo.com/.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Pour l'utilisation de musique,

(6) Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique

(7) Fiche outil A : Législation



SÉANCE AR2 1/2

Durée – 1 heure

PRÉPARATION DE L'ÉMISSION

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

L'objet de cette séance est la préparation des sujets par les enfants, la prise en main de l'enregistreur et la création d'outils de communication autour de l'émission.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à se documenter sur un sujet,
- Lire et comprendre des textes variés,
- Développer son esprit de synthèse : résumer avec ses propres mots,
- Apprendre à manipuler un enregistreur et à enregistrer des sons,
- Créer des outils de communication.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Fiche séance AR1.

Matériel

Stylos, brouillons, surligneurs, papeterie créative (feuille de couleurs, feutres, peintures, colle, ciseaux...) un (ou plus) enregistreurs types zoom H4 (ou dictaphone par défaut), 2 ordinateurs ou tablettes au minimum, le logiciel "Audacity" installé sur les ordinateurs. Des jingles enregistrés.

Les recherches documentaires peuvent se faire soit via Internet, soit à partir d'un fond documentaire disponible, ou à partir de journaux et magazines jeunesse apportés par l'animateur.

Déroulement

La séance se déroule avec 3 types d'atelier en parallèle :

1 Écriture du sujet et recherche documentaire

À partir de la fiche séance 5 et de la fiche outil C "Écrire pour être lu ou entendu" (9), les groupes d'enfants rédigent leur sujet, en consultant des ressources mises à leur disposition (ordinateur, salle de documentation, fond documentaire de l'école ou du centre de loisirs, journaux et magazines apportés pour la séance), et en prenant en compte le style radiophonique.

Il y a deux techniques de préparation d'un sujet radio :
 - soit en rédigeant la totalité du texte qui sera lu (dans ce cas il faut réécrire l'information à sa manière)
 - soit en choisissant des mots importants (et éventuellement des images si c'est plus explicite) : lors de l'enregistrement, il faudra dans ce cas expliquer le sujet en improvisant à partir des mots choisis

2 Habillage sonore : bruitages - jingle - musiques éventuelles

1. Réalisation d'un jingle :

Commencer par questionner le groupe sur ses connaissances au sujet des jingles : qu'est-ce qu'un jingle ? À quoi ça sert ? À quoi ça ressemble ? Si le groupe n'en a aucune idée, on peut en faire écouter quelques-uns (empruntés à des radios).

Un jingle est un court enregistrement qui sert à identifier le nom d'une radio ou d'une émission. Il peut servir aux auditeurs à savoir dans quelle émission ils sont, ou quelle radio ils écoutent. Il peut donner également le ton : il peut être drôle, sérieux, mystérieux, musical, etc. Il peut être "parlé", musical... Il ne dure pas très longtemps, il peut durer de 10 sec à 1,30 min.

Généralement, il est possible d'enregistrer le nom de l'émission (une personne ou plusieurs personnes en même temps donnent le nom de l'émission) ainsi qu'une phrase d'accroche, une rime... On peut exporter le tout dans le logiciel Audacity et rajouter à notre projet une musique selon le ton que l'on veut donner, un bruitage etc.

2. Les bruitages :

De la même façon, il est possible de chercher des idées pour faire l'habillage sonore d'une émission en fonction des sujets de chacun : quelles musiques peut on mettre en fond ? Peut on rajouter des bruitages ?

Par exemple : si l'un des sujets porte sur les animaux, les sciences, la littérature, on peut rajouter des bruitages de d'animaux ou de faune, d'ambiance style "science fiction" et le bruitage d'une page qui se tourne. On peut décider de réaliser soi-même les bruitages (un chien qui aboie, une page qui se tourne...) ou bien emprunter les bruitages dans les banques gratuites et libre de droits (voir ressources).

3. La musique :

Enfin, il est intéressant également de décider de la couleur musicale de l'émission. Plusieurs possibilités : sonder le groupe pour voir s'il est possible de créer notre propre musique, ou bien même de chanter une chanson. Sinon, et en prenant en compte les droits liés à la diffusion de la musique (voir fiche outil A : Législation (7)), le groupe peut choisir une musique. Ce temps peut être l'occasion d'expliquer le principe des droits d'auteurs et de diffusion, et de chercher ensemble les musiques libres de droits que l'on veut diffuser.

SÉANCE AR2 2/2

Déroulement (suite)

3 Création d'affiches et de flyers

En fonction des sujets traités, de la couleur, de la tonalité, de la thématique des sujets traités et du public visé les enfants créent des affiches ou tracts pour annoncer la création de l'émission radio et annoncer sa prochaine diffusion.

Si la date et le lieu de diffusion ne sont pas connus à l'avance, il est possible de laisser blanche une partie de la feuille pour pouvoir compléter plus tard.

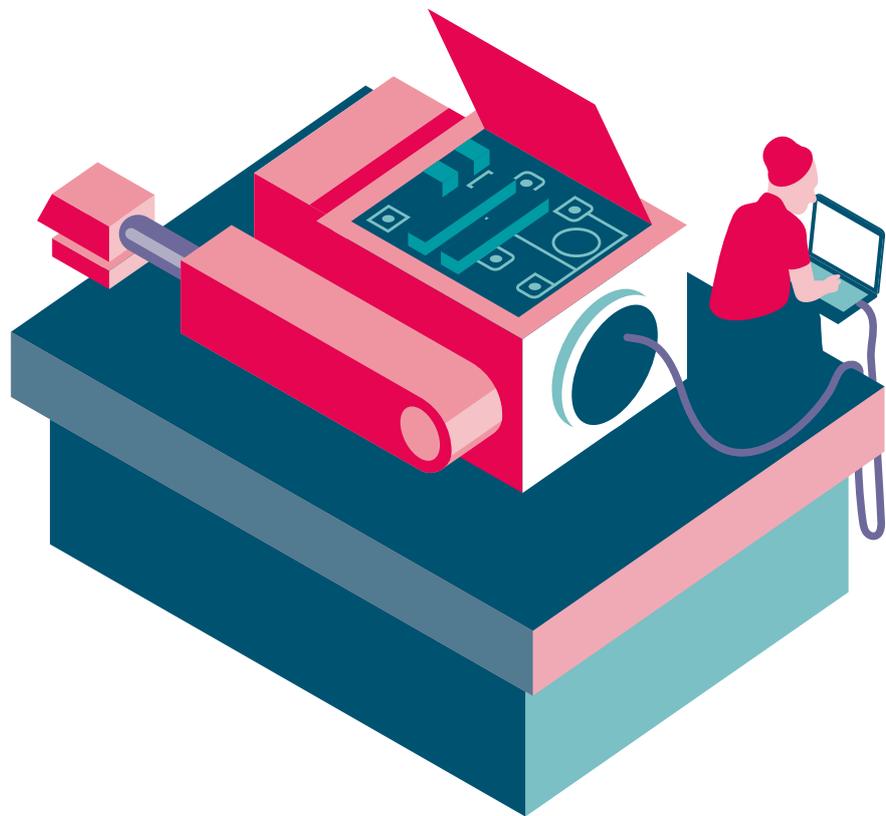
Conseils:

Il est plus simple d'enregistrer les audios au format mp3.
Sur les formats audio voir : (18) Formats audio - Quelques notions

Ressources pour aller plus loin

- exemple de site proposant des bruitages gratuits et libre de droits : www.universal-soundbank.com
- exemple de sites proposant de la musique gratuite et libre de droit : www.auboutdufil.com, www.jamendo.com/.

(6) Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique



SÉANCE AR3 1/2

Durée – 1 ou 2 séances d'1h

ENREGISTREMENT DE L'ÉMISSION RADIO

Descriptif général et enjeux

Cette séance est la séance d'enregistrement de l'émission radio, prête à diffuser.

Rappel cadre des activités

TAP d'environ 1h d'activité. Recommandée pour un groupe de 12 enfants max, à partir du cycle 3.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'enregistreur et son fonctionnement, pouvoir lancer et arrêter un enregistrement.
- Se concentrer, écouter les autres, s'écouter.
- S'exprimer sur un sujet que l'on a choisi.
- Améliorer sa maîtrise de l'expression orale.

Matériel

Enregistreur type "zoom H4", logiciel de montage "Audacity" libre de droit (cf ressources et conseils).

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séance AR2

Déroulement

Il est conseillé de ne pas répéter avant l'enregistrement d'une émission. En effet, une répétition fait perdre beaucoup de temps et enlève l'inédit que l'on peut avoir lorsque l'on est dans des conditions de direct, et au final amène d'avantage de stress, pour tout le monde. Il faut se dire que si on est sûr de ses notes, que plusieurs lectures ont été faites, et que la fiche de route est réalisée, il n'y a pas de raison de répéter. Cependant, on peut faire des petits jeux simples afin de manipuler l'enregistreur et d'être plus à l'aise.

1. Jeu de Manipulation de l'enregistreur : "L'interview"

L'animateur propose à tout le groupe de se mettre en ronde et de s'asseoir au sol. Le meneur explique à tout le monde le fonctionnement de l'enregistreur (sa mise en route, de lancement de l'enregistrement). Il lance un enregistrement pour un effet plus réel, puis pose une question très simple (ex : quelle est ta couleur, ton animal, ton plat préféré, en quelle classe es-tu, etc.) à son voisin de gauche ou de droite qui devra y répondre et poser à la suite une autre question à son voisin etc.

Ainsi, l'enregistreur va circuler de mains en mains. Aucune question de devra être posée plusieurs fois ce qui inclut une attention de chacun et une certaine improvisation. À la fin, on peut réécouter l'enregistrement de chacun et discuter de sa voix (différence entre voix que l'on a et celle que l'on entend), de la difficulté à trouver des questions dans un temps court, à manipuler l'enregistreur, etc. Généralement, il est possible d'enregistrer le nom de l'émission (une personne ou plusieurs personnes en même temps donnent le nom de l'émission) ainsi qu'une phrase d'accroche, une rime... On peut exporter le tout dans le logiciel Audacity et rajouter à notre projet une musique selon le ton que l'on veut donner, un bruitage etc.

2. Déroulement de l'enregistrement :

Il est judicieux de prévoir un temps pour chacun de relecture de ses notes avant l'enregistrement. Une fois que le groupe est prêt, on peut commencer l'enregistrement. La pièce est organisée de telle sorte qu'un petit groupe se retrouve autour d'une table avec la personne qui s'occupe de l'enregistrement et la personne qui anime (qui présente l'émission, le groupe, fait les introductions, les transitions... cela peut être un adulte ou un enfant (l'adulte reste en position de soutien)).

On peut imaginer 4/5 enfants au micro + animateur + "technicien". Le reste du groupe peut être en position de spectateur/auditeur ou commencer la partie communication (réalisation des affiches) ou relire ses notes, etc.

Une fois l'enregistreur lancé, l'animateur de l'émission fait au micro une introduction contenant la présentation du contexte, de l'émission, du groupe ainsi qu'un sommaire. Puis le premier petit groupe peut commencer à présenter son sujet. L'animateur a un rôle d'accompagnateur : une fois que les enfants se sont exprimés sur ce qu'ils avaient prévu, il pose des questions (les questions peuvent être rédigées à l'avance), lance le débat s'il y a besoin, évite les blancs, aide à la prononciation, facilite les transitions etc. Une fois la discussion terminée, on peut proposer, toujours au micro, de se retrouver après une pause musicale (cf conseil). Cette pause permet de changer de petit groupe, et ce, jusqu'au moment où tout le monde s'est exprimé. On peut réaliser l'enregistrement sur plusieurs séances. L'idée de cet enregistrement est qu'il soit réalisé de façon à ce qu'il n'y ait pas de montage trop complexe par la suite. On peut se tromper, recommencer, ce n'est pas grave si ce n'est pas parfait tant que cela semble rester naturel.

Hors séance d'activité, l'animateur devra donc prévoir un temps de montage qui comprend :

- l'importation des enregistrements "bruts" (en mp3)
- le traitement dans un logiciel de montage type audacity (suppression des moments inutiles, des rires abusifs, des bruits parasites etc.)
- l'ajout de l'habillage : le jingle, les musiques, les bruitages
- l'exportation finale en mp3

SÉANCE AR3 2/2

Déroulement (suite)

Conseils:

- Pour les pauses musicales, voir la fiche outil A "Législation" (7).
- L'émission n'est pas en direct, elle est enregistrée (il est d'ailleurs important de bien définir ces termes avec le groupe) ce qui permet de pouvoir se tromper, recommencer et une certaine gestion du stress. Cependant, il est intéressant de se mettre dans les conditions d'un direct, tout d'abord pour un gain de temps, tant au niveau du montage que de la séance, mais également afin d'être plus concentré et de se rapprocher au maximum de ce que peut ressentir un journaliste avant une prise de direct.
- Le montage audio grâce au logiciel Audacity ne doit pas rebuter. En effet, c'est un logiciel très simple d'utilisation et ergonomique. Il permet facilement de couper/coller de la matière dans votre enregistrement, de rajouter de la musique, d'exporter en mp3...
- Il est vivement recommandé d'utiliser un support visuel comme conducteur, pour que les enfants suivent le déroulement de l'enregistrement, et quand ils doivent intervenir.
- On peut proposer à des enfants d'être missionés comme auditeurs afin d'être particulièrement attentifs à ce qu'ils entendent et d'en faire un retour.
- Attention aux formats d'enregistrement disponibles (.mp3, m4a...).

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Ressources pour aller plus loin

- exemple de sites proposant de la musique gratuite et libre de droit : www.auboutdufil.com, www.jamendo.com.
- logiciel de montage audio en français, gratuit et libre de droit : audacity.fr

(6) Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique

SÉANCE AR4

Durée – 1 séance

FINALISATION ET DIFFUSION DE L'ÉMISSION

Descriptif général et enjeux

L'objet de cette séance est de valoriser le travail du groupe sur un support accessible par tous et de comprendre le fonctionnement d'une radio: que devient une émission lorsqu'elle est enregistrée et prête à diffuser ?

Objectifs pédagogiques

- Être autonome dans son travail.
- S'engager dans un projet et le mener à terme.
- Comprendre la notion de "communication".
- Être dans une réflexion de groupe.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séance AR3

Matériel

Un ordinateur avec internet, feuilles blanches, feutres de couleurs.

Déroulement

Cette séance est consacrée à la diffusion de l'émission enregistrée et prête à diffusée (montée avec les musiques).

Tout d'abord on commencera par questionner le groupe sur les différents moyens existant pour diffuser l'émission; on pourra faire ressortir les plates-formes d'écoute en ligne (soundcloud, mixcloud, audioblog d'arte...), les radios associatives de la région, les radios Francas.

Il s'agira de réfléchir aux moyens de diffusion les plus cohérents avec le territoire. Il existe au sein de l'association des Francas un réseau de radios et webradios permettant la diffusion de programme enregistrés pendant les tap. Enfin, les plates-formes d'écoute en ligne, permettent d'héberger gratuitement votre émission et de la proposer à l'écoute en streaming et en téléchargement.

On peut proposer au groupe une date de mise en ligne qui pourra être reportée dans la communication (affiches) et/ou être proposée lors des temps de valorisation en fin de cycle.

On peut aussi profiter de cette séance pour faire un retour sur l'émission; tout d'abord en proposant une écoute partielle, puis en recueillant les retours et les observations du groupe (tout le monde a-t-il trouvé sa place? quelles ont été les difficultés? les thèmes abordés sont ils pertinents?...)

Cette fiche est la dernière du parcours "Atelier d'expression radiophonique - webradio".

Le moment de la dernière séance avec les enfants venu, il est intéressant de faire un bilan de ce qu'ils ont pensé du projet d'émission, en envisageant également la façon dont le projet pourrait se poursuivre dans d'autres contextes (en classe, au centre de loisirs...). Il est également important de définir collectivement ce que l'émission deviendra à la fin de la séance: où est-elle stockée?...

Conseils:

- La prise de contact avec les radios associatives pouvant s'avérer long, il est conseillé de prendre contact en amont avec la ou les radios afin de leur expliquer le projet, le type d'émission que l'on proposera (dans les grandes lignes) et de voir la possibilité ou non de diffusion.
- Il est nécessaire de réaliser un petit mot plus "officiel" à destination des parents comportant le lien pour écouter l'émission sur internet, le jour de mise en ligne, le nom de l'émission, logos, etc.
- Il est nécessaire de prévoir la diffusion même si cela ne passe pas par une radio, mais par exemple une séance d'écoute, ou la mise en ligne de l'émission.

Et si je dispose de plus de temps?

On peut organiser la visite d'une radio si cela est possible (radios associatives ou publiques) et pourquoi pas imaginer de réaliser un petit enregistrement de cette visite en préparant quelques questions.

On peut également discuter plus en détail du monde de la radio en abordant plusieurs points comme:

- La présentation du média (historique rapide, différence avec la tv et la presse (ce n'est pas toujours clair))
- Les différents type de radios (associatives, publiques et commerciales)
- Le schéma du son (comment les voix des animateurs arrivent elles jusqu'à mon poste radio)
- Le métier de journaliste radio,
- etc.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Ressources pour aller plus loin

– exemples de plates-formes d'écoute et de mises en ligne:
soundcloud.com,
www.mixcloud.com/

– Les audiblogs d'arte radio:
audioblog.arterradio.com/

En termes de culture générale pour les animateurs:
www.mediascitoyens.eu/

(6) Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique

SÉANCE AD1 1/2

Durée – 1 heure

À LA DÉCOUVERTE
DES MÉDIAS SOCIAUX

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance se situe dans les parcours "Création et diffusion d'un blog" ou "Webradio". Elle vient après la ou les séances dédiées à la prise en main de la radio et avant la mise en réseau à proprement parler de l'enregistrement radio.

Il s'agit ici de faire découvrir aux enfants ce que sont les réseaux sociaux et comment ils peuvent servir à la fois à la diffusion d'un blog ou d'un contenu radio, mais aussi comment et pourquoi il est intéressant de construire un réseau autour des productions numériques.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir ce qu'est un réseau social, un média social,
- Utiliser un réseau social et ses fonctionnalités,
- Définir des stratégies de veille, de recherche d'information, de diffusion en fonction de sa propre publication.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Les 6 fiches du tronc commun.

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement**1 Découvrir ce qu'est un réseau social – jeu de découverte**

((4) Jeu de découverte - Qu'est-ce qu'un réseau social ?).

- Demander aux enfants quels moyens ils connaissent pour communiquer leurs pensées avec les autres.
- Montrer l'image 1, puis l'image 2 et demander aux enfants comment les enfants sur les 2 images expriment leur réponse à la question posée.
- Faire le point sur les moyens de communication proposés par les enfants.
- Demander ensuite quels moyens les enfants connaissent pour communiquer à distance avec les autres.
- Répartir les enfants en petits groupes et leur présenter l'image 3. Demander aux groupes d'observer le document et d'expliquer ce qu'ils voient.
- Demander aux groupes de présenter à tous les enfants leurs observations.

À partir de ce qui est dit par les enfants, identifier les réponses aux questions suivantes: les enfants sont-ils tous dans la même pièce? Où habitent-ils? Comment peut-on le savoir? Que peut-on dire des pseudos? Donnent-ils des informations sur les enfants? Que vient faire le loup sur l'image? Cette séquence met en avant la définition d'un réseau social à partir d'un intérêt commun: les desserts.

2 Découvrir les réseaux sociaux existants (à partir du panorama des médias sociaux de Frédéric Cavazza - voir (1) Panorama Cavazza):

Par petits groupes, les enfants listent TOUS les médias sociaux qu'ils connaissent et éventuellement ceux sur lesquels ils sont inscrits. Un tour de table permet à chacun de présenter ses listes (l'animateur peut réaliser un affichage sur le même modèle que le panorama de Frédéric Cavazza). Le groupe cherche une définition collective de "réseaux sociaux", "communauté", "forum", "site internet", "WIFI", etc.

Enfin, l'animateur projette ou affiche le panorama "Medias sociaux 2015" de Fred Cavazza et engage un temps de discussion sur: "combien existe-il de réseaux sociaux?", "Reconnaissez-vous des réseaux sociaux?", "Existe-t-il différents types de réseaux sociaux?", etc.

3 Créer un compte twitter pour l'atelier, géré par l'animateur ((5) Utiliser Twitter).

La création du compte est l'occasion de mettre en pratique ce qui a pu être abordé dans les séances consacrées à la fabrication des images, et dans les fiches outils B - Créer collectivement (8) et D - Statut éthique et politique de la production (10).

4 S'entraîner individuellement et en petits groupes à écrire des tweets de 140 caractères maximum. S'entraîner à identifier les mots-clés liés au blog créé ou à l'émission radio enregistrée. Construire des tweets en choisissant des mots-clés, et en intégrant des hashtags dans les 140 caractères.

5 Proposer des jeux pour s'exercer à la publication de tweet:

par exemple:

- la création d'une histoire collective via des tweets que chacun écrit pour continuer l'histoire,
- la publication de tweets après une recherche documentaire pour contribuer à développer les connaissances du groupe sur le thème choisi pour le blog ou l'émission radio,

6 Développer l'interactivité:

utiliser les mots-clés sélectionnés pour trouver des hashtags et des comptes auxquels s'abonner. Il est également intéressant de faire découvrir aux enfants les différentes fonctionnalités de Twitter que l'on retrouve sur d'autres réseaux sociaux: envoyer des messages privés, créer et poster des photos, des vidéos...

SÉANCE AD1 2/2

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps ?

Séance AD2.

Ressources pour aller plus loin

– Sur Twitter, voir la page : www.netpublic.fr/2016/01/utiliser-twitter-dans-un-contexte-pedagogique-10-guides-pratiques/ où de nombreuses ressources ont été rassemblées.

– MOOC sur l'utilisation de Twitter proposé en CC BY NC SA par Stéphanie de Vanssay : www.2vanssay.fr/twitmooc/

– Sur les réseaux sociaux et leur usage avec les enfants et les adolescents, les ressources sont nombreuses. Voir par exemple :
(17) Poster - 10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web

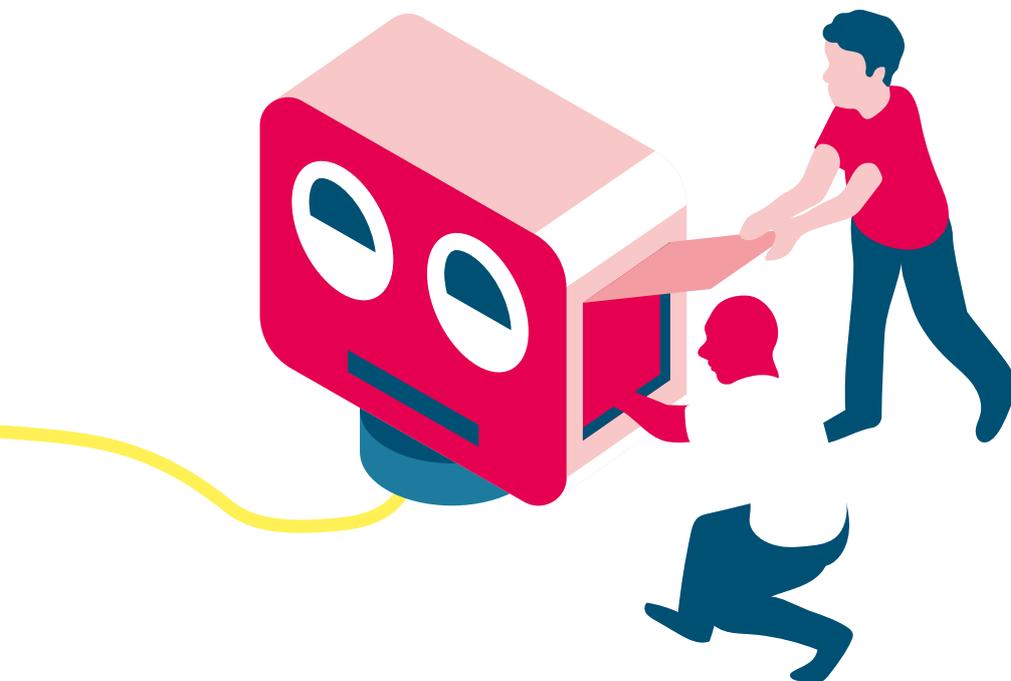
Capacité de l'animateur, gestion de groupe :

L'animateur doit avoir testé la création d'un compte Twitter, la publication de tweets et les différentes fonctionnalités évoquées dans la fiche au préalable. Il est très important que l'animateur teste les hashtags qui pourraient être utilisés par le groupe AVANT la séance, ou si ce n'est pas possible, AVANT que les enfants ne le fassent eux-mêmes, pour éviter toute mauvaise rencontre.

L'animateur doit également relire les publications qui sont rédigées par les enfants, même si elles ne sont pas publiées : cela crée une habitude d'usage.

Boîte à outils :

(4) Jeu de découverte - Qu'est-ce qu'un réseau social ?



SÉANCE AD2

Durée – 1 heure

MISE EN RÉSEAU

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet
Descriptif général et enjeux

Cette séance conclue les parcours "Création et diffusion d'un blog" ou "Webradio".

Son but est d'organiser l' "éco-système" de son expression c'est-à-dire comment, à partir d'une source principale de publication (l'émission radio), il est possible d'élargir sa visibilité ; comment prendre une place d'acteur/auteur en ligne et développer son réseau d'intérêt.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'enjeu de la visibilité d'un blog ou d'une émission radio et l'action volontaire que l'on peut exercer pour son identification,
- Comprendre la logique de partage et d'échange intrinsèque à l'utilisation des réseaux sociaux,
- Comprendre l'enjeu de la transversalité et de l'enrichissement mutuel dans un réseau de pairs,
- Adapter et modifier son expression en fonction du réseau choisi.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séance AD1.

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement

1 À partir des mots-clés et hashtags sélectionnés au cours de la séance précédente, l'animateur ouvre un fil twitter pour diffuser les publications du blog. Les enfants s'organisent pour rédiger des tweets que l'animateur publie.

Ensemble, ils font des recherches pour trouver des blogs ou audioblogs dont les intérêts sont proches de ce qui a été produit par les enfants afin de construire un réseau. Un temps est également consacré

2 Une partie de la séance peut également être consacrée à la republication, soit en suivant les propositions de wordpress (ou du blog choisi), soit en parcourant des exemples en ligne, soit en partant des envies et propositions des enfants: bouton "pinit", "partager sur twitter"...

- 3 En guise de conclusion, il est important :
- de faire le bilan du parcours,
 - de faire réagir les enfants sur l'intérêt d'utiliser un média social,
 - d'envisager la façon dont le projet pourrait se poursuivre dans d'autres contextes (en classe, au centre de loisirs...),
 - de définir collectivement ce que le blog/l'émission et le compte twitter deviendront à la fin de la séance : seront-ils arrêtés ? poursuivis ? par qui ? quand ?

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps ?

La publication de contenus sur le blog et la diffusion via les médias sociaux peuvent être l'occasion de plusieurs séances avec le groupe.

Ressources pour aller plus loin

Voir le site : www.educavox.fr/,
www.educavox.fr/dossiers/medias

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



Maéva Belin,
Radio Sommières, les Francas du Gard
www.radio-sommières.fr



Christian Combier, les Francas Rhône-Alpes,
groupe Cyber Francas
Aïala Ellenberger, Fédération nationale des Francas
Charlie Guillot, Les Francas de la Sarthe
Benjamin Lambert, Les Francas Midi-Pyrénées
Luciana Margeot, Les Francas d'Ile-de-France
www.francas.asso.fr



Renaud Denis, association Zoomacom
Antoine Durigan-Cueille,
association Zoomacom, les Francas Rhône-Alpes
www.zoomacom.org



Anahide Franchi
et Fanny Morange,
CANOPE
www.reseau-canope.fr



Cédric Ougier,
CEMEA de Franche-Comté
et Hélène Paumier,
association nationale des CEMEA
www.cemea.asso.fr



Michaël Ramalhosa, Collectif pour l'Education,
la Culture et les Loisirs (CECL),
les Francas de Bourgogne
www.assocecl.fr



Camille Montorio, La Ligue de l'enseignement 42
Régine Roué, La Ligue de l'enseignement 29
Philippe Rulié, La Ligue de l'enseignement 31
www.laligue.org



Jérôme Ruchou
et Mélanie Suhas,
association Jets d'encre
www.jetsdencre.asso.fr

et tous les participants au séminaire
de travail de décembre 2015.

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

Prenez quelques minutes pour nous le laisser sur :

www.frama.link/satisfactionmediassociaux

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.



Les formations sont conçues en partenariat entre



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



ANNEXES

“CRÉATION D'UN BLOG”

“WEBRADIO”



D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

INTRODUCTION DES CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Les écrans sont présents dans notre vie quotidienne, et le "numérique" plus largement. Les sources d'information multimédia sont multiples, d'accès fréquents et instantanés, sollicitant et captant notre attention, celles des enfants et des jeunes.

Nous sommes conscients que c'est une évolution sociale et technologique majeure des 10 ou 20 dernières années, et qu'elle a des conséquences importantes sur l'ensemble des situations que nous vivons tous les jours (acheter, s'informer, dialoguer, diffuser des images, écouter de la musique...). Notre rapport au temps et à l'espace en est lui-même transformé. Par ailleurs, nous sommes sans cesse en interaction avec les autres : s'exprimer, communiquer de façon implicite ou explicite font partie de notre quotidien et de nos droits.

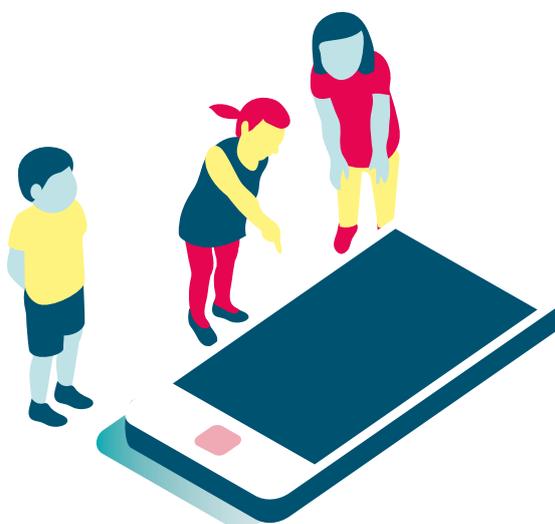
L'expression des enfants et des adolescents, même si elle prend des formes nouvelles, reste un enjeu majeur. Les acteurs de la communauté éducative doivent développer de nouvelles compétences permettant d'accompagner les jeunes dans ces nouvelles pratiques, basées à la fois sur leurs droits et leurs envies.

Nouvel espace de socialisation, Internet nous donne une occasion incontournable de développer le partage et la construction collective des savoirs et de la culture, lutter contre les discriminations, et de développer son esprit critique.

Les différents parcours de la thématique "S'exprimer, s'informer, informer avec les médias sociaux en ligne" répondent à des enjeux :

- **de participation** : agir en faisant entendre sa voix, écrire pour être lu, proposer ses idées, les mettre en débat, créer, exercer sa citoyenneté, participer, prendre confiance en soi ;
- **d'identité numérique** : maîtriser son identité numérique en comprenant l'importance des données personnelles, en décryptant les différents espaces de publication et leurs enjeux économiques, dédramatiser l'accès à Internet (traces numérique, charte déontologique, droit à revendiquer, droit à l'oubli et de recontextualisation...);
- **de littératie numérique*** : faire partie de la société numérique, créer et mettre à jour sa culture numérique, s'amuser, développer des compétences nombreuses et utiles, y compris dans sa future vie professionnelle, coopérer et créer des partenariats ;
- **de citoyenneté** : avoir conscience que l'on peut parler de tout mais pas n'importe comment, connaître la liberté de la presse (loi 1881), la liberté d'expression, le droit à l'image et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, apprendre à décrypter l'information.

*Pour l'OCDE la digital literacy est « l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités. »





DÉCOUVRIR

Les premières séances permettent de découvrir différents médias. Elles sont aussi l'occasion de se questionner : s'exprimer pourquoi ? Vers qui ? Comment ?



