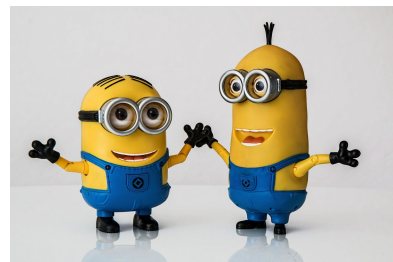


GUIDE D'ANIMATION DES ACTIVITÉS



ITINÉRAIRE 9 :

RÉALISER UNE EXPO SUR LES PERSONNAGES DE DESSINS ANIMÉS
ET LA CONSTRUCTION DU GENRE

ITINÉRAIRE 9 : RÉALISER UNE EXPO SUR LES PERSONNAGES DE DESSINS ANIMÉS ET LA CONSTRUCTION DU GENRE

LES OBJECTIFS

- Comprendre ce que sont les stéréotypes et à quoi ils "servent"
- Prendre du recul sur les stéréotypes véhiculés dans les dessins animés et les médias en général
- Utiliser un espace de travail partagé en ligne
- Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité...)
- Comprendre et maîtriser les codes de l'exposition à visée informative

RÉFÉRENTIEL DE L'ACTION

	Compétence 1 : Impliqué-e dans une démarche de communication sur les stéréotypes de genre, l'élève est capable de documenter son propos en prenant du recul sur ses pratiques	Compétence 2 : Impliqué-e dans une démarche de communication, l'élève est capable de réaliser un message visuel efficace
SAVOIR	> L'élève sait que les stéréotypes ne représentent pas la réalité > L'élève sait que les images peuvent être manipulées pour correspondre aux stéréotypes	> L'élève connaît les principales étapes de la réalisation d'une exposition (photo)
SAVOIR-FAIRE	> l'élève sait vérifier la fiabilité d'une information > L'élève sait effectuer une recherche pertinente en ligne > L'élève sait comment interviewer des personnes et recueillir leurs paroles > L'élève sait comment archiver / récupérer les données - textes et images - qu'il a trouvées sur le net	> L'élève sait cibler un public précis et formuler un objectif de communication > L'élève sait concevoir une esquisse de sa future réalisation > L'élève sait réaliser les principales procédures de fabrication d'une image fixe et "la manipuler" au besoin > L'élève sait utiliser les outils numériques donnés pour produire son contenu
SAVOIR-ÊTRE	> l'élève n'est pas dans le jugement envers les élèves qui ne correspondent pas aux stéréotypes attendus > L'élève sait être à l'écoute des personnes qu'il interviewe	> L'élève est capable de travailler dans un cadre de production en étape, et en groupe > L'élève est capable d'analyser l'efficacité de son travail par rapport aux objectifs que le groupe s'est fixé

Module	Activités menées en classe	Activités menées à la maison
Module 1 : Comprendre la construction des stéréotypes de genre	Séance 1 : “Dessine toi, dessine moi” (qu’est ce qu’une fille, qu’est ce qu’un garçon?)	
		Activité 1 : Trouver une photo d’un jouet avec lequel j’ai joué, et un autre avec lequel j’aurais aimé jouer étant plus petit-e
	Séance 2 : La malle aux jouets (comprendre la construction de l’identité sexuée à travers le jeu)	
Module 2 : Détecter les stéréotypes dans les dessins animés		Activité 2 : Dessiner mes modèles dans les dessins animés
	Séance 3 : Décrypter les (personnages de) dessins animés	
		Activité 3 : Remplir la fiche “les représentations dans les dessins animés”
Module 3 : Production de l’exposition	Séance 4 : Définir mon projet d’exposition	
	Séance 5 : Différencier expériences et autres formes de données → Rechercher efficacement sur internet	
		Activité 4 : Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d’arriver à ces images (de dessin animé)
	Séance 6 : Comment recueillir le matériau. Découvrir l’interview et la photo par quelques exercices pratiques.	
		Activité 5 : Recueil de témoignages
	Séance 7 : Traitement et mise en commun	
		Activité 5 : Recueil et/ou recherche de photos et images pour illustrer les propos des témoignages
	Séance 7 : Travailler la relation texte-image et la narration de l’exposition	
	Séance 8 : Production sur Picmonkey	
	Séance 9 : Finalisation (titre, impression, cartels, installation)	
Module 4 : Bilan et vernissage	Séance 10 : Bilan et analyse critique	
	Séance 11 : Vernissage de l’exposition	Activité 6 : Vernissage de l’exposition

DEPLOIEMENT NUMÉRIQUE DU PROJET TANDEM À L'ÉCOLE ET À LA MAISON

DES CONSEILS POUR INITIER VOTRE PROJET ET ÉVITER LES ÉCUEILS

L'EXPÉRIMENTATION TANDEM

Cet itinéraire est le fruit d'une collaboration fructueuse entre des personnes et des organisations d'horizons très différents. Nous avons, le temps de ce projet, formé un «tandem». Cet itinéraire a été imaginé avec des parents et des enseignants. Les enfants de classes pilotes ont expérimenté cet itinéraire en classe et à la maison.

Si vous lisez ces lignes, nous faisons le pari que vous avez déjà l'envie de vous réapproprier Tandem. Quelques conseils utiles pour faire cela :

LE CHOIX DES OUTILS NUMÉRIQUES

Dans le cadre du projet Tandem, nous avons fait un choix : celui d'utiliser le cloud de google avec les applications de la «google suite». En utilisant ce que nous avons déjà, matériel et accès réseau, cette solution a rendu possible, sans moyen financier :

- La production de l'ensemble du corpus documentaire que nous mettons aujourd'hui à votre disposition sous un format libre et ouvert.
- La mise à disposition d'un lieu numérique collaboratif cohérent pour les élèves et les adultes

Toutefois, nous n'avons pas réellement évalué l'usage du cloud de google dans les classes pilotes qui ont expérimenté les itinéraires.

EXIGENCES, ENJEUX OU CONTRAINTES?

Ce que nous souhaitons vous proposer est bien une *organisation numérique*. Libre à vous de déployer cette organisation avec vos moyens et en respectant vos exigences, enjeux et contraintes locales.

De quels ordres sont ces exigences?

ÉTHIQUE

Clarifiez dès le départ les enjeux éthiques si vous souhaitez utiliser une plateforme comme «google suite» ou «google apps for education». Comme tout acteur du monde de l'éducation, nous avons une responsabilité. Nous devons l'assumer en toute transparence.

JURIDIQUE

Effectuez les démarches nécessaires auprès de votre *Délégué à la protection des données* dans votre établissement ou dans votre organisation.

TECHNIQUE

Il vous appartient de déterminer avec votre *Direction des Services de l'Information* si vos choix nécessitent d'adapter le réseau de l'école, le matériel de l'école.

INCLUSIVITÉ

Le numérique est bien facteur d'inclusion à l'école. Pour autant, que vous soyez enseignant·e ou parent, gardez toujours en tête qu'il convient de modérer votre représentation des usages numériques. Supposer que votre représentation est universelle peut rapidement devenir un facteur d'exclusion. Bref, gardez un regard critique sur vos propres usages. Nous vous invitons à lire le document [Synthèse des besoins](#) issu de la première phase du projet Tandem.

ORGANISATION NUMÉRIQUE

“DESSINONS NOUS”

(Qu’est ce qu’une fille ? Qu’est ce qu’un garçon ?)



Séance n°1
90 min

Contexte de la séance

Il s’agit de la première séance de l’itinéraire, et donc de présenter le projet tandem (école-famille), qui mènera à une exposition, et de s’immerger dans la thématique.

Objectifs de la séance

> Appréhender et questionner les différences filles-garçons à travers les apparences

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l’élève sera capable

- de se questionner sur les différences filles/garçons
- d’expliquer avec ses mots ce que sont les “représentations” d’une fille et d’un garçon et qu’elles ne sont pas “la réalité”

Matériel nécessaire

- feuilles A3 ou plus grandes (une pour 3 ou 4 élèves)
- feutres
- fiche annexe “idées d’accessoires”

Déroulement

INTRODUCTION - 5 min

Il s’agit d’introduire le projet auprès de l’ensemble des élèves, et particulièrement à ceux et celles dont les parents ne sont pas (encore) impliqués dans l’expérimentation.

Vous pouvez aborder avec la classe la durée du projet et son articulation école-famille.

1/ DESSINONS LES FILLES ET LES GARÇONS - 35-40 min

Faire des groupes de 2 à 4 élèves avec

- des groupes composés uniquement de filles
- des groupes composés uniquement de garçons



Distribuer une grande feuille blanche à chaque groupe ainsi qu'une feuille (non exhaustive) d'accessoires en support.

a) Pendant 15 minutes :

- les groupes de filles dessinent un garçon
- les groupes de garçons dessinent une fille

→ récupérer les dessins

b) Puis pendant encore 15 min

- les groupes de filles dessinent une fille
- les groupes de garçons dessinent un garçon

→ récupérer les dessins

Afficher les dessins au tableau (ou ailleurs) de manière à pouvoir voir toutes les filles d'un côté et tous les garçons de l'autre.

2/ EXPOSITION - 30 min

a) Inviter les élèves aux échanges et discussions en demandant :

- ce qui se différencie ?
- ce qui se ressemble ?
- est-ce que les filles dessinées par les garçons ressemblent aux filles dessinées par les filles ?
- est-ce que les garçons dessinés par les filles ressemblent aux garçons dessinés par les garçons ?
- etc

b) Ensemble, essayer de créer un " curseur " dans chacune des parties (partie fille, partie garçon)

ex : du "dessin qui fait très garçon" au "dessin qui ne fait pas très garçon" et d'autre part, "dessin qui fait très fille" à "dessin qui ne fait pas trop fille".

Note : bien préciser que ce sont pas des échelles du "mieux au moins bien"

Puis demander pourquoi selon eux-elles un dessin fait "plus" garçon ou fille que l'autre.

c) Demander aux élèves si ils-elles se reconnaissent dans les dessins affichés ?

Oui/non → pourquoi ?

Exemple : si les filles sont habillées en jupes sur les dessins : combien de filles dans la classe portent une jupe ce jour là ?

Il est fort probable qu'ils-elles ne se reconnaissent pas dedans car ce sont des "représentations" de filles et de garçons.

Proposer alors aux élèves d'échanger sur :

- est-ce qu'on peut être une fille si on ne ressemble pas aux dessins ?
- est-ce qu'on peut être un garçon si on ne ressemble pas aux dessins ?
- etc

Note : faire attention à ce que les échanges ne portent pas sur des jugements de valeurs des dessins (ex : le dessin de x est moins joli que celui de y → ce n'est pas l'important) et penser à demander "pourquoi/comment tu le vois" lorsque des phrases telles que "ça fait garçon manqué" ou encore "ce n'est pas un vrai garçon" sont évoquées.

Garder les dessins, qui pourront être affichés lors de l'exposition.

CONCLUSION - 10 min

À dire aux élèves :

Les dessins au tableau représentent des "**stéréotypes**" (Un stéréotype, = une idée, une opinion, "toute faite") de filles et de garçons, mais il est possible (et normal!) de ne pas se reconnaître dedans, car ils **ne représentent pas la réalité**.

