

La boîte à images

CYCLE 3,4



DURÉE GLOBALE 10h (5 séances)



ÂGE 8-13 ans

EFFECTIFS 1 groupe de 15 enfants
1 animateur



SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES ACQUISES AU COURS DU PARCOURS

À l'issue du parcours, les jeunes auront :

- Appris à observer et représenter leur territoire, leur environnement
- Approché les codes de la cartographie
- Partagé et comparé des productions à celle des autres
- Décrypté et analysé un film en détail
- Compris la source d'une image
- Mobilisé leur mémoire, leur créativité
- Argumenté des choix
- Pris de photos, écrit des textes et réalisé des interviews

Ces ateliers sont constitués de moments d'analyse et de pratique, afin que les jeunes apprennent de façon ludique en alliant le « Voir » et le « Faire » dans une même séance.



PROGRESSIVITÉ PÉDAGOGIQUE PROPOSÉE

Ce parcours est construit sur 5 jours.

La Fabrique du Regard propose une série de modules d'éducation à l'image et de création à destination d'enfants de 8 à 13 ans, pour permettre aux jeunes de se familiariser avec les enjeux de l'image au sens large (photographie, film); de découvrir des pratiques artistiques et documentaires et de porter un regard actif sur leur environnement.

Chaque module s'articule autour d'une proposition plastique sur des projets qui ont été eux-mêmes réalisés par d'autres jeunes avec des artistes et qui se sont vues concrétisées dans des productions finalisées et diffusées sur la plateforme numérique ERSILIA. Ils y découvriront différents types d'images, vont s'interroger sur leur statut et la manière dont elles sont fabriquées. Ils vont choisir des images, les décrypter, les associer, inventer des récits, dessiner des cartes, etc.

Proposition de déroulé

Séances

Séance 1

Saurez-vous dessiner la carte de votre quotidien ?

Séance 2

Décoder, vérifier : Information ou manipulation ?

Séance 3

Envie de changer le monde en images ?

Séance 4

Jouer et inventer des histoires sur ERSILIA

Séance 5

Raconter la mémoire d'un lieu

Proposition de réalisation finale

En se basant sur la dernière séance de ce parcours et sur l'ensemble des connaissances et compétences acquises au cours des séances précédentes, les équipes éducatives peuvent proposer aux jeunes de réaliser des mini-reportages dans lesquels ils intégreraient des interviews d'habitants du lieu de la colonie.

Lien partenarial

ERSILIA et la Ligue de l'enseignement s'associent dans le cadre des vacances apprenantes. Co-construite avec les jeunes, ERSILIA est une plateforme collaborative en ligne pour comprendre le monde contemporain par l'image. Les contenus éditorialisés sont liés aux thématiques « Image et territoire » et « Image et corps ». Ils s'articulent autour d'œuvres emblématiques dont les enjeux politiques, sociaux, historiques et artistiques sont révélés par des « clés d'analyse » : des textes inédits avec de nombreux liens vers des sites de référence, des jeux pour exercer son regard et des créations de jeunes.

Objectifs pédagogiques

- Observer et représenter un territoire
- Se familiariser avec les codes de la cartographie
- Partager et comparer sa production à celle des autres
- Décrypter et analyser un film en détail
- Comprendre la source d'une image
- Observer et s'interroger sur son environnement
- Expérimenter un protocole artistique
- Argumenter ses choix
- Prendre des photographies : choisir son point de vue, son cadre
- Faire travailler son imagination
- Créer des liens entre des images
- Ecrire une histoire et imaginer la vie d'un personnage
- Travailler à plusieurs
- Créer un questionnaire
- Aller à la rencontre de l'autre
- Enregistrer du son

Chaque enseignant peut se connecter gratuitement sur ERSILIA à partir de son adresse académique. Il a la possibilité d'inviter autant d'élèves que de classes, autant d'enseignants que d'intervenants (artiste, journaliste, écrivain, etc.) à le rejoindre pour découvrir les ressources de la plateforme. Dans le cadre des vacances apprenantes un code classe vous est transmis.

Les fonctionnalités permettent aux utilisateurs de mener un travail collaboratif via la messagerie, de créer leurs propres «collections» et «parcours», et de les partager. Conçue pour un contexte pédagogique, ERSILIA est accessible gratuitement à la communauté éducative et culturelle sur www.ersilia.fr, sur Éduthèque, portail de ressources pédagogiques, culturelles et scientifiques du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, et à l'étranger grâce à la Mission laïque française. Cette plateforme s'adresse également aux autres professionnels de l'éducation et de l'animation

ERSILIA est conçue et éditée par La Fabrique du Regard, plateforme d'éducation à l'image de l'association LE BAL.

Pour en savoir plus : www.le-bal.fr

ERSILIA reçoit le soutien du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse - Direction du numérique pour l'éducation, du Ministère de la Culture, de la Fondation Daniel et Nina Carasso - Grand mécène et du Fonds MAIF pour l'Éducation.



CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- **Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer** : S'exprimer à l'oral / Comprendre des énoncés oraux / Écrire
- **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine** : Situer et se situer dans le temps et l'espace / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde / Reasonner, imaginer, élaborer, produire



INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

ÉMANCIPATION/SOCIALISATION

Préalables indispensables vers l'autonomie, l'émancipation et la socialisation, sont les vecteurs permettant à chacun de prendre sa place dans la société.



SUPPORTS ET MATÉRIEL PÉDAGOGIQUES

- Séance 1
 - Fiche séance : « Saurez-vous dessiner la carte de votre quotidien ? »
 - Supports de la fiche séance 1 :
 - Clé d'analyse : <https://www.ersilia.fr/analyse/294915/cle/1081346>
- Séance 2
 - Fiche séance : « Décoder, vérifier : information ou manipulation ? »
 - Support de la fiche séance 2 :
 - Clé d'analyse : <https://www.ersilia.fr/analyse/622594/cle/1015809>
- Séance 3
 - Fiche séance : « Envie de changer le monde en images ? »
 - Support de la fiche séance 3 :
 - Lien de la vidéo PICS UP ! : <https://vimeo.com/127949358>
- Séance 4
 - Fiche séance : « Jouer et inventer des histoires sur Ersilia »
 - Support de la fiche séance 4 :
 - Clé d'analyse : <https://www.ersilia.fr/analyse/786440/cle/917505>
- Séance 5
 - Fiche séance : « Raconter la mémoire d'un lieu »
 - Support de la fiche séance 5 :
 - Clé d'analyse : <https://www.ersilia.fr/analyse/786440/cle/786442>



MODALITÉS D'ANIMATION DE LA FORMATION

Les outils et ressources qui composent les fiches séances de ce parcours sont basés sur les outils des fédérations de la Ligue de l'enseignement, et donc largement connus par notre réseau. Néanmoins une formation permettant une prise en main opérante de ces parcours et des fiches qui le compose sera proposée prochainement.



PROPOSITION DE LIEN AVEC LES FAMILLES

Pour impliquer les familles dans le projet éducatif de ce séjour, et donner aux parents l'occasion de créer un échange au long cours avec leurs enfants sur ce qu'ils ont vécu et appris, différentes formes d'implication peuvent être imaginées.

Les équipes éducatives peuvent par exemple proposer à quelques parents de participer à la totalité du parcours : après tout, eux aussi ont besoin de ne pas se laisser manipuler par les images !