DÉCRYPTER

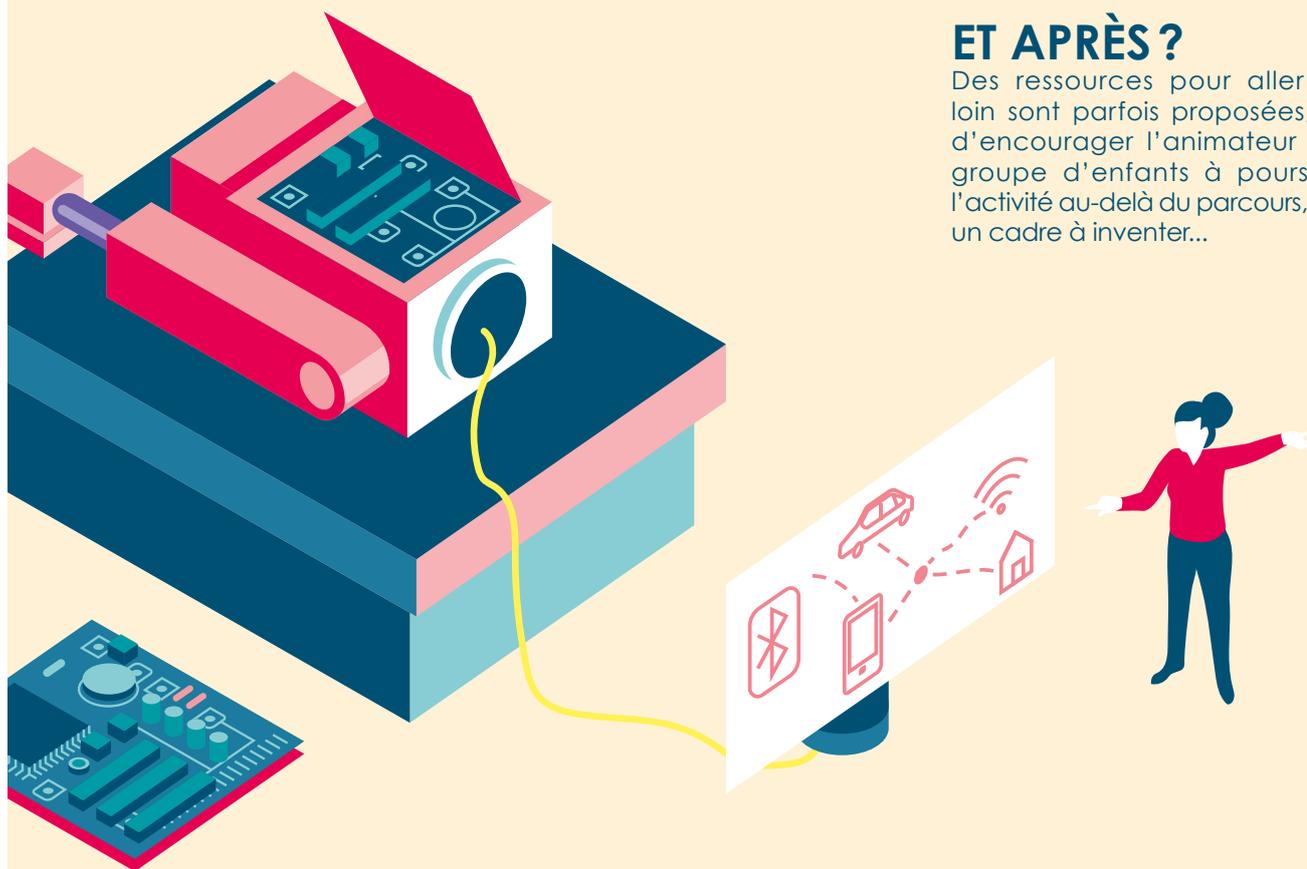
Le décryptage de l'information, des images, leur fabrication, leur diffusion sont autant de thèmes que le groupe d'enfants pourra aborder en étant eux-mêmes en situation de recherche, de questionnements, d'expérimentations.



DIFFUSER

La rédaction par le groupe d'enfants d'un article de blog, l'enregistrement d'une émission (radio ou TV) sont autant de projets possibles pour compléter le parcours qu'ils auront entrepris.

Les modalités de publication et de diffusion sont autant de questions que le groupe d'enfants aura à se poser pour compléter le parcours.

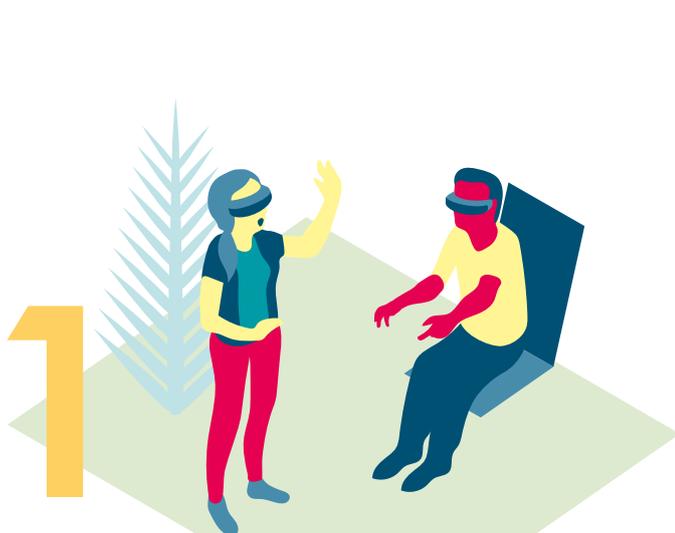


ET APRÈS ?

Des ressources pour aller plus loin sont parfois proposées, afin d'encourager l'animateur et le groupe d'enfants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer...

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

Les parcours proposés dans la thématique "S'exprimer, s'informer, informer avec les médias sociaux en ligne", partie intégrante du projet de D-Clics numériques, répondent transversalement aux enjeux de l'école du socle commun, comme définis 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”

Il permet l'accès aux savoirs rendant possible l'exercice de l'esprit critique: "L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs." (Décret n° 2015-372). Au travers du projet D-Clics numériques, l'élève prend conscience de son environnement numérique, de sa capacité à agir sur ce dernier: la rédaction par le groupe d'enfants d'un article, l'enregistrement d'une émission (radio ou TV) sont autant de projets proposés pour investir ce domaine du socle commun.



“MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE”

Autrement dit, comment apprendre à apprendre. 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" (Décret n° 2015-372). Plus précisément, l'enfant sera amené à identifier les besoins des membres de l'équipe en permettant à tous de s'exprimer, d'écouter, à créer une cohésion dans le groupe, à se fixer des objectifs communs, et à apprendre à collaborer. La connaissance des médias et démarches de recherche et de traitement de l'information est également au cœur du projet D-Clics. Les parcours proposés vont permettre à l'enfant d'"utiliser de façon réfléchie des outils de recherche (...), de confronter différentes sources et d'évaluer la validité des contenus" - notamment par la vérification et la confiance dans les sources; de "comprendre la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse": cette dimension sera notamment abordée dans les des ateliers autour de la liberté d'expression et des droits liés aux médias.



“LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN”

Ce domaine est abordé pleinement dans le projet D-clics, avec plusieurs entrées :

Coopération et réalisation de projets

Travail en équipe, partage des tâches, engagement dans un dialogue constructif, nécessité d'accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, diplomatie, négociation et recherche un consensus : les enfants apprennent à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Ils en planifient les tâches, en fixent les étapes et évaluent l'atteinte des objectifs.

L'enfant sait que l'atelier est un lieu de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

L'enfant connaît des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports, comprend les modes de production et le rôle de l'image. Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet, traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

Il les met en relation pour construire ses connaissances et apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.

L'enfant apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler, il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe ainsi une culture numérique.

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'enfant sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève saura utiliser les espaces collaboratifs et apprendra à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. L'objectif étant de d'appréhender notamment la différence entre les sphères publique et privée, et d'être attentif aux traces laissées et à l'identité numérique.

S Y

N T

H È

S E





LES PARCOURS PROPOSÉS

Les deux parcours proposés pour l'axe 3 des D-clics numériques sont conçus pour laisser à l'animateur la possibilité de construire son propre scénario d'animation en fonction de la finalité qu'il choisit au terme du cycle d'activités, ou de celle proposée par le groupe d'enfants. 6 fiches (de 1 à 6) proposent des activités constituant un tronc commun. L'animateur peut choisir de ne pas sélectionner certaines de ces fiches, et d'en changer l'ordre en fonction du temps global qu'il a à sa disposition et du projet qu'il souhaite mener avec le groupe d'enfants, ou que ceux-ci proposent.

Ensuite, des fiches d'activités particulières aux deux parcours "Création d'un blog" et "Webradio" permettent la réalisation d'un projet autour de la conception d'un blog, de la publication de contenus, de la création d'une émission radio, ou encore de leur diffusion en s'appuyant sur les médias sociaux...

L'ensemble de ces fiches se décline en trois types d'activités : des activités permettant la découverte, le décryptage, l'expression et la diffusion.

En parallèle des fiches séances, les fiches outils A, B, C, D proposent soit un focus sur l'un des aspects du parcours, sans pour autant constituer une séance d'activité à part entière, ou bien suggèrent des techniques d'animation ou des références utiles à la menée de l'ensemble du parcours.

LES PARCOURS

Parcours "Création d'un blog"

Parcours "Webradio"

TRONC COMMUN

Séance 1 - Débattre & accueillir la parole des enfants
Séance 2 - Liberté d'expression et droits liés aux médias
Séance 3 - Imagine un média et ligne éditoriale
Séance 4 - La fabrication de l'image
Séance 5 - Vérification et confiance dans les sources
Séance 6 - Débusquer la publicité

SÉANCES SPÉCIFIQUES

**SÉANCE AB1
CRÉER UN BLOG**

**SÉANCE AB2
FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER UN BLOG
AU QUOTIDIEN**

**SÉANCE AD1
À LA DECOUVERTE DES MEDIAS SOCIAUX**

**SÉANCE AD2
MISE EN RESEAU**

SÉANCES SPÉCIFIQUES

**SÉANCE AR1
DÉMARRER UN ATELIER
D'EXPRESSION RADIOPHONIQUE**

**SÉANCE AR2
PRÉPARATION DE L'ÉMISSION**

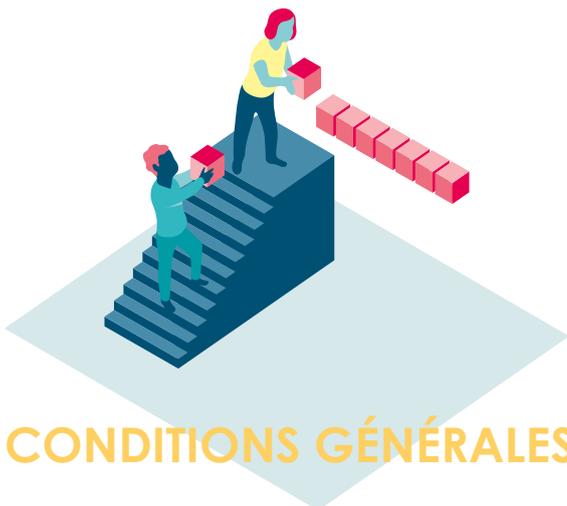
**SÉANCE AR3
ENREGISTREMENT DE L'ÉMISSION RADIO**

**SÉANCE AR4
FINALISATION ET DIFFUSION DE L'ÉMISSION**

FICHES OUTILS

Fiche outil A : Législation
Fiche outil B : Créer collectivement
Fiche outil C : Écrire pour être lu ou entendu
Fiche outil D : Statut éthique et politique de la production

+ fiches ANNEXES complémentaires aux fiches d'activités



CONDITIONS GÉNÉRALES DE MISE EN PLACE DES PARCOURS

En général, si l'animateur en a la possibilité, il est conseillé d'organiser l'atelier dans la salle informatique de l'école. Sinon, la mise en place des parcours ne nécessite pas d'aménagement particulier en dehors d'une salle de classe ou d'animation.

Néanmoins, la thématique de ces parcours nécessite l'utilisation d'ordinateurs ou de terminaux numériques. Dans un cas idéal, il serait intéressant de pouvoir proposer aux enfants de manipuler différents terminaux : ordinateurs (utilisant différents systèmes d'exploitation : Windows, MacOS et Linux), tablettes et smartphones (utilisation différents systèmes d'exploitation : Android, MacOS ou Firefox).

Cela est évidemment contraignant, mais cela permet aux enfants de découvrir les différents environnements disponibles, les possibilités offertes par ces outils et leurs impossibilités.

Un ratio de un ordinateur pour trois enfants permet une plus grande manipulation par les enfants, et une plus grande participation.

Si cela n'est pas possible, il est nécessaire de pouvoir utiliser pour quasiment toutes les séances au minimum un ordinateur et soit un vidéo-projecteur, soit un grand écran pour que les enfants puissent voir l'écran dans les meilleures conditions possibles.

Si cela n'est vraiment pas possible, l'animateur devra prévoir des impressions des documents, au moins un exemplaire pour deux enfants. Cela réduira fortement l'interactivité des parcours. Enfin, et pour certaines séances, une connexion à internet est indispensable.

Si ce matériel n'était pas du tout disponible ou utilisable, l'animateur peut également étudier la possibilité d'organiser les ateliers dans une médiathèque ou un espace public numérique à proximité de l'établissement.

Les parcours utilisant la radio nécessitent un matériel d'enregistrement numérique particulier, décrit dans la fiche annexe (7) *Matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier d'expression radiophonique*.

En dehors de ce matériel informatique, la mise en place du parcours nécessite un matériel classique : papeterie réduite (feuilles, stylos, feutres, crayons à papier, gommes, règles, quelques feuilles cartonnées, pastilles de couleur et post-it pour certaines séances).

AN

NE



Retrouvez, ci-après, les fiches annexes qui vous permettront de compléter les séances conçues dans le cadre des parcours “Création d'un blog” et “Webradio”.

SOMMAIRE

ANNEXES

14	ANNEXE 1	SÉANCES 1, AD1
15	ANNEXE 2	SÉANCE 2
27	ANNEXE 3	SÉANCE 5
28	ANNEXE 4	SÉANCE AD1
31	ANNEXE 5	SÉANCE AD1
32	ANNEXE 6	SÉANCES AR1, AR2, AR3, AR4
33	ANNEXE 7	SÉANCES 2, AR1, AR2, AR3
35	ANNEXE 8	SÉANCES 1, AB2, AR1, AD1
37	ANNEXE 9	SÉANCES AR1, AR2
39	ANNEXE 10	SÉANCES AB1, AD1
40	ANNEXE 11	SÉANCE 2
42	ANNEXE 12	SÉANCE 2
43	ANNEXE 13	SÉANCE 2
45	ANNEXE 14	SÉANCES 2, 3
46	ANNEXE 15	SÉANCE 5
47	ANNEXE 16	SÉANCE 1
51	ANNEXE 17	SÉANCE AD1
52	ANNEXE 18	SÉANCE AR2
54	ANNEXE 19	SÉANCE 1

PANORAMA DES MÉDIAS SOCIAUX





ARTICLE 7

LE DROIT À UN NOM ET À UNE NATIONALITÉ

1. Dès ta naissance, tu as le droit d'avoir un nom, un prénom et une nationalité.
Avoir une nationalité te permet d'être accueilli et protégé par un pays.
Tu as aussi le droit de connaître tes parents et de vivre avec eux.
2. Si tu n'as pas de nationalité, les pays doivent quand même respecter ton droit d'avoir un nom, un prénom et de vivre avec tes parents.



ARTICLE 13

LE DROIT À LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

1. Tu as le droit d'exprimer librement ton opinion. Tu as aussi le droit de rechercher et de recevoir des informations et de les retransmettre.
2. Ta liberté d'expression a certaines limites:
 - a. Tu dois respecter les droits et la réputation des autres ;
 - b. Tu ne peux pas mettre la société en danger.



ARTICLE 3

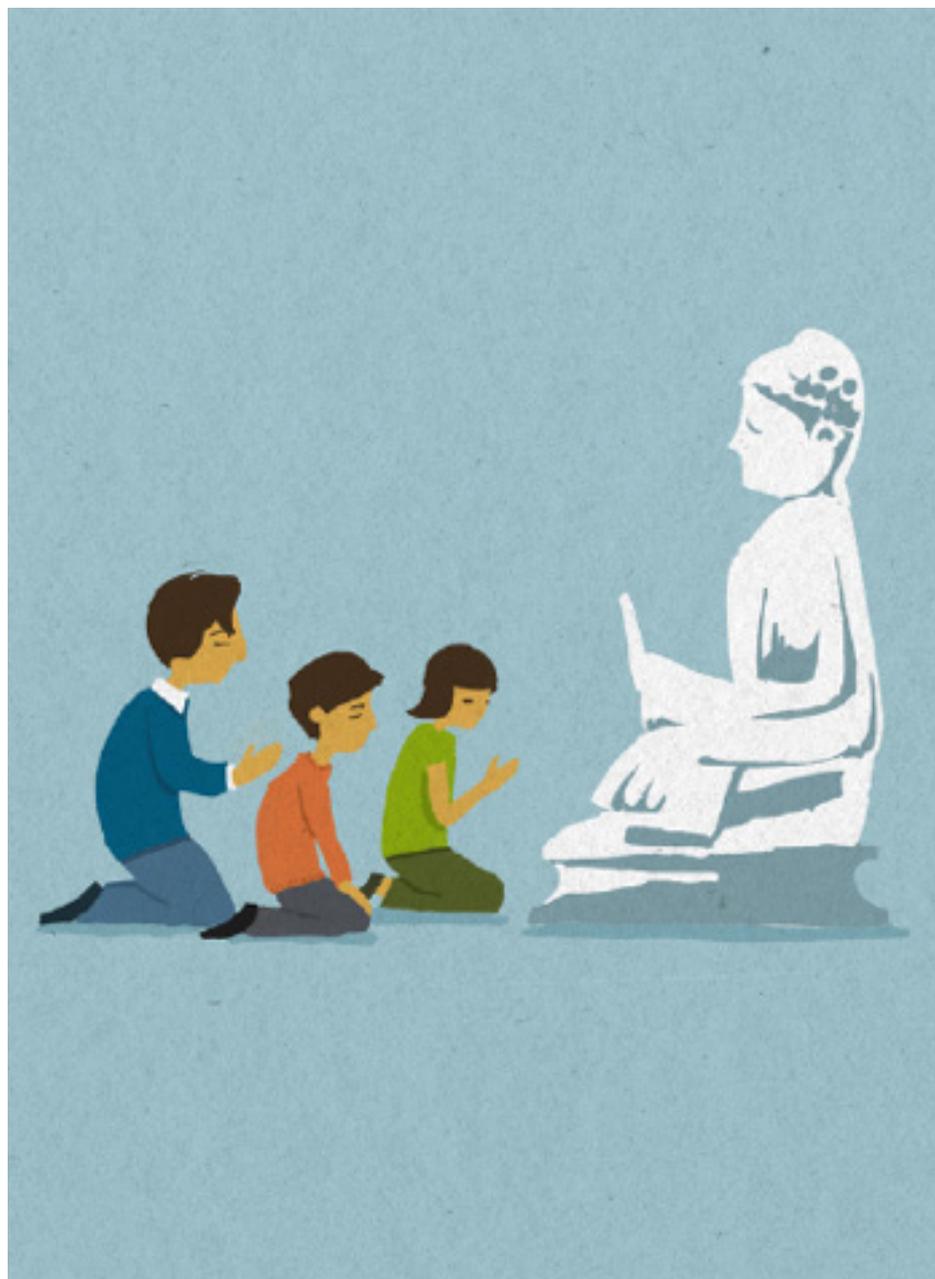
LE DROIT AU BIEN-ÊTRE

1. Pour toutes les décisions qui te concernent, ton intérêt doit être pris en compte.
2. Les pays doivent te protéger et assurer ton bien-être si tes parents ne peuvent pas le faire pour toi.
3. Les pays doivent veiller à ce que toutes les institutions chargées de ton bien-être (école, police,...) t'aident et te protègent efficacement.

ARTICLE 12

LE DROIT À LA LIBERTÉ D'OPINION

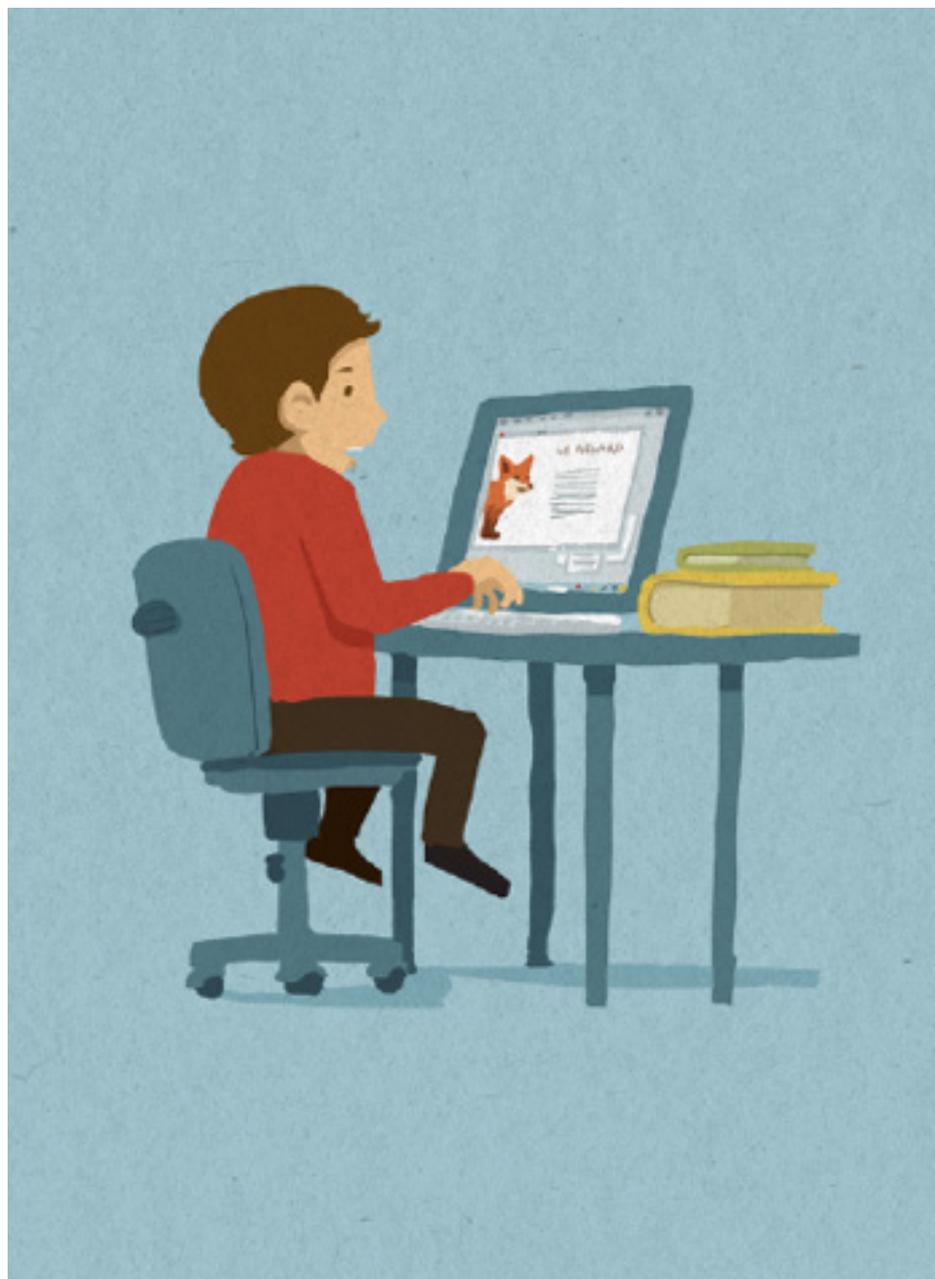
1. Dès que tu es en âge d'avoir ta propre opinion, tu as le droit de donner ton avis sur toutes les décisions qui te concernent. Les adultes ont le devoir de prendre en compte ton opinion.
2. Les pays doivent veiller à ce que ton opinion soit prise en compte pour toutes les décisions importantes te concernant (décision devant le juge, ...).



ARTICLE 14

LE DROIT À LA LIBERTÉ DE PENSÉE, DE CONSCIENCE ET DE RELIGION

1. Tu as droit à la liberté de pensée et de conscience, et tu peux pratiquer une religion.
2. Tes parents ont le droit et le devoir de te guider dans l'exercice de ce droit, en fonction de ton âge et de tes capacités.



ARTICLE 17

LE DROIT À L'INFORMATION

Tu as le droit de recevoir des informations (médias) diversifiées et justes :

- a. Les pays doivent veiller à ce que les médias (radios, télévisions, journaux..) transmettent aux enfants des informations utiles ;
- b. Ils doivent favoriser le développement des connaissances et la compréhension des autres cultures ;
- c. Ils doivent encourager la production de livres pour les enfants ;



ARTICLE 31

LE DROIT AUX LOISIRS

1. Tu as le droit au repos, aux loisirs, aux jeux, et aux activités récréatives. Tu as aussi le droit de participer aux activités artistiques et culturelles de ton âge.
2. Les pays doivent protéger ton droit aux loisirs et favoriser le développement de ce droit.

GRILLE D'ENQUÊTE POUR LE CLUEDO DES SOURCES

ANNEXE 3

Questions	Réponses
<p>QUI ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui est l'auteur du document ? L'auteur est-il identifié ? Peut-on le contacter ? Est-ce un spécialiste du domaine ? S'exprime-t-il au nom d'une institution ? À titre personnel ? 	
<p>QUOI ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la nature du site ? S'agit-il du site d'une institution ? d'un site associatif ? d'un site commercial ?... Est-il reconnu sur ce sujet ? Pointe-t-il vers des sites fiables ? Les sites fiables pointent-ils vers lui ? • Quelle est la pertinence des informations ? Est-ce bien le type d'informations dont j'ai besoin ? Le niveau des informations est-il adapté ? Est-il suffisamment simple ou au contraire suffisamment approfondi ? • Quel est l'intérêt du document trouvé ? Le document est-il vraiment intéressant ? Qu'apporte-t-il de nouveau ? 	
<p>OÙ ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'où provient l'information ? S'agit-il d'un site français ? Francophone ? Européen ? Autre ? • Quelles sont les limites géographiques de l'information ? L'information concerne-t-elle un pays particulier ? Cela me convient-il ? L'information vaut-elle ailleurs ? 	
<p>QUAND ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • De quelle période s'agit-il ? La période traitée correspond-elle à mes besoins ? • Quelle est la date du document ? La date du document est-elle indiquée ? Le document nécessite-t-il une actualisation ? Si oui, quelle est la date de mise à jour ? 	
<p>POURQUOI ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel sont les objectifs ? Dans quel but le document a-t-il été réalisé ? Quel est le public visé ? Quels sont les objectifs du site ? Quel est le public visé ? 	
<p>COMMENT ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment se présente le document ? L'information est-elle rédigée clairement ? Le document est-il bien structuré ? Les sources sont-elles bien indiquées ? • Comment accède-t-on à l'information ? L'information est-elle gratuite ou payante ? La navigation du site est-elle aisée ? Les pages sont-elles rapides à charger ? 	

Ce jeu est issu du livre "Les écrans, le cerveau...et l'enfant" de la Main à la pâte, aux éditions le Pommier.

Reproduit "avec l'aimable autorisation de la Fondation La main à la pâte"...

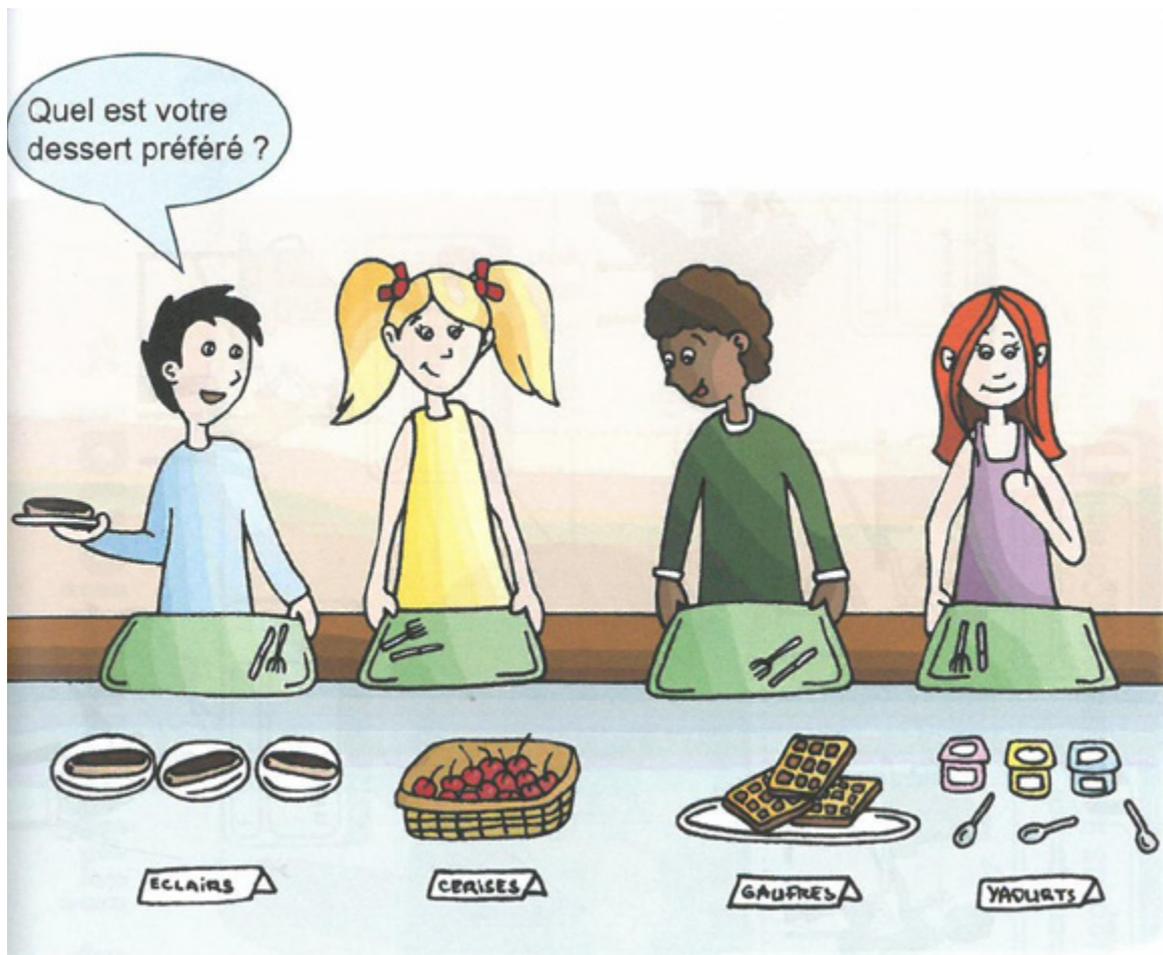


Image 1

Ce jeu est issu du livre "Les écrans, le cerveau...et l'enfant" de la Main à la pâte, aux éditions le Pommier.



Image 2

Ce jeu est issu du livre "Les écrans, le cerveau...et l'enfant" de la Main à la pâte, aux éditions le Pommier.

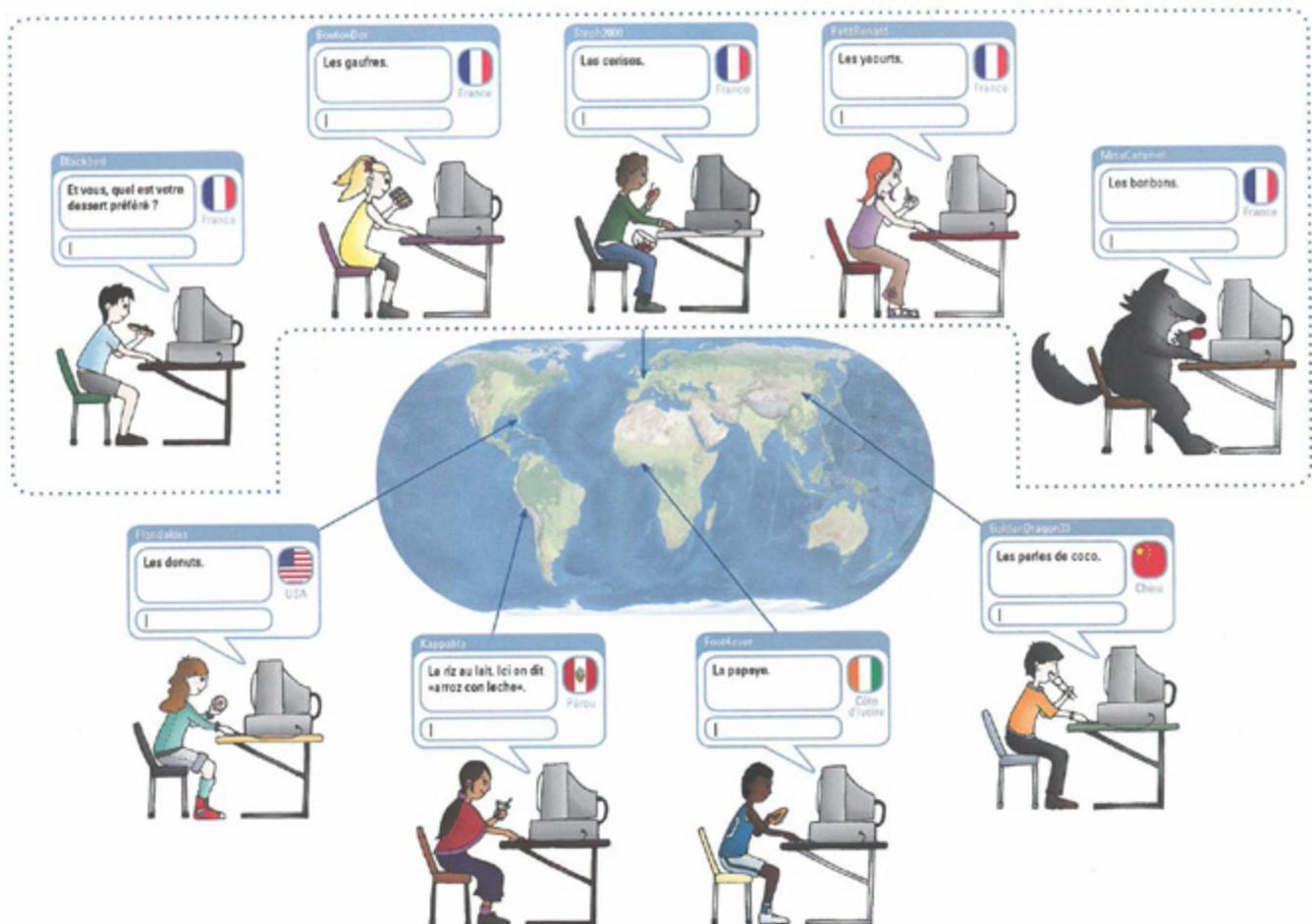


Image 3

1. TWITTER ?

Réseau social créé en 2006.

