

Sortons du conditionnement

AUTEUR : Delchambre Julien

INSTITUTION : Ecole communale de Merdorp Rue Marquat 10 4280 Hannut

SITE WEB :

CATEGORIE : [Autre](#) [Cinéma](#) [Jeux vidéo](#) [Outils informatiques](#) [Publicité](#) [Télévision](#)

NIVEAU

Type d'enseignement : Ordinaire

Niveau d'enseignement : Fondamental Primaire

Classe (s) concernée(s) : P1 à P3 et P4 à P6

ou

Type d'organisme : -

Fédération : -

Public : -

CHAPEAU

Le projet a pour but de faire prendre conscience aux élèves, par l'analyse et la discussion, des stéréotypes inhérents aux genres qui peuvent être véhiculés par les médias.

Le projet se divisera donc entre la partie réflexive, qui consistera en l'analyse de différents médias et une réflexion autour de ces derniers et une partie créative où les élèves auront à réaliser leur propre message médiatique en étant attentif à l'utilisation de ces stéréotypes.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

Compétences en éducation aux médias :

1. Les compétences en lecture médiatique.

Nous visons à ce que l'élève soit capable de :

Identifier les signes et les codes des langages utilisés dans le message.

Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par ce contenu à sa propre perception du monde.

D'apprécier le degré de véracité du contenu transmis.

De lire, d'écouter, de regarder un média en construisant du sens.

De décoder les signes utilisés dans le message et d'en améliorer sa connaissance.

De chercher à objectiver son interprétation et distinguer les éléments objectifs de ses hypothèses.

D'identifier les techniques utilisées pour produire le média.

D'utiliser le média de la manière la plus appropriée à ses moyens et ses besoins.

D'identifier les implications sociétales des caractéristiques techniques du média.

De nombreuses compétences sociales en lecture ont été également travaillées, de par le contexte du cours de citoyenneté.

2. Les compétences en écriture médiatique.

Nous visons à ce que l'élève soit capable de :

Écrire un contenu en produisant du sens.

De se questionner sur la représentation et les sensibilités qu'il souhaite transmettre par ce contenu.

Les usages techniques seront également travaillés, notamment par l'utilisation de matériel et de programmes visant à créer un message.

Compétences en philosophie et citoyenneté :

1. Construire une pensée autonome et critique.

2. Construire la citoyenneté en égalité en droits et en dignité.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

P1 à P3

Aux différentes étapes de notre cheminement, les élèves ont été filmés pour ensuite regarder ensemble ce qu'ils ont dit et en discuter ensemble= discussion à visée philosophique. (Métacognition ?)

L'enseignant débute en posant la question de manière individuelle à chaque élève : un garçon, ça fait quoi, une fille, ça fait quoi ? C'est quoi la différence entre une fille et un garçon ?

Regarder en classe l'expression de chaque élève puis débattre à partir de ce qui a été dit.

Utiliser l'outil *Iles de Paix* : « le mystère de *Manu Gaffi* » à propos de la discrimination de genre. Apporter un sac en classe rempli des mêmes objets que dans le sac de la revue et chercher à identifier la personne à qui appartient le sac. Puis voir dans l'histoire ce qui se passe. Comparer les réponses des élèves et celle du livre. Chercher à comprendre pourquoi le contenu du sac est associé plutôt à une femme qu'à un homme. D'où vient l'idée que faire des courses ou le repas est associé plus à la femme qu'à l'homme ?

Voir avec les enfants de quelles manières les médias (publicités de jeu, dessins-animés) marquent-ils le genre fille/garçon. Proposer aux élèves de répertorier des dessins animés qu'ils regardent régulièrement. Analyser de quelle manière les garçons sont-ils considérés, ce qu'ils font de même pour les filles.

A partir de toutes ces étapes voir avec la classe ce que nous voudrions dire pour l'égalité fille-garçon.

==> A partir de là, créer une vidéo en stop-motion visant à aller contre ces stéréotypes.

P4 à P6

Le projet commence par l'analyse en classe d'affiches publicitaires datant de différentes époques. L'évolution de ces dernières et la représentation des genres par celles-ci sont questionnées et discutées avec les élèves.