(fonctionne aussi pour un arbre, une maison, etc : si ils-elles en avaient dessiné, cela n'auraient pas représenté tous les arbres, toutes les maisons)

Les stéréotypes influencent nos jugements (ex : c'est pas une vraie fille → cette fille ne correspond pas au stéréotype de fille que je connais), qui peuvent être blessants ou non respectueux.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves savent expliquer avec leurs mots en quoi les dessins ne "sont pas" la réalité.



À retenir : Les stéréotypes sont utiles pour communiquer, il n'est pas question de les supprimer mais de savoir qu'ils sont une simplification de la réalité.



Ressources, liens utiles

Activité inspirée du programme ["Défis et Différences"](#) de Léo Lagrange

Fiche Annexe séance 1 : idées accessoires

Boucles d'oreille	Écharpe	mp3
Collier	Foulard	Écouteurs
Sac à main	Cravate	Ballon
Bijoux	Téléphone	Corde à sauter
Chaussures à talons	Piercing	Voiture
Maquillage	Bonnet	Cartable
Rouge à lèvres	Casquette	Sac à main
Coloration des cheveux	Lunettes de soleil	Porte-monnaie
Barrettes	Vaisselle	Console de jeux
Chouchou	Baskets	
Lunettes	Ordinateur portable	

AVEC QUOI JE JOUE (J'AI JOUÉ), ET/OU J'AIMERAIS (AURAIS AIMÉ) JOUER ?

Activité n°1
30 min

Le contexte de l'activité

En classe, votre enfant a vu que les représentations des filles et des garçons sont le plus souvent des stéréotypes qui ne correspondent pas à toutes les réalités.

L'objectif de l'activité

> Prendre conscience des jeux qu'on a aimé/ qu'on aime et pourquoi

Le matériel nécessaire

- Un ordinateur (ou tablette, ou smartphone) connecté à internet

Le déroulement

1/ Demander à votre enfant de vous citer des jeux/jouets avec lequel il-elle aimait jouer étant plus petit, ou encore actuellement. Demander pourquoi et en choisir 1.

2/ Ensuite, faire la même chose avec des jeux/jouets avec lesquels il-elle aimerait (aurait aimé) jouer mais ne le fait pas (pas osé, pas voulu, etc). Lui demander pourquoi, et en choisir 1.

Note : pour les 2 étapes, si votre enfant n'a pas d'idée spontanément, vous pouvez vous appuyer sur des photos en allant sur un moteur de recherche (Qwant, Yahoo, Google, DuckDuckGo...), section/onglet "Images" et en entrant des mots tels que "images jouets" ou "jouets 6-8 ans".

3/ Sur le carnet de correspondance,

- faire un premier commentaire avec le jeu/jouet auquel il-elle joue (aimait jouer) et joindre une image de ce dernier (image → FACULTATIF - cf imprim-écran ci-dessous).
- faire un second commentaire avec le jeu/jouet auquel il-elle aimerait (aurait aimé) jouer et joindre une image de ce dernier. (image → FACULTATIF)



Ressources, liens utiles

[Pour que les petites filles puissent être et aimer ce qu'elles veulent sans qu'on les embête](#)
[Pour que les petits garçons puissent être et aimer ce qu'ils veulent sans qu'on les embête](#)

LA MALLE AUX JOUETS

(comprendre la construction de l'identité sexuée à travers le jeu)

 Séance n°2
90 min

Contexte de l'activité

Il s'agit de comprendre qu'au fond nous jouons pour nous construire, sous des formes différentes mais souvent avec les mêmes objectifs (imiter, construire, raconter..)

Objectifs de l'activité

> Prendre conscience que ce qui est affilié aux filles et aux garçons n'est pas ni "figé", ni "naturel" (et peut être autrement)

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable

- d'expliquer que ses choix de jeu (mais aussi de vêtements, etc) sont influencés par les stéréotypes
- de dire qu'on devrait pouvoir faire ce que l'on veut sans se faire embêter

Matériel nécessaire

- [fiches de jouets](#) (slides 5 à 16) à imprimer et découper (et à plastifier - facultatif) en deux exemplaires pour plus de choix
- images des jouets qui auront été évoqués dans les commentaires par les enfants lors de l'activité précédente à la maison (à imprimer EN AMONT DE LA SÉANCE)
- plaquettes filles ([1](#) et [2](#)) et [garçons](#) à imprimer en amont et à découper par bandes (possible de ne prendre que certaines bandes)

Déroulement

1/ MALLE AUX JOUETS

a) Disposer l'ensemble des jouets au sol, et préparer un espace pour afficher les images ensuite (au tableau par exemple) et demander aux élèves de marcher autour des images pour pouvoir les observer, et de choisir (dans leur tête) une image de ce avec quoi ils-elles ont joué (ou jouent encore), et une image de quelque chose avec lequel ils-elles auraient aimé jouer (ou aimeraient jouer) mais ne le font pas.

b) Chacun-e leur tour, les élèves vont ensuite prendre les images qu'ils-elles ont choisi et les afficher au tableau dans la partie "j'ai joué avec..." et la partie "j'aurais aimé jouer avec..."

Note : si deux ou plus d'élèves ont choisi la même image, si le set a été imprimé en double exemplaire ça ne pose pas de souci, sinon, l'élève va quand même dire lequel il-elle avait choisi en allant au tableau (si le jouet n'avait pas été dans la même partie du tableau, recréer une affichette pour écrire le nom du jouet et le coller au bon endroit).

c) Une fois toutes les images collées au tableau, réorganiser les images avec les élèves en leur demandant quelles "familles" de jouets/jeux il est possible de faire.

Quelques pistes :

- jeux d'extérieur/ jeux d'intérieur
- jeu d'imitation
- jeu pour se raconter/créer des histoires
- jeu d'apprentissage
- etc etc

Note : Si les élèves proposent de classer par "jeux pour filles"/"jeux pour garçons"/"jeux pour tout le monde", les laisser faire.

Au final, tenter d'arriver à des catégories qui permettent de se rendre compte que filles comme garçons font des jeux similaires, même s'ils ne prennent pas la même forme.

ex : - Action Man / Barbie / playmobiles → raconter, créer des histoires

- Etabli / Mini cuisine → imiter, reproduire

→ **Ce qu'il faut dire : les filles comme les garçons apprennent à travers le jeu, et souvent, apprennent à reproduire les comportements qu'ils-elles voient autour d'eux, pour construire leur personnalité en s'identifiant aux adultes et/ou modèles autour d'eux-elles. Ils font souvent les mêmes choses (raconter des histoires, imiter, etc) mais avec des supports différents.**

Demander qui peuvent être les modèles. Réponses : les parents, les frères et soeurs, les stars, et..... **les personnages de dessins animés !**

Demander aux élèves quel-le-s sont leurs modèles ?

→ **les noter au tableau**

2/ EST-CE QU'UNE FILLE PEUT.... EST-CE QU'UN GARÇON PEUT... ?

Poser les questions suivantes à la classe et compter le nombre de "oui" et de "non" pour chaque question :

Les filles peuvent-elles... ? (au choix ou de manière exhaustive)	Les garçons peuvent-ils... ? (au choix ou de manière exhaustive)
- aimer le foot ? - aimer les voitures ? - avoir les cheveux rasés ? - avoir des poils ? - aimer le bleu ? - porter des pantalons et des cravates ? - aimer les maths ? - aimer les ordinateurs ? - aimer les jeux vidéos ? - être des pirates ? - diriger un pays ? - diriger une entreprise ? - se battre ?	- se maquiller ? - porter des bijoux ? - porter du vernis ? - porter des robes ? - avoir les cheveux longs ? - aimer le rose ? - aimer les paillettes ? - porter des jupes ? - pleurer ? - aimer les fleurs ? - aimer la danse ? - s'occuper des bébés ? - aimer le tricot ?

- partir à l'aventure ?
- etc

- etc

Une fois terminé, distribuer les petites bandes découpées par questions et lancer une discussion avec la classe.



Pensiez-vous que tout ça était possible pour les filles et les garçons ? Est-ce que c'est difficile de faire ce qu'on a vraiment envie de faire ? Pourquoi ? Est-ce que vous aimeriez faire d'autre chose en tant que fille/garçon mais où l'on vous dit que ce n'est pas pour les filles/garçons ? etc

Note : si d'autre idées (que celles des bandelettes) sont évoquées par les enfants, les noter pour plus tard, elles pourront servir pour l'exposition

CONCLUSION

Terminer la séance avec le visionnage de la vidéo "un jour une question : qu'est ce qu'un stéréotype", qui explique que les stéréotypes nous "enferment" parfois dans des choses alors qu'on aimerait en faire d'autres, et qu'il peut être compliqué d'en sortir.

<https://www.youtube.com/watch?v=UotdlegYm64>



Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves savent expliquer avec leurs mots en quoi les dessins ne "sont pas" la réalité.



À retenir : Avoir les mêmes droits que les autres n'enlève pas de droits aux autres !



Ressources, liens utiles

Activité “malle aux jouets” inspirée du programme [“Défis et Différences”](#) de Léo Lagrange

DESSINER MES MODÈLES DANS LES DESSINS ANIMÉS



Activité n°2
30 min

Le contexte de l'activité

En classe, votre enfant a vu que tous les enfants apprennent et grandissent notamment en imitant leurs modèles.

L'objectif de l'activité

> Identifier ses idoles/modèles, à qui l'on s'identifie pour grandir

Le matériel nécessaire

- un accès à internet
- feuilles de papier
- feutres ou crayons de couleurs
- un appareil photo, un smartphone ou une tablette (facultatif)

Le déroulement

1/ Demander à votre enfant quel-le-s sont ses idoles/modèles dans les dessins animés et pourquoi.

2/ Votre enfant peut ensuite dessiner un ou plusieurs de ses modèles sur une (ou plusieurs) feuille.

3/ Ensemble, noter ses idoles/modèles (ainsi que pourquoi ils-elles le sont) sur le carnet de correspondance, et, si possible, joindre une photo de son/ses dessin(s). Sinon, le mettre dans le cartable de l'enfant pour que l'enseignant-e puisse le récupérer pour une utilisation éventuelle dans l'exposition.



designed by freepik.com

Commentaire

Chercher une image ou une vidéo

Laisser un commentaire

Commencer le chargement

DÉCRYPTER LES (PERSONNAGES DE) DESSINS ANIMÉS

 Séance n°3
90 min

Contexte de l'activité

Il s'agit de permettre aux élèves de réfléchir aux constructions genrées de personnages à partir de dessins animés qu'ils-elles connaissent.

Objectifs de l'activité

- > Permettre aux élèves de s'interroger sur les contenus culturels qu'ils-elles "consomment", d'identifier les représentations qui reviennent le plus souvent, et de prendre de la distance par rapport à celles-ci.
- > Prendre conscience des stéréotypes genrés et des archétypes familiaux véhiculés dans les dessins animés.
- > Permettre aux élèves de se sentir autorisé-e-s à avoir des modèles "autres"

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'expliquer avec ses mots que les personnages de dessins animés reproduisent les normes de la société
- d'imaginer des personnages qui peuvent sortir des modèles véhiculés habituellement dans les dessins animés

Matériel nécessaire

- images découpées (et plastifiées, facultatif) en 2 exemplaires des [personnages de dessins animés](#)
- un ordinateur (ou tablette) connecté à internet et relié à un vidéoprojecteur.

Déroulement

1/ LES DESSINS ANIMÉS QUE NOUS CONNAISSONS

Les participant-e-s se placent autour d'une table sur laquelle sont disposées des images de personnages.

a) Consigne :

"Sur cette table il y a des images représentant plein de personnages.

Pouvez vous faire une pile pour les personnages "filles/femmes" , une pour les personnages "garçons/hommes", et une autre lorsqu'on ne sait pas ?

Puis prendre les piles et étaler les images pour qu'elles soient visibles.

Et lancer les échanges avec quelques questions :

Pour les piles distinctes : **Comment sait-on que ce sont des filles/femmes ? Des garçons/hommes ?**

Pour la pile “ne sait pas” : **Pourquoi on ne sait pas où “classer” ces personnages ?**

Remarque : parfois la seule façon de différencier un personnage fille d’un personnage garçon est un accessoire féminin, alors qu’un personnage sans accessoire (“neutre”) est souvent classé comme garçon. Comment ça se fait ?

b) Une fois les échanges terminés, re-mélanger les images puis indiquer la deuxième consigne.

Je vais vous demander de retrouver un personnage.

Il peut y avoir plusieurs réponses. Si quelqu’un-e a déjà pris la carte que vous voulez, essayez d’en trouver une autre, sinon mettez-vous à côté de lui/ d’elle.

Quand tout le monde aura choisi sa carte, nous en parlerons tous ensemble des choix qui ont été faits.

Demander aux enfants de trouver la maman !

(les élèves peuvent être plusieurs sur une même carte si ils-elles veulent la même)

Chacun-e montre la carte choisie

> Questions :

- Est-ce que ces cartes se ressemblent ? Quels sont leur point commun ? Pourquoi avez-vous tou-te-s choisi des cartes avec point commun ? > commencer l’identification de certains points communs
- Poser des questions spécifiques sur le métier, les vêtements, les qualités... en pointant une carte : Et cette carte, comment on sait qu’elle représente une maman ? Est-ce que toutes les mamans font... ? Est-ce qu’on pourrait représenter un papa avec ce même attribut ? Si non, pourquoi ? C’est dans les dessins animés que l’on ne voit pas de papas comme ça ou dans la vraie vie ? Sur les autres images, que font les papas ?
- Et est-ce que c’est quelque chose que l’on retrouve plus largement ? Si l’image ne montre pas une maman mais une petite fille, est-ce qu’elle va avoir les mêmes caractéristiques ? Est-ce que c’est obligé ? Est-ce que c’est comme ça dans les dessins animés ou dans la vraie vie ? Qu’est-ce ça fait de voir ça dans les dessins animés ? Est-ce que c’est grave d’être une petite fille mais de ne pas vouloir se comporter comme dans les dessins animés ? Ou un petit garçon ?

c) Lancer une dernière phase de tri :

→ une pile de dessins animés regardés par les filles, une autre pour regardés par les garçons, et une dernière pour regardés par les deux.

→ Une fois les tris effectués, lancer la discussion :

Quelles sont les histoires des dessins animés regardés par les filles/garçons/les deux ? Qu’est-ce qui s’y passe ? Est ce que si les mêmes actions étaient effectuées par des personnages garçons ce serait les mêmes qui regarderaient ?

Montrer la [bande-annonce du dessin animés “Rebelle”](#)



→ Demander aux élèves ce qu'ils-elles pensent de ce dessin animé ?

Qui le regarde ? Est-ce que si un garçon peut le regarder ? Est-ce qu'un garçon peut avoir une héroïne fille ?

2/ CRÉER NOS PROPRES PERSONNAGES !

a) Consigne :

Maintenant, ça va être à vous de réfléchir à un personnage que vous aimeriez bien voir dans un dessin animé.

Vous pouvez choisir l'âge du personnage, sa taille, sa corpulence, ce qu'il-elle aime bien, ses pouvoirs magiques ou ce qu'il-elle sait faire, dans quel dessin animé il apparaîtrait (histoire)...

b) Après 10 min, terminer le temps de dessin pour parler des oeuvres.

→ Qui est-ce que l'on a représenté ? Est-ce qu'on pourrait retrouver ce personnage dans un dessin animé ? Il nous fait penser à qui ? Est-ce que l'on aimerait être pareil ?

Comparer les dessins ramenés par les élèves qui ont fait l'activité à la maison (dessiner mon modèle dans les dessins animés) → est-ce que nos modèles et ce nouveau personnage créé se ressemblent ? En quoi sont-ils différents ?

Bien conserver les dessins pour la suite de l'itinéraire et l'exposition.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : Les élèves dessinent des personnages qui sortent (un peu !) des représentations habituelles sur les personnages.



Ressources, liens utiles

Une liste de livres pour enfants labellisés "attentifs aux potentiels féminins"
<http://www.lab-elle.org/actions/livres>

Normes de rapports sociaux de sexe dans la littérature enfantine :

<http://www.adequations.org/spip.php?article1246>

REMPLIR LA FICHE “LES REPRÉSENTATIONS DANS LES DESSINS ANIMÉS”



Activité n°3
30 min

Le contexte de l'activité

Après s'être initié·e à décrypter des stéréotypes de genre dans les dessins animés, cette activité permet de mettre en pratique ce qui a été vu en classe lors de la dernière séance, avec comme support des dessins animés que l'enfant connaît.

L'objectif de l'activité

Pouvoir identifier les identités de genre dans les dessins animés que l'enfant connaît.

Le matériel nécessaire

- la fiche “[représentations dans mes dessins animés](#)” (annexe)
- un ou plusieurs dessins animés connus de l'enfant (TV, DVD, Youtube, Netflix....)

Le déroulement

1/ Imprimer ou recopier la fiche annexe

2/ Lors d'un visionnage de dessin animé (qui peut se faire en plusieurs fois), demander à votre enfant d'identifier :

- les personnages féminins, ainsi que leur rôle et ce qu'ils font dans le dessin animé, dans l'histoire
- les personnages masculins, ainsi que leur rôle et ce qu'ils font dans le dessin animé, dans l'histoire
- les personnages neutres (s'il y en a), ainsi que leur rôle et ce qu'ils font dans le dessin animé, dans l'histoire

Il est possible de les aider en leur posant des questions : (et également pour l'écriture)

- A quoi sert ce personnage dans l'histoire ? (aide le héros ? le conseille ? le rassure ? obéit ? ordonne ? etc)
- Comment est-ce qu'on sait que c'est un personnage féminin/masculin ?
- Si c'est un personnage neutre, pourquoi ?
- etc

3/ Une fois la fiche assez remplie (au minimum 2 lignes, pas forcément pour les personnages neutres), soit après le visionnage d'au moins 2 dessins animés, vous pouvez demander à votre enfant ce qu'il·elle pense des rôles des personnages féminins, masculins. Est-ce qu'ils sont toujours/souvent les mêmes ?

Qu'est-ce qu'il se passerait si l'image que l'on a d'une fille/d'un garçon n'était pas reprise dans le dessin animé ? Est-ce qu'on aurait envie de regarder ?

(il est possible de regarder la [bande annonce de Rebelle](#), visionnée également en classe, comme support à l'échange)

4/ Noter en commentaire sur le carnet de correspondance en ligne les échanges que cette activité a suscité, ainsi qu'une photo du tableau rempli si possible.

Fiche Annexe Activité 3

Fiche “Que font les personnages dans mes dessins animés préférés ?”

Norm / titre du dessin animé			
Quels sont les personnages féminins ? (même secondaires) (prénoms et rôles, ex : la mère, la copine..)			
Que font ces personnages ? (rassurent ? guident ? font rire ? se mettent en colère, écoutent ? etc)			
Quels sont les personnages masculins ? (même secondaires) (prénoms et rôles, ex : le père, le copain, etc)			
Que font ces personnages ? (rassurent ? guident ? font rire ? se mettent en colère ? etc)			
Quels sont les personnages neutres ? (même secondaires) (prénoms et rôles, ex : ami-e)			
Que font ces personnages ? (rassurent ? guident ? font rire ? se mettent en colère ? etc)			

DÉFINIR MON PROJET D'EXPOSITION



Séance n°4
90 min

Contexte de la séance

Cette séance permet de fixer collectivement les grandes lignes du projet d'exposition

Objectifs de la séance

> Définir les grands axes de l'exposition (supports, message, groupes de travail...)

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer le sujet/la problématique de l'exposition
- d'adapter le format de l'exposition en fonction de la cible et des contraintes
- de se représenter les éléments qu'il-elle souhaite intégrer dans l'exposition
- de définir avec ses mots ce qu'est une cible

Matériel nécessaire

- support de présentation de [la séance 4](#)
- la fiche [EXPO : Fiche support n°1](#) (en annexe)
- tableau de répartition en groupe/agence (en annexe)

Déroulement

1. LES FONDEMENTS D'UNE EXPOSITION

(SLIDES 2 - 5)

il s'agit tout d'abord de rappeler en Introduction le projet de réaliser une exposition autour de la thématique des dessins animés et de la construction du genre (= identité genrée, "sexe social").

1) Qu'est ce qu'une exposition ?

a) Clarifier ce qu'est une exposition

→ Il existe de nombreux formats, tous plus pertinents les uns que les autres

Animation :

Pour que les élèves se fassent une idée plus précise du travail qu'ils devront produire et du résultat attendu, l'enseignant.e projette différents exemples d'exposition. Pour chaque exemple, les élèves sont invités à lister dans

l'ordre les différents éléments de l'exposition : titre, présentation générale, pièces exposées...le sujet (supposé) de l'exposition, le titre qu'on lui donnerait, le but de l'exposition, etc

Une fois les différents contenus listés, demander aux élèves ce qu'ils pensent de l'exposition :

A-t-elle l'air intéressante ? Ont-ils envie de la regarder / lire ? Qu'est ce qui leur plaît / déplaît ? Garder en notes ce qui plaît/déplaît pour s'y reporter lors de notre exposition.

L'objectif est bien sûr de commencer à leur donner les moyens de choisir les différents éléments qu'ils pourront intégrer à leur propre exposition..

b) Clarifier les fonctions d'une exposition

→ à quoi une exposition peut-elle servir ? Les réponses ne manquent pas : comprendre le monde ; informer les citoyen-ne-s, leur permettre de se faire une opinion ; rechercher et dire les choses tues ; apporter un éclairage sur une question ; alerter la société sur les dangers, distraire, amuser...

Le but d'une exposition peut être liée à la cible choisie (ex: sensibiliser des adultes à un problème rencontré par des enfants, faire découvrir un projet, etc)

2. SE PROJETER DANS UN FORMAT ET UNE PRODUCTION

(SLIDES 6 - 9)

Toutes les questions proposées n'auront peut être pas de réponse dans l'immédiat

Introduction : Une exposition s'adresse toujours et avant tout à une cible prioritaire : le public visé.

Pour produire des contenus susceptibles de leur plaire, il faut connaître le plus précisément possible la cible :

Son âge ? Sa situation familiale ? Son sexe ? Comment et quand s'informe t-elle ? Ses habitudes, goûts...

a) Identifier les cibles possibles

Pour qui pourrions nous faire notre exposition ?

Si aucune réponse ne vient des enfants, on peut faire des suggestions : des élèves (de maternelle ? de collège, d'une autre école ?), des professeurs, des parents d'élèves, des personnes de la maison de retraite voisine, des habitants du quartier...Etablir une liste en colonne des cibles possibles, sans faire de choix.

→ Quels sont les comportements des cibles possibles ?

On établit un "profil sociologique" de chaque public cible : âge, sexe, profession, catégorie socioprofessionnelle, secteur géographique. On les écrit en face de chacune des cibles précitées.

On cherche à connaître ses besoins et ses habitudes (comportements, valeurs, aspirations, type de consommation, médias privilégiés) ?

b) Objectifs de communication

Dans quels buts peut-on vouloir faire cette exposition ? Tous les possibles sont notés. Si aucune réponse ne vient des enfants, on peut faire des suggestions :

→ S'agit-il de faire connaître notre école ? d'informer le citoyen ? de faire passer un message ? d'alerter la société sur les dangers, de rechercher et dire les choses tues ? d'apporter un éclairage sur une question ? de distraire, d'amuser...

c) Choisir

Chaque élève est invité à formuler par écrit d'abord, la cible qu'il aimerait viser avec le but de cette exposition. Un temps d'échange débat peut avoir lieu pour que la classe choisisse la cible retenue et le but de l'exposition. La classe remplit alors la fiche [EXPO : Fiche support n°1](#)

→ Que souhaite-t-on que la cible fasse, pense, ressente, suite à la visite de l'exposition ?

Formuler le message

Quel est le message à transmettre ? Quel est le ton de cette exposition ? Y aura-t-il des logos, des slogans, des images, du texte, des films ?

Quelles sont nos possibilités ? Les questions à se poser :

- Où allons nous exposer (dans une salle, plusieurs salles) ? De quel espace disposons nous ?
- Pendant combien de temps les affiches seront-elles visibles ?
- Quel est le budget prévu pour notre exposition ?
- En fonction de notre budget, combien d'affiches peut-on imprimer, et de quel format (A3, A2, A1, autre) ?
- Comment ces affiches seront-elles fixées ? Faut-il prévoir des marges pour la fixation ? etc

2/ RÉPARTITION EN AGENCES ET DÉCOUVERTE DE GOOGLE DRIVE

(SLIDE 10)

a) Répartition en agences

Les élèves sont répartis en Agence. Il y a 7 agences possibles. (Privilégier les plus petits groupes possibles). Ces agences sont des organisations créatives qui rassemblent des professionnel-le-s de la production, communication, etc.. Ils réalisent des contenus audiovisuels (interviews, photographies, infographies...).

Nous imaginons ici que les élèves appartiennent à ces agences. Ils travaillent ainsi à plusieurs, en équipe, en faisant attention à ce que les équipes répartissent bien les forces :

- ceux-celles qui aiment écrire, rédiger, ou on envie de s'améliorer dans ces domaines
- ceux-celles qui sont à l'aise pour parler (pour être filmés et/ou enregistrés), ou on envie de s'améliorer dans ces domaines
- ceux-celles qui s'intéressent à l'image (photographie), ou on envie de s'améliorer dans ces domaines

Les agences travailleront ainsi sur les différents sujets/rubriques et/ou différentes parties à produire de l'exposition : par exemple : une groupe sur les représentations des filles et des garçons par les élèves (avec les dessins de la première séance), un groupe sur les héros/héroïnes de dessins animés, etc etc

Chaque agence dispose :

- > d'un nom
- > d'un logo

b) Les élèves inscrivent leur nom et prénom dans le tableau récapitulatif pour finaliser la répartition par groupe (en ANNEXE "fiche de répartition).

Piste d'évaluation

> Suggestions d'indicateur: les élèves peuvent expliquer pour qui ils font l'exposition et le(s) message(s) qu'ils-elles souhaitent faire passer.



À retenir : Une exposition est un projet collectif !

**Annexe : Fiche support "NOTRE EXPOSITION"**

Notre public cible (les personnes que nous visons avec notre exposition - qui va venir) :

.....

Pour notre cible, donner des précisions sur :

- son âge (environ) ?
- sa situation familiale (célibataire, marié) ?
- son sexe/genre (masculin, féminin) ?
- comment et quand s'informe t-elle (avec la télé, avec la radio, avec les journaux, sur internet, autre....)?
- ses habitudes, goûts (musique ? cinéma ? peinture ? livre ? sport ?)

Dans quel(s) but(s) voulons nous faire cette exposition ?

→ S'agit-il d'apprendre quelque chose à notre cible ? Si oui quoi ?

.....

→ S'agit-il d'alerter sur des dangers ? Lesquels ?

.....

→ S'agit-il de faire réfléchir ? Sur quoi ?

.....

→ autre ?

.....

Quel message voulons nous faire passer ?

.....

→ Que souhaite-t-on que les visiteurs fassent, pensent, ressentent, suite à la visite de l'exposition ?

Nous aimerions que les visiteurs

Ce serait bien si suite à notre exposition les visiteurs

.....

Notre lieu d'expo, ses spécificités ? Quelle surface disponible ?

.....

.....

.....

Fiche annexe : répartition des élèves par agence

> Le Pubograph SQUARESPACE.COM/LOGO - ICONS BY THE NOUIN PROJECT	
> BubbleGum SQUARESPACE.COM/LOGO - ICONS BY THE NOUIN PROJECT	
> La boîte à images SQUARESPACE.COM/LOGO - ICONS BY THE NOUIN PROJECT	
> Studio 1 2 3 SQUARESPACE.COM/LOGO - ICONS BY THE NOUIN PROJECT	

> Primapub 	
> Magimatix 	

SAVOIR CHERCHER DE L'INFORMATION EN LIGNE ET SAVOIR STOCKER/ARCHIVER MES DÉCOUVERTES



Séance n°5
90 min

Contexte de la séance

Une fois les conditions du travail collaboratif réunies, les élèves vont pouvoir commencer à rechercher et à stocker des contenus indispensables à leurs projets.

Objectif de la séance

- > Découvrir le travail collaboratif et le partage de documents
- > Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche pour pouvoir les utiliser efficacement
- > Savoir collecter différentes informations et sources (dans un document) pour les réinvestir par la suite dans la production d'un contenu

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de différencier un navigateur et un moteur de recherche et d'en expliquer les grandes fonctions
- d'utiliser les bons mots clés pour effectuer une recherche de manière pertinente
- de collecter et classer les informations recueillies

Matériel nécessaire

- 6 postes informatiques connectés à internet (le même nombre de postes que d'agences)
- Le [support de présentation de la séance 5](#)

Déroulement

Note : il est possible de passer sur certains concepts s'ils sont trop compliqués/abstraits pour les élèves.

1/ NAVIGATEURS ET MOTEURS DE RECHERCHE

(SLIDES 1-6)

Afin de réussir à produire un contenu pertinent, il faut savoir ce qui a déjà été fait autour de votre sujet. Le plus simple est de s'intéresser à différentes sources, de lire, de fouiller, de s'interroger à la lecture. Cette étape est préparatoire à la préparation de votre propre travail de production.

Pour cela, ils vont bien évidemment avoir besoin d'utiliser des moteurs de recherche de façon appropriée.

Avant toute chose, il paraît nécessaire de bien comprendre ce qu'est un moteur de recherche et son fonctionnement pour permettre aux élèves de travailler efficacement.

Il existe une énorme quantité d'informations sur Internet renouvelées régulièrement.

Un moteur de recherche est un service en ligne permettant de trouver facilement une page grâce à un ou plusieurs mots-clés. Google, Yahoo et Bing sont aujourd'hui les trois principaux moteurs de recherche utilisés sur le web. Google est aujourd'hui incontestablement le leader des moteurs de recherche. Il est utilisé dans 65% des recherches effectuées sur le web aux Etats-Unis. Yahoo arrive en deuxième position, suivi de Bing. A eux trois, ils réunissent 95% des recherches effectuées.

Demandez aux élèves s'ils savent ce qu'est un moteur de recherche et leur demande de citer ceux qu'ils connaissent. Il s'agira de permettre aux élèves de faire la différence entre navigateur et moteur de recherche.

Montrer les slides (**SLIDES 3-4**) pour faire le point avec la classe et différencier moteurs de recherche et navigateurs.

→ Les navigateurs : internet explorer, firefox, google chrome, safari...

→ Les moteurs de recherche : google search, bing, Ecosia, yahoo, Lilo ou même Qwant.

Le moteur de recherche travaille en 2 étapes : l'exploration puis l'indexation

Google, en tant que moteur de recherche est un logiciel qui parcourt le web et indexe automatiquement le contenu qu'il visite. **Le moteur de recherche travaille en plusieurs étapes :**

> Il explore le web grâce à des spiders.

> Il indexe les contenus, les range par thème.

> Il recherche ensuite seulement dans son index. Cette recherche ne prend que quelques secondes.

UNE VIDÉO EN PLUS _ Vous pouvez vous aider d'une vidéo qui [permet de comprendre les étapes](#) que nous avons doublé pour les élèves.

Le choix des mots lors d'une requête est la première étape importante. Même si cette étape semble aller de soi, elle pose bien évidemment de nombreux problèmes car, avant toute chose, il faut comprendre la manière dont les moteurs de recherche fonctionnent.

Pour bien chercher, Il faut faire une hypothèse de réponse et chercher à la valider ou à l'invalidier. Plutôt que de se poser une question et de la transcrire dans Google, il s'agira d'imaginer qu'elle pourrait être la réponse. De formuler une hypothèse. **La démarche de recherche est une démarche scientifique.**

Par exemple : Si l'on souhaite trouver une citation qui colle à une thématique comme l'éternité. Mieux vaudra formuler une hypothèse en suggérant Platon dans la requête - si vous pensez que Platon s'est exprimé sur le sujet -. Ainsi, en proposant "éternité Platon" ou "éternité Platon citation" , vous obtiendrez quelque chose de plus exploitable que la requête "éternité citation", trop vague finalement. Peut être que Platon n'a rien écrit sur l'éternité ? Dans ce cas là, les premiers résultats seront très parlants. Libre à vous alors de changer d'hypothèse.

CONCRÈTEMENT

Il est important d'amener l'élève à comprendre que le moteur de recherche cherche dans l'index constitué par le moteur de recherche et que les sources qui remontent en premières sont celles qui sont les plus cliquées, qui renvoient sur le plus de nombre de liens, et qui globalement sont celles qui correspondent le mieux à la recherche.

Diffusez la vidéo (cf slide 5 ou via [ce lien](#)) expliquant le fonctionnement du moteur de recherche.

2/ FAIRE UNE RECHERCHE "EFFICACE"

a) Demander aux élèves de faire état de leurs recherches précédentes (jusqu'alors) Comment ils s'y prennent ? Que marquent-ils ?

b) Faire le point sur ce que peut offrir la recherche avancée en manipulant.

- les guillemets
- mots clés "-" autre mot-clé (ex de recherche : janet jackson -michael, pour éliminer tous les résultats contenant "michael Jackson")
- la recherche avancée de google
- le ctrl F (permet de chercher un mot ou groupe de mots dans un document ou sur une page web)

Exemples de recherches à effectuer, et/ou à comparer : petite sirène, petite sirène et stéréotype

EN PLUS - Vous pouvez utiliser un jeu de quizz et donner la possibilité aux élèves de répondre le plus vite possible à la question en utilisant un moteur de recherche.

Les règles du jeu

- 1- L'enseignant-e est le maître / la maîtresse du jeu. Il-elle pose les questions aux élèves et réagit autour des réponses obtenues.
- 2- Les jeunes forment des équipes de 2/3.
- 3- Toutes les équipes sont connectées à Internet.
- 4- Chaque équipe a le droit à une seule et unique réponse à défaut de quoi elle est éliminée pour la manche.

3/ COLLECTER DE L'INFORMATION - MISE EN PRATIQUE

Les élèves sont amenés, en utilisant la recherche avancée ou non, à trouver 3 sites/blogs/profils à suivre ou à consulter pour en savoir plus sur leur thématique et à les renseigner dans la fiche d'appui pour la recherche présente dans leur dossier (annexe ci-après si préférence pour la version papier).

Présentez la fiche en pièce jointe (fiche d'appui à la recherche) permettant de commencer et d'améliorer une démarche de recherche itérative. Il s'agira de leur permettre de croiser 3 sources et d'augmenter leur recherche pour qu'elle soit relativement exhaustive. La saisie de leur fiche pourra s'effectuer en ligne (un exemplaire dans chaque dossier d'agence) ou en version papier.

Ce qu'il faudra leur donner comme consignes :

> Leur demander d'abord d'inscrire leur sujet puis de formuler plusieurs mots clefs ou hypothèses.

> Leur rappeler d'éviter les termes trop généraux, et de ne pas s'attarder sur les mots courants, tels que "le", "un" et "pour", sont ignorés. Ces termes sont appelés "skip words".

Il existe cependant des exceptions : La recherche [le monde] correspond sans doute au journal du même nom, et diffère de la requête [monde]. Dans le premier cas, Google n'ignore pas l'article "le".

> Rappeler aux élèves qu'ils collectent ici les éléments qu'ils pourront réutiliser en s'appuyant sur le droit à la courte citation. **Une image sourcée, une citation, des éléments chiffrés.**

Piste d'évaluation

Les recherches effectuées permettent d'arriver sur les contenus concernés / en lien avec les sujets ou rubriques à traiter. Les 3 sites/blogs sont pertinents.



Ressources, liens utiles

<http://artehistoire.over-blog.com/2015/08/les-stereotypes-de-genre-dans-les-dessins-animes-de-walt-disney.html>

RECHERCHE INVERSÉE :

Quels mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images ?



Activité n°4
30 min

Contexte de l'activité

Les élèves ont abordé les méthodes de recherche en ligne en classe. Cette activité est une manière de mettre ce qu'ils-elles ont vu en pratique.

Objectif de l'activité

> Faire le lien entre recherche et recherche inversée et mettre en pratique l'usage des mots clés

Matériel nécessaire

- Un ordinateur, une tablette ou un smartphone connecté à internet

Déroulement

1/ CHOISIR UN MOTEUR DE RECHERCHE

Demandez à votre enfant s'il se rappelle de quelques moteurs de recherche évoqués en classe. En choisir un à utiliser pour cette activité. (Pour rappel : Google, Ecosia, Bing, Yahoo, Lilo, Qwant...)

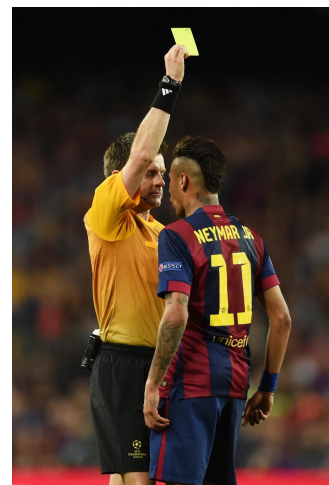
2/ RECHERCHES INVERSÉES

A partir des méthodes vues en classe (opérateurs, guillemets, mots-clés, etc), que vous pouvez demander à votre enfant de vous rappeler, tentez de retrouver les mots ou groupes de mots qui permettent de trouver les images suivantes : (images aussi en annexe)

1



2



3 	4 
5 	

3/ TENTEZ D'AMÉLIORER VOS RÉSULTATS !

Si vous êtes parvenu·e·s à trouver les bons mots-clés, marquer l'ordre d'apparition du résultat voulu dans la liste des pages trouvées (ex : 3ème image présentée), et tentez d'améliorer votre résultats en modifiant vos mots-clés ou méthodes de recherche.

Notez pour chaque image les mots ou groupes de mots qui vous ont permis d'arriver aux images en commentaire, ainsi que le "classement" dans les résultats, et le moteur de recherche utilisé.

Exemple de réponse :

Avec Bing comme moteur de recherche :

Image 1 : pré ; animal ; etc... - 4ème résultat de la recherche

Image 2 : motclé1 ; motclé2 ; etc - 2ème résultat de la recherche

etc etc

RECUEILLIR LE MATÉRIAU :

Découvrir l'interview et la photo par quelques exercices pratiques



Séance n°6
90 min

Contexte de la séance

Il s'agit de préparer les élèves à la collecte de contenu qui pourra servir à leur production à venir (exposition).

Objectifs de la séance

- > Découvrir des méthodes journalistiques de récolte de matériau
- > Recueillir du "matériau" pour l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de prendre une photo de manière réfléchie en accord avec le message à transmettre
- de mener une interview simple en s'appuyant sur une grille de questions précédemment préparées

Matériel nécessaire

- Un pied d'appareil photo (ou de quoi le stabiliser et le rendre un minimum mobile)
- Un appareil photo numérique ou un smartphone
- feutres, règles, crayons gras, papier épais ou de couleur, etc
- fiche support interview imprimée pour chaque élève
- [Le support pour vidéo-projection de la Séance 6](#)

Déroulement

1/ LA CONCEPTION DE L'IMAGE : clarifier son intention

Avant de se lancer dans la photo, il faudra clarifier l'enjeu de l'illustration souhaitée. **Qu'est ce que je souhaite dire avec cette image ?**

Demander aux élèves de faire un croquis de l'image qu'ils-elles souhaitent faire avant de se lancer dans la réalisation. Le croquis une fois présenté et argumenté permettra de poursuivre la réalisation.

A. FAIRE UNE PHOTO D'ILLUSTRATION

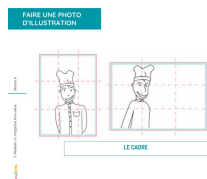
> **Un espace shooting avec appareil photo sur pied + éclairage. (ici on peut aussi choisir de travailler avec un smartphone)**

Revenir à cette occasion sur la notion de droit à l'image, la protection de la vie privée. Si cela pose un problème à un ou plusieurs élèves, il peut être nécessaire de choisir un cadre qui ne les expose pas. Choisir par exemple de photographier un dos, une main...

QUELQUES CONSEILS :



- **La lumière** : Attention au contre jour, ne pas prendre de photo face à une source de lumière. Essayer d'avoir un sujet le plus éclairé possible. **Et ne pas utiliser de flash.**



- **Le cadre** : Le regard, la direction, doivent se faire vers l'espace libre de la photo. L'espace au-dessus de la tête est inutile, tout ce qui se trouve au-dessus du visage est rarement important. Il faut en général éviter d'avoir le menton de la personne photographiée trop près du bas de la photo. Éviter de centrer le sujet (pas obligatoirement une personne)

B. PRODUIRE UN DESSIN

> Un espace dessin avec un ordinateur (ou une tablette) connecté à Internet, sur pinterest en particulier, qui peut aider les élèves à avoir des idées intéressantes.

Rappeler la notion de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. Dites bien aux enfants qu'on a toujours le droit de s'inspirer tant qu'on ne fait pas du copier/coller sans mentionner l'auteur-e. **Bien expliquer aux enfants qu'il faudra** : Travailler très proprement + bien marquer les couleurs et faire des contours aux dessins. **EN SUPPORT** : 2 slides sur Pinterest. (facultatif, s'ils-elles n'utilisent pas Pinterest pour s'inspirer)



C. FINALISER PAR LA RETOUCHE (Picmonkey lors de la prochaine séance)

> Les photos sont récupérées et projetées sur un écran visible par toute la classe.

Les élèves sont alors amenés à commenter les photos et à choisir celles qui seront retenues pour la suite. Ne pas hésiter à jeter, trier...

> Les élèves pourront lors des prochaines séances recadrer et ajuster la photo qu'ils ont produites avec des logiciels en ligne comme **pixlr express** ou **picmonkey** (lors de la prochaine séance). **Attention à rester simple.** Si la photo est ratée, recommencer. les logiciels ne permettent pas de transformer une photo moyenne en photo réussie. Ils permettent juste de l'améliorer un peu...

2/ MENER UNE INTERVIEW : QUELQUES CONSEILS

AVANT L'INTERVIEW :

1. Préparer les questions !

La question à se poser pour définir son angle, c'est tout simplement « **qu'est-ce que je veux savoir précisément ?** ».

Quelques exemples en lien avec la thématique :

- Quand est-ce que tu t'es rendu-e compte que tu étais une fille/un garçon ?
- Est ce que tu préférerais être une fille/ un garçon ? Pourquoi ?
- Qui est ton héro/héroïne de dessin animé ? Pourquoi ?
- etc

Les élèves peuvent énoncer les questions qui leur viennent à l'esprit et les ordonner de façon à ce qu'elles s'enchaînent logiquement, afin de fluidifier le déroulé de l'entretien à suivre.

2. **Faites écrire aux enfants leurs questions à l'avance... (3 ou 4 maximum)** d'abord au brouillon, puis dans la fiche "support interview" en annexe (elles peuvent être différentes au sein de la classe mais bien penser à les noter pour se rappeler à quoi les réponses correspondent)

→ **Qu'est ce qu'ils-elles ont besoin/envie de savoir pour pouvoir produire une partie d'exposition ?**

PENDANT L'INTERVIEW :

> **Rappelez qu'il faut bien écouter les réponses** à leurs questions **pour peut-être pouvoir rebondir** : lorsque votre interlocuteur vous donne un élément auquel vous ne vous attendiez pas et qui vous semble intéressant, sauter sur l'occasion pour lui demander plus de précisions sur ce sujet.

> **Rappelez leur que l'attitude "candide" est souvent la bonne solution.** Pour caricaturer, il suffit parfois de réagir avec « Pourquoi ? » ou « Ah bon ? » à ce qui est dit. L'étonnement incite à en dire plus, à se livrer, à expliciter plus concrètement ses propos. Bref, à rentrer plus dans les détails.

> **Expliquez qu'il faut éviter les questions fermées** (qui impliquent une réponse par oui/non), et préférez les **questions ouvertes**, qui impliquent une réponse plus développée. « Qu'est-ce que tu aimes dans le fait d'être une fille ? » plutôt que « Tu aimes être une fille ? », par exemple.

APRÈS L'INTERVIEW :

- Éventuellement prendre des notes supplémentaires ou compléter les notes prises pendant l'interview.

*note : pour des élèves qui écrivent peu : il n'est pas nécessaire de prendre des notes pendant l'interview, il s'agira alors après l'interview **d'écrire une phrase qui résume les réponses de l'élève interviewé-e** aux 3/4 questions posées, puis de lui demander si il-elle est d'accord avec le résumé. (dans la case prévue dans la fiche support)*

3/ INTERVIEWS CROISÉES

Une fois ces conseils données, les élèves se mettent par 2 avec leur fiche support interview respective. Chaque binôme se met en situation pendant 5 à 7 minutes de journaliste-interviewé-e et répond aux questions. Le journaliste note ensuite le résumé des réponses, puis ils inversent les rôles. Récupérer les fiches ensuite.

Conclusion

Demandez aux élèves ce qu'ils ont pensé de l'exercice : est ce que c'est facile/compliqué ? Ont-ils-elles pu tout noter ? Comment faire pour ne pas perdre de morceaux de réponse ?

Garder les fiches support remplies, elles pourront soit être affichées telles quelles, soit être utilisées comme de phrases d'illustration pour des affiches ou des photos (par exemple celles prises ce jour).

Piste d'évaluation

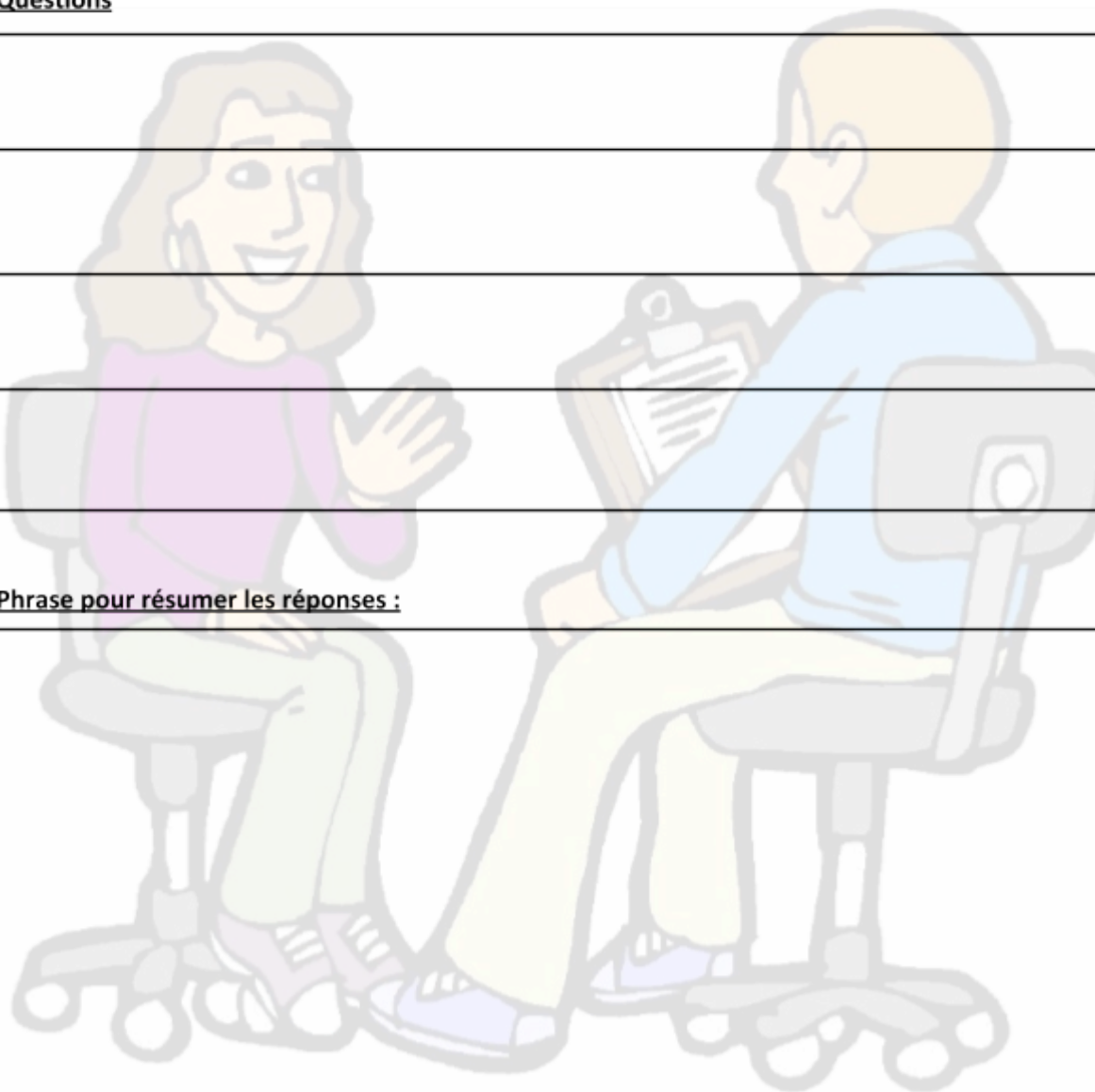


Ressources, liens utiles

<http://artehistoire.over-blog.com/2015/08/les-stereotypes-de-genre-dans-les-dessins-animes-de-walt-disney.html>

Fiche annexe : support d'interview

Nom et Prénom du/de la journaliste :
Nom et Prénom de l'interviewé-e :
<u>Questions</u>
<u>Phrase pour résumer les réponses :</u>



RECUEIL DE PHOTOS ET/OU IMAGES POUR ILLUSTRER LES PROPOS DES TÉMOIGNAGES



Activité n°5
30 min

Contexte de l'activité

Les élèves ont découvert le rôle de journaliste le temps d'une séance en classe. Ils se sont interviewés et ont récolté des informations sur le sujet de l'exposition (dessins animés et stéréotypes de genre).

Objectif de l'activité

> Trouver une ou des images pour illustrer les propos de l'enfant

Matériel nécessaire

- Un ordinateur, une tablette ou un smartphone connecté à internet
- une clé usb (ou un envoi par mail)
- un appareil photo ou tablette ou smartphone

Déroulement

1/ Retour sur l'interview en classe

Demander à votre enfant s'il-elle se souvient de l'interview faite en classe, et de ce qu'il ou elle avait dit, ou bien de ce que le/la camarade interviewé-e avait répondu. (cf fiche activité classe ci-jointe)

A titre indicatif, voici des suggestions qui avaient été faites pour orienter l'enseignant-e si les élèves n'avaient pas d'idées de questions à se poser :

- Quand est-ce que tu t'es rendu-e compte que tu étais une fille/un garçon ?
- Est ce que tu préférerais être une fille/ un garçon ? Pourquoi ?
- Qui est ton héro/héroïne de dessin animé ? Pourquoi ?
- etc

Nom et Prénom du/de la journaliste : Nom et Prénom de l'interviewé-e : Questions Phrases pour résumer les réponses :	
--	--

2/ Trouver ou produire une/des images

Les différentes formes d'illustration :

1. Utiliser les images d'Internet **si elles sont libres de droit**, c'est à dire **si l'auteur-e nous a donné le droit de les utiliser, par le biais de la licence sous laquelle elles sont publiées (Libre de droit, Creative Commons, Copyleft ou autres..)**
2. Produire une photo originale et la recadrer, voire la retoucher (et lui attribuer une licence)

Une fois que le souhait d'illustration sera un peu défini (qu'est ce qu'on a envie de "dire" avec cette image?), vous pouvez choisir **une ou plusieurs** des ces formes d'illustration ensemble.

Trouver des images :

- Allez sur [Google images](#), puis à l'aide de mots clés que vous aurez définis ensemble, cherchez des images pour illustrer les propos de votre enfant (ou de son/sa camarade). Une fois les résultats affichés, cliquez sur "outils", et sur "droits d'usage" et enfin sur "réutilisation autorisée sans but commercial" pour avoir accès aux images libres de droits.
- Vous pouvez aussi aller sur <https://pixabay.com/fr/> pour trouver des photos libres de droits à télécharger (attention à ne pas cliquer sur la première sélection de photos "sponsorisées" par shutterstock !). Un exemple ici : <https://pixabay.com/fr/argument-conflit-controverse-238529/>
- Il est également possible de trouver des photos libres de droit sur Wikimedia Commons : <https://commons.wikimedia.org/wiki/Accueil?uselang=fr>

Une fois une ou deux images trouvées, les télécharger et les stocker dans l'ordinateur (ou tablette).

Produire une photo :

Il s'agit de prendre une (ou plusieurs) photo ensemble (avec un appareil photo ou une tablette/un smartphone) qui servira à illustrer les propos de l'interview. Il peut s'agir d'une photo de votre enfant, déguisé en un-e héros/héroïne qui "casse les stéréotypes", ou encore d'une mise en situation d'un objet, d'une photo d'un jouet avec un texte à côté, etc etc, laissez place à votre créativité et à celle de votre enfant !

Une fois la photo prise, et éventuellement recadrée, la charger sur l'ordinateur au besoin (sauf si utilisation de tablette).

Note : il est possible de chercher des images ET de faire une photo

3/ Enregistrer les images

Une fois les images et/ou photos sélectionnées, veillez à n'en garder que 2 ou 3 maximum, puis au choix : les envoyer par mail à l'enseignant-e (plus simple) ou les mettre sur une clé USB que votre enfant ramènera en classe.



À retenir : Une illustration peut venir soit dire la même chose qu'un propos, soit compléter un propos, soit être en "décalage" avec, pour que le message global soit encore différent.

RELATION TEXTE-IMAGE ET NARRATION DE L'EXPOSITION



Séance n°7

90 min

Contexte de la séance

Cette séance a pour but d'expérimenter les relations croisées entre texte et image afin d'enrichir les productions de l'exposition, et de poser les bases de la "narration de l'exposition".

Objectifs de la séance

- > Mettre en évidence la notion de polysémie (= plusieurs sens) de l'image
- > Découvrir comment un texte peut diriger la lecture d'une image
- > organiser les différentes parties de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- de repérer trois relations possibles entre une image et une légende (Descriptive, Informative, Interprétative)
- d'expliquer les différentes parties de l'exposition, ce qu'elles "racontent" et comment elles s'enchaînent

Matériel nécessaire

- Un vidéo-projecteur
- Le support de la [présentation de la séance 7](#)
- Postes informatiques connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

Pour la réalisation de l'exposition, les élèves sont amenés à produire des images, photographies, dessins, permettant d'illustrer leurs contenus. Ils devront alors mettre en relation ces images avec des textes (légende, carton d'accompagnement, ...)