200 millions d'utilisateurs actifs /mois en 2013.

2/3 des twittos ont moins de 35 ans.

Est un réseau que l'on doit construire soi-même.

2. PARLEZ-VOUS TWITTER ?

Tweet: message limité à 140 caractères écrit sur Twitter , utilisant des @ et des #

Twittos: utilisateur de Twitter

Twittosphère: univers de Twitter et l'ensemble des utilisateurs du réseau

Timeline (TL): fil d'actualités diffusé sur sa page d'accueil Twitter

Retweet: republication d'un message publié par un autre utilisateur (un partage)

Abonné: twittos abonné à nos publications, qui nous suit

Abonnement: une personne que l'on suit

- **@ (at):** permet d'identifier, de mentionner un autre utilisateur dans un message
- **# (hashtag):** permet d'attribuer un mot-clé au tweet
- **#TT (trend topic):** mot-clé permettant de voir les sujets tendances sur le réseau
- **FF (FollowFriday):** opération de remerciement pour les nouveaux abonnés
- **MP:** message privé
- **LARRY:** le nom de l'oiseau de Twitter (pour la culture générale uniquement!)

3. S'INSCRIRE

The image shows a step-by-step guide to creating a Twitter account. At the top, it says '#1 S'inscrire' and shows the URL 'www.twitter.com'. Below this, it instructs the user to 'Inscrivez votre nom, votre email, votre mot de passe' and to click on the 'S'inscrire sur Twitter' button. A second screenshot shows the registration form with fields for 'Nom complet', 'Email', and 'Mot de passe'. Below this, it says 'Rejoignez Twitter aujourd'hui.' and shows the 'Choisissez votre nom d'utilisateur' step. Annotations with arrows point to the 'S'inscrire sur Twitter' button and the 'Choisissez votre nom d'utilisateur' field, with the text 'Je peux changer mon nom d'utilisateur' and 'Puis je fais VOUS ÊTES INSCRIT !' respectively.

#1 S'inscrire

www.twitter.com

Inscrivez votre nom,
votre email,
votre mot de passe
Puis cliquez sur

S'inscrire sur Twitter

Rejoignez Twitter aujourd'hui.

Nom complet
FDC Test ✓ Ce nom a l'air génial !

Adresse email
contact@chasseursdefrance.com ✓ Vous allez recevoir une confirmation par email.

Créer un mot de passe
motdepasse ✓ Le mot de passe est un peu plus fort.

Choisissez votre nom d'utilisateur
Chasseurs Test ✓ Ce nom d'utilisateur est disponible. Vous pourrez le changer plus tard.

Suggestions : #Nationale TestChasseurs TestNationale

Je peux changer mon nom d'utilisateur

Puis je fais

VOUS ÊTES INSCRIT !

4. S'INSCRIRE

Vous pouvez maintenant trouver des contacts, personnaliser votre profil, retweeter, utiliser les mentions, les favoris, épingler un tweet, ajouter des photos, des vidéos...



Exemple de devis pour un studio radio

1. Devis matériel de base

MATERIEL :	MARQUE :	MODELE :	PRIX UNITE	QUANTITE :	PRIX :
Ordinateur Tour (Stream)					
Ordinateur Portable (Diffusion)					
Carte Son Externe	Lexicon	Alpha Studio	51	1	51
Console	Behringer	Xenyx 1202	79	1	79
Enceinte	M-Audio	AV40 Studiophile (La paire)	99	1	99
Casque (régie)	Superlux	HD-681	19,6	1	19,6
Micro	Shure	PG58 (XLR dans le pack)	58	3	174
Cablage JACK 1,5m	Cordial	CFI 1,5RR	4,66	2	9,32
Cablage JACK 3m	The SSSnake	SPP 2030	3,85	2	7,7
Cablage MINI JACK – JACK	Pro Snake	TPY 2015 KPP	3,85	1	3,85
TOTAL HORS ORDINATEURS					443,47

2. Devis matériel complet

MATERIEL :	MARQUE :	MODELE :	PRIX UNITE	QUANTITE :	PRIX :
Ordinateur Tour(stream)					
Ordinateur (playlist)					
Carte Son Externe	Alesis	IO/2 Express	99	1	99
Console	Behringer	Xenyx 1204 USB	149	1	149
Enceintes	M-Audio	AV40 Studiophile (La paire)	99	1	99
Ampli Casque	Behringer	HA400	27	1	27
Casque	Superlux	HD-681	19,6	4	78,4
Micro	Shure	PG58 (XLR dans le pack)	58	4	232
Cablage JACK 1,5m	Cordial	CFI 1,5RR	3,55	2	7,1
Cablage JACK 3m	The SSSnake	SPP 2030	3,85	3	11,55
Cablage MINI JACK – JACK	Pro Snake	TPY 2015 KPP	3,85	1	3,85
TOTAL HORS ORDINATEURS					706,9

3. Devis matériel complet amélioré

MATERIEL :	MARQUE :	MODELE :	PRIX UNITE	QUANTITE :	PRIX :
Ordinateur Tour(stream)					
Ordinateur (playlist)					
Carte Son Externe	Alesis	IO/2 Express	99	1	99
Console	Behringer	Xenyx 1204 USB	149	1	149
Enceintes	Yamaha	HS 5 (Unitée)	169	2	338
Ampli Casque	Behringer	HA8000	135	1	135
Casque	Sennheiser	HD 201	20,9	4	83,6
Micro	Shure	SM58	109	4	436
Cablage JACK 1,5m	Cordial	CFI 1,5RR	3,55	2	7,1
Cablage JACK 3m	The SSSnake	SPP 2030	3,85	3	11,55
Cablage MINI JACK – JACK	Pro Snake	TPY 2015 KPP	3,85	1	3,85
Cablage XLR	Planet Waves	PW CMIC 10	13,7	4	54,8
Perche Micro	Millenium	MA-2050	38	4	152
TOTAL HORS ORDINATEURS					1469,9

La question juridique : droit d'auteur, statut des œuvres et liberté d'expression

En France, c'est le code de la propriété intellectuelle (CPI) qui régit la question du droit d'auteur. En ce qui concerne la diffusion d'œuvres (musicales, photographiques, plastiques, écrites), il ne faut pas oublier que toute œuvre a une paternité qui est un droit inaliénable. Certaines sont diffusées avec un copyright (symbole © ou mention "Tous droits réservés") et ne sont donc pas libres de droits, tandis que d'autres pourront être diffusées en copyleft. La diffusion des œuvres qui ne sont pas libres de droits devra faire l'objet d'une demande d'accord préalable à l'auteur s'il est vivant, ou à ses ayants droits pendant 70 ans après sa mort. En ce qui concerne la musique, les œuvres déposées doivent faire l'objet d'une déclaration auprès de la SACEM et de la SPRE qui exigeront le paiement de redevances permettant de rétribuer les artistes sous forme de droits d'auteur.

• Droit de l'image et de la voix (captation et utilisation)

Produire du son ou des images avec des enfants, dans un cadre éducatif nécessite d'obtenir, auprès du représentant légal de l'enfant, une autorisation d'utilisation de l'image et/ou de la voix de l'enfant si celles-ci sont destinées à être publiées et diffusées.

Des modèles de demande d'autorisations sont proposés dans les ressources :

- (14) Autorisation d'utilisation de l'image de mineurs,
- (15) Autorisation d'utilisation de la voix,
- (13) Modèle d'autorisation - Captation CEMEA

• Utilisation et diffusion de musiques lors d'une émission de radio destinée à être publiée à l'externe

Plusieurs possibilités :

- La création de musiques avec les enfants (percussions vocales pour des jingles, des virgules mais aussi pour les illustrations musicales plus longues),
- L'utilisation de musiques déjà enregistrées.

Dans le cas de l'utilisation de musiques déjà enregistrées, il convient de déterminer le statut de ces œuvres : libres de droits ou copyright.

Banques de sons et musiques libres de droit :

Certains sites fournissent des musiques libres de droits, utilisables pour créer des jingles ou autres illustrations sonores, ou pour être diffusées dans des séquences musicales, ou encore entre des émissions radiophoniques. Quelques exemples de ces sites :

- Jamendo pour les musiques libres
- DOGMAZIC vous offre 21 000 morceaux
- AU BOUT DU FIL vous permet d'écouter, de télécharger des musiques libres, légales et gratuites.
- Framazic, un portail dédié à la promotion des musiques libres.
- SoundBank vous permet d'obtenir des bruitages et loops gratuits.
- SoundFX contient un ensemble de bruitage.

De manière générale, ces musiques sont placées sous licence Creative Commons. Le plus souvent, il faut au minimum citer le nom de l'auteur de l'œuvre choisie.

Musique déposée en copyright :

Pour toutes les musiques et sons qui ne sont pas libres de droit, il faut payer des droits de diffusion à la SACEM – Société des Auteurs, Compositeurs et Editeurs de musique (voir sur : clients.sacem.fr/autorisations/web-radio-associative-de-particulier). Des demandes d'autorisation en ligne sont disponibles.

Il est possible de prendre contact avec l'un des délégués régionaux de la SACEM afin de vous renseigner sur les contrats types liés à la diffusion d'œuvres protégées par le droit d'auteur. La carte des délégations : www.sacem.fr/gdpub/index.do?id=menu.map.agenciesMap

• Utilisation et diffusion d'images dans une production écrite publique (blog, site, presse écrite...)

Les mêmes règles que pour les sons et musiques s'appliquent :

Récupérer des photos et images sur Internet, quelques principes et précautions :

1. Avoir des notions de base sur les licences libres

Pour rester dans la légalité simplement, il est préférable d'utiliser des productions mises sous Licences Creative Commons (reconnaisables à leurs pictogrammes) (cf. *vidéo ministère de la Culture*), Art Libre et du Domaine Public national ou mondial avec les Commons. Le détail des licences Creative Commons (attribution de la paternité, droits de partage, de modification et d'utilisation commerciale est décrit sur le site : creativecommons.org/licenses/).

Une synthèse intéressante sur les images libres de droit et les licences CC : blog-fr.orson.io/blog/15/images-libres-de-droit-creative-commons-tout-sur-les-licences

ATTENTION! Sans indications contraires c'est le Copyright qui s'applique aux productions.

2. Lire les mentions légales

Un réflexe à avoir lorsque vous arrivez sur un site pour récupérer une image : consulter les sections "mentions légales , crédits,..." pour savoir ce que vous pouvez faire ou prendre.

3. Se constituer une petite “caisse à outils”

Préférer les bases de données spécialisées au “butinage” avec les moteurs de recherches standards. En effet, souvent, les bases de données utilisent une licence pour l'ensemble des images proposées, alors que pour une recherche effectuée sur un moteur de recherche, il faut vérifier les droits de chaque image.

4. Anticiper l'utilisation finale de l'image

Les propriétés de l'image peuvent être différents suivant qu'on veuille l'imprimer, la retoucher, la publier sur le net, l'envoyer par mail,...

Ainsi fera-t-on attention :

- au poids (Ko ou Mo)
- à la taille (en px)
- au format : (standard avec .png ou .jpg ou vectoriel .svg - qui peut s'agrandir à l'infini, fichier source de logiciels de manipulation d'images comme Gimp, photoshop et autres (.psd, .xcf,...))

Voir une synthèse sur les images libres : Start.me réalisé par Guy Pastre pour Coraia (Coordination Rhône-Alpes de l'Internet Accompagné) : start.me/p/W2NLdp/trouver-des-images-libres

- **Le statut des œuvres produites**

Lorsque l'on crée une œuvre collectivement, le statut des œuvres n'est pas le même suivant la manière de travailler et présenter la production :

L'œuvre collaborative ne peut être publiée sans l'accord de tous les co-auteurs (et de leurs parents ou responsables légaux dans le cas d'élèves mineurs). En cas de refus de l'un des co-auteurs, le travail dont il est question ne peut être publié. Dans l'œuvre de collaboration, on peut distinguer la part de chacun (exemple : articles signés par leur auteur dans un journal par exemple).

Dans l'œuvre collective par contre, on ne peut distinguer la part de chacun et cette œuvre n'a pas le même statut juridique (articles non signés, écrits à plusieurs, sculpture commune..).

Pour en savoir plus, voir le site du CNRS sur les droits d'auteurs :

www.dgdr.cnrs.fr/daj/propriete/droits/droits6.htm#L%E2%80%99%C5%93uvre%20de%20collaboration,%20l%E2%80%99oeuvre%20collective%20et%20l%E2%80%99oeuvre%20composite

Autres ressources :

- Site de Légifrance, le service public de la diffusion du droit : www.legifrance.gouv.fr/affichCode.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414
- Sur Eduscol, internet responsable, des outils et des ressources pédagogiques pour favoriser les usages responsables d'internet : eduscol.education.fr/internet-responsable/ressources/legamedia.html
- BO n°5 du 1er Février 2007 sur l'utilisation des œuvres protégées à des fins d'enseignements : www.education.gouv.fr/bo/2007/5/MENJ0700078X.htm
- SESAM.org : toutes les demandes d'autorisation d'utilisation des œuvres (www.education.gouv.fr/cid22425/musique-a-l-ecole.html)
Musique à l'école : la page dédiée sur le site du Ministère de l'Education nationale.

FICHE OUTIL B : CRÉER COLLECTIVEMENT

ANNEXE 8 1/2

Fiche à utiliser à tout moment du parcours : au début pour créer la dynamique du groupe, et tout au long des séances pour une création collective.

Intérêt

Mener un travail collaboratif s'avère fructueux pour les enfants, tant en termes d'acquisition de compétences, que d'expérimentation de vie collective, que de motivation.

Des chercheurs ont pu montrer en effet que le travail de groupe :

- Favorise la socialisation et l'interaction entre enfants,
- Développe l'écoute et améliore les relations enfants - animateurs
- Renforce les apprentissages

Philippe Mérieu précise par ailleurs que "l'objectif est l'acquisition pour chacun, grâce au travail en groupe, de connaissances nouvelles". Se confronter aux critiques d'autrui et s'appuyer sur ses compétences permet à chaque élève de progresser. Ainsi, les élèves plus "forts" expliquent aux plus faibles et approfondissent ce qu'ils savent. Enfin, le travail en groupe permet aux élèves de réaliser un projet inaccessible à un élève seul grâce à la collaboration. (voir référence ci-dessous).

Cette fiche outil présente différentes façons de construire le groupe, de créer du lien entre les enfants et avec l'animateur, et comment mener un projet collectif sur le long terme.

Matériel

Support collectif de prise de notes : paperboard et feutres, TBI et vidéoprojecteur, tableau et craies ou feutres...



besoin d'un PC/tablette



besoin d'une connexion internet

Objectifs

- Identifier les besoins des membres de l'équipe en permettant à tous de s'exprimer, d'écouter,
- Créer une cohésion dans le groupe,
- Se fixer des objectifs communs,
- Apprendre à collaborer.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Pas de lieu particulier.

Quelques outils pour la mise en place d'un projet collectif

Des outils pour démarrer une activité en groupe (ou éventuellement à l'arrivée de nouveaux membres) :

- Jeux de présentation ou brises glace : chaîne alphabétique des prénoms, le nœud humain (se donner les mains au hasard et démanteler les nœuds)...

Jeux pour la cohésion de groupe : "il était une fois" qui permet de créer de l'histoire ensemble, avec par exemple certaines de ses règles (ex: interdiction de dire non dans le cadre de la construction d'une histoire mais au contraire d'ajouter un élément), théâtre d'impro...

Des outils pour animer un projet collectif sur plusieurs séances :

- Présentation et construction de la séance d'activité avec les enfants
- Animer une conférence de rédaction au début de chaque séance
- Le groupe entier se rassemble. On fait alors le point sur les sujets de chacun en posant les questions suivantes à chaque petit groupe : quel est votre sujet ? Où en êtes vous dans sa rédaction ? Avez vous besoin d'informations supplémentaires ? Pouvez-vous, grâce à votre expérience personnelle, ajouter du contenu ? Avez-vous besoin d'aide ? Où en sommes-nous dans le projet d'une façon plus globale ? Quelles étapes avons-nous réalisé et nous reste-t-il ?

