

Jouer et inventer des histoires sur ERSILIA

#Images #Photographie #Cinéma

#Analyser #DéveloppementCritique #Décrypter

CYCLE 3 & 4



ÂGE 8-13 ans

EFFECTIFS 12 enfants
1 animateur



DURÉE GLOBALE 1h30



MATÉRIEL

- Vidéoprojecteur, écran, enceintes, ordinateur et connexion internet
- salle d'activité, feuilles papier, et stylos



DESRIPTIF & ENJEUX

Au cours de cette séquence, il s'agira d'expérimenter l'analyse d'image, d'expérimenter des associations d'images et de s'essayer à l'écriture à travers un jeu.

Comment s'approprier notre espace quotidien ? Comment peut-il devenir notre territoire ?



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Faire travailler son imagination
- Créer des liens entre des images
- Ecrire une histoire et imaginer la vie d'un personnage



CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Je fais des choix et les justifie
- Je construis une dizaine de phrases
- Je partage mon récit avec les autres



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 / Raisonner, 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.



DÉROULÉ DE SÉANCE



INTRODUCTION ET MISE EN PLACE DE LA SALLE

Installez, un écran, le vidéo-projecteur et les enceintes pour lancer l'atelier. Allez sur la page ERSILIA - www.ersilia.fr et connectez vous en tant qu' « invité » avec le code classe APK9ZNZXY. Vous pouvez ensuite inscrire votre nom et prénom : l'identifiant est généré automatiquement. Choisissez ensuite son mot de passe, il vous servira pour toutes vos connexions. Enfin, accédez à la rubrique « Expérimenter » et cliquer sur le jeu « *Comment les hommes s'approprient l'espace urbain ?* » - <https://www.ersilia.fr/analyse/786440/cle/917505>



CONSIGNES DE LA SÉQUENCE (1H30)

Etape 1 : Que le jeu commence ! (30 min)

Dans le prolongement du travail de Mikhael Subotzky et Patrick Waterhouse, l'animateur demande aux jeunes de choisir un lieu d'habitation et de lui associer un portrait photographique. L'animateur leur demande ensuite s'ils sauraient imaginer le quotidien de cette personne ?

Puis, l'animateur lance le jeu sur ERSILIA. Il peut se jouer de manière collective à partir de la projection.

Afin de jouer et de rechercher des images sur la plateforme les jeunes peuvent manipuler l'ordinateur deux par deux sur un temps donné et poursuivre par un travail d'écriture sur papier.

Etape 2 : Choisis ta famille ! (15 min)

L'animateur demande aux jeunes d'inventer la famille de la personne choisie (portrait issu du jeu) à partir de photographies trouvées sur ERSILIA, comme dans un jeu des 7 familles. Les jeunes devront ainsi décrire leurs liens, ce qu'ils font ensemble, leur manière de vivre.

Etape 3 : Choisis ton cadre ! (15 min)

L'animateur demande ensuite aux jeunes d'imaginer le cadre de vie de votre personnage : où habite-t-il ? L'animateur précise aux jeunes qu'ils ne faut pas qu'ils hésitent à donner de nombreux détails.

Etape 4 : Rencontre de famille ! (15 min)

Pour finir, l'animateur met en commun les récits. Pour cela il demande aux jeunes de présenter leurs personnages et leurs généalogies. Puis collectivement, l'animateur demande aux jeunes de relever les différences ou les similarités entre les récits de chacun. Enfin, l'animateur propose aux jeunes un temps de réflexion collectif au cours duquel ils devront expliquer comment les images ont été associées, sur quels critères ?...

CONCLUSION DE SÉANCE (5 min)

Pour conclure, l'animateur interroge les jeunes et leur demande de s'exprimer sur le fait qu'une multitude de récits différents peuvent découler de l'interprétation d'une même image.



SUPPORTS NÉCESSAIRES



POUR ALLER PLUS LOIN

OUTILS DISPONIBLES

Clé d'analyse :

<https://www.ersilia.fr/analyse/786440/cle/917505>

RESSOURCES LUMNI

La websérie « [Trois regards pour voir](#) »

**Lu.
mni**

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

ERSILIA LE BAL

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire