

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



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

CATALOGUE D'ACTIVITES

Nom de l'activité	Perceptions différentes & références communes (séance 0)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Constater que l'on ne voit pas toujours la même chose• Constater que l'on a des références communes qui donnent lieu à des stéréotypes
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h30 – 15/30 enfants – cycle 3 –Animateurs RADSI et médiateur bibliothèque
Besoins matériels	Livres illustrés de personnages types (ou images imprimées + création d'un jeu façon « pictionary » avec des critères de personnages
Activité	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.
Remarques	Au centre
Nom de l'activité	A vos marques, logos, slogans ! (séance 1)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser les enfants sur la présence de la pub dans nos vies • Valoriser leurs connaissances « extrascolaires »
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h30 – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI
Besoins matériels	jeu à créer en incluant les slogans 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.
Activité	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.
Remarques	Au centre
Nom de l'activité	La publicité (séance 2)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisation à la retouche photo • Sensibilisation à la publicité comme créateur d'envie
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
Besoins matériels	Films Dove + Tablettes numériques + application déformation ou retouche image 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.
Activité	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.
Remarques	En bibliothèque
Nom de l'activité	Les codes de la publicité (séance 3)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les codes sociaux d'une époque, d'un pays par la publicité • Sensibilisation aux codes utilisés par les images
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h30 – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI
Besoins matériels	Affiches anciennes publicités – livres pubs avant/après – matériel de dessin – logos à demi effacés 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.
Activité	
Remarques	Au centre
Nom de l'activité	Le détournement de l'image (séance 4)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire les images d'actualités • Découverte du phénomène des mèmes • Savoir trier les informations
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
Besoins matériels	ordinateurs ou tablettes numériques – accès internet 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 ?)
Activité	En bibliothèque
Remarques	
Nom de l'activité	L'information et son contraire (séance 5)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir différencier l'info de l'intox • Sensibilisation au croisement de l'information • Sensibilisation à l'image en complément d'article
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) 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.
Activité	Au centre
Remarques	
Nom de l'activité	Mise en situation journalistique (séance 6)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger soi-même un article • Sensibilisation à la facilité de faire du faux
Durée, Nombre d'enfants, Niveau, Encadrants	1h – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI, médiateur, bibliothécaire
Besoins matériels	ordinateurs ou tablettes numériques – 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
Nom de l'activité	Projection et goûter-bilan (séance 7)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Clore le parcours • Bilan des enfants, ce qu'ils ont aimé, retenus, etc.

Durée, Nombre d'enfants, Niveau,	1h30 – 15/30 – cycle 3 – Animateurs RADSI
Encadrants	
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