On pourra alors décider d'une répartition des rôles pour la séance. Les enfants peuvent se voir attribuer un rôle précis pendant cette conférence : animateur de la conférence (si le groupe fonctionne bien), M. ou Mme Bruit ou Calme (avec un instrument à choisir et à actionner pour attirer l'attention sur le volume sonore pendant la séance), secrétaire, porte-parole d'un petit groupe... Il est conseillé de varier ces rôles pour éviter aux enfants de se cantonner à un rôle.

L'animateur accompagne les groupes d'enfants dans la réalisation du projet collectif. Son rôle varie au cours des séances et de l'avancée du projet. Il peut : intervenir au niveau du contenu pour clarifier certains points (objectif de la séance, du petit groupe, échéance, règles du travail en groupe...), reformuler, aider chacun à trouver sa place, à s'intégrer dans le groupe et à faire entendre sa voix, oeuvrer à maintenir un climat serein dans le grand groupe et les petits groupes.

Conseils :

Préférer des groupes de 3 à 5 personnes (4 étant l'idéal) pour favoriser la participation de tous.

Capacité de l'animateur gestion de groupe

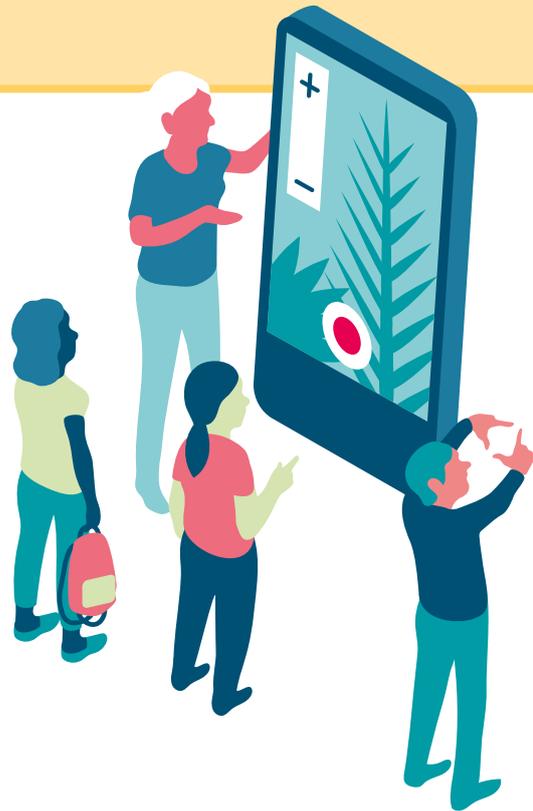
Le temps collectif peut être précédé d'un temps individuel court qui permet à chaque enfant de se reconcentrer et de s'emparer de l'activité. Cela peut favoriser l'implication de chacun. Il est également possible d'alterner temps individuel et collectif.

Le positionnement de l'animateur pendant la conférence de rédaction peut être différent selon les cas (temps disponible, expérience de l'animateur, avancement du projet et cohésion du groupe d'enfants) : animateur de la conf' (il anime les débats) ou bien accompagnateur du groupe au sein duquel est reconnu un enfant en tant qu'animateur de la conférence.

L'animateur accompagne les groupes d'enfants dans la réalisation du projet collectif. Son rôle varie au cours des séances et de l'avancée du projet. Il peut : intervenir au niveau du contenu pour clarifier certains points (objectif de la séance, du petit groupe, échéance, règles du travail en groupe...), reformuler, aider chacun à trouver sa place, à s'intégrer dans le groupe et à faire entendre sa voix, oeuvrer à maintenir un climat serein dans le grand groupe et les petits groupes.

Boîte à outils et ressources pour aller plus loin

- Les collections Cahiers de l'animation (CEMEA), Viens jouer (fichiers de jeux Francas)
- Les cahiers pédagogiques : www.cahiers-pedagogiques.com/No424-Le-travail-de-groupe-+, ou le témoignage de Marie Rivoire : "Un travail de groupe bien noté : vers un nouveau devenir" : www.cahiers-pedagogiques.com/Un-travail-de-groupe-bien-note-vers-un-nouveau-devenir
- Oser le travail de groupe P. Meirieu : www.meirieu.com/ARTICLES/pourquoiletgdgde.pdf



FICHE OUTIL C : ÉCRIRE POUR ÊTRE LU OU ENTENDU

ANNEXE 9 1/2

Intérêt

Cette fiche outil rassemble des conseils sur différentes techniques d'écriture en fonction du média support choisi. Elle a vocation à être plutôt utilisée au cours de la réalisation du projet, après les séances "tronc commun".

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Salle de classe, un ordinateur et un vidéo-projecteur si possible.

Matériel

crayons surligneurs ou gommettes, feuilles, ciseaux, colle, quelques articles de journaux choisis afin de montrer les différentes formes qu'un article peut prendre, journaux et revues à découper et numériser si besoin



besoin d'un PC/tablette



besoin d'une connexion internet

Écrire pour le web écrit

Faire des phrases courtes (moins de 12 mots), développer une idée par phrase et rédiger une phrase par idée. Adopter un style visuel : utiliser des puces, mettre des mots en gras, encadrer des parties de texte.

Il est également intéressant d'aborder les aspects de mise en forme d'un document.

On peut pour cela leur demander de composer un article en utilisant des journaux et revues à leur disposition, au format papier ou numérique. C'est aussi l'occasion de leur présenter les banques de texte et d'images ainsi que des outils de mise en page. (voir (4) fiche outil A : Législation, en ce qui concerne les droits d'utilisation, mais également les références pour trouver des images libres de droit).

Quelques idées d'activités-soutiens :

- choisir une illustration pour un article existant, ou écrit par d'autres enfants,
- choisir un titre (percutant, accrocheur, court et riche en mots-clés afin de faciliter le référencement), un sous-titre, un chapeau, des inter-titres pour un article déjà existant,
- à partir de textes et d'images (ou d'articles) à disposition, recomposer un article en utilisant un simple logiciel de traitement de texte (Libreoffice par exemple - logiciel libre et gratuit),
- rédiger une introduction nouvelle à un article existant, reprenant l'information la plus importante de l'article,
- rédiger une conclusion d'un article de façon à amener le lecteur à commenter, aimer la page, à vous contacter (c'est ce qu'on nomme l'appel à l'action).
- utiliser le logiciel X-Ray goggles pour manipuler des pages web (changement de l'illustration, du titre etc.), sans modifier réellement les pages (logiciel à installer en amont, facile à utiliser : support.mozilla.org/fr/kb/comment-installer-les-lunettes-rayons-x).

Il est intéressant et valorisant de prendre le temps de relire ou de faire relire par d'autres enfants les articles obtenus (à voix haute de préférence). Des discussions ou votes peuvent également être organisés en fonction du temps disponible.

Écrire pour la radio**L'écriture prompteur :**

il s'agit d'écrire gros (que ce soit sur papier ou en écriture numérique), de manière aérée afin de pouvoir facilement reprendre sa respiration.

Il existe des applications pour tablettes ou smartphones pour l'écriture prompteur.

Le style parlé :

parler à la radio c'est D'ABORD écrire mais c'est une écriture qui a des spécificités : phrases simples, répétitions souvent nécessaires, clarté et simplicité du vocabulaire...

Voir : "le style parlé" du journaliste Robert Bourgoing : bourgoing.com/formation/radio/25styleparle1.htm

Si vous écrivez sur papier, n'écrivez que sur le recto des feuilles (ça évite les bruits de papier à l'antenne), et numérotez-les. Si vous utilisez des tablettes, le problème ne se pose pas mais attention aux pannes de batterie et autres bugs !

L'indispensable conducteur :

il en faut un absolument et il faut que chacun des participants puisse l'avoir pendant l'émission, en particulier le technicien. Vous trouverez ci-contre un conducteur vierge.

FICHE OUTIL C : ÉCRIRE POUR ÊTRE LU OU ENTENDU

ANNEXE 9 2/2

Conducteur d'émission

Nom de l'émission :		Horaires :	
Rapide descriptif de l'émission :		Nom du groupe :	
Présentateur(s) :		Technicien(s) :	
Qui parle ?	Texte (rapide descriptif)	Durée / temps	Remarques et spécificités
Générique : CD ou clé USB, nom du générique			
...			
Transition : CD ou clé USB, nom de la transition			
...			
Pause musicale : nom de l'artiste ou du groupe, nom de la chanson, N° de piste, CD ou clé USB, temps de la chanson.			
...			
Générique de fin : CD ou clé USB, nom du générique			

Chaque ligne contenant les ... (à reproduire autant de fois que nécessaire), doit correspondre à une prise de parole différente. Le conducteur permet à chacun de savoir quand vient son tour de parler.

L'objet de cette fiche est d'amorcer une liste des éléments à questionner en vue de permettre au groupe de faire des choix politiques et éthiques en ce qui concerne le partage de l'information et la publication.

Ces éléments peuvent être abordés au début du projet, pour se mettre d'accord sur les principes généraux, puis à la fin de chaque séance de travail, ou après chaque publication.

Quelques questions à se poser quand on s'engage dans un projet de médias avec un groupe d'enfants (liste non exhaustive):

- Quel profil d'éditeur : mettre en avant l'individu ou le collectif, des individus dans un collectif ? Quelles seront les signatures
- Statut de la production : licence de publication, de diffusion, droits de retrait, droit de réutilisation... (voir également sur cet aspect la fiche outil A : Législation (4)).
Le site creativecommons.org/choose/?lang=fr est un bon guide pour le choix de la licence libre la mieux adaptée.
- Définir les "Règles de vie de la production" en dehors des temps d'ateliers (consultation des commentaires ? modération ? par qui ? quand ? alimentation en contenu ?)
- Créer un espace démocratique de décision permettant de définir les publications (titre, image, texte...)
- Choix éditoriaux : sensibiliser le groupe à cet aspect du travail de journaliste

Ces questionnements visent à permettre aux enfants d'être capable :

- de prendre des décisions de façon collective,
- d'argumenter leurs choix,
- de faire des propositions,
- de gérer les modalités de modération.

La présente demande est destinée à recueillir le consentement et les autorisations nécessaires dans le cadre du projet spécifié ci-dessous, étant entendu que les objectifs de ce projet ont été préalablement expliqués aux élèves et à leurs responsables légaux.

Désignation du projet audiovisuel

Projet pédagogique concerné
(désignation sommaire) :

Nom et adresse de l'établissement :

Titre de l'œuvre, si applicable :
(provisoire ou définitif)

Modes d'exploitation envisagés

Support	Durée	Étendue de la diffusion	Prix
En ligne		<input type="checkbox"/> Internet (monde entier) <input type="checkbox"/> Extranet <input type="checkbox"/> Intranet Précisez le(s) site(s) :	
DVD			
Projection collective		<input type="checkbox"/> Pour un usage collectif dans les classes des élèves enregistrés <input type="checkbox"/> Autres usages institutionnels à vocation éducative, de formation ou de recherche <input type="checkbox"/> Usages de communication externe de l'institution	
Autre (précisez)			

Consentement de l'élève

On m'a expliqué et j'ai compris à quoi servait ce projet. On m'a expliqué et j'ai compris qui pourrait voir cet enregistrement. Et je suis d'accord pour que l'on enregistre, pour ce projet, mon image, ma voix.

Nom de l'élève: _____

Prénom: _____

Classe: _____

**Date et signature de l'élève mineur
concerné par l'enregistrement:**

Autorisation parentale

Vu le Code civil, en particulier son article 9, sur le respect de la vie privée,
Vu le Code de la propriété intellectuelle,
Vu le consentement préalablement exprimé par la personne mineure ci-avant,

La présente autorisation est soumise à votre signature, pour la fixation sur support audiovisuel et la publication de l'image et/ou de la voix de votre enfant mineur dont l'identité est donnée au paragraphe 3, ci-avant, dans le cadre du projet désigné au paragraphe 1 et pour les modes d'exploitation désignés au paragraphe 2.

Cet enregistrement de l'image/la voix du mineur que vous représentez sera réalisé sous l'autorité de (nom du producteur ou du bénéficiaire de l'autorisation/statut juridique/adresse):

L'enregistrement aura lieu aux dates/moments et lieux indiqués ci-après.

Date(s) d'enregistrement:

Lieu(x) d'enregistrement:

Le producteur de l'œuvre audiovisuelle créée ou le bénéficiaire de l'enregistrement exercera l'intégralité des droits d'exploitation attachés à cette œuvre/cet enregistrement. L'œuvre/l'enregistrement demeurera sa propriété exclusive. Le producteur/le bénéficiaire de l'autorisation, s'interdit expressément de céder les présentes autorisations à un tiers.

Il s'interdit également de procéder à une exploitation illicite, ou non prévue ci-avant, de l'enregistrement de l'image et/ou de la voix du mineur susceptible de porter atteinte à sa dignité, sa réputation ou à sa vie privée et toute autre exploitation préjudiciable selon les lois et règlements en vigueur.

Dans le contexte pédagogique défini, l'enregistrement ne pourra donner lieu à aucune rémunération ou contrepartie sous quelque forme que ce soit. Cette acceptation expresse est définitive et exclut toute demande de rémunération ultérieure.

Je soussigné(e) (PRÉNOM, NOM) déclare être le représentant légal du mineur désigné au paragraphe 3.

Je reconnais être entièrement investi de mes droits civils à son égard. Je reconnais expressément que le mineur que je représente n'est lié par aucun contrat exclusif pour l'utilisation de son image et/ou de sa voix, voire de son nom.

Je reconnais avoir pris connaissance des informations ci-dessus concernant le mineur que je représente et donne mon accord pour la fixation et l'utilisation de son image et/ou de sa voix, dans le cadre exclusif du projet exposé et tel qu'il y a consenti au paragraphe 3: OUI NON

Fait en autant d'originaux que de signataires.

Fait à: _____

**Signature du représentant
légal du mineur:** _____

Nom et adresse de l'organisme : _____

À : _____ Le : _____

Nom, définition, détails
sur le projet ou l'activitéNom et prénom
du responsable du projet

Publication

Sur le site Internet :

Cadre d'utilisation
des photographies

Date de publication

Durée de publication
des photographies
(à compter de la date
de publication)

Dans le cadre des activités menées pour le projet sus-nommé, l'image des enfants ou adolescents va être enregistrée et diffusée (sites internet). Aucune information susceptible d'identifier directement ou indirectement les jeunes ou leur famille ne sera fournie (ainsi le nom de famille ne sera pas donné)

Ces sons seront exclusivement publiées sur le site Internet de... (déclaré à la commission nationale informatique et libertés) selon les conditions (date, durée, etc. ...) précisées plus haut.

Les images ne seront ni communiquées à d'autres personnes, ni vendues, ni utilisées à d'autres usages.

La publication d'images des jeunes identifiables ne peut se faire sans l'autorisation de l'intéressé et de ses parents (ou responsables légaux) s'il est mineur. En cas de refus de votre part, les photographies dans lesquelles le visage du jeune dont il est question pourrait être identifiée ne figureraient sur le site qu'en rendant l'enfant ou l'adolescent impossible à identifier (floutage).

Je vous remercie de me confirmer votre approbation sur l'utilisation de ces images dans les conditions précisées ci-dessus, en me renvoyant cette feuille complétée, datée et signée.

Conformément à la loi, le libre accès aux données qui concernent la personne est garanti. Vous pourrez donc à tout moment vérifier l'usage qui en est fait et vous disposez du droit de retrait si vous le jugez utile.

Je soussigné(e) (1), nous soussignés (1) M. (1), Mme (1)
parent(s) (1) ou responsable légal (1) de élève de la classe de
autorise(ons) la publication d'images concernant le jeune sus-nommé dans le cadre du projet décrit ci-dessus.

(1) Rayer la mention inutile

Selon la situation familiale, merci de compléter le ou les cadres ci-dessous.

La mère

Le père

Le responsable légal

Nom, prénom : _____

Nom, prénom : _____

Nom, prénom : _____

Date et signature : _____

Date et signature : _____

Date et signature : _____

Je soussigné(e), autorise la publication d'images me représentant dans le cadre du projet décrit ci-dessus.

Date et signature de l'enfant ou adolescent :

Références de l'établissement et/ou de l'association qui gère la radio: _____

À: _____ Le: _____

Nom, définition, détails sur le projet ou l'activité

Nom et prénom du responsable du projet

Publication

Sur le site Internet :

Cadre d'utilisation des photographies

Date de publication

Durée de publication des photographies (à compter de la date de publication)

Dans le cadre des activités menées pour le projet sus-nommé, la voix des élèves va être enregistrée et diffusée (ondes radio et/ou sites internet). Aucune information susceptible d'identifier directement ou indirectement les élèves ou leur famille ne sera fournie (ainsi le nom de famille ne sera pas donné).