Pour les aider à finaliser cette démarche, il est intéressant de leur montrer les différentes relations possibles entre une image et le texte qui l'accompagne.

ÉTAPE 1 : INTRODUCTION DES THÈMES

Activité 1 : LÉGENDER UNE IMAGE

Projeter à l'ensemble des élèves une image réalisée par Igor Morski (Illustrateur polonais, artiste et créateur d'images surréalistes) sans donner aucune information à cet étape sur l'auteur, la fabrication de cette image ou le sens.



©Igor Morski

Lien image :

<https://positivr.fr/wp-content/uploads/2016/04/illusion-d-optique-satire-societe-moderne-morski-1-1.jpg>

Demander à chacun d'écrire une légende / un titre / un texte d'accompagnement qui leur paraît adapté à cette image. (Si certains élèves vous demandent des précisions sur l'auteur, vous pouvez leur donner à cette étape)

Faire lire ensuite quelques propositions à haute voix et leur demander de "se justifier".

Les élèves ont-ils perçu la même chose ?

Quelles sont les interactions entre le texte et les images :

Est-ce qu'ils se sont contentés de décrire ce qu'ils voient ?

Ont-ils voulu apporter des informations ?

Sont-ils allés sur le terrain de l'interprétation ?

Relever éventuellement les mots-clés descriptifs communs (qui répètent ce que « dit » l'image) et les mots-clés relevant d'une interprétation (qui donnent une orientation particulière, subjective).

3 exemples de légendes possibles :

"Une dame et une petite fille dans une barque"

"L'une des images surréalistes créées par l'illustratrice Polonaise Igor Morski"

"Divorce"

Amener les élèves à se questionner sur le fait que devant une même image, il est possible d'avoir une analyse/interprétation/lecture différente, que tout le monde ne se concentre pas sur les mêmes choses et donc que l'on peut être amené à produire des textes très différents.

ÉTAPE 2 : FAIRE LE POINT SUR LE RÔLE D'UNE LÉGENDE

Poser la question aux élèves :

Où trouve t-on des images accompagnées de textes ?

- Presse (Légende, titre, description)
- Publicité (Slogan, descriptif, message de santé publique, emballages)
- Manuels scolaires
- Livres, albums, BD
- Expositions (Cartel)

Dans un grand nombre de cas, les images sont accompagnées de textes, qui en gouvernent la lecture. Ces textes peuvent être dans l'image, en haut, au milieu, en bas...

Ils peuvent aussi être de l'ordre de la légende. C'est-à-dire, sous l'image ou à côté d'elle.

Dans ce cas, ils sont soit de l'auteur de l'image, soit d'un commentateur (cartel accompagnant les tableaux ou légendes d'un journaliste dans la presse).

Définition : La légende est un texte court accompagnant une photographie. Elle peut-être descriptive, informative, ou interprétative.

Texte et image entretiennent une relation complexe, souvent de dépendance.

Sans légende l'image est polysémique, elle peut avoir plusieurs significations. Le texte va servir à éviter différentes interprétations, à situer. Il donne le message essentiel et quelquefois le contexte.

Elle semble souvent nécessaire lorsque le but est d'informer (presse, livres d'histoires).

Mais les textes imposent, plus ou moins directement des orientations de lecture, qui, de fait, éliminent des sens possibles pour en promouvoir d'autres.

Au risque, parfois, de donner une interprétation fausse ou erronée des intentions du photographe ou du contexte de la prise de vue. Cette question se pose de manière accrue dans le domaine artistique notamment. Comment et jusqu'où accompagner le spectateur dans sa réception d'une oeuvre ?

ÉTAPE 3 : IDENTIFIER ET DÉFINIR TROIS RELATIONS TEXTE-IMAGE

Le support de présentation de la séance permet de passer en revue différentes relations entre des images et des légendes. L'enseignant.e peut également compléter (ou utiliser à la place) des journaux disponibles dans la classe ou préparer ses propres exemples.

3 relations étudiées dans cette séance :

Texte ou image en redondance

= cas de "légendes purement descriptives"

Le texte et l'image se rapportent au même propos, l'image illustre les mots.

Il s'agit du plus "bas niveau" dans l'échelle des relations texte-image.

On pourrait parfois supprimer l'un des deux éléments sans altérer la compréhension.

Remarque : La redondance, en théorie inutile (puisqu'elle répète le message), aide à combattre tout ce qui peut perturber une communication; d'où un certain taux de redondance nécessaire pour que le message passe.

Texte ou image en complémentarité (ou collaboration)

= cas des "légendes informatives"

Le texte et l'image sont complémentaires dans l'accès à la compréhension. L'un ou l'autre des deux éléments apporte des informations qu'il est seul à véhiculer. La mise en relation des deux éléments est indispensable à la compréhension et participe pleinement de celle-ci. Le texte peut par exemple venir enrichir l'information apportée par l'image.

Remarque : Le message linguistique permet de rajouter au message iconique des significations que ce dernier ne peut pas, ou difficilement, transmettre (par exemple les dialogues dans une BD).

Texte ou image en divergence (ou disjonction, dissociation)

= cas des "légendes interprétatives" par exemple.

Le texte et l'image ne racontent pas la même histoire, ce décalage provoque d'abord la surprise puis un débat autour de ce décalage. L'un des deux éléments semble contredire l'autre, voire orienter la compréhension : dérision, mise à distance, rupture, double lecture, etc.

Il est impossible de masquer l'un ou l'autre des deux éléments sans bouleverser totalement la compréhension. Procédure de haut niveau qui implique l'active participation du lecteur.

ÉTAPE 4 : SUITE DE LA PRODUCTION et NARRATION

Les élèves se regroupent en agence de presse (=groupes de travail, par exemple un groupe sur les dessins de héros/héroïnes de début d'itinéraire, un groupe sur des affiches, etc) et poursuivent leur travail sur l'exposition. Ils rassemblent les images et les textes qu'ils ont produits (résumés d'interview, images trouvées

en ligne, photos prises chez eux, dessins produits en début d'itinéraire, etc). Ils s'interrogent et caractérisent la relation qu'ils construisent :

- L'image n'apporte aucune information, le texte dit tout. Elle sert d'illustration.
- Légende et photo se complètent (Le texte apporte une information, l'image confirme / la légende complète l'information transmise par l'image).
- La légende et la photographie/l'image ne semblent pas avoir de rapport direct. Est-ce une erreur que je peux corriger ou est-ce par exemple une "licence artistique" pour laisser la possibilité d'une interprétation plus libre du spectateur ?

Ensemble, la classe, accompagnée par l'enseignant-e pose les bases de la narration de l'exposition : qu'est ce qu'elle va raconter avec ces contenus, dans quel ordre, etc

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : L'élève est capable de varier et justifier les types de légendes choisies pour l'exposition.



Ressources, liens utiles

[Relations Image/Texte par J-Luk Fages](#)

[Télécharger le manuel](#) : Photos d'actu – Décoder les photos de presse et leur légende

Prolonger la réflexion sur les images : www.latelierdesphotographes.com

MISE EN PRODUCTION VIA PICMONKEY



Séance n°8

90 min

Contexte de la séance

Cette séance doit permettre aux élèves de s'approprier le logiciel PicMonkey et de travailler leurs contenus d'exposition dessus.

Objectifs de la séance

- > Découvrir les outils numériques de conception, leur potentiel et leurs limites.
- > Être capable de produire des éléments définitifs de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser les fonctions principales d'un service en ligne pour la retouche d'images.

Matériel nécessaire

- Un vidéo-projecteur
- Le support de la [présentation de la séance 8](#)
- les badges "agences" (annexes)
- les images et photos prises et/ou récupérées en classe et à la maison (chargées dans les ordinateurs)
- Postes informatiques connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

Attention à bien avoir au préalable chargé les images et photos de la séance précédentes ainsi que celles récupérées ou prises par les élèves lors de la dernière activité maison !

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Cette séance permet de finaliser les productions visuelles par le biais de l'utilisation du numérique. Les enfants vont ici travailler par "agence" (= groupe de 4 élèves environ, pour un ordinateur ou une tablette). Les élèves vont devoir utiliser leur carte d'agence contenant le mail + mot de passe pour se connecter aux services. (cf annexe)

1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL UTILISÉ ET DE SON MODÈLE ÉCONOMIQUE

SLIDE 3 : Explication de ce qu'est "un outil de retouche d'images"

Prévenir qu'il est en anglais mais que l'on va pouvoir "reconnaître les différentes fonctionnalités" grâce aux logos, pictogrammes, etc...

SLIDES 3 et 6 : C'est aussi l'occasion d'expliquer aux enfants le modèle économique des services.

Le service Picmonkey fonctionne en Freemium (mot-valise des mots anglais free : gratuit, et premium : prime). Cette stratégie commerciale associe une offre gratuite, en libre accès, et une offre « Premium », plus haut de gamme, en accès payant.

2. COMMENT UTILISER PICMONKEY ?

SLIDE 7 : Présentation de la page d'accueil et du choix à faire entre les trois grandes options proposées.

SLIDE 8 : Présentation des 4 principales familles de manipulations.

- Les retouches de bases (sur l'ensemble de l'image) : Recadrer, tourner, régler la luminosité/contraste, etc...
- Les retouches précises (sur une partie de l'image seulement) : Retouche maquillage, rides, boutons, dents, blush, etc.
- L'ajout de textes : Écrire, modifier la police, la taille et l'emplacement
- Les options supplémentaires : Mettre des filtres.

SLIDES 9 À 19 : Faire deviner à la classe quelle modification est effectuée à partir d'une même image.

SLIDE 20 : Présentation des 4 autres familles de manipulations. Attention, celles-ci sont comme le nappage ou la décoration sur un gâteau, elles sont facultatives et doivent arriver à la fin de la recette. Pour le dire autrement, il est important de s'être posé les bonnes questions sur les 4 premières étapes, avant de vouloir agrémenter son image d'une autre texture, d'un thème, d'un cadre ou ajouter des stickers.

ÉTAPE 2 : MANIPULATION ET RÉALISATION DES RETOUCHES

En fonction du temps disponible, la retouche peut se faire en deux étapes. Chacun-e expérimente d'abord le logiciel à partir d'une même image pour tester, "s'amuser" et produire des résultats en fonction d'intention. → il peut s'agir d'une image "test" préenregistrée dans les tablettes expressément pour cela.

Puis, les agences travaillent ensuite chacune sur différentes images de l'exposition (celles prises/récupérées en classes et/ou à la maison)

1. Les photos/images prises en classes et/ou récupérées à la maison ont été préalablement chargées sur les ordinateurs ou les tablettes que les élèves utilisent, pour leur faciliter l'accès aux images

Attention avec Picmonkey les jeunes peuvent découvrir le potentiel de création du visuel mais ils ne pourront pas retravailler leurs visuels d'une séance à l'autre puisqu'ils ne peuvent pas enregistrer leurs créations en cours.

