

# Et toi, qu'est-ce que tu vois ?



<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir analyser et comprendre une image</li><li>• Amener l'enfant à se questionner, développer son esprit critique</li><li>• Sensibilisation aux médias et à l'information</li></ul>
------------------	--

## CATALOGUE D'ACTIVITES

<b>Nom de l'activité</b>	<b>Perceptions différentes &amp; références communes (séance 0)</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Constater que l'on ne voit pas toujours la même chose</li><li>• Constater que l'on a des références communes qui donnent lieu à des stéréotypes</li></ul>
<b>Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants</b>	1h30 – 15/30 enfants – cycle 3 – animateurs RADSI et médiateur bibliothèque
<b>Besoins matériels</b>	Livres illustrés de personnages types (ou images imprimées + création d'un jeu façon « pictionary » avec des critères de personnages
<b>Activité</b>	Après des présentations respectives, démarrage de l'activité. Par petits groupes, les enfants font face à des illustrations de personnages et doivent noter, ce qui leur vient à l'esprit, ce que ce personnage leur évoque. D'où vient-il, quel métier exerce t-il, parle t-il avec un accent, etc. Ensuite, on se rassemble et on compare nos résultats. Ensuite, on leur propose un « pictionary » avec des critères, des représentations de personnages un peu caricaturaux qu'ils devront dessiner rapidement : pirates, serveur, etc. Ici on pointe le fait que l'on a des références communes, qui peuvent être réutilisées par la publicité pour cibler un public type.
<b>Remarques</b>	Au centre
<b>Nom de l'activité</b>	<b>A vos marques, logos, slogans !</b>

<b>(séance 1)</b>	
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibiliser les enfants sur la présence de la pub dans nos vies</li> <li>Valoriser leurs connaissances « extrascolaires »</li> </ul>
<b>Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants</b>	1h30 – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI
<b>Besoins matériels</b>	jeu à créer en incluant les slogans
<b>Activité</b>	<p>Proposition d'un jeu sur le principe « <i>des logos et des marques</i> », qui reprend cette idée de références communes, de symboles visuels facilement repérable et interprétable.</p> <p>Après le jeu, réflexion sur où trouve t'on de la publicité, pourquoi, etc. Introduction à la notion de médias, de publicité dans les médias.</p>
<b>Remarques</b>	Au centre
<b>La publicité (séance 2)</b>	
<b>Nom de l'activité</b>	<b>La publicité (séance 2)</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibilisation à la retouche photo</li> <li>Sensibilisation à la publicité comme créateur d'envie</li> </ul>
<b>Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants</b>	1h – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
<b>Besoins matériels</b>	Films Dove + Tablettes numériques + application déformation ou retouche image
<b>Activité</b>	<p>Petit rappel de la séance précédente, puis projection du spot de Dove sur les retouches photos. Discussion avec les enfants là-dessus, on constate que la pub veut nous donner envie de ressembler à leurs mannequins, et cela grâce à leurs produits.</p> <p>Atelier « pratique, par petits groupes, sur des tablettes (ou pc selon la bibli) les enfants vont pouvoir s'amuser et se rendre compte eux-mêmes des possibilités de déformation de photos.</p>
<b>Remarques</b>	En bibliothèque
<b>Les codes de la publicité (séance 3)</b>	
<b>Nom de l'activité</b>	<b>Les codes de la publicité (séance 3)</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer les codes sociaux d'une époque, d'un pays par la publicité</li> <li>Sensibilisation aux codes utilisés par les images</li> </ul>
<b>Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants</b>	1h30 – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI
<b>Besoins matériels</b>	<p>Affiches anciennes publicités – livres pubs avant/après – matériel de dessin – logos à demi effacés</p> <p>En début de séance, monter d'anciennes publicités françaises (voire étrangères). Comparaisons des codes utilisés selon les sociétés, discussion là-dessus. Puis proposition d'un jeu : parmi plusieurs logos déformés, ou un peu effacés, leur demander les continuer, de créer le nom de la marque ainsi qu'un slogan. Ils devront ensuite faire la pub de leur création devant l'assemblée.</p>
<b>Activité</b>	
<b>Remarques</b>	Au centre

<b>Le détournement de l'image (séance 4)</b>	
Nom de l'activité	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduire les images d'actualités</li> <li>• Découverte du phénomène des mèmes</li> <li>• Savoir trier les informations</li> </ul>
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
Besoins matériels	ordinateurs ou tablettes numériques – accès internet
Activité	En leur rappelant leurs travaux de la séance précédente, leur expliquer qu'ils ont détournés une marque, son logo, etc. De là, on va sur internet pour découvrir les mèmes, leurs origines, et réflexion sur comment savoir ce qui est vrai ou faux juste sur une image sortie de son contexte. (introduction au croisement d'info ?)
Remarques	En bibliothèque
<b>L'information et son contraire (séance 5)</b>	
Nom de l'activité	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir différencier l'info de l'intox</li> <li>• Sensibilisation au croisement de l'information</li> <li>• Sensibilisation à l'image en complément d'article</li> </ul>
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h30 – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI
Besoins matériels	plusieurs illustrations valables pour un article – plusieurs vrais articles – plusieurs faux articles (si possible plus ou moins sur le même thème, et de journaux pour enfants)
Activité	Petit rappel sur la définition et typologie des médias, puis par petits groupes, ils lisent chacun un même article, sans image, et doivent parmi plusieurs illustrations en choisir une qu'ils pensent convenir à l'article et lui créer une légende. A la fin, on peut leur montrer le vrai article avec la « vraie » image, et discuter du choix du journaliste et des leurs. Enfin, on leur propose un petit info-intox où ils doivent parmi plusieurs articles reconnaître les vrais des faux. Ensuite on appuie sur l'importance de croiser ses informations.
Remarques	Au centre
<b>Mise en situation journalistique (séance 6)</b>	
Nom de l'activité	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rédiger soi-même un article</li> <li>• Sensibilisation à la facilité de faire du faux</li> </ul>
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
Besoins matériels	ordinateurs ou tablettes numérique – accès à internet (site internet spécifique)
Activité	On reprend le principe du jeu info-intox, mais cette fois en leur laissant créer eux-mêmes des articles (voir site fait pour). L'idée serait que la moitié fasse des articles intox, sans savoir ce que font les autres, peut-être fait un tirage au sort entre nous et leur glisser à l'oreille de quel « côté » ils sont.
Remarques	En bibliothèque
<b>Projection et goûter-bilan</b>	
Nom de l'activité	

---

**(séance 7)**

**Objectifs**

- Clore le parcours

**Durée, Nombre d'enfants, Niveau,  
Encadrants**

- Bilan des enfants, ce qu'ils ont aimé, retenus, etc.

1h30 – 15/30 – cycle 3 – animateurs RADSI

**Besoins matériels**

Jus – bonbons – gâteaux – de quoi projeter

**Activité**

Projection d'un « docu-menteur » pour les jeunes, puis goûter-bilan, trouver un moyen pour que chacun puisse s'exprimer librement sur la manière dont il a vécu ce parcours.

**Remarques**

Au centre