Ces sons seront exclusivement publiés sur le site Internet (nom à indiquer) (déclaré à la commission nationale informatique et libertés) selon les conditions (date, durée, etc. ...) précisées plus haut et /ou diffusés sur la radio du lycée (nom à indiquer).

Les sons ne seront ni communiqués à d'autres personnes, ni vendus, ni utilisés à d'autres usages.

Les représentants légaux de l'élève confirment exercer pleinement les droits de leur(s) enfant(s) et reconnaissent être entièrement remplis de leurs droits parentaux. Ils confirment également que leur enfant n'est lié par aucun contrat exclusif avec une société pour l'utilisation de sa voix. Aucune rémunération ou contrepartie de quelque nature que ce soit, ne sera accordée à l'enfant et à ses représentants légaux. Cette acceptation expresse est définitive et exclue toute demande de rémunération ultérieure.

L'utilisation de la voix et/ou de l'interprétation de l'élève ne sera accompagnée d'aucune information susceptible de porter atteinte à la réputation de l'enfant ou à sa vie privée.

La publication de sons incluant la voix des élèves identifiables ne peut se faire sans l'autorisation de l'intéressé et de ses parents (ou responsables légaux) s'il est mineur. En cas de refus de votre part, les sons dans lesquels la voix de l'élève dont il est question pourrait être identifiée ne figureraient sur le site qu'en rendant l'élève impossible à identifier (effets sur les voix grâce à un logiciel de traitement du son).

Je vous remercie de me confirmer votre approbation sur l'utilisation de ces sons dans les conditions précisées ci-dessus, en me renvoyant cette feuille complétée, datée et signée. Conformément à la loi, le libre accès aux données qui concernent l'élève est garanti. Vous pourrez donc à tout moment vérifier l'usage qui en est fait et vous disposez du droit de retrait si vous le jugez utile.

Je soussigné(e) (1), nous soussignés (1) M. (1), Mme (1)
parent(s) (1) ou responsable légal (1) de élève de la classe de
autorise(ons) la publication de sons contenant la voix de l'élève sus-nommé dans le cadre du projet décrit ci-dessus.

(1) Rayer la mention inutile

AUTORISATION D'UTILISATION DE LA VOIX

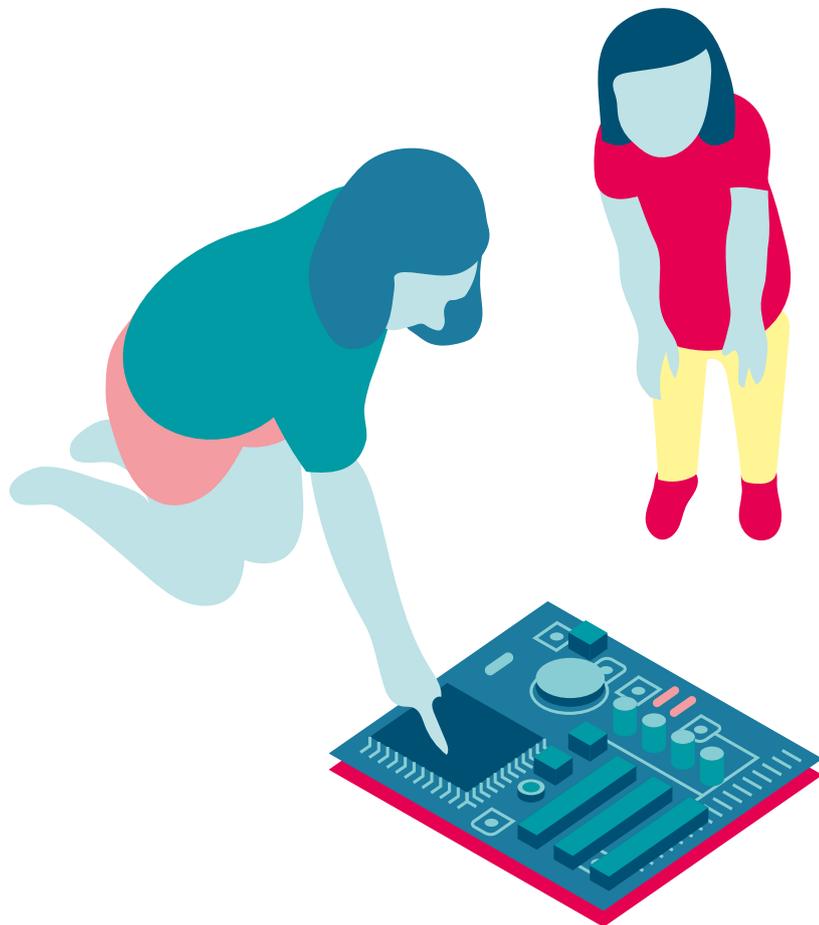
ANNEXE 13 2/2

Selon la situation familiale, merci de compléter le ou les cadres ci-dessous.

La mère	Le père	Le responsable légal
Nom, prénom: _____	Nom, prénom: _____	Nom, prénom: _____
Date et signature: _____	Date et signature: _____	Date et signature: _____

Je soussigné(e), autorise la publication d'images me représentant dans le cadre du projet décrit ci-dessus.

Date et signature de l'enfant ou adolescent:



Références :

Loi sur la liberté de la presse de 1881, qui précise que "l'imprimerie et la librairie sont libres".
 Pour les mineurs, l'article 13 de la Convention internationale des droits de l'enfant stipule que celui-ci a droit à la liberté d'expression "sous forme orale, écrite, imprimée ou par tout autre moyen".

En ce qui concerne la diffusion d'oeuvres (musicales, photographiques, plastiques, écrites), il ne faut pas oublier que tout oeuvre a une paternité qui est un droit inaliénable. Certaines sont diffusées avec un copyright (symbole © ou mention "Tous droits réservés") et ne sont donc pas libres de droits, tandis que d'autres pourront être diffusées en copyleft. La diffusion des oeuvres qui ne sont pas libres de droits devra faire l'objet d'une demande d'accord préalable à l'auteur s'il est vivant, ou à ses ayants droits pendant 70 ans après sa mort. En ce qui concerne la musique, les oeuvres déposées doivent faire l'objet d'une déclaration auprès de la SACEM et de la SPRE qui exigeront le paiement de redevances permettant de rétribuer les artistes sous forme de droits d'auteur.
 Voir Fiches outil A : Législation (7) ou E : Statut éthique et politique de la production (10).

La diffamation.

Définition officielle : "Allégation ou imputation d'un fait qui porte atteinte à l'honneur ou à la considération d'une personne ou d'un corps" (loi sur la presse de 1881). Attention, cette définition reste très ouverte : on peut être poursuivi même si on a utilisé le mode conditionnel.

Exemple : j'ai le droit de parler du couple présidentiel mais pas de dire que François Hollande est un conjoint minable qui trompe sa compagne avec son ex

Définition simplifiée : Porter atteinte à la réputation de quelqu'un par des paroles ou par des écrits.

L'injure.

Définition officielle : "Toute expression outrageante, termes de mépris ou invective qui ne renferme l'imputation d'aucun fait". La différence avec la diffamation ? La gratuité du propos.

Exemple : j'ai le droit d'écrire que les opposants au mariage pour tous continuent de manifester malgré le vote de la loi mais pas de dire qu'ils sont de sales homophobes intégristes qui mènent un combat ridicule

Définition simplifiée : Paroles qui blessent de manière grave et consciente.

Les atteintes au droit à l'image et le respect de la vie privée.

Définition officielle : On parle "d'atteinte" dès lors qu'il y a volonté de nuire à une personne par l'obtention, la réalisation et la reproduction de certains éléments d'information sur elle sans son consentement.

Exemple : Prendre des photos des copains sans leur dire et le mettre sur internet.

Définition simplifiée : volonté de nuire à quelqu'un en trouvant ou reproduisant des informations ou images d'elle sans qu'elle soit d'accord.

Les troubles à l'ordre public.

Définition officielle : La plus courante de ces fautes consiste dans la provocation aux crimes et délits.

On classe également dans cette catégorie les incitations à la haine, à la discrimination et à la violence, la publication de "fausses nouvelles".

Exemple : j'ai le droit d'être contre le mariage homosexuel, je n'ai pas le droit d'inciter à l'homophobie.

Définition simplifiée : Encourager à ne pas respecter la loi pour perturber la société.

Il est également interdit de publier :

- des textes ou illustrations à propos du suicide de mineurs,
- des informations relatives à un procès impliquant des mineurs.

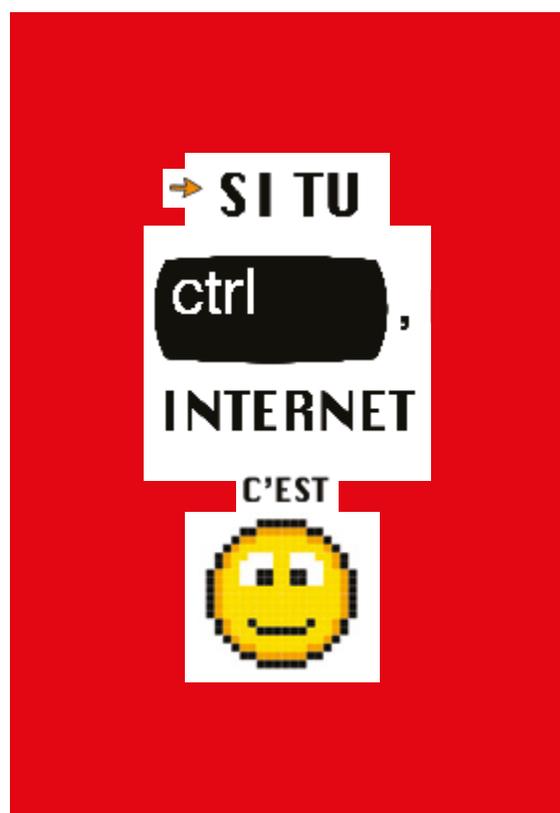
Une webographie est une liste organisée et commentée d'adresses de sites et de pages sur le web. Elle permet de "défricher", de se repérer, de faire une sélection en fonction de ses recherches face parfois à la multitudes de sites qui s'offrent sur un sujet donné.

On peut prendre en compte les éléments suivants pour évaluer un site

- le moteur de recherche utilisé pour y accéder
- les mots clés
- l'adresse du site
- l'identité du site et le décryptage de l'adresse url. Il s'agit d'identifier l'auteur, la provenance du site. Donner aussi ici la date de mise à jour du site si possible.
- l'ergonomie (organisation graphique, facilité de navigation...
- le contenu : sa qualité et sa lisibilité.

Évaluer sa webographie (faire plusieurs groupes de "chercheurs" qui remplisse cette fiche après avoir faire des recherches sur plusieurs sites).

Groupe	
Présenter et organiser l'ensemble	
Identifier des sites	
Varié les mots clés et les moteurs de recherche	
Commenter et décrire pertinemment les sites choisis	
S'exprimer correctement	
Remarques générales	



INTERNET ET NOUS

LE PROJET, MENÉ AVEC DES ÉLÈVES DE 4^{ÈME} A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON, A POUR BUT D'ABORDER LA QUESTION DE LA PRÉVENTION DES COMPORTEMENTS À RISQUES SUR INTERNET PAR LE BIAIS D'UNE PRATIQUE ARTISTIQUE NUMÉRIQUE : LE GRAPHISME.

AINSI LES ÉLÈVES ONT ABORDÉ LA QUESTION DE L'IMAGE, DU GRAPHISME, DES CODES CULTURELS ET VISUELS LIÉS AU NUMÉRIQUE, DE L'ÉCRITURE PAR ET POUR L'IMAGE.

CES APPROCHES ONT PERMIS DE CRÉER UNE SÉRIE DE 6 IMAGES, CHACUNE CORRESPONDANT À UN THÈME QU'UN GROUPE DE 5 À 6 COLLÉGIENS A CHOISI DE TRAITER.

PORTEURS DE PROJET ET PARTENAIRES :
ENSEIGNANTES : ÉLISABETH ARAUJO (DOCUMENTALISTE), CAROLINE BRÉHERET & HELENE DURAND (ÉDUCATION CIVIQUE), NATALIE BESSAGNE (FRANÇAIS)
GRAPHISTE INTERVENANT : JÉRÔME CHARBONNIER
INTERVENANTE NUMÉRIQUE : MARIANNE MASSALOUX (ASSOCIATION MÉDIAS-CITÉ)
SOUTIEN AU PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE : LA DIRECTION RÉGIONALE DES AFFAIRES CULTURELLES AQUITAINE, LE CONSEIL GÉNÉRAL DE LA GIRONDE

DÉROULEMENT :
 DE NOVEMBRE À MARS, 3 SÉANCES DE 2H POUR CHAQUE INTERVENANT ET LES ENSEIGNANTES INVESTIES DANS LE PROJET.

CRÉDITS AFFICHÉS :
CONCEPTION : LES ÉLÈVES DE LA CLASSE DE 4^{ÈME} A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON (2012-2013), JÉRÔME CHARBONNIER
GRAPHISME : JÉRÔME CHARBONNIER
TEXTES : LES ÉLÈVES DE LA CLASSE DE 4^{ÈME} A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON (2012-2013), MARIANNE MASSALOUX
LICENCE : CREATIVECOMMONS BY-NC-SA



J'AI 758 AMIS ?

EN 2012, FACEBOOK A PASSÉ LE MILLIARD D'UTILISATEURS ACTIFS PAR MOIS DANS LE MONDE. C'EST DIRE SI LE RÉSEAU CONCERNE DU MONDE. EN FRANCE, 93 % DES 15-17 ANS ET 81 % DES 13-15 ANS DISPOSENT D'UN COMPTE.

ET LES « AMIS » ? AU DÉBUT IL PEUT Y AVOIR UNE COURSE AUX AMIS (A CELUI QUI EN AURA LE PLUS) MAIS RAPIDEMENT CE JEU MANQUE D'INTÉRÊT. ET DE TOUTE FAÇON, ON INTERAGIT GÉNÉRALEMENT AVEC LES MÊMES CONTACTS QUI SONT SOUVENT NOS AMIS OU DES CONNAISSANCES EN DEHORS DES RÉSEAUX NUMÉRIQUES, « IN REAL LIFE ».

LE TEMPS PASSÉ SUR FACEBOOK ? MINIMUM 1H PAR JOUR, À COUP DE QUELQUES MINUTES DANS LA JOURNÉE ET LA SOIRÉE, MAIS TOUS LES JOURS OU PRESQUE.

POUR Y FAIRE QUOI ? « ON PEUT DISCUTER AVEC SES AMIS MÊME UNE FOIS RENTRÉ À LA MAISON », « J'Y METS DES PHOTOS, JE REGARDE LES PHOTOS DES AUTRES, JE FAIS DES COMMENTAIRES SUR LES PUBLICATIONS DE MES AMIS » « JE METS CE QUE JE FAIS DANS LA JOURNÉE » AUTANT D'INTERACTIONS QUI PROLONGENT CE QUI SE PASSE DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET QUI PARTICIPENT DE L'APPRENTISSAGE DES RELATIONS SOCIALES.



SANS INTERNET : JE SUIS PERDU ?

INTERNET C'EST LA PROFUSION D'INFORMATIONS, DE DONNÉES SUR DE NOMBREUX SUJETS ET LE PLUS DUR AUJOURD'HUI, C'EST DE FAIRE LE TRI DANS TOUT ÇA. COMMENT SAVOIR LE VRAI DU FAUX ? COMMENT NE PAS TOMBER DANS LA CULTURE DU « COPIER-COLLER » QUI FACILITE LA VIE MAIS ÉVITE L'EFFORT DE RÉFLÉCHIR PAR SOI-MÊME ? ET PUIS PARFOIS, ON S'Y PERD : ON REBONDIT DE CLICS EN CLICS ET ON NE SAIT PLUS CE QUE L'ON CHERCHAIT AU DÉPART.

ET SI ON COUPE LA CONNEXION ? LA MAJORITÉ DES JEUNES N'ENVISAGENT PAS DE SE PASSER DU WEB TELLEMENT CET OUTIL FAIT PARTIE DE LEUR QUOTIDIEN.

« LA DIFFICULTÉ AVEC INTERNET, C'EST QU'IL FAUT SAVOIR CE QUE L'ON CHERCHE POUR SAVOIR CE QUE L'ON VEUT » « JE VAIS SUR FACEBOOK ET DAILYMOTION AU MOINS 15 FOIS PAR SEMAINE, SINON JE SUIS COUPÉE DU MONDE » « J'AIME BIEN ALLER SUR INTERNET MAIS JE VEUX PAS NON PLUS DEVENIR UN NOLIFE »

LES SOURCES D'INFORMATIONS ? GOOGLE, YAHOO, BING MAIS AUSSI LES MURS FACEBOOK DES AUTRES, YOUTUBE, DAILYMOTION ET WIKIPEDIA.