2. Les élèves apprennent dans un premier temps à importer les images dans le logiciel – on leur explique la notion de « drag and drop », on leur explique que l'image transférée – la photo par exemple – est désormais « hébergée » sur les serveurs de Picmonkey.

3. À présent, ils apprennent à retraiter leurs images. Réglages, cadrage mais aussi effets afin d'être en cohérence avec le message.

> recadrage : presque toujours nécessaire

> luminosité et contraste : augmenter la force de l'image.

> effets pour donner un style : ici la recherche est bien souvent esthétique.

4. Ils choisissent enfin le format d'export – en grande taille - puisque le print est le plus exigeant en terme de résolution.

5. Pour terminer, l'image est donc exportée sur le disque dur de l'ordinateur (ou la mémoire interne de la tablette).

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : L'élève est capable de mobiliser plusieurs options du logiciel en cohérence avec les normes et intentions définis pour l'exposition.



Ressources, liens utiles

<https://www.picmonkey.com>

FINALISATION DE L'EXPOSITION



Séance n°9

90 min

Contexte de la séance

Cette séance permet d'avancer et de finaliser les productions à exposer, ainsi que les détails de l'exposition (cartels, présentation, etc)

Objectifs de la séance

- > Finalisation des productions
- > Penser l'organisation de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer comment va être organisée l'exposition (dans l'espace, quelles parties, etc)
- d'expliquer avec ses mots la partie sur laquelle il-elle a travaillé et le message souhaité

Matériel nécessaire

- les différents contenus de l'exposition (dessins des séances précédentes, supports utilisés, affiches produites via Picmonkey, etc)

Déroulement

Remarque : Cette séance est très peu documentée car fortement liée à l'autonomie de l'enseignant-e, en fonction de l'état d'avancement des productions et de leur nature.

1/ Chaque groupe de travail se reforme autour des parties identifiées de l'exposition (regroupement en agence de presse)

Les élèves continuent leur production, accompagné-e-s par l'enseignante-e.

2/ Une fois les productions finalisées, faire un temps en groupe entier pour faire le point sur l'organisation dans l'espace.

Questions à poser à la classe :

- Où est-ce qu'on accroche/affiche les productions ?
- Dans quel ordre ?
- Est-ce qu'on écrit un message d'introduction à l'exposition ?
- Est-ce que les légendes concernent un ensemble d'images/d'affiches/de dessins, ou est-ce qu'il y a une légende par affiche ?
- Est-ce que certain-e-s élèves jouent le rôle de "guides de l'exposition"? (pour l'ensemble, par partie ?) Si oui lesquels ?
- Etc

3/ Une fois ces questions répondues, finaliser les dernières productions nécessaires en fonction des choix de la classe : légendes (cartels), texte d'introduction ou de présentation, etc

BILAN COLLECTIF DE L'ITINÉRAIRE / DU PROJET

 Séance n°10
50 min

Contexte de la séance

Tout au long de l'itinéraire pédagogique, les élèves ont abordé les médias numériques à travers différentes activités allant de l'identification à la production en passant par l'analyse. Cette ultime séance vise à collecter leur avis quant à l'ensemble de ces activités.

Objectif de la séance

> Obtenir l'appréciation et la satisfaction des élèves à propos des activités de l'itinéraire pédagogique Tandem.

Matériel nécessaire

- Les documents supports selon la préparation décrite ci-dessous. ("rappels" des séances)
- La fiche annexe « L'arbre TANDEM » (une fiche par élève)
- Matériel de prise de notes pour l'enseignant·e

Déroulement

1/ Préparation

Avant de commencer, l'enseignant·e a identifié les différentes étapes/activités de l'itinéraire (une par séance) et les représente sur des morceaux de papier selon la technique de son choix (mots, photos, dessins ou symbole). Il doit y avoir une seule activité représentée par fiche. Il·elle reproduit autant de jeux de fiches/cartes que le nombre d'élèves.

2/ Le point marquant

En toute première activité de cette séance, l'enseignant interroge les élèves sur ce qu'ils ont retenu à propos des activités qu'ils ont effectuées dans le cadre de l'itinéraire. L'enseignant propose une technique au choix pour répondre à cette question : texte, dessin, composition, photo (ou le média dont ils ont appris la technique).

3/ Rétrospective et appréciation de l'itinéraire

Les élèves tentent d'identifier les différentes étapes (ou activités) à travers lesquelles ils ont abordé les médias/outils numériques. L'enseignant·e les accompagne et révèle petit à petit les fiches préalablement préparées. Ensuite, l'enseignant distribue un jeu de fiches représentant ces étapes à chaque élève. Ce dernier les classe selon les catégories suivantes :

- Les activités que vous avez préférées
- Les activités que vous n'avez pas aimées

4/ Participation/ressentis au sein du projet

A partir de la fiche annexe (l'arbre représentant le projet), l'enseignant·e invite les élèves à s'identifier à l'un des personnages pour qualifier leur ressenti par rapport au rôle qu'ils ont joué tout au long des activités de l'itinéraire : Ils·elles peuvent expliquer pourquoi ils·elles ont choisi ce personnage ("Comment se sont-ils impliqués ? Comment ont-ils participé ?" Ils seraient plutôt ceux qui se chamaillent, ceux qui s'entraident, ceux qui se sont bien amusés, ceux qui sont restés discrets, etc.)

L'illustration est distribuée sur une feuille à chaque élève (document en annexe).
Chacun·e colorie ou entoure le personnage à qui il-elle s'identifie.

Légende **indicative** des personnages/actions à destination uniquement de l'enseignant·e :

1. *Aider / s'entraider*
2. *S'amuser*
3. *Se sentir à l'écart, être isolé (faible participation)*
4. *Rater, faillir, manquer quelque chose.*
5. *S'améliorer, progresser.*
6. *Réussir, gagner.*
7. *Faire ensemble*
8. *Ne rien faire, ne pas s'impliquer.*
9. *Se disputer, ne pas s'entendre dans le groupe*

5/ Satisfaction de la production

Si l'itinéraire pédagogique vécu au sein de la classe a permis la réalisation de productions médiatiques, l'enseignant·e les rappelle (ici les différentes parties de l'exposition, et/ou l'exposition dans son ensemble) ou les montre à nouveau aux élèves, et puis leur demande d'indiquer leur appréciation de cette production, d'abord dans un temps individuel, et puis ensuite avec mise en commun et argumentation. La discussion aborde également ce que les élèves aimeraient modifier dans ces productions.

L'appréciation de cette production peut se faire avec l'usage des émoticons Tandem

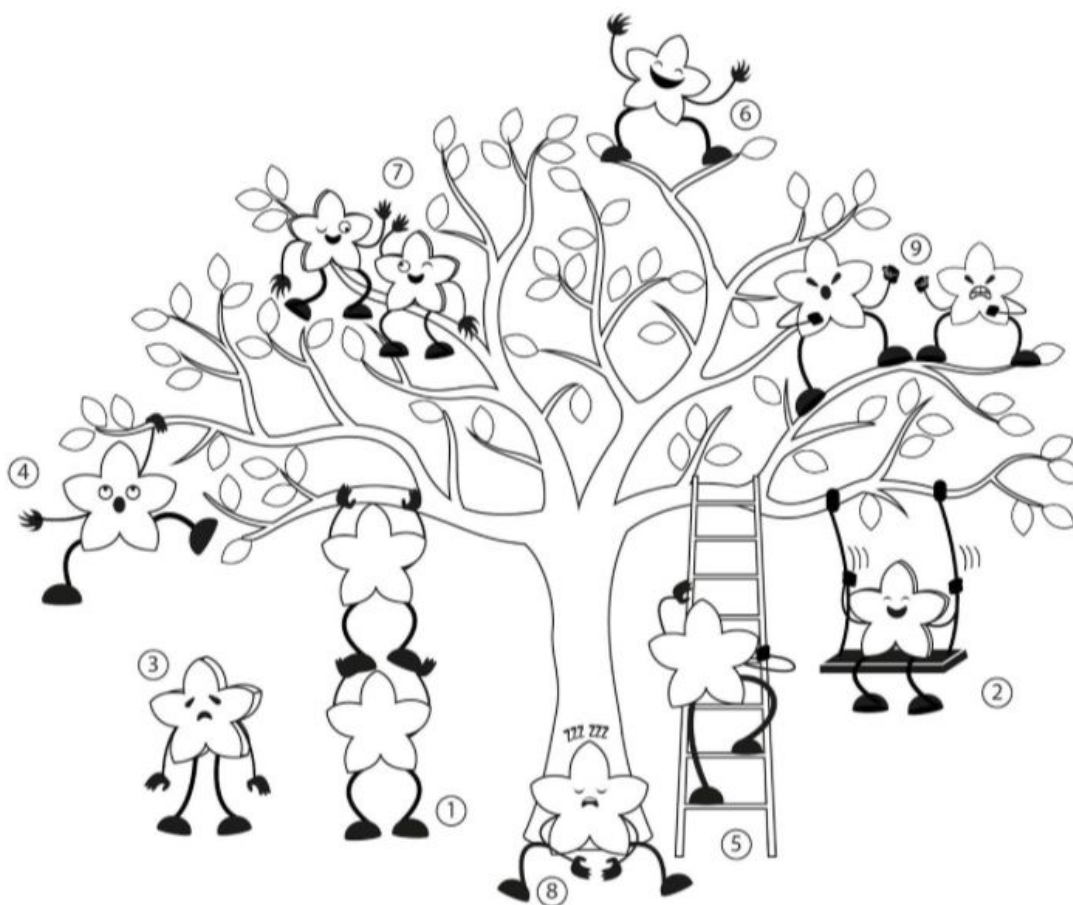


Remarque

L'enseignant·e veille à bien collecter ou prendre note des réponses et réflexion des élèves afin que l'équipe Tandem puisse bien l'intégrer dans l'évaluation générale de l'itinéraire.

ANNEXE : Fiche évaluation individuelle “moi dans le projet tandem” (ex : création du magazine, spectacle robots, expo photos, etc)

Prénom :



VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

Séance n°11 /

Activité n°7

50 min

Contexte de la séance/ de l'activité

C'est la dernière séance ET activité de l'itinéraire, et celle qui vient rendre compte de la concrétisation de la production de l'ensemble du projet.

Objectifs de la séance

> Rendre compte de la production médiatique

Matériel nécessaire

- l'ensemble du contenu de l'exposition
- quelques boissons et grignotage (facultatif)

Déroulement

Remarque : Un temps de finalisation de l'installation peut être compris dans cette dernière séance.

Il s'agit d'un moment convivial entre les parents de la classe, les élèves et l'enseignant-e.

En ce sens, l'organisation de ce moment est donc laissée libre, et peut être pensée avec les parents qui souhaitent participer.

Il est d'ailleurs possible de convier les parents ayant participé à l'expérimentation lors des derniers temps de préparation (installation de l'exposition, préparation buffet, etc).

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves d'avoir une trace tangible du parcours qu'ils-elles viennent d'effectuer via l'expérimentation, de pouvoir en parler avec leurs parents en s'appuyant sur leurs productions, etc.

Bonne fin de parcours et bravo à tout le monde !