Les différents stéréotypes véhiculés par ces affiches sont ainsi isolés et critiqués.

Une fois le "canevas" d'une telle création médiatique dégagé, les élèves sont mis au travail et ont pour objectif de réaliser une affiche publicitaire. Le critère étant de jouer avec les stéréotypes vus, soit en allant contre ce dernier, soit en l'embrassant concrètement.

Les différentes réalisations sont ensuite partagées et discutées en classe. Les stéréotypes employés sont relevés et leur pertinence est questionnée.

Le schéma est sensiblement le même pour les différents médias abordés (publicité, cinéma, jeu vidéo) : réception du média, analyse et discussion sur celui-ci, création d'un message médiatique basé sur le modèle précédemment étudié.

DISPOSITIF DIDACTIQUE ET MATÉRIEL

Organisation temporelle :

Activité réalisée dans le cadre du cours de Philosophie et Citoyenneté, disposant donc d'une période par semaine.

Le projet a été pensé pour se faire de novembre 2020 à mai 2021.

Organisation spatiale :

Les élèves étant répartis en deux groupes (P1 à P3 et P4 à P6), ces derniers ont été conservés en l'état. Chaque groupe disposait de son local propre, plus un troisième local où se trouvait les ordinateurs nécessaires à certaines activités.

Les parties réflexives étaient organisées avec le groupe classe tandis que les parties créatives se faisaient par groupes de 3 élèves.

Matériel utilisé :

- Un TBI pour permettre l'affichage des médias utilisés plus facilement.
- Des ordinateurs pour permettre la réalisation du stop-motion et autres créations médiatiques (nous en disposons de 4 pour ce projet).
- Des caméras HUE et le programme associé pour la capture d'images et l'assemblage du stop-motion.
- Tablette, caméras, appareil photo....tout outil permettant une capture vidéo pour les créations médiatiques de type affiche ou film.
- Microphone permettant la capture de son pour certaines créations médiatiques.

NOTES

- Ce projet nous a permis de découvrir, ma collègue et moi, d'autres utilisations des outils numériques. Des élèves m'ayant fait découvrir des logiciels de montage et de retouche d'image gratuits et faciles d'utilisation sur tablette, je regrette de ne pas avoir accordé une plus grande importance à cette dernière au sein du projet.

- Nous regrettons que ce projet soit resté "cloisonné" au cours de philosophie et citoyenneté et n'ait pas pu être suivi par les titulaires. Nous pensons que d'autres exploitations au sein de la classe aurait été possibles (activité d'écriture précédant la création médiatique, lecture liée aux stéréotype, réalisations médiatiques lors d'activités d'éveil artistiques, ...)

- De par le cadre de l'activité (une période par semaine), ma collègue et moi avons manqué de temps pour aller au bout de ce que nous voulions faire. Les stop-motion ou

les publicités filmées n'ont par exemple pas pu être terminées. Il nous a été assez difficile de trouver le parfait équilibre entre le travail réflexif et la mise au travail créatif des élèves.

Avec le recul, il nous aurait sans doute fallu mettre les élèves au travail plus tôt, mais nous aurions eu alors l'impression de passer à côté de la partie réflexive du projet.

LA PLACE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Le projet s'articulant autour de l'analyse de différents médias, de discussions et de réflexions sur ces derniers et, au final, de créations médiatiques, nous pensons qu'il a tout à fait sa place dans l'EAM.

Les élèves ont été confrontés à la littérature, la publicité sous forme d'affiches et de films, ainsi que la pop-culture afin d'en relever les stéréotypes de genre véhiculés dans ces médias.

Ils ont ensuite été amenés à travailler avec différents outils numériques (appareil photo, tablette, caméra, ordinateur) afin de réaliser leur projet.

Les compétences en EAM ont été détaillées plus haut.

5 PÉDAGOGIES DE L'EAM

CATÉGORIES DE MÉDIAS

[Autre](#)

[Cinéma](#)

[Jeux vidéo](#)

[Outils informatiques](#)

[Publicité](#)

[Télévision](#)



[Lien vers le contenu](#)