« CE QUI EST BIEN AVEC INTERNET, C'EST QUE QUAND ON A DES RECHERCHES À FAIRE, ON A JUSTE À TAPER DES PHRASES SUR UN MOTEUR DE RECHERCHE ET ON TROUVE TOUT »



JE JOUE, JE RÊVE QUE JE JOUE... COMMENT ÇA, J'AI PERDU ?

EN FRANCE, ON COMPTE PLUS DE 30 MILLIONS DE JOUEURS (DE 6 ANS ET PLUS) 1^{ER} RANG EN EUROPE. 1 FOYER SUR 2 EST ÉQUIPÉ DE CONSOLES. LE PORTRAIT-ROBOT DU JOUEUR D'AUJOURD'HUI : 34 ANS, 1 JOUEUR SUR 2 EST UNE FEMME. 40% DES JOUEURS SONT PARENTS. IL EST OÙ LE PROBLÈME ? LE TEMPS PASSÉ (QUI PEUT PARFOIS PARAÎTRE IMPORTANT), L'ISOLEMENT APPARENT, LA CONFUSION RÉEL/VIRTUEL, LA VIOLENCE... AUTANT DE CARICATURES QUE DE NOMBREUX PSYCHOLOGUES TEMPÉRENT (À LIRE SUR WWW.PEDAGOJEUX.FR)

POURQUOI JOUE-T-ON ? POUR PASSER LE TEMPS, POUR S'AMUSER, POUR JOUER AVEC D'AUTRES PERSONNES EN RÉSEAU.

AVEC QUOI ? JEUX DE STRATÉGIE, DE GUERRE, DE SPORTS, DES SIMULATEURS, JEUX SUR FACEBOOK, PETITS JEUX GRATUITS EN LIGNE. SUR L'ORDINATEUR, LES CONSOLES, LES TÉLÉPHONES ET LES TABLETTES.



JE PEUX DIRE TOUT ET N'IMPORTE QUOI SUR INTERNET ?

INTERNET N'EST PAS UNE ZONE DE NON-DROIT : LA LOI FRANÇAISE S'Y APPLIQUE ET NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES PROPOS QUI Y SONT TENUS.

CE QUI Y EST INTERDIT : INSULTES, INJURES, DIFFAMATION, INCITATION À LA HAINE RACIALE, HARCÈLEMENT... COMME DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS.

EN ÉCRIVANT SUR INTERNET – DONT FACEBOOK FAIT PARTIE – ON DIFFUSE PUBLIQUEMENT UN MESSAGE. RIEN N'EST COMPLÈTEMENT CONFIDENTIEL EN RÉALITÉ ET RIEN NE S'EFFACE TOTALEMENT : LES PROPOS ET IMAGES RESTENT ET SE RETROUVENT ET ILS FONT PARTIE DE NOTRE IDENTITÉ NUMÉRIQUE. « JE POSTE DONC JE SUIS, JE SUIS CE QUE JE POSTE »

PRENDRE SOIN DE SOI ET DES AUTRES : SUR INTERNET, ON PEUT : SURVEILLER SES PROPOS (HISTOIRE DE DONNER UNE IMAGE POSITIVE DE SOI) ET ÊTRE ATTENTIFS AUX AUTRES EN LISANT LEURS COMMENTAIRES, LEURS MURS. LA QUESTION À SE POSER AVANT DE PUBLIER : EST-CE QUE CE QUE JE POSTE PEUT ME NUIRE OU NUIRE À QUELQU'UN ?



JE SAIS À QUI JE PARLE ?

L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE C'EST QUOI ?

Mon métier,
 mes domaines de compétences.
 Ce que je dis sur les réseaux,
 ce que j'aime ...
 Les infos que je publie,
 partage et traite.
 Comment et où me joindre ?

À quoi je ressemble.
 Qui sont mes amis,
 mes relations ?
 Ce que l'on dit
 de moi ...



C'EST AUSSI UN PSEUDO, UN AVATAR (PERSONNAGE VIRTUEL), UN PROFIL, UN COMPTE... QUE L'ON PEUT FAÇONNER AU GRÉ DES SES ENVIES, DE SON HUMEUR, DE CE QUE L'ON A ENVIE DE DONNER À VOIR DE SOI AUX AUTRES. MAIS SI ON PEUT JOUER SUR SA PROPRE IDENTITÉ, D'AUTRES PEUVENT AUSSI LE FAIRE ET NE DONNER À VOIR QUE CE QU'ILS SOUHAITENT ET PARFOIS NOUS BERNER.



J'AI TOUT CE QUE JE VEUX GRATUITEMENT SUR INTERNET ?

CONSOMMER DES BIENS CULTURELS SUR INTERNET EN TOUTE LÉGALITÉ : C'EST POSSIBLE ! DE NOMBREUSES PLATEFORMES DIFFUSENT DES CONTENUS :

VIDEO : YOUTUBE, DAILYMOTION, VIMEO, INA...
 MUSIQUE : DEEZER, SPOTIFY, GROOVESHARK...
 RESEAUX SOCIAUX : FACEBOOK, GOOGLE+...

IL EXISTE AUSSI DES CONTENUS EN CREATIVECOMMONS ET COPYLEFT (EN OPPOSITION À COPYRIGHT) QUE L'ON PEUT CONSULTER, REDIFFUSER MAIS AUSSI TÉLÉCHARGER ET PARFOIS MÊME MODIFIER LÉGALEMENT. (CREATIVECOMMONS.FR ET ARTLIBRE.ORG).

ET LA LOI ? ELLE DÉFEND LES DROITS D'AUTEUR : TOUT CE QUI EST PRODUIT EST PROTÉGÉ MÊME SI RIEN N'EST INDIQUÉ PAR L'AUTEUR (QUI PEUT ÊTRE VOUS). ALORS SI VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER GRATUITEMENT UN MORCEAU DE MUSIQUE TRÈS CONNU ET VENDU PARTOUT ; MÉFIEZ-VOUS ! VOUS ÊTES PEUT-ÊTRE EN TRAIN DE PIRATER SANS LE SAVOIR...



10 conseils de la CNIL pour rester Net sur le web

2 Respecte les autres!

Tu es responsable de ce que tu publies en ligne alors modère tes propos sur les réseaux sociaux, forums... Ne fais pas aux autres ce que tu n'aimerais pas que l'on te fasse.



5 Crée-toi plusieurs adresses e-mail!

Tu peux utiliser une boîte e-mail pour tes amis et une autre boîte e-mail pour les jeux et les réseaux sociaux.



8 Attention aux mots de passe!

Ne les communique à personne et choisis-les un peu compliqués : ni ta date ni ton surnom!



3 Ne dis pas tout!

Donne le minimum d'informations personnelles sur internet. Ne communique ni tes opinions politiques, ni ta religion, ni ton numéro de téléphone...



6 Attention aux photos et aux vidéos!

Ne publie pas de photos gênantes de tes amis ou de toi-même car leur diffusion est incontrôlable.



9 Fais le ménage dans tes historiques!

Efface régulièrement tes historiques de navigation et pense à utiliser la navigation privée si tu utilises un ordinateur qui n'est pas le tien.

1 Réfléchis avant de publier!

Sur internet, tout le monde peut voir ce que tu mets en ligne : infos, photos, opinions.



4 Sécurise tes comptes!

Paramètre toujours tes profils sur les réseaux sociaux afin de rester maître des informations que tu souhaites partager.



7 Utilise un pseudonyme!

Seuls tes amis et ta famille sauront qu'il s'agit de toi.



10 Vérifie tes traces!

Tape régulièrement ton nom dans un moteur de recherche pour découvrir quelles informations te concernant circulent sur internet.



Du son physique...

Le son est une onde, une vibration qui se déplace dans l'air et fait vibrer les membranes de nos tympans, qui traduisent ces ondes en son.

... au son numérique

Ces ondes sont encodées en une suite de 0 et de 1 sur un CD Audio ou sur un ordinateur. Comme un ordinateur ne peut pas traiter une onde comme un signal continu, il prend à intervalles réguliers un "instantané" du fichier sonore, et essaie de deviner ce qui se passe entre les échantillons pris. La fréquence d'analyse de l'onde sonore est appelée la fréquence d'échantillonnage, et le procédé pour deviner ce qui se passe entre les points de capture s'appelle l'interpolation. La fréquence d'échantillonnage d'un CD est de 44,100 Hz, ce qui signifie que des échantillons sont pris 44,100 fois/s.

COMPRESSER LE SON

Un format audio correspond en fait à une méthode de compresser le fichier. La compression peut laisser le son intact, dans ce cas on parlera de compression sans perte. La majorité de la compression est dite "avec perte", certaines fréquences peuvent être retirées et le son légèrement brouillé. La compression peut également laisser des artefacts ; des traces résiduelles de fréquences disparues qui brouillent la qualité du son. Vous avez peut être déjà remarqué qu'on a tendance à mettre les MP3 plus forts que les autres fichiers audio ; c'est du à la compression. En effet pour retrouver les données perdues et avoir l'impression de tout entendre, on va devoir monter le son plus fort qu'avec un autre fichier.

Les deux méthodes ont leurs avantages et leurs inconvénients ; un fichier compressé avec perte sera beaucoup plus léger qu'un fichier sans perte et pourra donc être plus facilement transféré et utilisé.

Un fichier sans perte sera plus agréable à écouter.

CHOISIR LE BON FORMAT POUR LE BON USAGE

Entre un format sans perte et un format avec perte il n'y a pas vraiment de mieux ou moins bien, mais des situations où il est préférable d'avoir l'un ou l'autre. Les formats sans perte ne servent pas à grand chose si on ne possède pas un matériel de qualité pour l'écouter ; ce serait comme essayer de regarder une toile de maître à travers des lunettes teintées.

Pour écouter de la musique dans la rue et les transports, il est bien d'avoir du mp3, plus léger, et qui perce plus dans le bruit ambiant.

Chez soi, avec des bonnes enceintes, le sans perte est préférable, la fatigue auditive ne se faisant pas ressentir, et la dynamique ressortant mieux.

COMPRESSION DE FICHER ET COMPRESSION DE STUDIO

Attention, beaucoup de personnes ont tendance à confondre deux procédés différents ; la compression d'un fichier c'est le processus que l'on mène pour le rendre moins lourd en taille.

La compression est aussi le nom d'un processus utilisé dans les studios d'enregistrement qui vise à rendre un morceau plus "gros", en augmentant le volume des parties les plus basses, et en baissant le volume des parties les plus fortes. Bien qu'ayant le même nom, ce sont deux choses bien distinctes à ne pas confondre. Il faut également garder à l'esprit que la compression n'est pas synonyme de moins bonne qualité.

FORMATS AUDIO**WAVEform (.WAV)**

– C'est un des formats Audio les plus courants : sur un système Windows il s'agit du format sous lequel sont importées les pistes d'un CD Audio. Souvent considéré à tort comme un format sans compression, il possède une très bonne qualité sonore.

LES PLUS :

EXCELLENTE QUALITÉ
LISIBLE PAR LA PLUPART DES SYSTÈMES

LES MOINS :

FORMAT TRÈS VOLUMINEUX

Audio Interchange File Format (.AIFF)

– Version Apple du .wav, qui est le format sous lequel sont importées les pistes d'un CD Audio sur un Macintosh. L'AIFF ne compresse pas la taille du fichier, au contraire de son format frère, l'AIFC.

LES PLUS :

HAUTE QUALITÉ SONORE

LES MOINS :

EXCLUSIF AUX SYSTÈMES APPLE
FORMAT TRÈS VOLUMINEUX

MPEG3 AUDIO LAYER 3 (.MP3)

– Très courant, c'est le format de compression le plus utilisé. Il permet de réduire drastiquement la taille d'un fichier audio, mais cela s'accompagne d'une perte notable de qualité sonore.

LES PLUS :

FORMAT LÉGER
LISIBLE PAR BEAUCOUP DE SYSTÈMES

LES MOINS :

QUALITÉ SONORE MOYENNE
FATIGUE AUDITIVE

FREE LOSSLES AUDIO CODEC (.FLAC)

– Format de compression sans perte de qualité. Les fichiers sont lourds, mais d'une excellente qualité sonore.

LES PLUS :

AUCUNE PERTE DE LA QUALITÉ SONORE
COMMENCE À ÊTRE ACCEPTÉ PAR LA PLUPART
DES SYSTÈMES

LES MOINS :

FICHIERS LOURDS.

REAL AUDIO (.RA)

– Un des plus vieux formats audio de l'Internet, dédié au Streaming. Il est propriétaire, développé par Real Networks, et ne peut être lu que par le lecteur de RealNetworks, RealPlayer. Cette technologie est en phase de déclin, supplantée par le WMA, et par la technologie HTML 5 pour le Streaming.

LES PLUS :

BONNE QUALITÉ SONORE

LES MOINS :

COMMENCE À DEVENIR OBSOLÈTE
PROPRIÉTAIRE ET TRÈS EXCLUSIF
SEULEMENT POUR LE STREAM, SAUF SI ON POSSÈDE
LE PLAYER.

Moins notablement, on pourrait parler du format WMA, propriétaire Windows, AAC propriétaire Apple ou du format Ogg Vorbis, qui sont tous des alternatives au MP3.

ÉQUIPEMENT - KIT WEB RADIO À TITRE INDICATIF			ANNEXE 19	
Titre	Lien	PU TTC	Qté	Total
Mixeur enregistreur Zoom R16	http://www.thomann.de/fr/zoom_r16.htm	333,00€	1	333,00€
Carte SD - 16 Go	http://www.thomann.de/fr/thomann_sd_card_16_gb_class_10.htm	16,90€	4	67,60€
Microphone Shure SM58 LC + cable	http://www.thomann.de/fr/shure_sm58set_ii.htm?ref=prod_rel_195914_2	111,00€	6	666,00€
Casque Sennheiser HD215 II	http://www.thomann.de/fr/sennheiser_hd215.htm	69,00€	7	483,00€
Enceinte active retour	http://www.thomann.de/fr/the_box_pro_tp_105_ma.htm	125,00€	2	250,00€
Pied enceinte active retour	http://www.thomann.de/fr/millennium_bs_2010.htm	19,60€	2	39,20€
Cable Jack 6,35 - retour son	http://www.thomann.de/fr/the_ssnake_sk361-6.htm	3,44€	2	6,88€
Ampli casque x 6	http://www.thomann.de/fr/art_headamp_6_pro.htm	239,00€	1	239,00€
Pied micro articulé	http://www.thomann.de/fr/millennium_ma2050_tischmikrofonarm.htm	38,00€	6	228,00€
Bonnettes WS5	http://www.thomann.de/fr/the_tbone_windschutzset_ws5.htm	9,80€	2	19,60€
Enregistreur numérique	http://www.thomann.de/fr/zoom_h2n_aph2n_bundle.htm	199,00€	2	199,00€
Nettoyant microphone	http://www.thomann.de/fr/thomann_mikrofon_reiniger.htm	4,88€	4	19,52€

Total 2 550,80€

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



Maéva Belin,
Radio Sommières, les Francas du Gard
www.radio-sommières.fr



Christian Combier, les Francas Rhône-Alpes,
groupe Cyber Francas
Aïala Ellenberger, Fédération nationale des Francas
Charlie Guillot, Les Francas de la Sarthe
Benjamin Lambert, Les Francas Midi-Pyrénées
Luciana Margeot, Les Francas d'Ile-de-France
www.francas.asso.fr



Renaud Denis, association Zoomacom
Antoine Durigan-Cueille,
association Zoomacom, les Francas Rhône-Alpes
www.zoomacom.org



Anahide Franchi
et Fanny Morange,
CANOPE
www.reseau-canope.fr



Cédric Ougier,
CEMEA de Franche-Comté
et Hélène Paumier,
association nationale des CEMEA
www.cemea.asso.fr



Michaël Ramalhosa, Collectif pour l'Education,
la Culture et les Loisirs (CECL),
les Francas de Bourgogne
www.assocecl.fr



Camille Montorio, La Ligue de l'enseignement 42
Régine Roué, La Ligue de l'enseignement 29
Philippe Rulié, La Ligue de l'enseignement 31
www.laligue.org



Jérôme Ruchou
et Mélanie Suhas,
association Jets d'encre
www.jetsdencre.asso.fr

et tous les participants au séminaire
de travail de décembre 2015.

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

Prenez quelques minutes pour nous le laisser sur :

www.frama.link/satisfactionmediassociaux

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.